

**REVITALISASI EKS WONDERIA SEBAGAI WISATA EDUKASI BUDAYA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI KOTA SEMARANG**

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni & Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing:

Alifiano Rezka Adi M.Sc
Abdulloh Ibnu Tholhah M.Pd



Diajukan Oleh:

Alvina Hasna Mufidah Ariadna
2104056018

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alvina Hasna Mufidah Ariadna
NIM : 2104056018
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Judul : Revitalisasi Eks Wonderia sebagai Wisata Edukasi Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kota Semarang

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesaranaan di suatu perguruan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka

Semarang, 11 Desember 2024



Alvina Hasna Mufidah Ariadna
NIM.2104056018

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp :-

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi
An. Sdra. Alvina Hasna Mufidah Ariadna

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah skripsi saudara:

Nama : Alvina Hasna Mufidah Ariadna

NIM : 2104056018

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : "Rcvitalisasi Eks Wondaria sebagai Wisata Edukasi Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kota Semarang"

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

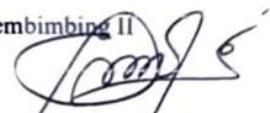
Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Semarang, 16 Desember 2024

Pembimbing I


Alifiano Rezka Adi M.Sc.
NIP. 199109192019031016

Pembimbing II


Abduliloh Ibnu Thaibah M.Pd.
NIP. 197605252016011901

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR PRODI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam

Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Disusun oleh:

Alvina Hasna Mufidah Ariadna

NIM 2104056018

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

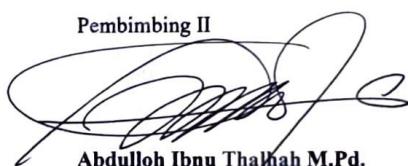
UIN Walisongo Semarang

Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi M.Sc.
NIP. 199109192019031016

Pembimbing II



Abdulloh Ibnu Thalibah M.Pd.
NIP. 197605252016011901

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag
NIP. 197308262002121002

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini:

Judul : Revitalisasi Eks Wonderia sebagai Wisata Edukasi Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kota Semarang
Penulis : Alvina Hasna Mufidah Ariadna
NIM : 2104056018
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diajukan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Pengaji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Semarang, 30 Desember 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang



Dr. Zainul Adzfar M.Ag.
NIP. 197308262002121002

Pengaji I



Alifiano Rezka Adi M.Sc.
NIP. 199109192019031016

Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi M.Sc.
NIP. 199109192019031016

Sekretaris Sidang

Miftahul Khairi M.Sn.
NIP. 199105282018011002

Pengaji II



Didung Putra Pamungkas M.Sn.
NIP. 199006122019031011

Pembimbing II



Abdulloh Ibnu Thalibah M.Pd.
NIP. 197605252016011901

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan penuh ketulusan dan rasa syukur seraya mengharapkan ridho Allah, karya ini
kupersembahkan kepada:*

*Kedua orang tuaku, Ayah dan Ibu yang telah mengiringi saya dengan dukungan dan do'a,
serta semua yang telah tulus menemaniku dan memberi dorongan untuk terus berproses.*

MOTTO HIDUP

“Jangan pernah takut mencoba dan mengupayakan yang terbaik, serta jangan pernah menyesal karena rasa takut”

ABSTRAK

Kota Semarang merupakan kota metropolitan besar yang tumbuh dengan sejarah panjang. Melahirkan berbagai tradisi khas Kota Semarang, namun perlu disayangkan bahwasannya seiring pertumbuhan pesat kota ini, pengenalan mengenai kebudayaan asli Kota Semarang mulai hilang khususnya pada generasi muda. Disisi lain, Kota Semarang juga memiliki site strategis yang berada di tengah kota, namun sudah beberapa tahun tidak dipergunakan, padahal site ini memiliki potensi dapat mendukung sektor perekonomian kota yakni site Eks Wonderia. Sebagai kota metropolitan, Kota Semarang juga pastinya tidak luput dari permasalahan kesehatan mental bagi warganya, oleh karenanya diperlukan suatu tempat yang mampu menjadi ruang penyembuhan. Melalui metode penelitian kulitatif, yakni menggunakan metode studi literatur, studi preseden, observasi, dan wawancara. Dari latar belakang dan isu yang ada, didukung dengan data yang telah didapatkan tercetuslah ide untuk merevitalisasi Eks Wonderia sebagai ruang hijau yang juga mampu mendukung dalam aspek budaya, perekonomian Kota Semarang, dan lingkungan penyembuhan. Dengan hal ini, maka akan menjawab isu dari segi budaya, Eks Wonderia, dan permasalahan kesehatan mental masyarakat kota dalam satu bentuk ruang yang terintegrasi.

Kata Kunci : Kota Semarang, Budaya, Eks Wonderia, Kesehatan Mental.

ABSTRACT

The city of Semarang is a large, growing metropolitan city with a long history. Giving birth to various traditions typical of the city of Semarang, but it is a shame that along with the rapid growth of this city, recognition of the original culture of the city of Semarang is starting to disappear, especially among the younger generation. On the other hand, Semarang City also has a strategic site in the center of the city, but it has not been used for several years, even though this site has the potential to support the city's economic sector, namely the Ex-Wonderia site. As a metropolitan city, the city of Semarang is certainly not free from mental health problems for its residents, therefore we need a place that can be a space for healing. Through qualitative research methods, namely using literature study methods, precedent studies, observations and interviews. From the existing background and issues, supported by the data that has been obtained, the idea emerged to revitalize Ex-Wonderia as a green space that is also able to support the cultural, economic aspects of Semarang City and the healing environment. With this, it will answer issues from a cultural perspective, Ex-Wonderia, and the mental health problems of city residents in one form of integrated space.

Keywords: Semarang City, Culture, Ex-Wonderia, Mental Health.

KATA PENGANTAR

Saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia dan nikmat-Nya telah memberikan saya kemudahan dalam menyusun Tugas Akhir yang berjudul “Revitalisasi Eks Wonderia sebagai Wisata Edukasi Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kota Semarang” yang mana menjadi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana dalam Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam. Tidak lupa saya ucapkan juga terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M. Ag selaku Kepala program studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.
2. Bapak Alifiano Rezka Adi, M. Sc. selaku pembimbing satu yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. Bapak Abdulloh Ibnu Thalhah. M. Pd. selaku pembimbing dua yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir.
4. Kedua orang tua saya, ayah dan ibu yang telah senantiasa menjadi support system terbaik, selalu mendukung dengan irungan doa hingga Tugas Akhir ini diberi kelancaran dan kemudahan hingga akhir.
5. Adik saya yang senantiasa memberikan semangat dan menghibur saya dikala penat, selalu mengerti saya dan menjadi seseorang yang selalu ada untuk saya.
6. Terimakasih sedalam-dalamnya kepada seorang teman yang terus mengiringi langkah saya dalam menyusun Tugas Akhir, senantiasa memberi dorongan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Kepada seseorang yang telah datang dalam hidup saya dikala saya dalam keadaan rapuh, seseorang yang selalu sabar, dan dapat meyakinkan saya bahwa semua akan baik-baik saja, terimakasih selalu ada dan bertahan hingga detik ini.
8. Kepada semua hal yang datang pada hidup saya, yang membentuk diri saya sekarang ini, dan memberikan motivasi untuk segera meyelesaikan Tugas Akhir.
9. Kepada diriku sendiri, terimakasih telah bertahan hingga detik ini, kamu lebih hebat dan kuat dari yang kamu kira selama ini. Percayalah bahwa segala upaya dan doa mu takkan jadi sia-sia. Teruslah tumbuh menjadi manusia baik dan lebih baik.
10. Pihak-pihak lain yang tidak bisa saya tuliskan satu persatu, terimakasih telah membantu kelancaran saya dalam penyusunan Tugas Akhir.

Penulis sangat menyadari bahwasannya tulisan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu mengaharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak, sehingga di penelitian selanjutnya dapat lebih baik.

Semarang, 12 Desember 2024

Alvina Hasna Mufidah Ariadna

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	i
NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO HIDUP.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. TERMINOLOGI JUDUL.....	5
1.3. RUMUSAN MASALAH	7
1.4. MAKSDUD	7
1.5. TUJUAN.....	7
1.6. SASARAN.....	8
1.7. MANFAAT.....	8
1.7.1. Manfaat Untuk Site Eks Wonderia.....	8
1.7.2. Manfaat Untuk Site Sekitar.....	8
1.7.3. Manfaat Untuk Masyarakat dan Kota Semarang	8
1.7.4. Manfaat Untuk Masyarakat Umum.....	9
1.8. METODE REVITALISASI.....	9
1.9. BATASAN LINGKUP STUDI	9
1.10. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	9
BAB II	11
TINJAUAN TEORI.....	11

2.1. TINJAUAN WISATA EDUKASI	11
2.1.1. TINJAUAN UMUM	11
2.1.1.1. Pengertian Pariwisata.....	11
2.1.1.2. Jenis-Jenis Pariwisata.....	11
2.1.2. TINJAUAN KHUSUS	12
2.1.2.1. Pengertian Wisata Edukasi	12
2.1.2.2. Jenis-Jenis Wisata Edukasi.....	13
2.1.2.3. Prinsip Wisata Edukasi	14
2.1.2.4. Daya Tarik Wisata Edukasi	14
2.2. TINJAUAN LOKASI.....	15
2.2.1. Sejarah Kota Semarang	15
2.2.2. Budaya Kota Semarang.....	16
2.2.3. Sejarah Site Eks-Wonderia.....	19
2.2.4. Rencana Pemerintah Kota Semarang Terhadap Site Eks-Wonderia	21
2.2.5. RPJMD Kota Semarang 2021-2026 Terkait Sektor Pariwisata,	23
Ekonomi dan Sosial Budaya	23
2.2.6. Peraturan Pemerintah Kota Semarang	25
2.2.7. Dokumentasi site	25
2.3. TINJAUAN ARSITEKTUR BIOFILIK	27
2.3.1. Pengertian Arsitektur Biofilik	27
2.3.2. Ciri-Ciri Arsitektur Biofilik.....	28
2.3.3. Prinsip Arsitektur Biofilik	28
2.3.4. Manfaat Arsitektur Biofilik	28
2.4. TINJAUAN STRUKTUR BAMBU	32
2.4.1. Macam-Macam Jenis Bambu	32
2.4.2. Sifat Mekanika Material Bambu.....	37
2.4.3. Struktur Bambu Pada Bangunan.....	37
2.4.4. Pengawetan dan Perawatan Struktur Bambu.....	41
2.5. TINJAUAN STUDI PRESEDEN	42
2.5.1. H.C. Andersen Garden	42
2.5.2. Green Village dan Green School (Bali)	43
2.5.3. Museum Benteng Vredeburg dan Museum Senobudoyo (Jogja)	44
BAB III	46

METODE REVITALISASI	46
3.1. IDE REVITALISASI	46
3.2. IDENTIFIKASI MASALAH	46
3.3. PENGUMPULAN DATA	47
3.4. ALUR PIKIR	48
BAB IV	49
ANALISA REVITALISASI	49
4.1. ANALISA SITE.....	49
4.1.1. Analisa Lokasi Site.....	49
4.1.2. Analisa Fungsi Bangunan Sekitar	50
4.1.3. Analisa Konteks Kawasan	50
4.1.4. Analisa Penggunaan Lahan.....	51
4.1.5. Analisa Aksesibilitas	51
4.1.6. Analisa Kontur	51
4.1.7. Analisa Pencahayaan	52
4.1.8. Analisa Penghawaan.....	52
4.1.9. Analisa View	53
4.1.10. Analisa Kebisingan	53
4.1.11. Analisa Program Kawasan	54
4.2. ANALISA AKTIVITAS	54
4.2.1. Analisa Pelaku Secara Umum	54
4.2.2. Analisa Pelaku Secara Khusus	55
4.2.3. Analisa Kebutuhan Jam Operasional	59
4.3. ANALISA PROGRAM RUANG	61
4.3.1. Area Parkir	61
4.3.2. Ruang Penerima	67
4.3.3. Gudang.....	72
4.3.4. Ruang Mechanical Electrical	73
4.3.5. Ruang Service	76
4.3.6. Sentra Kuliner	82
4.3.7. Sentra Kerajinan.....	84
4.3.8. Gallery Seni	85
4.3.9. Central Hall.....	89

4.3.10. Ruang Kebudayaan Fisik	91
4.3.11. Ruang Kebudayaan non-Fisik	94
4.3.12. Ruang Interactive Digital	96
4.3.13. Ruang Diskusi dan Kelas Edukasi	97
4.3.14. Ruang Workshop dan Seminar	99
4.3.15. Sentra Oleh – Oleh.....	100
4.3.16. Kantor Pengelola.....	102
BAB V	113
DRAFT KONSEP REVITALISASI	113
DAFTAR PUSTAKA.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kebudayaan Fisik	18
Tabel 2.2 Tabel Kebudayaan Non-Fisik	19
Tabel 2.3. Tabel Pengaruh Pendekatan Arsitektur Biofilik Terhadap Kesehatan Mental	29
Tabel 2.4 Tabel Jenis Bambu	36
Tabel 2.5 Tabel Ukuran Bambu	36
Tabel 2.6 Tabel Mekanika Bambu	37
Tabel 3.1 Tabel Identifikasi Masalah	46
Tabel 4.1 Tabel kebutuhan Jam Operasional	59
Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Area Parkir	61
Tabel 4.3 Tabel Kebutuhan Ruang Penerima	67
Tabel 4.4 Tabel Kebutuhan Ruang Gudang	72
Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Ruang ME	73
Tabel 4.6 Tabel Kebutuhan Ruang Service	76
Tabel 4.7 Tabel Kebutuhan Sentra Kuliner	82
Tabel 4.8 Tabel Kebutuhan Sentra Kerajinan	84
Tabel 4.9 Tabel Kebutuhan Ruang Gallery Seni	85
Tabel 4.10 Tabel Kebutuhan Central Hall	89
Tabel 4.11 Tabel Kebutuhan Ruang Kebudayaan Fisik	91
Tabel 4.12 Tabel Kebutuhan Ruang Kebudayaan Non-Fisik	94
Tabel 4.13 Tabel Kebutuhan Ruang Interactive Digital	96
Tabel 4.14 Tabel Kebutuhan Ruang Diskusi dan Kelas Edukasi	97
Tabel 4.15 Tabel Kebutuhan Ruang Workshop dan Seminar	99
Tabel 4.16 Tabel Kebutuhan Sentra Oleh – Oleh	100
Tabel 4.17 Tabel Kebutuhan Kantor Pengelola	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Bagan Alur Pikir	48
Bagan 4.1 Bagan Analisa Pelaku Secara Umum	54
Bagan 4.2 Bagan Pola Aktivitas Pengunjung Reguler	55
Bagan 4.3 Bagan Pola Aktivitas Pengunjung Non-Reguler	55
Bagan 4.4 Bagan Pola Aktivitas Penyewa	56
Bagan 4.5 Bagan Pola Aktivitas Pengelola	56
Bagan 5.1 Bagan Konsep Perancangan	113
Bagan 5.2 Bagan Penerapan Konsep Biofilik	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Site Eks Wonderia	25
Gambar 2.2 Site Eks Wonderia	26
Gambar 2.3 Site Eks Wonderia	26
Gambar 2.4 Site Eks Wonderia	26
Gambar 2.5 Taman Budaya Raden Saleh	26
Gambar 2.6 Taman Budaya Raden Saleh	26
Gambar 2.7 Pondasi Konstruksi Bambu pada Bamboo Water Village, Lombok	37
Gambar 2.8 Kolom dan Sambungan Konstruksi Bambu pada Bamboo Water Village, Lombok	38
Gambar 2.9 Atap Konstruksi Bambu pada Bale Lumbung, Desa Sasak Ende, Lombok	40
Gambar 2.10 Potongan Konstruksi Bambu pada Bale Tani, Desa Sasak Ende, Lombok	40
Gambar 2.11 Potongan Konstruksi Bambu pada Bale Tani, Desa Sasak Ende, Lombok	41
Gambar 2.12 Landscape Andersen Garden	42
Gambar 2.13 Landscape Andersen Garden	43
Gambar 2.14 Green School, Bali	43
Gambar 2.15 Green Village, Bali	43
Gambar 2.16 Museum Benteng Vredeburg, Jogja	44
Gambar 2.17 Museum Senobudoyo, Jogja	44
Gambar 4.1 Analisa Lokasi Site	49
Gambar 4.2 Analisa Fungsi Bangunan Sekitar	50
Gambar 4.3 Analisa Konteks Kawasan	50
Gambar 4.4 Analisa Penggunaan Lahan	51
Gambar 4.5 Analisa Aksesibilitas	51
Gambar 4.6 Analisa kontur	51
Gambar 4.7 Analisa Pencahayaan	52
Gambar 4.8 Analisa Penghawaan	52
Gambar 4.9 Analisa View To Site	53
Gambar 4.10 Analisa View from Site	53
Gambar 4.11 Analisa Kebisingan	53
Gambar 4.12 Analisa Program Kawasan	54
Gambar 5.1 Rencana Zoning	115
Gambar 5.2 Rencana Massa Bangunan	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah dan menjadi kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia, setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Kota Semarang diperkirakan mulai berkembang sekitar abad ke-8 di wilayah pesisir yang dikenal dengan nama Pragota (Bergota). Nama Semarang sendiri berasal dari bahasa Jawa, yaitu "Asem Arang," yang merujuk pada pohon asam yang tumbuh jarang. Desa ini didirikan oleh seorang tokoh agama bernama Made Pandan, yang juga dikenal dengan gelar Ki Ageng Pandan Arang. Beliau kemudian menjadi bupati pertama di Semarang. Kota Semarang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah yang terus mengalami perkembangan pada berbagai sektor hingga saat ini. Dikutip dari data tahun 2023 BPS Kota Semarang, disebutkan bahwasannya kota semarang memiliki luas wilayah seluas 373,73 KM yang kini dihuni sebanyak 1,69 juta jiwa.

Menilik dari sejarah panjang Kota Semarang, Kota Semarang memiliki kebudayaan yang menjadi ke-khas-an nya. Dilansir dari Perpustakaan Budaya Indonesia, ditemukan kebudayaan khas Kota semarang dengan berbagai kategori dan juga elemen budaya. Yakni diantaranya terdiri dari kesenian, ritual, makanan atau minuman (kuliner), dan bangunan cagar budaya, yang mana banyak dari kebudayaan Kota Semarang memiliki pengaruh dari suku-suku yang hidup di Kota Semarang yaitu Jawa-Cina-Arab, sebagaimana dikutip dari laman Disbudpar (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang) yang mengatakan bahwasannya kesenian di Kota Semarang mencerminkan perpaduan yang unik antara tradisi Jawa, budaya Tionghoa, pengaruh Arab, serta warisan kolonial Belanda. Namun perlu disayangkan, bahwasannya kebudayaan daerah ini semakin terasa asing ditengah masyarakat urban.

Berdasarkan RPJMD Kota Semarang tahun 2021-2026 disebutkan pada BAB IV mengenai Permasalahan dan Isu Strategis Daerah, Pada pembahasan mengenai Produktivitas dan Daya Saing Potensi Ekonomi Lokal. Terdapat 5 (lima) permasalahan utama di Kota Semarang yang tiga diantaranya mengenai Kualitas SDM yang perlu ditingkatkan, Produktivitas dan daya saing potensi ekonomi lokal masih perlu ditingkatkan, dan Belum optimalnya pemanfaatan ruang dan lingkungan yang berkelanjutan. Dimana hal ini juga mencangkup sektor Pariwisata, Ekonomi dan Sosial Budaya. Dituliskan bahwa produktivitas ekonomi dan pengembangan potensi lokal Kota Semarang, khususnya UMKM dan ekonomi kreatif, masih perlu ditingkatkan untuk mendorong kemajuan kota. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam memperkuat ekonomi secara berkelanjutan. Riset dan inovasi yang optimal akan meningkatkan produktivitas dan daya saing daerah. Kota Semarang sendiri menjadi motor penggerak ekonomi bagi Provinsi Jawa Tengah dan sekitarnya.

Pada 2019, pertumbuhan ekonominya mencapai 6,86%, namun turun menjadi minus 1,61% di tahun 2020 akibat pandemi Covid-19.¹

Selain kesejahteraan, nilai budaya dan karakter masyarakat juga menghadapi ancaman pelunturan. Pengelolaan kebudayaan, perpustakaan, serta kepemudaan dan olahraga masih memerlukan perhatian lebih dari pemerintah kota. Kegiatan di bidang-bidang ini di Kota Semarang masih rendah dan stagnan setiap tahun. Meski era digital berkembang, pengenalan seni dan budaya lokal, peningkatan minat baca, serta kegiatan positif bagi pemuda tetap penting. Pemerintah kota perlu beradaptasi agar generasi muda Semarang tetap mempertahankan nilai budaya lokal dan karakter bangsa di tengah arus globalisasi.²

Di Kota Semarang terdapat Taman Budaya Raden Saleh atau yang biasa dikenal TBRS. Merupakan bangunan dan area yang digunakan untuk mengembangkan, melestarikan, dan menampilkan seni budaya, terutama yang berkaitan dengan budaya Jawa Tengah. TBRS didirikan sekitar tahun 1970. Dengan pagelaran pertunjukan Wayang Orang oleh kelompok Nesthi Pandawa yang terus berjalan hingga saat ini. Namun, cukup disayangkan bahwasannya Taman Budaya Raden Saleh ini tidak terlalu dikenal oleh masyarakat. Berbagai upaya pemerintah lakukan untuk terus menghidupkan dan mengembangkan TBRS ini, salah satunya dengan memperbaiki gedung KI Narto Sabdo sebagai gedung teater atau gedung pertunjukan, guna memfasilitasi para pelaku seni. Berdasarkan jurnal berjudul '*Pengembangan Taman Budaya Raden Saleh Sebagai Pusat Budaya Di Kota Semarang*' Pemerintah Kota Semarang sebenarnya sudah berupaya mengembangkan kegiatan di Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) dari dulu, salah satunya dengan menyewakan sebagian lahan kepada pihak swasta untuk membangun Wonderia. Namun, pembangunan Wonderia tidak memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan TBRS. Bahkan, Wonderia sebagai fasilitas rekreasi berdiri sendiri dan tidak mendukung eksistensi TBRS. Hingga kini, dapat disimpulkan bahwa potensi seni dan budaya di Semarang membutuhkan ruang untuk pelestariannya. TBRS sebagai ruang budaya yang ada perlu ditata ulang dan dikembangkan. Penataan yang mempertimbangkan potensi sekitar serta penambahan fasilitas dapat meningkatkan peran TBRS sebagai taman budaya yang memiliki fungsi rekreasi dan edukasi dalam bidang kesenian. Tidak hanya sebagai tempat untuk memamerkan karya seniman, tetapi juga sebagai ruang untuk tumbuh dan berkembangnya kesenian di Semarang.³

Adapun Site Eks Wonderia merupakan site yang menjadi aset kota semarang, dimana site ini berada strategis di tengah kota, serta memiliki luasan seluas 3ha. Bertempat bersebelahan dengan TBRS yang mana merupakan bangunan dan area yang terfokus untuk mengembangkan, melestarikan dan menampilkan seni budaya Jawa Tengah. Dikutip dari laman Radar Semarang, di tuliskan bahwa dulu, jauh

¹ Pemerintah Kota Semarang. 2021. "Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2021 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2021-2026". Semarang : Pemerintah Kota Semarang. Bab IV Hal : 1-74.

² Ibid.

³ Ma'adin, Saleha. 2015. "*Pengembangan Taman Budaya Raden Saleh Sebagai Pusat Budaya Di Kota Semarang (Penekanan Arsitektur Neo-Vernakular)*". Publikasi Ilmiah. Surakarta : Universitas Muhammadiyah. Hal: IV-VIII

sebelum dibangun taman hiburan Wonderia, site ini sempat dijadikan sebagai terminal induk, kemudian dialih fungsi menjadi kebun binatang Tegalwareng yang kemudian berkembang menjadi taman hiburan rakyat (THR), hingga pada akhirnya baru dibangun Wonderia yang kini berakhir terbengkalai. Wonderia sempat mengalami masa kejayaan, dimana tempat wisata ini begitu terkenal pada tahun 2000-an, tepatnya pada tahun 2004 saat mulai beroperasi. Namun perlu disayangkan, karena kurangnya *maintenance* hingga menyebabkan korban luka di tahun 2007, serta diduga menajemen yang kurang baik, maka tempat wisata ini resmi ditutup sepenuhnya pada tahun 2007. Menyisakan lahan yang terbengkalai hingga saat ini. Berbagai rencana yang masih berkaitan dengan RPJMD Kota Semarang tahun 2021-2026, yakni menyangkut peningkatan sektor pariwisata, direncanakan site yang menjadi aset kota semarang ini difungsikan kembali. Dilansir dari berbagai sumber artikel maupun berita daerah, Pemerintah Kota Semarang terhadap site Eks Wonderia diantaranya merencanakan untuk membangun ruang publik baru, hutan kota, simpang lima kedua dengan sentra kuliner, hingga tempat wisata baru.

Berdasarkan jurnal yang berjudul '*Pengembangan Wisata Kota Semarang*' dikatakan bahwasannya sektor pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang memiliki dampak berantai yang signifikan terhadap sektor-sektor lain. Pengembangan pariwisata mampu memberikan kontribusi positif pada sektor-sektor seperti perdagangan, perhotelan, restoran, transportasi, dan lainnya. Hal ini membuat banyak daerah berupaya maksimal untuk mengembangkan sektor pariwisata. Pariwisata sendiri merupakan bagian penting dari pembangunan yang terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab, sambil tetap menjunjung nilai-nilai agama dan budaya yang ada di masyarakat, menjaga kelestarian lingkungan, serta memperhatikan kepentingan nasional. Namun, perlu disayangkan bahwa pemberdayaan potensi alam, budaya, dan kuliner sebagai daya tarik wisata masih belum dikelola secara optimal. Selain itu, pengelolaan atraksi wisata yang ada saat ini juga belum memadai. Keterlibatan pihak-pihak terkait dalam pengelolaan pariwisata, seperti pemerintah, swasta, dan masyarakat, juga dinilai belum maksimal. Idealnya, pengembangan destinasi wisata harus melibatkan semua pihak dan dilakukan secara sistematis. Adapun para pemangku kepentingan yang terlibat dalam pengelolaan pariwisata di Kota Semarang meliputi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar), masyarakat, Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), pengelola destinasi wisata, serta Badan Lingkungan Hidup. Adapun sebelum mengembangkan pariwisata, perlu dilakukan perencanaan yang mencakup peningkatan produk yang ada, menemukan peluang pasar baru, serta menetapkan prioritas jangka panjang bagi industri lokal (Godfrey & Clarke, 2000:9, dalam Sumastuti,dkk, 2021).

Kota Semarang memiliki kekayaan seni dan budaya yang kuat, didukung oleh keragaman penduduknya. Sebagai kota dengan populasi yang besar, Semarang memerlukan ruang untuk mengekspresikan seni dan budaya tersebut. Keunikan Semarang terletak pada karakter budaya pesisir yang merupakan hasil akulturasi antara budaya Jawa, Arab, dan Tionghoa. Potensi ini bisa dikembangkan lebih

lanjut, sehingga menjadikan Semarang sebagai aset penting dalam bidang seni dan budaya di Jawa Tengah (Ma'adin,2015). Dikutip dari katalog '*Semarang Dalam Angka*' yang diterbitkan oleh Badan Statsistik Kota Semarang tahun 2024 disebutkan bahwa pada tahun 2023, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang mencapai 6.492.875 orang, terdiri dari 6.478.883 wisatawan domestik dan 13.992 wisatawan asing. Dibandingkan dengan tahun 2022, terjadi peningkatan jumlah wisatawan, baik domestik maupun internasional. Wisatawan domestik mengalami kenaikan sebesar 21,37 persen, sedangkan wisatawan asing meningkat signifikan hingga 184,51 persen. Hal ini merupakan awal yang baik bagi keberlanjutan eksistensi pariwisata Kota Semarang. Adapun Aset seni dan budaya perlu didokumentasikan agar tidak hilang atau terlupakan. Dokumentasi ini bisa diwujudkan melalui galeri dan perpustakaan seni yang berfungsi untuk menyimpan serta memamerkan karya-karya tersebut. Selain itu, seni pertunjukan memerlukan ruang khusus untuk pelatihan dan pementasan rutin, sehingga dapat dikenal, diapresiasi, dan dikembangkan oleh masyarakat (Ma'adin, 2015)

Revitalisasi Eks Wonderia sebagai wisata edukasi budaya di Kota Semarang ini dirasa cukup penting guna mengoptimalkan potensi budaya dan sejarah yang ada di Kota Semarang, serta dapat mendukung perekonomian lokal. Sebagai kota metropolitan dengan populasi besar, Semarang memiliki kekayaan budaya unik hasil akulterasi Jawa, Arab, dan Tionghoa. Wisata edukasi budaya ini dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya lokal. Selain itu, sektor pariwisata berpotensi memberikan efek berantai pada sektor ekonomi kreatif lainnya, seperti UMKM, kuliner, dan seni pertunjukan. Dengan perencanaan yang tepat dan kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan pihak swasta, pengembangan wisata edukasi dapat memperkuat daya saing ekonomi serta memastikan pelestarian nilai budaya lokal di tengah arus modernisasi.

Dalam revitalisasi Eks Wonderia sebagai wisata edukasi budaya ini menggunakan pendekatan arsitektur Biofilik. Arsitektur biofilik adalah konsep desain yang menekankan terciptanya hubungan harmonis antara arsitektur, manusia sebagai penggunanya, dan lingkungan alam. Melalui pendekatan ini, pengguna diharapkan bisa mendapatkan kepuasan, baik secara psikologis maupun material. Tujuan utama penerapan desain ini adalah menciptakan ruang arsitektur yang mampu meningkatkan kesejahteraan manusia, baik fisik maupun mental, dengan menjaga keterhubungan antara manusia dan alam secara berkesinambungan (Ayustina,2022). Dimana dalam revitalisasi mengambil pendekatan Biofilik, karena selaras dengan rencana pemerintah Kota Semarang selain bertujuan menghidupkan site sebagai sentra kuliner maupun tempat wisata, juga merealisasikan rencana site sebagai ruang hijau atau hutan kota.

Tujuan utama dari revitalisasi ini adalah untuk mengoptimalkan potensi budaya dan sejarah Kota Semarang, dengan menciptakan wisata edukasi yang tidak hanya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya lokal, tetapi juga mendukung perekonomian melalui pariwisata berkelanjutan. Mengingat Semarang sebagai kota metropolitan dengan kekayaan budaya hasil akulterasi Jawa, Arab, dan Tionghoa, revitalisasi ini penting untuk memastikan nilai-nilai budaya lokal tetap

lestari di tengah arus modernisasi. Selain itu, pengembangan wisata edukasi ini juga berpotensi memperkuat sektor ekonomi kreatif seperti UMKM, kuliner, dan seni pertunjukan. Pendekatan arsitektur biofilik dalam desainnya akan menciptakan ruang yang mampu menjaga kesejahteraan fisik dan mental penggunanya, serta selaras dengan rencana pemerintah untuk menjadikan site ini sebagai ruang hijau yang terintegrasi dengan alam.

1.2. TERMINOLOGI JUDUL

Mengambil judul “**Revitalisasi Eks Wonderia sebagai Wisata Edukasi Budaya Dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kota Semarang**”. Dalam KBBI didapat pengertian sebagai berikut :

a) **Revitalisasi**

Proses, perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali. Dalam hal ini revitalisasi bisa diartikan bahwa **Revitalisasi** adalah proses menghidupkan kembali atau memulihkan suatu kawasan, bangunan, atau lingkungan yang mengalami penurunan fungsi, kualitas, atau popularitas. Tujuannya adalah untuk memperbarui dan meningkatkan kualitas serta fungsinya agar kembali bermanfaat dan relevan bagi masyarakat.

b) **Eks Wonderia**

- **Eks**
Bekas; mantan
- **Wonderia**

Salah satu obyek wisata yang dulu cukup potensial di Kota Semarang. (http://eprints.undip.ac.id/32959/1/Skripsi_06.pdf)

Dalam hal ini Eks Wonderia bisa diartikan bahwa bekas Wonderia. ‘Wonderia’ sendiri adalah salah satu obyek wisata yang dulu sangat terkenal di Kota Semarang.

c) **Wisata Edukasi Budaya**

- **Wisata** adalah aktivitas untuk bersenang-senang, memperluas pengetahuan, dan sebagainya, dilakukan dengan bepergian ke tempat tertentu, biasanya dengan bersama-sama; pariwisata
- **Edukasi** adalah (perihal) pendidikan
- **Budaya** adalah sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah

Jadi bisa disimpulkan bahwa **Wisata Edukasi Budaya** yakni Jenis pariwisata yang tidak hanya menawarkan rekreasi, tetapi juga memberikan unsur pendidikan. Di sini, fokusnya adalah pada aspek budaya, yang bisa mencakup tradisi, sejarah, seni, atau warisan lokal. Pengunjung dapat belajar lebih dalam tentang budaya melalui interaksi dengan elemen-elemen desain dan program edukatif di tempat wisata tersebut.

d) Pendekatan Arsitektur Biofilik

- **Pendekatan** adalah proses, cara, perbuatan mendekati (hendak berdamai, bersahabat, dan sebagainya)
- **Arsitektur** seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya; ilmu bangunan
- **Biofilik** berkaitan dengan, menunjukkan, atau menjadi kecenderungan manusia untuk berinteraksi atau berhubungan erat dengan bentuk kehidupan lain di alam (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/biofilik>)

Jadi bisa disimpulkan bahwa **Pendekatan Arsitektur Biofilik** yakni sebuah pendekatan desain arsitektur yang bertujuan menghubungkan manusia dengan alam. Dalam konteks ini, arsitektur biofilik digunakan untuk menciptakan ruang yang selaras dengan alam, memberikan pengalaman alami bagi pengunjung, serta mendukung kesejahteraan fisik dan psikologis melalui elemen-elemen alami dalam desain bangunan dan lingkungannya.

e) Kota Semarang

- **Kota** adalah daerah pemerintahan dengan populasi tinggi serta fasilitas modern dan sebagian besar penduduknya bekerja di luar pertanian
- **Semarang** adalah ibu kota Provinsi Jawa Tengah, terkenal dengan sebutan Kota Lumpia

Jadi, bisa disimpulkan bahwa **Kota Semarang** disini sebagai lokasi geografis dari proyek revitalisasi ini, yakni Kota Semarang, yang memiliki nilai historis, budaya, dan lingkungan yang signifikan. Kota ini menjadi pusat kegiatan yang dirancang dalam proyek tersebut, dengan mempertimbangkan kekayaan budaya dan karakteristik alam yang ada.

Secara keseluruhan judul '*Revitalisasi Eks Wonderia Sebagai Wisata Edukasi Budaya Dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik Di Kota Semarang*' mengacu pada proyek yang bertujuan menghidupkan kembali bekas taman hiburan Wonderia. Proyek ini akan mengubahnya menjadi destinasi wisata edukasi yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga unsur pendidikan budaya tentang sejarah dan warisan lokal. Pendekatan arsitektur biofilik diterapkan untuk menciptakan ruang yang menyatu dengan alam, menggunakan material ramah lingkungan, serta memberikan kesejahteraan fisik dan mental bagi pengunjung. Lokasinya di Kota Semarang, yang kaya akan nilai budaya dan sejarah, menjadikan proyek ini relevan untuk menghidupkan kembali tempat yang pernah populer.

1.3. RUMUSAN MASALAH

- 1.3.1. Bagaimana mengoptimalkan potensi pariwisata kota semarang melalui pelestarian budaya lokal?
- 1.3.2. Bagaimana merevitalisasi Eks Wonderia menjadi ruang publik baru, sebagai wisata edukasi berbasis budaya lokal?
- 1.3.3. Bagaimana perwujudan desain revitalisasi Eks Wonderia sebagai ruang wisata edukasi berbasis budaya lokal dengan mengintegrasikan elemen arsitektur dengan alam melalui pendekatan biofilik?

1.4. MAKSUD

Revitalisasi Eks Wonderia sebagai wisata edukasi budaya dengan pendekatan arsitektur biofilik di Kota Semarang dimaksudkan untuk memadukan keindahan alam dan budaya lokal dalam satu ruang yang interaktif dan berkelanjutan. Melalui desain ini, wisatawan tidak hanya menikmati keunikan budaya dan sejarah, tetapi juga mendapatkan pengalaman edukatif yang mendalam dengan dukungan teknologi modern seperti VR. Selain itu, konsep arsitektur biofilik dipilih guna menciptakan lingkungan yang menyehatkan secara fisik dan mental, yakni dengan menghubungkan pengunjung lebih erat dengan alam. Adapun ruang publik ini berada di Site Eks Wonderia. Dirancang untuk memaksimalkan potensi lokasi strategis di tengah kota, sebagaimana dituliskan pada artikel maupun berita terkait rencana pemerintah Kota Semarang untuk menghidupkan kembali site strategis yang terbengkalai, maka muncul gagasan untuk merealisasikan rencana tersebut dengan menghadirkan suasana yang nyaman dan tetap menjaga kearifan lokal, namun juga dapat meningkatkan daya tarik site melalui wisata berbasis budaya. Dengan mengusung kebudayaan Kota Semarang, revitalisasi ini diharapkan juga dapat selaras dengan fungsi Taman Budaya Raden Saleh (area dan bangunan bersebelahan langsung dengan site) yang mana terfokus pada pengembangan dan pelestarian seni budaya Jawa Tengah. Selain itu, pembangunan wisata edukasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kunjungan ke Taman Budaya Raden Saleh, menjadikan kawasan ini sebagai destinasi wisata budaya terintegrasi di Kota Semarang.

1.5. TUJUAN

- 1.5.1. Memadukan keindahan alam dan budaya lokal dalam satu ruang wisata yang interaktif dan berkelanjutan.
- 1.5.2. Meningkatkan pemahaman dan apresiasi wisatawan terhadap budaya dan sejarah Kota Semarang melalui pengalaman edukatif yang mendalam.
- 1.5.3. Menciptakan lingkungan yang menyehatkan fisik dan mental dengan memperkuat hubungan antara manusia dan alam melalui konsep arsitektur biofilik.

- 1.5.4. Memaksimalkan potensi strategis Site Eks Wonderia sebagai ruang publik di tengah kota yang terbengkalai, dengan menghadirkan suasana nyaman yang tetap menjaga kearifan lokal. Sebagaimana yang juga telah direncanakan oleh Pemerintah Kota Semarang untuk memanfaatkan site ini kembali (Revitalisasi).
- 1.5.5. Meningkatkan daya tarik wisata berbasis budaya dengan menciptakan ruang publik yang menarik dan sesuai dengan nilai budaya lokal.
- 1.5.6. Mendukung fungsi Taman Budaya Raden Saleh dalam pelestarian dan pengembangan seni budaya Jawa Tengah, serta meningkatkan kunjungan ke kawasan tersebut.
- 1.5.7. Menjadikan kawasan Site Eks Wonderia dan Taman Budaya Raden Saleh sebagai destinasi wisata budaya terintegrasi di Kota Semarang.

1.6. SASARAN

Wisata Edukasi Budaya ini merupakan ruang publik yang dapat dipergunakan secara umum oleh segala usia, baik pengunjung lokal maupun non-lokal, para pelaku UMKM, para seniman maupun pelaku budaya.

1.7. MANFAAT

1.7.1. Manfaat Untuk Site Eks Wonderia

Revitalisasi Eks Wonderia sebagai wisata edukasi budaya bertujuan untuk menghidupkan kembali area yang telah lama terbengkalai. Sebagaimana merealisasikan yang telah direncanakan oleh pemerintah Kota Semarang untuk memanfaatkan kembali site Eks Wonderia. Site Eks Wonderia merupakan aset penting bagi Kota Semarang yang sayang jika dibiarkan tidak terawat. Dengan revitalisasi ini, site tersebut dapat mendukung perekonomian kota serta berfungsi sebagai ruang publik bagi masyarakat. Diharapkan, melalui revitalisasi ini, Eks Wonderia dapat kembali menjadi destinasi yang ramai dan diminati, seperti masa kejayaannya dahulu, baik oleh pengunjung lokal maupun non-lokal.

1.7.2. Manfaat Untuk Site Sekitar

Revitalisasi Eks Wonderia sebagai Wisata Edukasi Budaya akan menciptakan sinergi dengan sekitar khusunya dengan Taman Budaya Raden Saleh yang terletak bersebelahan, yakni dengan menarik lebih banyak pengunjung ke area tersebut. Hal ini diharapkan dapat memperkuat peran kawasan sebagai pusat kebudayaan bagi pelestarian dan pengembangan inovasi budaya Kota Semarang, menjadikannya lebih hidup, dinamis, dan berkelanjutan dalam jangka panjang.

1.7.3. Manfaat Untuk Masyarakat dan Kota Semarang

Manfaat dari revitalisasi ini yakni mengambil peran penting dalam melestarikan budaya dengan mengedukasi dan memperkuat identitas masyarakat Semarang melalui penyajian kekayaan budaya serta sejarah lokal dalam bentuk yang modern dan mudah diakses. Selain itu, fasilitas ini dirancang sebagai ruang publik yang nyaman dan sehat, menjadi tempat bagi masyarakat untuk bersantai, beristirahat

dari hiruk-pikuk kota, serta terhubung kembali dengan alam. Di sisi lain, proyek ini juga mendukung ekonomi kreatif dengan menciptakan peluang baru di sektor pariwisata, berfokus pada budaya, edukasi, dan inovasi teknologi.

1.7.4. Manfaat Untuk Masyarakat Umum

Berlokasi strategis di pusat kota dengan akses yang mudah, destinasi ini akan menjadi tujuan bagi wisatawan lokal dan mancanegara yang ingin mengetahui keunikan budaya Kota Semarang, serta menjadi destinasi alam ditengah Kota Semarang. Selain hiburan, pengunjung juga akan mendapatkan pengalaman edukatif yang interaktif, di mana mereka dapat mempelajari budaya dan sejarah lokal melalui teknologi modern seperti VR.

1.8. METODE REVITALISASI

Pendekatan yang diterapkan dalam pengembangan konsep dan perencanaan selama proses revitalisasi dilakukan dengan cara analisa data sebagai berikut:

- a) Studi Pustaka / Studi Literatur
- b) Wawancara dan Mencari data dengan Pihak terkait
- c) Studi Lapangan dan Dokumentasi
- d) Studi Banding Proyek Sejenis / Studi Preseden

Melalui data yang ada, maka revitalisasi dilakukan dengan mengembangkan apa yang didapat setelah melakukan analisa data.

1.9. BATASAN LINGKUP STUDI

Lingkup studi yang dibahas dalam revitalisasi Wisata Edukasi Budaya di Kota Semarang ini mencakup:

1. Dalam merevitalisasi Eks Wonderia sebagai Wisata Edukasi Budaya yang edukatif dan rekreatif, maka diperlukan tinjauan mengenai wisata edukasi
2. Seluruh aspek fisik yang sesuai dengan revitalisasi Wisata Edukasi Budaya. Keseluruhan mengenai site yang mencangkup lingkungan tapak, massa bangunan, pembentukan ruang, hingga fasilitas yang ada.
3. Dalam segi Arsitektur, menggunakan prinsip dalam pendekatan biofilik, selain sebagai destinasi wisata edukasi, juga sebagai tatanan ruang hijau publik yang dapat diakses seluruh lapisan masyarakat maupun wisatawan.

1.10. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I Pendahuluan

Bab 1 membahas latar belakang pemilihan judul Tugas Akhir ‘*Revitalisasi Eks Wonderia Sebagai Wisata Edukasi Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kota Semarang*’. Di dalamnya, dijelaskan terminologi judul, identifikasi masalah yang krusial untuk pengembangan konsep, serta maksud, tujuan, sasaran, dan manfaat revitalisasi. Selain itu, bab ini juga memuat metode revitalisasi dan batasan lingkup studi secara singkat, sebelum dijabarkan lebih luas pada bab selanjutnya.

BAB II Tinjauan Teori

Pada bab ini, akan dicantumkan data pendukung dalam penyusunan TA, sebagaimana yang telah disebutkan secara singkat pada batasan lingkup studi. Menyangkut pada data-data yang berisi tinjauan mengenai wisata edukasi, baik tinjauan umum maupun tinjauan khusus mengenai wisata edukasi. tinjauan lokasi, hingga tinjauan mengenai arsitektur biofilik, struktur, dan studi preseden. Data-data yang didapat sebagai pendukung serta landasan teoritis dalam pengembangan konsep revitalisasi.

BAB III Metode Revitalisasi

Pada bab ini akan di cantumkan mengenai metode revitalisasi, mulai dari ide dasar revitalisasi, perincian mengenai masalah, strategi yang akan diterapkan, metode pengumpulan data, hingga alur pikir.

BAB IV Analisa Revitalisasi

Bab ini berisi mengenai seluruh analisa yang dibutuhkan. Analisa Eksternal terdiri dari analisis site yang mencakup iklim, vegetasi, orientasi matahari, kebisingan, dan aksesibilitas. Kondisi fisik site, fungsi sekitar, view dari site, serta sirkulasi jalan dan bentuk bangunan di sekitarnya juga diperhatikan untuk mendukung desain yang optimal. Analisa internal berupa perhitungan terhadap luasan serta kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas pengguna.

BAB V Draft Konsep Revitalisasi

Setelah menganalisa yang dibutuhkan baik secara eksternal maupun internal, maka pada bab ini akan dituliskan konsep revitalisasi dari pendekatan arsitektur biofilik yang akan diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat sumber-sumber pendukung dalam proses menyusun konsep revitalisasi Eks Wonderia.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. TINJAUAN WISATA EDUKASI

2.1.1. TINJAUAN UMUM

2.1.1.1. Pengertian Pariwisata

Dalam KBBI wisata dapat diartikan aktivitas untuk bersenang-senang, memperluas pengetahuan, dan sebagainya, dilakukan dengan bepergian ke tempat tertentu, biasanya dengan bersama-sama; pariwisata. Sementara pariwisata memiliki arti yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme

Pariwisata berasal dari kata "wisata" yang merujuk pada perjalanan atau traveling, sedangkan "wisatawan" adalah individu yang melakukan perjalanan tersebut. Sementara itu, "kepariwisataan" mencakup kegiatan atau segala hal yang berkaitan dengan dunia pariwisata. Kegiatan pariwisata sendiri memiliki dampak yang signifikan dalam aspek sosial, budaya, dan ekonomi, yang muncul sebagai hasil dari aktivitas perjalanan wisata (Pradana, 2019 dalam Latif, 2022).

Sementara itu, menurut buku yang berjudul "*Kajian Dasar Pariwisata*", bahwa Di Indonesia, istilah "pariwisata" pertama kali diperkenalkan oleh mendiang Presiden Soekarno sebagai padanan dari kata "tourism" atau "turisme". Secara umum, pengertian pariwisata atau turisme sering kali mencerminkan cara dan tujuan orang-orang yang menggunakan istilah ini. Secara etimologis, pariwisata berasal dari kata "wisata" yang berarti perjalanan; wisatawan merujuk pada individu atau kelompok yang melakukan perjalanan; dan kepariwisataan mencakup segala hal yang berkaitan dengan aktivitas pariwisata. Pariwisata bersifat sosial, ekonomi, dan budaya, yang muncul sebagai dampak dari kegiatan perjalanan wisata.

2.1.1.2. Jenis-Jenis Pariwisata

Dilansir dari buku yang berjudul "*Kajian Dasar Pariwisata*", berikut ini adalah beberapa jenis pariwisata yang dikumpulkan dari berbagai sumber maupun dari berbagai pendapat.

Dalam klasifikasi pariwisata menurut Host and Guest (1989) yang diuraikan oleh Kusumanegara (2009:3), pariwisata dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Pariwisata Etnik (Ethnic Tourism: Melibatkan perjalanan untuk mengamati budaya dan gaya hidup masyarakat yang menarik.
2. Pariwisata Budaya (Culture Tourism): Berfokus pada perjalanan untuk merasakan atau mengalami gaya hidup yang telah hilang dari ingatan kolektif.

3. Pariwisata Rekreasi (Recreation Tourism): Berpusat pada aktivitas yang berkaitan dengan olahraga, relaksasi, serta interaksi sosial dalam suasana santai.
4. Pariwisata Alam (Eco Tourism): Menyusuri tempat-tempat yang masih alami atau belum tercemar untuk mempelajari, mengagumi, dan menikmati pemandangan, flora, fauna, serta budaya lokal yang ada atau pernah ada.
5. Pariwisata Kota (City Tourism): Berkeliling kota untuk menikmati pemandangan, flora, fauna, serta perwujudan budaya yang ada atau pernah ada di tempat tersebut.
6. Resort City: Kota atau desa yang berfokus pada pengembangan fasilitas wisata seperti penginapan, restoran, olahraga, hiburan, dan tempat rekreasi lainnya.
7. Pariwisata Agro (Agro Tourism): Termasuk ‘Rural Tourism’ atau ‘Farm Tourism’, di mana perjalanan ini bertujuan untuk memahami dan mempelajari aktivitas pertanian, perkebunan, peternakan, dan kehutanan, serta meningkatkan kesadaran wisatawan terhadap alam dan kelestariannya.

Sementara menurut Menurut Spillane (1987), pariwisata dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Pariwisata untuk Menikmati Perjalanan (Pleasure Tourism): Wisata yang bertujuan untuk berlibur, menikmati alam, mencari suasana baru, dan mencari ketenangan.
2. Pariwisata untuk Rekreasi (Recreation Tourism): Dilakukan untuk beristirahat dan memulihkan kondisi fisik serta mental.
3. Pariwisata untuk Kebudayaan (Cultural Tourism): Bertujuan mempelajari adat istiadat, sejarah, seni, dan budaya daerah lain.
4. Pariwisata untuk Olahraga (Sports Tourism): Meliputi wisata terkait acara olahraga besar (Sports Event) atau kegiatan olahraga individu seperti pendakian dan berkuda.
5. Pariwisata untuk Urusan Bisnis (Business Tourism): Perjalanan yang berkaitan dengan pekerjaan atau jabatan.
6. Pariwisata untuk Berkonvensi (Convention Tourism): Melibatkan pertemuan besar, seperti konvensi, yang dihadiri oleh banyak peserta selama beberapa hari.

2.1.2. TINJAUAN KHUSUS

2.1.2.1. Pengertian Wisata Edukasi

Wisata edukasi, atau edutourism, adalah sebuah program di mana para wisatawan mengunjungi suatu destinasi dengan tujuan utama untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran langsung di lokasi tersebut (Rodger, 1998:28, dalam Ratih,dkk, 2013). Sementara itu, Priyanto(2018 dalam Hayatri,

2021) menjelaskan bahwa wisata edukasi adalah suatu konsep wisata yang memiliki nilai positif, menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan pengalaman berwisata. Wisata edukasi sendiri merupakan aktivitas pembelajaran yang bersifat non-formal, sehingga lebih fleksibel dibandingkan dengan metode pembelajaran yang kaku di dalam kelas. Selain itu, pelaksanaan konsep ini lebih mengarah pada edutainment, yaitu proses belajar yang dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan dan menghibur. Salah satu langkah dalam mengembangkan objek wisata yang melibatkan partisipasi masyarakat adalah melalui perancangan wisata edukasi. Wisata edukasi bertujuan memberikan pemahaman, pengetahuan, atau pengalaman belajar secara langsung kepada wisatawan tentang tempat yang dikunjungi. Alasan seseorang melakukan perjalanan wisata dapat bervariasi, termasuk untuk berlibur, rekreasi, menjaga kesehatan, serta minat terhadap budaya, seni, pendidikan, dan penelitian (Suwantoro, 1997, dalam Riadi, dkk, 2020).

Menurut Suwantoro (Noris, 2019 dalam Saputra, 2020). Bahwasannya wisata edukasi budaya merupakan suatu bentuk kegiatan pariwisata yang tidak hanya berfokus pada hiburan, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran mendalam tentang kebudayaan. Dalam kegiatan ini, wisatawan diajak untuk memahami lebih jauh tentang berbagai aspek kebudayaan, termasuk seni, tradisi, adat istiadat, serta warisan budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk mengenal lebih dekat kekayaan budaya suatu daerah, baik melalui pertunjukan seni, kerajinan tangan, maupun upacara adat yang khas. Wisata edukasi budaya dirancang untuk menghubungkan wisatawan dengan nilai-nilai tradisional dan sejarah, sehingga tidak hanya menjadi perjalanan wisata biasa, tetapi juga sarana pembelajaran yang memperkaya pengetahuan dan wawasan tentang warisan budaya suatu masyarakat.⁴

2.1.2.2. Jenis-Jenis Wisata Edukasi

Adapun dikatakan bahwa eduwisata diklasifikasikan menjadi empat jenis yaitu :⁵

1. Wisata Edukasi Sains adalah jenis wisata edukasi yang berfokus pada ilmu pengetahuan. Dalam wisata ini, pengunjung diajak untuk memperoleh berbagai informasi mengenai ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari selama kegiatan wisata berlangsung.
2. Wisata Edukasi Olahraga merupakan perpaduan antara wisata dan pendidikan yang berfokus pada kegiatan fisik atau olahraga. Wisata ini dirancang untuk melibatkan pengunjung dalam aktivitas fisik yang mendukung pembelajaran.

⁴ Saputra, Marcellinus Agus. 2020. "Eduwisata Agrobisnis Kebun Teh Nglinggo, Pagerharjo, Kulon Progo Dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis". Thesis. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya. Hal:16.

⁵ Ibid.

3. Wisata Edukasi Budaya adalah kegiatan wisata yang menyediakan informasi tentang pendidikan budaya, mencakup seni, adat istiadat, serta berbagai hal lain yang berkaitan dengan kebudayaan.
4. Wisata Edukasi Agrobisnis menggabungkan kegiatan wisata dengan edukasi yang berfokus pada aktivitas agro atau pertanian dan peternakan, yang dapat dikelola oleh perusahaan atau perseorangan dalam lingkup bisnis.

2.1.2.3. Prinsip Wisata Edukasi

Dalam jurnal “*Perancangan Wisata Edukasi Lingkungan Hidup Di Batu Dengan Penerapan Material Alami*” didukung juga dalam jurnal “*Potensi Wisata Edukasi Budaya Di Museum Layang-Layang Indonesia Jakarta*”. disebutkan bahwa karena edutourism merupakan bagian atau subtipe dari wisata alam (ekowisata), maka prinsip pengembangannya pun serupa, dengan tetap mengacu pada kaidah-kaidah yang berlaku dalam ekowisata. Kegiatan edutourism, seperti halnya ekowisata, melibatkan komponen sarana dan jasa. Menurut Wood (2002:28), karakteristik sarana dan jasa dalam edutourism, yang sejalan dengan ekowisata, meliputi:

1. Melindungi lingkungan sekitar, baik lingkungan alami maupun budaya lokal.
2. Meminimalkan dampak terhadap lingkungan alami selama masa pembangunan dan operasional.
3. Menyesuaikan dengan konteks budaya dan fisik setempat, misalnya melalui arsitektur yang selaras dengan bentuk, lanskap, dan warna lingkungan sekitar.
4. Mengurangi konsumsi air dan menggunakan metode alternatif yang berkelanjutan untuk memperoleh pasokan air tambahan.
5. Mengelola limbah dan sampah dengan cermat.
6. Memenuhi kebutuhan energi dengan menggunakan desain pasif, yang tidak banyak mengubah lingkungan alami.
7. Bekerja sama dengan komunitas lokal dalam pembangunan dan pengelolaannya.
8. Menawarkan program berkualitas untuk memberikan edukasi mengenai lingkungan dan budaya lokal kepada pekerja dan wisatawan.
9. Mendukung berbagai program penelitian untuk berkontribusi terhadap pengembangan berkelanjutan wilayah tersebut.

2.1.2.4. Daya Tarik Wisata Edukasi

Menurut Suwantoro (2004), daya tarik wisata didasarkan pada beberapa faktor: (1) keunikan, keindahan, dan suasana yang nyaman, yang menjadi motivasi bagi sumber daya wisata untuk memberikan kesan menyenangkan, indah, nyaman, dan bersih; (2) aksesibilitas yang mudah sehingga tempat

tersebut dapat dikunjungi oleh banyak orang; (3) adanya ciri khas atau spesifikasi yang langka; (4) tersedianya sarana dan prasarana untuk mendukung kenyamanan pengunjung; (5) daya tarik tinggi dari obyek wisata alam seperti pegunungan, sungai, pantai, pasir, dan hutan; serta (6) daya tarik wisata budaya, yang memiliki nilai khusus melalui atraksi kesenian, upacara adat, serta nilai luhur dalam karya-karya manusia masa lampau.⁶

Sementara itu disebutkan juga bahwa Wisata edukasi budaya adalah salah satu jenis pariwisata yang menjadikan kebudayaan sebagai objek utamanya. Jenis pariwisata ini berbeda dari pariwisata dengan minat khusus lainnya, seperti wisata pendidikan alam atau petualangan. Ada 12 unsur dalam wisata pendidikan budaya yang mampu menarik wisatawan, yaitu: 1. Bahasa (language), 2. Masyarakat (traditions), 3. Kerajinan tangan (handicraft), 4. Makanan (foods), 5. Musik dan kesenian (art and music), 6. Sejarah suatu tempat (history of the region), 7. Cara kerja dan teknologi (work and technology), serta 8. Agama (religion) yang ditampilkan melalui cerita atau objek yang dapat disaksikan.⁷

Menurut Yeoti pada Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata (2008) dalam Latif (2022). Secara umum terdapat empat kategori daya tarik wisata yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi suatu daerah tujuan wisata. Salah satunya, yaitu Cultural Attraction. Daya tarik budaya seperti peninggalan sejarah, cerita rakyat, kesenian tradisional, museum, upacara keagamaan, festival seni, dan sebagainya.

Menurut Prasetyo (2023), sebagai daya tarik, destinasi wisata edukasi umumnya dilengkapi dengan fasilitas seperti pemandu wisata, pusat informasi, dan media interaktif yang membantu pengunjung memahami materi yang disajikan. Selain itu, destinasi ini sering menawarkan kegiatan seperti workshop, kuliah, dan program khusus. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, wisata edukasi menjadi cara efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, jenis wisata ini juga berperan dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan, sejarah, dan budaya.

2.2. TINJAUAN LOKASI

2.2.1. Sejarah Kota Semarang

Mengambil sumber dari buku “*Kajian Tentang Tokoh dan Peristiwa Sejarah di Kota Semarang*” bahwa Kota Semarang memiliki sejarah yang erat dengan peran tokoh-tokoh penting dalam penyebaran agama dan pembentukan wilayah. Pada abad ke-8, wilayah ini dimulai dari pesisir Pragota, sebuah daerah di bawah kekuasaan Kerajaan Mataram Kuno yang menjadi pelabuhan penting.

⁶ Br Butar, Veronika., 2017. “Potensi Daya Tarik Wisata Godong Ijo Sebagai Wisata Edukasi Di Depok Jawa Barat”. Jakarta : Akademi Pariwisata Indonesia. Hal : 18-19.

⁷ Chairunnisa, & Yusriini, Lenny. 2017. “Potensi Wisata Edukasi Budaya Di Museum Layang-Layang Indonesia Jakarta”. *Jurnal EDUTURISMA*, Edisi ke-2, Volume I Nomor 2, Periode Desember 2016 – Mei 2017. Jakarta : Wisata Akademi Pariwisata Indonesia. Hal : 12.

Seiring waktu, pengendapan membuat pulau-pulau kecil di sekitarnya menyatu, membentuk daratan yang kini dikenal sebagai Kota Semarang.⁸

Tokoh utama dalam sejarah awal Semarang adalah Ki Ageng Pandan Arang, yang datang ke daerah ini atas perintah Sunan Kalijaga untuk menggantikan Syekh Siti Jenar. Ia mendirikan sebuah masjid yang kelak menjadi cikal bakal Masjid Agung Semarang, sekaligus pusat penyebaran Islam. Semarang tumbuh pesat di bawah kepemimpinan Ki Ageng Pandan Arang, sehingga Sultan Hadiwijaya dari Pajang akhirnya mengangkatnya menjadi Bupati Semarang pertama pada 1547. Peningkatan status Semarang sebagai kabupaten ini menunjukkan kemajuan pesat kota tersebut dalam bidang pemerintahan, agama, dan ekonomi. Setelah wafatnya Ki Ageng Pandan Arang, posisinya digantikan oleh putranya, Ki Ageng Pandan Arang II, yang lebih fokus pada penyebaran agama Islam hingga wilayah Salatiga dan Klaten.⁹

Selain peran Ki Ageng Pandan Arang, Laksamana Cheng Ho, seorang pelaut Muslim asal Cina, juga turut memperkaya sejarah Semarang. Pada abad ke-15, Cheng Ho tiba di pesisir Semarang, menyusuri Sungai Kaligarang dan mendarat di Simongan. Di sana, ia mendirikan sebuah masjid yang kemudian berkembang menjadi Klenteng Sam Poo Kong. Meski didirikan oleh seorang Muslim, klenteng ini berarsitektur Tionghoa dan menjadi tempat ziarah serta peribadatan bagi komunitas Tionghoa. Cheng Ho dianggap sebagai tokoh yang dihormati oleh masyarakat lokal, dan peringatan tahunan pendaratannya di Sam Poo Kong menjadi salah satu acara budaya penting di kota ini.¹⁰

Kehadiran Ki Ageng Pandan Arang dan Cheng Ho memperlihatkan bahwa Semarang bukan hanya tumbuh dari aspek geografis, tetapi juga dari perpaduan pengaruh agama dan budaya. Keduanya berperan dalam penyebaran agama Islam dan pembentukan struktur sosial di Semarang, meski dengan pendekatan dan latar belakang yang berbeda. Perpaduan ini menjadi salah satu kekayaan budaya Semarang yang masih dapat dilihat hingga hari ini.¹¹

2.2.2. Budaya Kota Semarang

Istilah "kebudayaan" berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu "buddayah," yang merupakan bentuk jamak dari "budhi," yang berarti akal atau budi. Secara umum, kebudayaan diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan pemikiran dan kecerdasan manusia. Kebudayaan mencakup hasil kreasi, rasa, dan daya cipta manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum adat, keterampilan, serta kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat.¹²

⁸ Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang. 2023. *Kajian Tentang Tokoh dan Peristiwa Sejarah di Kota Semarang. Laporan Akhir. Semarang : Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang.* Hal : 63-69.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid.

¹² Nasukha, Reza Adi. *Materi Antropologi Kelas XI Bab 2 Apa itu Kebudayaan.* 2015.

<https://blog.unnes.ac.id/azzelins/2015/12/12/materi-antropologi-kelas-xi-bab-2-apa-itu-kebudayaan/>

Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan mencakup seluruh perilaku manusia beserta hasil-hasil yang diperoleh melalui proses belajar, yang kemudian membentuk pola kehidupan dalam masyarakat. Senada dengan pandangan ini, Selo Soemardjan dan Soelaeman Soenardi dalam buku *Setangkai Bunga Sosiologi* (1964) merumuskan kebudayaan sebagai segala hasil karya, cipta, dan rasa masyarakat. Mereka menjelaskan bahwa karya masyarakat melahirkan teknologi serta kebudayaan material yang berperan dalam membantu manusia mengelola lingkungan demi kesejahteraan bersama.¹³

Dalam bahasa Inggris, istilah kebudayaan dikenal sebagai *culture*, yang sebenarnya merupakan istilah yang relatif baru dan mulai digunakan pada pertengahan abad ke-19. Sebelumnya, pada tahun 1843, para antropolog mengartikan *culture* sebagai cara mengolah tanah atau usaha bercocok tanam, sebagaimana terlihat dalam istilah *agriculture* dan *horticulture*. Hal ini berkaitan dengan akar katanya dalam bahasa Latin, *colere*, yang berarti pemeliharaan atau pengolahan tanah pertanian. Secara kiasan, kata ini juga memiliki makna pembentukan dan pemurnian jiwa.¹⁴

Antropolog E.B. Tylor dalam bukunya *Primitive Culture* (1871) mendefinisikan kebudayaan sebagai suatu kesatuan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta berbagai keterampilan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai bagian dari masyarakat.¹⁵

Dalam hal ini, maka Kebudayaan asli Kota Semarang adalah warisan budaya yang berkembang secara turun-temurun di tengah masyarakat Semarang. Kebudayaan ini terbentuk dari perpaduan berbagai pengaruh, terutama budaya Jawa, Tionghoa, Arab, dan kolonial Belanda, yang mencerminkan sejarah panjang kota sebagai pusat perdagangan dan peradaban.

Berikut ini adalah data kebudayaan Kota Semarang baik fisik maupun non-fisik yang di dapat dari dinas pariwisata dan kebudayaan Kota Semarang serta didukung dari berbagai sumber lain:

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid

Tabel 2.1 Tabel Kebudayaan Fisik

No	Jenis	Nama
1	Kawasan dan Bangunan Ikonik	Lawang Sewu
		Gereja Blenduk
		Kota Lama Semarang
		Klenteng Sam Poo Kong
		Tugu Muda
		Pasar Johar
		Masjid Agung Semarang
		Masjid Agung Jawa Tengah
		Pagoda Avalokitesvara
		Pura Giri Natha
2	Kuliner	Pecinan
		Lumpia rebung
		Wingko Babat
		Babat gongso
		Bandeng tulang lunak (bendeng presto)
		Roti ganjel rel
		Garang asem
		Soto Semarang
		Pecel Semarang
		Tahu gimbal
		Tahu pong
		Tahu petis
		Nasi koyor atau Gudeg koyor
		Mie Kopyok
3	Pakaian	Nasi Glewo
		Gule Bustaman
4	Kerajinan Khas	Pakaian Gagrak Semarangan
		Kain Khas Semarang (Blangkon dan Kebaya Encim)
		Teng-tengan
		Kerajinan Eceng Gondok
		Batik Gemawang
		Batik Adisty
		Batik Asem Tugu
		Kerajinan Relief Kuningan
5	Alat Musik	Kerajinan kulit
		Wayang suket
5	Alat Musik	Yam Qien

(Sumber: Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang,2024)

Tabel 2.2 Tabel Kebudayaan Non-Fisik

No	Jenis	Nama
1	Tradisi	Dugderan
		Nyadran
		Kirab Pengantin Semarangan
		Popokan (kirab sedekah desa)
		Sesaji Rewanda
		Magengen
		Kirab Bendhe
2	Bahasa	Jawa Semarangan
3	Kesenian	Wayang Orang (Wayang wong)
		Tari Gambang Semarang
		Gambang Semarangan
		Tari Warak
		Ketoprak Truthug
		Wayang Potehi
		Macapat Semarangan

(Sumber: Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang,2024)

2.2.3. Sejarah Site Eks-Wonderia

2.2.3.1. Wonderia

Berada dipusat Kota Semarang, dan berada lokasi site strategis yang berupa kawasan jantung kota, yakni beralamat lengkap di Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah. Wonderia adalah nama tempat wisata atau taman hiburan yang dulunya sangat terkenal di Kota Semarang. Pada masanya, Wonderia menjadi taman hiburan keluarga terbesar dan termegah yang pernah ada di Jawa Tengah. Taman ini dibangun di atas lahan seluas 3 hektar, menawarkan berbagai atraksi dan hiburan yang menjadi daya tarik utama di Semarang. Dalam sejarahnya, Wonderia mulai beroperasi pada tahun 2004. Namun, perlu disayangkan bahwa tidak berselang lama yakni pada 15 November 2007, terdapat kecelakaan pada salah satu wahana yang menyebabkan belasan orang terluka. Hal ini diduga disebabkan karena kurangnya *maintenance* pada wahana tersebut. Dikarenakan peristiwa ini, maka Wonderia ditutup pada 17 November 2007. Setelah itu, diketahui bahwa Wonderia sempat dibuka kembali, sebelum akhirnya pada tahun 2017, Pemerintah Kota Semarang memutuskan untuk menutup taman hiburan tersebut secara permanen. Penutupan ini dipicu oleh tunggakan pajak yang mencapai jumlah sebesar Rp3,1 miliar juga kasus kurangnya *maintenance* pada wahana hingga kembali terjadi kecelakaan. Sejak saat itulah site Eks-Wonderia ini terbengkalai, bahkan karena hal tersebut, cerita mistis kerap kali muncul dari site ini, menambah citra buruk site di kalangan masyarakat.

Sebelum menjadi Taman Wonderia yang dibuka pada tahun 2004, diketahui juga lokasi tersebut pernah menjadi terminal induk, lalu dialih fungsi menjadi kebun binatang Tegalwareng hingga berkembang menjadi Taman Hiburan Rakyat (THR) dari sekitar tahun 1955 hingga 1969. “Wonderia dulunya adalah THR Tegalwareng, yang selain sebagai taman hiburan juga memiliki kebun binatang dan kolam besar di dalamnya, serta area bermain. Saya ingat pernah diajak orang tua ke sana, dan sering bermain bola di lapangan dekat terminal bemo yang dulu terletak di samping THR Tegalwareng.” Ujar seorang pria berusia 60 tahun yang kala itu bertemu dengan tim IDNTimes (2022). THR tersebut pada akhirnya ditutup, dan kebun binatang dipindahkan ke Tinjomoyo. Saat itu, site kemudian digunakan untuk Pekan Raya Promosi Jawa Tengah (PRPP), sekitar tahun 1970. Hingga akhirnya, Pemerintah Kota Semarang membangun taman hiburan modern bernama Wonderia di lokasi tersebut dengan bekerja sama dengan pihak ketiga, yaitu PT Semarang Arsana Rekreasi Trusta (SMART).

2.2.3.2. Taman Budaya Raden Saleh

Taman Budaya Raden Saleh (TBRS), yang terletak di Jalan Sriwijaya No. 29, Tegalsari, Semarang, merupakan pusat kesenian dan kebudayaan utama di kota ini. Terletak berdekatan dengan Perpustakaan Daerah Jawa Tengah dan di sebelah timur Taman Wisata Wonderia yang kini sudah tidak beroperasi. TBRS berdiri di atas lahan seluas sekitar 89.926 meter persegi. Sebelumnya, kawasan ini dikenal sebagai Taman Hiburan Rakyat (THR), yang menawarkan wisata fauna atau kebun binatang, namun kebun binatang tersebut dipindahkan ke Mangkang karena lokasi yang tidak memadai.

Setelah beralih fungsi, TBRS kini menjadi tempat bagi seniman dan budayawan dari Semarang hingga Jawa Tengah untuk berkarya. Fasilitas yang ada meliputi Gedung Pertemuan Raden Saleh dengan kapasitas 1.000 orang, Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo yang menampung 500 orang, serta open theater dan joglo yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, mulai dari pertemuan, resepsi, seminar, hingga pentas seni. Salah satu pertunjukan rutin yang digelar adalah pagelaran wayang kulit semalam suntuk setiap malam Jumat Kliwon. Nama TBRS diambil dari pelukis ternama asal Semarang pada masa Hindia Belanda, Raden Saleh Sjarif Bustaman, yang menjadi inspirasi bagi pusat kebudayaan ini.

2.2.3.4. Makam Mbah Genuk Wiro Kusumo

Mbah Genuk Wiro Kusumo adalah seorang ulama yang dulu dikenal menyebarkan agama islam di daerah Genuk. Area makamnya berada di dalam site eks-Wonderia. Dimana diketahui tidak hanya terdapat makam Mbah Genuk, namun juga terdapat makam Mbah Nyai Genuk, Mbah Wiro Noto, dan Mbah Tanjung yang dikelilingi oleh tembok sebagai pembatas area makam.

Selain Mbah Genuk, di sekitar kawasan tersebut juga terdapat dua makam keramat lainnya, yaitu makam Mbah Balal dan Mbah Mintoloyo.

Namun, kedua makam ini bukan di dalam site Wonderia seperti Makam Mbah Genuk, kedua makam tersebut terletak di area Taman Budaya Raden Saleh (TBRS), yang berdekatan dengan lokasi Wonderia. Menurut cerita, makam Mbah Genuk sering dikunjungi oleh warga yang ingin berziarah. Bahkan, para seniman yang akan mengadakan pertunjukan di TBRS biasanya melakukan ziarah terlebih dahulu ke makam Mbah Genuk di kawasan Wonderia, lalu ke makam Mbah Mintoloyo, dan kemudian melaksanakan ritual mandi di Sendang Panguripan. Adapun Sendang Panguripan ini berada dibelakang site Wonderia dan TBRS.

2.2.4. Rencana Pemerintah Kota Semarang Terhadap Site Eks-Wonderia

Menanggapi kondisi site Eks-Wonderia yang kini terbengkalai, Pemerintah Kota Semarang menyayangkan keadaan ini mengingat lokasi yang sangat strategis serta luasnya yang mencapai 3 hektar. Sebagai respon, Pemkot Semarang telah merencanakan berbagai langkah untuk mengoptimalkan potensi site ini ke depannya.

Wiyono (2022) dalam Ekspos Regional, menyampaikan bahwa bekas taman hiburan Wonderia yang terbengkalai kini menjadi bagian dari rencana pengembangan Pemerintah Kota Semarang sebagai pusat perekonomian. Dengan luas 3 hektar, Wonderia dipandang memiliki potensi besar untuk meningkatkan perekonomian masyarakat, sebagaimana disampaikan oleh Kepala Dinas Pekerjaan Umum, Sih Rianung. Pemkot Semarang merencanakan pembangunan di area ini, yang juga akan berdekatan dengan Simpang Lima kedua dan pusat kuliner. Sekda Kota Semarang, Iswar Aminuddin, menambahkan bahwa berbagai masukan telah diterima, seperti menjadikan lokasi ini sebagai ruang publik dengan fasilitas umum atau area parkir bus pariwisata, mengingat masalah parkir di Semarang. Meskipun begitu, konsep-konsep tersebut masih dalam pembahasan, dan menurut Iswar, upaya menggandeng pihak ketiga untuk merenovasi Wonderia memerlukan waktu panjang karena adanya negosiasi, termasuk mengenai makam yang ada di dalam area tersebut.

Kasih (2022) dalam Joss.co.id. Pemerintah Kota Semarang berencana merombak bekas taman hiburan Wonderia yang terbengkalai menjadi ruang publik multifungsi yang mendukung berbagai kegiatan masyarakat, termasuk sentra kuliner. Taman seluas sekitar 3 hektare ini akan menjadi salah satu pusat perekonomian di Kota Semarang pada tahun depan, sebagaimana diungkapkan oleh Kepala Dinas Pekerjaan Umum (DPU) Kota Semarang, Sih Rianung, dalam peresmian jalur baru Jalan Sriwijaya. Rianung menekankan potensi Wonderia untuk meningkatkan perekonomian warga. Sekretaris Daerah Kota Semarang, Iswar Aminuddin, menyampaikan bahwa konsep ruang baru di bekas Wonderia sudah menerima masukan dari berbagai kalangan, termasuk seniman dan budayawan yang menyarankan adanya ruang publik, masjid, gereja, serta fasilitas umum. Ada pula wacana untuk menjadikan area tersebut sebagai lahan parkir bus pariwisata, mengingat keterbatasan lahan parkir di

Semarang. Meski demikian, kedua konsep ini masih dalam tahap pembahasan, dan Iswar menyebutkan bahwa proses kerjasama dengan pihak ketiga untuk memugar Wonderia memerlukan waktu karena adanya beberapa tantangan, termasuk keberadaan makam di dalam area tersebut. Wonderia sendiri dulunya merupakan taman hiburan terbesar di Semarang, yang ditutup permanen pada 2017 akibat tunggakan pajak pengelola yang mencapai sekitar Rp3,1 miliar.

Purbaya (2022) dalam Detik Jateng. Rencana Pemerintah Kota Semarang untuk menjadikan kawasan Taman Singosari sebagai Simpang Lima Kedua mendapat sambutan positif dari warga dan pedagang setempat. Warga seperti Rahma berharap keberadaan Simpang Lima Kedua dapat mengurangi kepadatan di Simpang Lima pertama, khususnya pada akhir pekan yang sering kali menyebabkan kemacetan. "Ini akan memberikan pilihan tempat wisata dan nongkrong bagi masyarakat," ujar Rahma. Warga muda, Ratu, juga menyambut baik rencana ini dengan harapan area tersebut bisa menjadi tempat nongkrong yang nyaman dan instagramable. Pedagang di sekitar Taman Singosari, seperti Sobirin, pedagang gorengan di depan eks Wonderia, mengharapkan agar pedagang kaki lima dapat tertata dengan baik, meski tetap berharap bisa berjualan di area tersebut. Maulana, penjual angkringan, juga optimis bahwa Simpang Lima Kedua akan meningkatkan keramaian dan mendatangkan lebih banyak pengunjung ke warungnya. Taman Singosari akan diperluas untuk menjadi pusat Simpang Lima Kedua, dengan perbaikan Jalan Sriwijaya yang akan diperluas hingga ke eks Wonderia. Pembangunan jalan ini diperkirakan menghabiskan anggaran sekitar Rp 9 miliar, sedangkan pengembangan taman akan melibatkan program Corporate Social Responsibility (CSR).

Susanto (2022) dalam Tribun Muria. Taman Rekreasi Wonderia, yang pernah menjadi tempat rekreasi terbesar di Kota Semarang dengan belasan wahana permainan. Lokasi yang menempati lahan seluas tiga hektare ini merupakan aset Pemkot Semarang. Namun, pada 2017, Wonderia terpaksa tutup akibat kecelakaan yang merenggut korban jiwa. Kini, bekas taman rekreasi ini hanya menyisakan gerbang yang semakin termakan usia. Meskipun sempat ada minat dari pihak swasta untuk mengembangkan eks Wonderia pada 2021, pertemuan dengan Pemkot Semarang tidak berlanjut dan hingga kini tidak ada pihak yang melanjutkan minat tersebut. Pemkot Semarang, melalui Kepala Disperkim, Ali, masih mencari mitra yang tertarik untuk mengembangkan aset tersebut, yang nantinya akan mendukung pembangunan Simpang Lima Sriwijaya. Dalam hal ini, Plt Wali Kota Semarang, Hevearita G Rahayu, menyatakan bahwa Kementerian PUPR juga tertarik dan telah memberikan lampu hijau untuk pengembangan kawasan tersebut.

Purbaya (2024) dalam Detik Jateng, Laeis (2024) dalam Antara, dan Widiarini (2024) dalam Kompas. Pemerintah Kota Semarang berencana mengubah dua lokasi wisata bersejarah, eks Wonderia dan Hutan Tinjomoyo, menjadi ruang terbuka hijau yang bermanfaat bagi masyarakat. Eks Wonderia, yang terletak di Jalan Sriwijaya, akan disulap menjadi hutan kota dengan

penambahan pusat kegiatan religi di sekitar makam Mbah Kiai Genuk untuk kegiatan keagamaan. Area seluas 3 hektare ini juga akan dilengkapi dengan taman burung dan kupu-kupu, menjadikannya sebagai tempat eduwisata yang mengenalkan koleksi aviari dan spesies kupu-kupu Indonesia. Sementara itu, Hutan Tinjomoyo, yang dulunya merupakan kebun binatang, akan dikembangkan menjadi Kebun Raya bekerja sama dengan Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) untuk menjadi pusat riset dan penelitian botani. Kedua proyek ini sudah dimasukkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Semarang untuk periode 2025-2045, yang juga mencakup pengembangan taman tematik ramah lansia, anak, difabel, dan taman musik, dengan tujuan menciptakan ruang terbuka hijau seluas 11.211 hektare di seluruh Kota Semarang.

Sementara itu, berita terakhir dari Thenu (2024) dalam jogja.viva.co.id. Calon Wakil Wali Kota Semarang No. 1, Iswar Aminuddin, menyampaikan visi dan rencananya di hadapan warga sekitar TBRS dan eks Wonderia di Kelurahan Tegalsari, Kecamatan Candisari. Iswar mengusulkan kolaborasi program antara TBRS dan eks Wonderia dengan fokus pada pengembangan seni, wisata ziarah, serta wahana hiburan dan permainan. Konsep ini, menurutnya, merupakan kelanjutan dari rencana yang sudah dicetuskan sebelumnya oleh Wali Kota Hendrar Prihadi dan Plt. Wali Kota Hevearita G Rahayu, yang mana dia turut merancang sebagai Sekretaris Daerah dan Kepala Dinas PU.

Dari berbagai sumber yang dikutip terkait dengan rencana Pemerintah Kota Semarang terhadap site Eks-Wonderia, maka revitalisasi ditujukan dapat mengintegrasikan rencana Pemerintah Kota Semarang tersebut dalam bentuk Wisata Edukasi Budaya.

2.2.5. RPJMD Kota Semarang 2021-2026 Terkait Sektor Pariwisata,

Ekonomi dan Sosial Budaya

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) merupakan dokumen strategis yang mencakup rencana pembangunan daerah selama lima tahun. Visi dan misi dalam RPJMD, yang juga merupakan visi dan misi Walikota dan Wakil Walikota terpilih, harus mencerminkan upaya optimasi potensi daerah dan penyelesaian masalah-masalah yang ada. Hal ini menjadi landasan penting dalam arah pembangunan Kota Semarang yang berfokus pada peningkatan sektor-sektor unggulan serta memperbaiki kesejahteraan masyarakat.

Kota Semarang, dengan karakteristik dan potensi yang dimilikinya, memiliki peluang besar untuk berkembang di berbagai sektor, seperti perikanan, pertanian, pariwisata, industri, dan pertambangan. Potensi-potensi ini menjadi fokus dalam kebijakan pengembangan wilayah, yang dituangkan dalam pembagian Bagian Wilayah Kota (BWK). Salah satu wilayah dengan potensi besar adalah Kecamatan Candisari, yang mengedepankan sektor pendidikan, perdagangan, dan jasa.

Namun, meskipun Kota Semarang memiliki berbagai potensi, sektor pariwisata menghadapi tantangan signifikan. Pada tahun 2020, kinerja pariwisata mengalami penurunan drastis akibat pandemi Covid-19. Kunjungan wisatawan menurun hampir 60% dibandingkan tahun sebelumnya, dengan sebagian objek wisata yang harus membatasi operasionalnya. Kota Semarang sendiri memiliki 76 objek wisata, yang terdiri dari wisata alam, budaya, dan buatan, dengan beberapa destinasi dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Ini memberikan peluang besar untuk memulihkan perekonomian pasca-pandemi melalui optimalisasi sektor pariwisata.

Selain itu, produktivitas ekonomi Kota Semarang, terutama di sektor UMKM dan ekonomi kreatif, masih perlu ditingkatkan. Peningkatan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendukung kemajuan ekonomi dan kesejahteraan daerah secara berkelanjutan. Meskipun sempat mencatatkan Laju Pertumbuhan Ekonomi (LPE) yang positif pada 2019, perekonomian Kota Semarang terkontraksi pada tahun 2020 akibat dampak pandemi. Oleh karena itu, penguatan sektor ekonomi kreatif, yang mengintegrasikan kekayaan budaya dan potensi lokal, menjadi sangat penting.

Semarang juga dihadapkan pada tantangan dalam pelestarian budaya dan nilai-nilai karakter masyarakat yang semakin terancam hilang. Pengelolaan kebudayaan dan kegiatan kepemudaan di Kota Semarang masih perlu mendapatkan perhatian lebih, agar generasi muda tetap bisa mengenal dan melestarikan nilai-nilai lokal di tengah derasnya arus globalisasi. Hal ini penting untuk mempertahankan identitas dan kekayaan budaya kota.

Sebagai kota inti dalam kawasan Kedungsepur, Kota Semarang juga memegang peran penting dalam mengintegrasikan kegiatan ekonomi dengan pelestarian lingkungan. Setiap aktivitas ekonomi, seperti industri dan perdagangan, harus memperhatikan dampak terhadap lingkungan. Pemerintah kota perlu memperketat peraturan terkait pengelolaan limbah, meningkatkan ruang terbuka hijau, dan menjaga kelestarian lingkungan agar pembangunan tetap berkelanjutan.

Dalam konteks pengembangan pariwisata, Kota Semarang memiliki peluang besar dengan adanya konsep wisata MICE (Meeting, Incentive, Convention, Exhibition) yang menjadi daya tarik tersendiri. Sebagai salah satu kota di Jawa Tengah yang menerapkan konsep ini, Semarang berpotensi untuk menjadi pusat acara internasional. Namun, untuk mendukung pertumbuhan wisata MICE, infrastruktur yang lebih baik dan venue yang lebih representatif diperlukan agar Kota Semarang dapat bersaing di kancah nasional maupun internasional.

Di sisi lain, Kota Semarang juga berpotensi mengembangkan sektor ekonomi kreatif melalui pengembangan ruang-ruang kreatif, seperti creative hubs yang mendukung apresiasi karya seni dan inovasi. Arsitektur khas Semarang, seperti Kawasan Kota Lama dan Kawasan Pecinan, juga dapat

menjadi daya tarik wisata yang mendorong tumbuhnya ekonomi kreatif, dengan melibatkan pelaku seni dan industri kreatif setempat.

Secara geografis, Kota Semarang memiliki posisi strategis sebagai kota transit bagi wisatawan yang menuju dua Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) yang terletak dekat, yaitu Pulau Karimun Jawa dan Candi Borobudur. Dengan keberadaan infrastruktur transportasi yang memadai, Kota Semarang sering dijadikan persinggahan sementara bagi wisatawan yang ingin mengunjungi kedua destinasi tersebut. Meskipun demikian, wisatawan seringkali hanya singgah untuk transit dan tidak mengeksplorasi wisata lokal yang dimiliki Semarang. Potensi ini harus dimaksimalkan agar wisatawan tertarik untuk lebih lama tinggal di Semarang, mengunjungi situs-situs budaya dan alam yang khas.

Dengan mempertimbangkan potensi dan tantangan ini, Pemerintah Kota Semarang harus terus berupaya mengoptimalkan pengembangan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan 2015-2025, kawasan wisata strategis seperti Semarang Tengah, Tugu-Ngaliyan, dan Mijen-Gunungpati, serta kawasan pengembangan seperti Banyumanik dan Pedurungan, diharapkan dapat mengangkat sektor pariwisata yang berdaya saing dan mendukung pembangunan berkelanjutan di masa depan.

2.2.6. Peraturan Pemerintah Kota Semarang

Dalam proses merevitalisasi, dibutuhkan data yang akurat dalam memperhitungkan KDB, KLB, KDB, dan GSB. Dalam revitalisasi ini, perhitungan tersebut didasarkan pada RTDK BWK II Kota Semarang Th.2004 dan Perda Kota Semarang No.5 Th.2021. Didapatkan bahwa besaran dari KDB 60%, KLB 1,8, KDH 15 %, dan GSB $1/2 \times$ Lebar Jalan + 1meter. Selain itu didukung juga oleh Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 39 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Pariwisata Berkualitas dan Perda Kota Semarang Nomor 3 Tahun 2010 Tentang Kepariwisataan.

2.2.7. Dokumentasi site



Gambar 2.1 Site Eks Wonderia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 2.2 Site Eks Wonderia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 2.3 Site Eks Wonderia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 2.4 Site Eks Wonderia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Saat ini site Eks Wonderia tidak dipergunakan, dipenuhi dengan semak-semak yang menghalangi, adapun sisa-sisa dari wahana yang dulu dipergunakan, kini masih ada. Sementara pada bagian depan site,pada area parkir, masih terlihat cukup bersih dan parkir truk



Gambar 2.5 Taman Budaya Raden Saleh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 2.6 Taman Budaya Raden Saleh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dari hasil observasi lapangan yang dilakukan, Taman Budaya Raden Saleh yang merupakan pusat kebudayaan Kota Semarang kini tampak ada kerusakan pada beberapa tempat, sementara itu, open teater yang ada di bawah pohon beringin dinilai masih kurang layak untuk pementasan , hal ini karena tidak ada lighting, dan paving yang cenderung kurang rata, oleh karenanya diperlukan open teater yang lebih layak

2.3. TINJAUAN ARSITEKTUR BIOFILIK

2.3.1. Pengertian Arsitektur Biofilik

Arsitektur biofilik adalah konsep desain yang fokus pada pembentukan hubungan yang selaras antara bangunan, manusia sebagai penggunanya, dan lingkungan alam. Dengan pendekatan ini, diharapkan pengguna dapat merasakan kepuasan baik secara psikologis maupun material. Tujuan utamanya adalah menciptakan ruang yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental manusia, sambil mempertahankan hubungan berkelanjutan antara manusia dan alam (Ayustina, 2022). Browning, Ryan, dan Clancy (2014), dalam Octavianti, dkk (2018), desain biofilik adalah pendekatan arsitektur yang didasarkan pada prinsip biophilia, bertujuan menciptakan ruang yang berkontribusi terhadap kesejahteraan fisik dan mental manusia dengan membangun hubungan positif antara manusia dan alam. Menurut Keller, biofilik adalah teori desain yang berawal dari pemahaman bahwa manusia secara alami memiliki kecenderungan untuk mencintai lingkungan alam. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa manusia mencapai performa optimal ketika berada di lingkungan alami (Ramdani & Utami, 2021).

Desain biofilik memberikan kesempatan bagi manusia untuk tinggal dan bekerja di lingkungan yang mendukung kesehatan, mengurangi stres, dan meningkatkan kesejahteraan dengan mengintegrasikan elemen-elemen alam, baik melalui material alami maupun bentuk-bentuk alamiah dalam desainnya. Desain ini bertujuan menciptakan habitat yang optimal bagi manusia di tengah lingkungan modern, yang mendukung kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan (Kellert & Calabrese, 2015 dalam Octavianti, dkk, 2018).

2.3.2. Ciri-Ciri Arsitektur Biofilik

Dituliskan bahwa ciri-ciri arsitektur biofilik ada 4 yakni:¹⁶

1. Keterkaitan material bangunan dengan elemen alam.
2. Memperhatikan hubungan visual dan non-visual.
3. Kualitas ruang yang dirasakan oleh pengguna saat berada di lingkungan alam.
4. Penerapan prinsip-prinsip biofilik dalam arsitektur.

2.3.3. Prinsip Arsitektur Biofilik

Dalam buku "14 Patterns of Biofilik Design" yang diterbitkan oleh Terrapin Bright Green, terdapat 14 prinsip biofilik, yaitu:¹⁷

Nature in the Space Patterns (Pola Alam dalam Ruang):

1. *Visual Connection with Nature* (Koneksi Visual dengan Alam)
2. *Non-Visual Connection with Nature* (Koneksi Non-Visual dengan Alam)
3. *Non-Rhythmic Sensory Stimuli* (Stimulus Indra yang Tidak Berirama)
4. *Thermal & Airflow Variability* (Variasi Suhu & Aliran Udara)
5. *Presence of Water* (Kehadiran Air)
6. *Dynamic & Diffuse Light* (Cahaya Dinamis & Tersebar)
7. *Connection with Natural Systems* (Koneksi dengan Sistem Alam)

Natural Analogues Patterns (Pola Analogi Alam) :

8. *Biomorphic Forms & Patterns* (Bentuk & Pola Biomorfik)
9. *Material Connection with Nature* (Koneksi Material dengan Alam)
10. *Complexity & Order* (Kompleksitas & Ketertiban)

Nature of the Space Patterns (Pola Sifat Ruang Alam) :

11. *Prospect* (Prospek)
12. *Refuge* (Perlindungan)
13. *Mystery* (Misteri)
14. *Risk/Peril* (Resiko/Ancaman)

2.3.4. Manfaat Arsitektur Biofilik

Dari penerapan Prinsip-Prinsip biofilik diatas, adapun manfaat yang didapat menurut Stephen R. Kellert dalam Nugraheni (2024):

¹⁶ Prasetyo, Ade Nurman. 2020. *Panti Asuhan Nuansa Alam Berbasis Pendidikan Non-Formal Pertanian Di Temanggung. Fakultas Arsitektur Dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata*. Hal : 58.

¹⁷ Browning, W.D., Ryan, C., Clancy, J. 2014. 14 "Patterns of Biofilik Design, Improving Health & Well-Being in the Built Environment. New York: Terrapin Bright Green. Hal : 5.

1. Kesehatan dan Kesejahteraan Fisik
 - Mengurangi Stres: Kehadiran elemen alam dalam desain biofilik dapat menurunkan kadar kortisol dan tekanan darah, yang berperan dalam mengurangi stres.
 - Meningkatkan Fungsi Imun: Lingkungan yang mengandung elemen alam dapat memperkuat sistem kekebalan tubuh, sehingga membantu mencegah penyakit.
2. Kesehatan Mental dan Emosional
 - Meningkatkan Suasana Hati dan Kesejahteraan Emosional: Desain yang menggabungkan elemen alam dapat memperbaiki suasana hati dan kesejahteraan emosional, serta membantu mengurangi kecemasan dan depresi.
 - Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi: Kehadiran elemen alam seperti tanaman, cahaya alami, dan pemandangan luar dapat memperbaiki kemampuan fokus dan konsentrasi.
3. Produktivitas dan Kreativitas
 - Meningkatkan Produktivitas Kerja: Lingkungan kerja yang mengimplementasikan desain biofilik terbukti meningkatkan produktivitas dan kinerja karyawan serta mengurangi kelelahan mental.
 - Meningkatkan Kreativitas: Elemen alam dalam desain dapat merangsang kreativitas dan inovasi, yang penting dalam lingkungan kerja yang dinamis.
4. Hubungan Sosial dan Komunitas
 - Meningkatkan Interaksi Sosial: Ruang yang dirancang dengan elemen biofilik dapat mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar pengguna, menciptakan komunitas yang lebih erat dan harmonis.
5. Keberlanjutan Lingkungan
 - Mendorong Kesadaran Lingkungan: Desain biofilik meningkatkan kesadaran dan penghargaan terhadap alam, yang dapat mendorong praktik keberlanjutan dan konservasi.

Adapun dalam buku "14 Patterns of Biofilic Design" yang diterbitkan oleh Terrapin Bright Green. Disebutkan pengaruh penerapan pendekatan arsitektur biofilik terhadap Kesehatan mental penggunanya sebagaimana pada tabel berikut:¹⁸

Tabel 2.3 Tabel Pengaruh Pendekatan Arsitektur Biofilik Terhadap Kesehatan Mental

14 Pattern	*	Stress Reduction	Cognitive Performance	Emotion, Mood & Preference
Visual Connection with Nature	*	Menurunkan tekanan darah dan detak jantung (Brown, Barton & Gladwell, 2013; van den Berg, Hartig, &	peningkatan keterlibatan mental/perhatian (Biederman & Vessel, 2006)	Berdampak positif terhadap sikap dan kebahagiaan secara keseluruhan (Barton & Pretty, 2010)

¹⁸ Ibid., 12.

		Staats, 2007; Tsunetsugu & Miyazaki, 2005)		
Non-Visual Connection with Nature	*	Mengurangi tekanan darah sistolik dan hormon stres (Park et al., 2009; Hartig, Evans, Jamner et al., 2003; Orsega-Smith et al., 2004; Ulrich et al., 1991)	Berdampak positif pada kinerja kognitif (Mehta, Zhu & Cheema, 2012; Ljungberg, Neely, & Lundström, 2004)	Dapat merasakan peningkatan dalam kesehatan mental dan ketenangan (Li et al., 2012; Jahncke, et al., 2011; Tsunetsugu, Park, & Miyazaki, 2010; Kim, Ren, & Fielding, 2007; Stigsdotter & Grahn, 2003)
Non-Rhythmic Sensory Stimuli	*	Berdampak positif pada denyut jantung, tekanan darah sistolik dan aktivitas sistem saraf simpatik (Li, 2010; Park et al., 2008; Kahn et al., 2008; Beauchamp, et al., 2003; Ulrich et al., 1991)	Perilaku yang diamati dan diukur berupa ukuran perhatian dan eksplorasi (Windhager et al., 2011)	
Thermal & Airflow Variability	*	Berdampak positif pada kenyamanan, kesejahteraan dan produktivitas (Heerwagen, 2006; Tham & Willem, 2005; Wigö, 2005)	Berdampak positif konsentrasi (Hartig et al., 2003; Hartig et al., 1991; R. Kaplan & Kaplan, 1989)	Peningkatan persepsi temporal dan kesenangan spasial (aliesthesia) (Parkinson, de Dear & Candido, 2012; Zhang, Arens, Huijzenge & Han, 2010; Arens, Zhang & Huijzenge, 2006; Zhang, 2003; de Dear & Brager, 2002; Heschong, 1979)
Presence of Water	*	Mengurangi stres, meningkatkan perasaan tenteram, rendah hati, kecepatan dan tekanan darah (Alvarsson, Wiens, & Nilsson, 2010; Pheasant et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006)	Peningkatan konsentrasi dan pemulihan memori (Alvarsson et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006) Peningkatan persepsi dan respon psikologis (Alvarsson et al., 2010; Hunter et al., 2010)	Preferensi yang diamati dan respons emosional yang positif (Windhager, 2011; Barton & Pretty, 2010; White et al., 2010; Karmanov & Hamel, 2008; Biederman & Vessel, 2006; Heerwagen & Orians, 1993; Russo & Atzwanger, 2003; Ulrich, 1983)
Dynamic & Diffuse Light	*	Berdampak positif terhadap fungsi sistem cicardian (Figueiro et al., 2011; Beckett & Roden, 2009) Meningkatkan Kenyamanan Visual (Elyezadi, 2012; Kim & Kim, 2007)		

Connection with Natural Systems			Peningkatan respons kesehatan yang positif; Pergeseran persepsi terhadap lingkungan (Kellert et al., 2008)	
Biomorphic Forms & Patterns	*		Preferensi tampilan yang diamati (Vessel, 2012; Joye, 2007)	
Material Connection with Nature		Penurunan tekanan darah diastolik (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato, 2007) Peningkatan kinerja kreatif (Lichtenfeld et al., 2012)	Peningkatan kenyamanan (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato 2007)	
Complexity & Order	* * *	Berdampak positif pada persepsi dan respons stres fisiologis (Salingaros, 2012; Joye, 2007; Taylor, 2006; S. Kaplan, 1988)	Preferensi tampilan yang diamati (Salingaros, 2012; Hägerhäll et al., 2008; Hägerhäll, Purcella, & Taylor, 2004; Taylor, 2006)	
Prospect	* * *	Mengurangi stress (Grahn & Stigsdotter, 2010)	Mengurangi kebosanan, iritasi, kelelahan (Clearwater & Coss, 1991)	Peningkatan kenyamanan dan persepsi keamanan (Herzog & Bryce, 2007; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)
Refuge	* * *		Peningkatan konsentrasi, perhatian dan persepsi keselamatan (Grahn & Stigsdotter, 2010; Ulrich et al., 1991; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)	
Mystery	* *		Menimbulkan respons kesenangan yang kuat (Biederman, 2011; Salimpoor et al., 2011; Ikemi, 2005; Blood & Zatorre, 2001)	
Risk/Peril	*		Menghasilkan dopamin yang kuat atau respons kesenangan (Kohno et al., 2013; Wang & Tsien, 2011; Zald et al., 2008)	

(Sumber: buku "14 Patterns of Biofilik Design", Terrapin Bright Green,2014)

2.4. TINJAUAN STRUKTUR BAMBU

2.4.1. Macam-Macam Jenis Bambu

Bambu merupakan material yang mudah didapatkan dan telah dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan, termasuk peralatan rumah tangga. Selain itu, bambu memiliki manfaat ekologi, sosial, dan budaya yang signifikan (Widjaja, 2014 dalam Sujarwanta,2020). Dari segi ekologi, bambu membantu menjaga keseimbangan lingkungan berkat sistem perakarannya yang mampu mencegah erosi (Wong, 2004 dalam Sujarwanta,2020). Bambu juga mendukung sistem hidrologi karena kemampuannya menyerap dan menyimpan air, menjadikannya pilihan tepat sebagai tanaman konservasi tanah dan air (Widjaja et al., 1997 dalam Sujarwanta,2020).

Secara global, bambu terdiri dari sekitar 1.439 spesies yang terbagi ke dalam 116 genera. Indonesia sendiri memiliki sekitar 11,5% dari total spesies bambu dunia, yaitu 161 jenis, yang terdiri dari 12 genera asli Indonesia dan 10 genera hasil introduksi dari luar negeri (Rijaya & Fitmiwati, 2019 dalam Masrilurrahman & Wangiyana, 2022). Dari seluruh spesies bambu yang tumbuh di Indonesia, 50% di antaranya merupakan jenis endemik, dan lebih dari setengahnya telah dimanfaatkan oleh masyarakat serta memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut (Widjaja & Astuti, 2005 dalam Masrilurrahman & Wangiyana, 2022).

Dalam jurnal “Identifikasi Jenis dan Pemanfaatan Bambu di Desa Loyok, Kecamatan Sikur, Kabupaten Lombok Timur” dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

- 1. Bambu Ater /Treng Galah (*Gigantochloa atter*)**

Rebung bambu ini berbentuk kerucut dengan permukaan cokelat kemerahan yang tersebar di seluruh pelelehnya. Pelelah rebungnya tersusun rapat dan berbentuk segitiga sama kaki. Bambu ini memiliki bulu yang lurus dan tegak, tumbuh setinggi 4 hingga 17 meter, dengan diameter batang 6-8 cm dan ruas-ruas sepanjang 40-50 cm. Saat muda, warna batangnya hijau gelap, kemudian berubah menjadi ungu kehijauan hingga cokelat tua. Percabangannya terdiri dari satu cabang utama yang dominan, dengan 8-26 cabang di tiap buku batang, mulai dari ketinggian 16 cm hingga 196 cm, pada buku pertama hingga ketujuh. Pelelah buluhnya mudah rontok, kecuali yang di bagian bawah yang lebih tahan, memiliki panjang 14-30 cm dengan bulu cokelat gelap halus di permukaan luarnya. Daun berbentuk linier dengan pelelah daun

menyerupai telinga yang membulat pada pangkal sepanjang 5-9 cm. Kuping pelelah berbentuk bulat dengan ujung sedikit melengkung keluar, berukuran 4 mm lebar dan tinggi 3-5 mm, dihiasi bulu lurus sepanjang 7 mm, serta ligula bergerigi setinggi 2 mm. Daun pada ranting berbentuk lanset dengan panjang 20-28 cm dan pelelah daun tertutup bulu putih saat muda. Kuping pelelah kecil, hingga 1 mm, dengan ligula bergerigi setinggi 2 mm. Perbungaan berbentuk malai pada ranting berdaun, dengan kelompok hingga 18 spikelet di setiap buku. Spikelet berbentuk lanset menyerupai telur, berukuran 8-11 × 3 mm, terdiri dari 4 floret sempurna dan satu floret ujung yang tidak sempurna.

2. Bambu Kuning / Treng Kuning (*Bambusa vulgaris* var. *Striata* ex Wendl)

Rebung bambu ini memiliki bentuk ramping segitiga dengan pelelah berwarna hijau dan 3-4 garis kuning, ditutupi bulu halus cokelat tua, serta pelelah daun rebung yang tegak. Batangnya dapat tumbuh hingga 11-12 meter, daunnya berwarna hijau dengan bintik-bintik kuning yang memanjang hingga tangkai daun yang berwarna kuning. Bambu kuning ini tumbuh berumpun dengan tipe percabangan rhizome simpodial, panjang ruas batang sekitar 27 cm, dan diameter 8 cm, dengan permukaan batang yang licin berwarna kuning dengan garis hijau. Pelelah batangnya ditutupi bulu hitam, yang mudah terlepas, sedangkan pelelah daun berbentuk segitiga tegak dengan ukuran 1 cm dan panjang bulu tegak 0,8 cm. Ligulanya bergerigi dengan panjang 0,2 cm. Cabang tumbuh pada setiap ruas batang, terdiri dari 3-5 cabang. Daunnya berbentuk lanset dengan panjang 27,5 cm dan lebar 4,5 cm, dengan struktur urat yang jelas. Kuping pelelah berukuran 0,1 cm dengan bulu tegak 0,3 cm dan ligula setinggi 0,1 cm. Warna tangkai daun hijau kekuningan, dengan permukaan bawah tanpa bulu, sementara bagian atas pelelah daun berbulu; kuping pelelah buluh memiliki garis dan bulu pendek setinggi 1 mm, dan ligula tidak terlihat.

3. Bambu Tali / Treng tali (*Gigantochloa apus* Kurz)

Rebung bambu ini berbentuk kerucut dengan pelelah berwarna hijau kekuningan yang tertutup bulu hitam tebal. Pelepahnya berbentuk garis-garis, dan pelelah daun rebungnya menyebar saat masih muda. Batang

buluh tumbuh tegak dengan buku-buku yang polos, dilapisi bulu cokelat halus di bawah buku, sementara buluh muda tertutup bulu cokelat yang rontok seiring usia. Batang bambu dewasa memiliki tinggi sekitar 16-22 meter, diameter 6-10 cm, dan ketebalan dinding 8-11 mm, dengan panjang ruas sekitar 46-60 cm. Bambu apus ini memiliki sistem pertumbuhan rhizome simpodial, panjang internodus mencapai 43 cm, dan diameter nodus 7 cm. Permukaan batang berwarna hijau dan bertekstur kasar, dilapisi pelepas yang tidak mudah terlepas. Kuping pelepas batang berukuran 0,2 cm, dengan bulu tegak sepanjang 0,3 cm, dan ligula bergerigi setinggi 0,2 cm. Cabang-cabang muncul di nodus bagian atas batang, berjumlah 4-10. Daunnya berwarna hijau berbentuk lanset, dengan panjang sekitar 35 cm dan lebar 5 cm, serta urat daun yang terlihat jelas. Kuping pelepas berukuran 0,1 cm, dengan bulu tegak sepanjang 0,2 cm, dan ligula setinggi 0,3 cm, berbentuk rata, berukuran 1-3 mm, dan tanpa bulu.

4. Bambu Betung/ Treng petung (*Dendrocalamus asper*) Backer ex K.Heyne

Rebung bambu ini berbentuk kerucut dengan ujung berwarna hitam keunguan, pelehanya cokelat dan tertutup bulu cokelat tua yang lebat, serta kuping pelepas yang membulat. Pelepas daun rebung tegak. Batang bambu tumbuh lurus dengan warna hijau tua keputihan di bagian atas, sementara bagian pangkalnya memiliki bulu halus berwarna cokelat. Batang dewasa berbintik putih, tingginya mencapai 14,5-16,5 meter dengan ujung yang sedikit melengkung, diameter 14,5-18,5 cm, dan dinding setebal 8-11 cm, serta panjang ruas sekitar 40-60 cm. Pelepas batangnya mudah lepas, permukaan bawah pelepas berwarna cokelat muda dan ditutupi bulu hitam hingga merah, dengan ukuran pelepas sekitar 21-37 cm dan lebar 25-30 cm. Kuping pelehanya membulat setinggi 15-19 mm dengan bulu tegak panjang 3-6 mm, serta ligula bergerigi sepanjang 4-7 mm. Pelepas daun buluh membentuk segitiga terbalik, panjangnya 15-18 cm dan lebar 2-3 cm. Bambu betung memiliki percabangan rhizome simpodial, dengan panjang internodus 36 cm dan diameter nodus 18 cm. Permukaan batangnya kasar, berwarna hijau dengan bulu putih. Ligulanya memiliki bentuk bergerigi tidak

teratur dengan panjang 0,4 cm. Cabang tumbuh pada nodus bagian atas batang. Daunnya hijau dengan bentuk tegak, panjang 25 cm, lebar 3,2 cm, dan urat daun yang terlihat jelas. Kuping pelelah daun berukuran 0,1 cm dengan bulu tegak, daun memiliki lebar sekitar 27-31 cm. Bagian atas daun tidak berbulu, sementara bagian bawah agak berbulu, dengan tangkai daun berwarna hijau kekuningan dan permukaan pelelah yang tidak berbulu.

5. Bambu Ampel / Treng Ampel (*Bambusa vulgaris* Scharder ex Wendland)

Rebung bambu ini berbentuk kerucut dengan warna hijau yang tertutup bulu halus berwarna coklat hingga hitam. Rumpunnya tumbuh rapat dengan batang yang tegak, berwarna hijau mengkilap disertai garis-garis hijau. Kanopinya berbentuk bulat, dengan 3 hingga 26 individu dalam satu rumpun, tinggi pohon antara 10 hingga 20 meter. Panjang ruas berkisar antara 20-45 cm dengan diameter 4-10 cm; permukaan batang licin tanpa cincin, dan mudah luruh. Pelelah batang berwarna coklat muda dengan ujung yang berwarna coklat kemerahan; pelelah daun berbentuk oval dengan tinggi antara 5 cm hingga 14,2 cm, berwarna krem di pangkalnya dengan bulu hitam yang menyeluruh di bagian luar dan sisi dalam beralur dengan warna pirang di pangkal. Bagian ujung pelelah memiliki rambut halus pada batang yang sudah tua. Bambu ini memiliki tiga cabang dominan dengan jumlah cabang per buku 5-7, dimulai dari buku kedua hingga kelima pada ketinggian 21-94 cm. Pelelah daunnya berbentuk linier dengan tinggi 4,1-10,6 cm, ujung datar, serta telinga dengan struktur berduri. Sisi luar pelelah beralur dengan bulu pirang halus, sementara sisi dalam licin, mengkilap, dan tanpa bulu. Tangkai daun beralur dan licin, panjang 0,2-0,5 cm, dengan daun berbentuk lonjong, panjang 3,3-31,8 cm, berwarna hijau tua. Sisi bawah daun beralur dengan tekstur kasar di bagian tengah, sedangkan sisi atas licin tanpa bulu. Daunnya meruncing di pangkal, ujungnya berduri, dan pinggirannya bergigi. Tangkai daun berwarna hijau kekuningan, dengan permukaan bawah yang tidak berbulu dan permukaan atas berambut halus; kuping pelelah bergaris dengan tinggi 1 mm dan bulu tegak pendek, ligula tidak tampak.

Tabel 2.4 Tabel Jenis Bambu

No	Spesies	Nama Umum/ Lokal	Pemanfaatan
1	<i>Gigantochloaatter</i>	Bambu ater, Treng galah	Rebungnya digunakan sebagai bahan sayuran, batangnya digunakan sebagai bahan pagar, tusuk sate, penyangga tanaman, kandang ternak.
2	<i>Bambusa vulgaris var.striata</i>	Bambu Kuning, Treng kuning	Bahan kontruksi bangunan, tempat jemuran baju, dan sebagai tanaman hias
3	<i>Gigantochloapus (Kurz)</i>	Bambu apus, Treng tali	Rebungnya digunakan sebagai bahan sayuran, batangnya digunakan sebagai bahan anyaman seperti ponjol/bakul, lompak/wadah, lompak klocok, tas gegesek, klowok, dedungki/ceraken, lompak atom/ wadah tembako, gegandek/tas belanja, caping, kursi rumah,tampah, dan tali temali. Selain itu dimanfaatkan juga di bidang konstruksi bangunan rumah dan dinding rumah/bedeg.
4	<i>Dendrocalamus asper(Backer ex K.Heyne)</i>	Bambu Betung, Treng petung	Rebungnya digunakan sebagai bahan sayuran, batangnya digunakan sebagai konstruksi bangunan, berugak/lasah, kandang ternak, dinding rumah, pagar, tiang dan talang air.
5	<i>Bambusa vulgaris Schard</i>	Bambu Ampel, Treng ampel	Rebungnya digunakan sebagai bahan sayuran, batangnya digunakan sebagai bahan kontruksi bangunan/gesthing, tangga pembuatan rumah/staiger, konstruksi atap rumah, kandang ternak.

(Sumber: jurnal “Identifikasi Jenis dan Pemanfaatan Bambu di Desa Loyok, Kecamatan Sikur, Kabupaten Lombok Timur”. Masrilurrahman & Wangiyana. 2022)

Di Indonesia diketahui ada lima jenis bambu yang umum ditemui, yakni Bambu Tali/Bambu Apus, Bambu Betung, Bambu Hitam / Bambu Wulung, Bambu Duri/Bambu Ori, Bambu Gombong (Muhsin., dkk, 2015).

Tabel 2.5 Tabel Ukuran Bambu

IDENTIFIKASI	Tali/Apus	Betung	Hitam	Duri/ Ori	Gombong
Jarak Ruas	20 - 60 cm	40 - 50 cm	40 - 65 cm	25 - 30 cm	40 - 60 cm
Tebal Dinding	15 mm		20 mm	10 - 20 mm	20 mm
Garis Tengah	40 - 150 mm	120-200mm	40 - 100 mm	75 - 100 mm	50 - 130 mm
Panjang Batang	6 - 22 mm	10 - 20 m	7 - 18 m	9 - 18 m	7 - 30 m

(Sumber: : Data pribadi Ir. Pon S. Puriatmaja (praktisi bambu) dalam Muhsin., dkk ,2015)

2.4.2. Sifat Mekanika Material Bambu

Tabel 2.6 Tabel Mekanika Bambu

SIFAT MEKANIKA	Tali/ Apus	Betung	Hitam	Gombong
Kekuatan lentur	546 kg/ cm2	342,47 kg/ cm2	663 kg/ cm2	128,31 kg/ cm2
Modul elastisitas	101000 kg/cm2	53173,0 kg/cm2	99000 kg/cm2	23775,0 kg/cm2
Kekuatan tekan	504 kg/ cm2	416,57 kg/ cm2	489 kg/ cm2	293,25 kg/ cm2
Kekuatan tarik	28,3 kg/ cm2	209 N/ mm2	28,7 kg/ cm2	178 N/ mm2

(Sumber : Data pribadi Ir. Pon S. Puriatmaja (praktisi bambu) dalam Muhsin., dkk ,2015)

2.4.3. Struktur Bambu Pada Bangunan

a. Pondasi dan Kolom

Bambu tidak cocok digunakan sebagai pondasi karena kontak langsung dengan kelembapan tanah akan menyebabkan bambu cepat membusuk. Untuk pondasi bambu setempat, disarankan penggunaan pipa PVC sepanjang sekitar 1 meter, di mana 60 cm dari pipa diisi dengan beton, sedangkan 40 cm sisanya dimasukkan ke dalam kolom bambu. Kolom bambu dikelompokkan berdasarkan panjangnya, yakni kolom panjang dan kolom pendek. Kolom panjang mengalami kegagalan terutama akibat tekuk atau ketidakstabilan struktural. Tekuk terjadi saat elemen struktur gagal karena ketidakstabilan yang dipengaruhi oleh beban. Elemen struktur yang lebih panjang cenderung lebih mudah mengalami tekuk karena kekakuanannya menurun seiring dengan panjang elemen tersebut (Schodek, 1999 dalam Muhsin., dkk, 2015).



Gambar 2.7 Pondasi Konstruksi Bambu pada Bamboo Water Village, Lombok
(Sumber: Pameran Sustaining Sustainability of Architecture. Universitas Diponegoro,2024)

Berdasarkan penjelasan pada Pameran Sustaining Sustainability of Architecture, Universitas Diponegoro, dijelaskan bahwasannya pondasi untuk

struktur bambu menggunakan pondasi batu kali, atau pondasi yang sesuai dengan kontur dan jenis tanah site. Dari pondasi tersebut, disambungkan dengan bambu melalui baja yang dipasang pada bagian tengah bambu.



Gambar 2.8 Kolom dan Sambungan Konstruksi Bambu pada Bamboo Water Village, Lombok

(Sumber: Pameran Sustaining Sustainability of Architecture. Universitas Diponegoro,2024)

Berdasarkan penjelasan pada Pameran Sustaining Sustainability of Architecture, Universitas Diponegoro, dijelaskan bahwasannya dalam konstruksi bambu, untuk menghasilkan konstruksi bambu lengkung, sebelum bambu diolah, bambu direbus terlebih dahulu menggunakan larutan boron. Merebus dengan larutan boron ini selain sebagai anti rayap juga untuk melunakkan bambu. Untuk menghasilkan struktur bengkok/ lengkung, maka bambu disayat namun tidak sampai membelahnya, cukup disayat kurang lebih hingga $\frac{3}{4}$ bagian, menyesuaikan kemiringan yang diinginkan. Setelah proses sayat tersebut, bambu kembali direkatkan dengan lem khusus. Sementara untuk menggabungkan antar bambu pada kolom menggunakan baut dan kelistrikan (kabel untuk lampu, dll) dapat diletakkan pada dalam bambu (apabila kelistrikan sudah direncanakan dari awal/sesuai dengan perancangan awal) atau biasanya juga diletakkan pada celah-celah bambu pada kolom atau dinding.

Studi preseden dari Green Village, Bali. Bambu yang digunakan untuk strukturalnya adalah jenis Bambu Betung, karena memiliki ukuran yang lebih besar dan panjang. Sementara untuk bagian sub-struktur nya menggunakan Bambu Tali, dan untuk bagian railing menggunakan Bambu Duri. Adapun

untuk keseluruhan bangunan tidak sepenuhnya menggunakan material bambu, akan tetapi juga menggunakan material pendukung lain seperti besi, batu, dan semen (Sukma, Indriana & Wijaya, Defit, 2018).

b. Balok

Dalam mendesain balok, beberapa aspek penting yang harus diperhatikan mencakup bentang balok, jarak antar balok, jenis dan besaran beban, jenis material yang digunakan, ukuran dan bentuk penampang, serta metode penggabungan atau fabrikasi. Balok dengan perbandingan tinggi terhadap lebar yang lebih besar cenderung lebih efisien dibandingkan dengan balok yang memiliki perbandingan kecil (Schodek, 1999 dalam Muhsin., dkk, 2015). Sementara itu, plat lantai berfungsi sebagai elemen horizontal yang menahan beban hidup dan beban mati. Sistem plat lantai menyalurkan beban secara horizontal pada permukaannya dan meneruskannya ke balok, kolom, atau dinding penopang (Ching, 2009 dalam Muhsin., dkk, 2015).

c. Plat Lantai

Studi preseden dari Green Village, Bali. Lantai menggunakan Bambu Betung sebagai main structure dan dilapis dengan sub-structure menggunakan plank bambu, dan untuk lapisan paling atas bisa menyesuaikan sesuai selera atau kebutuhan, seperti menggunakan bambu split kulit, bambu split halus, recycle wood, dan lain-lain (Sukma, Indriana & Wijaya, Defit, 2018).

d. Dinding, Prabot dan Kebutuhan Dalam Ruang

Studi preseden pada Hide Out. Jendela untuk menghasilkan frame yang tidak terlalu tebal dapat dikombinasikan dengan besi yang dicover dengan bambu. Untuk menambah estetika dapat menggunakan bambu plank laminasi yang ditempatkan pada ambalan di dinding (Nugroho, Widhi. 2019).

Studi preseden dari Green Village, Bali. Kebutuhan untuk dapur, tidak sepenuhnya menggunakan bambu. Karena bambu rentan apabila terkena air atau rentan terhadap kelembaban, maka menggunakan batu alam. Penggunaan batu alam ini juga diterapkan pada bagian kamar mandi, namun untuk bagian kamar mandi selain menggunakan batu alam juga menggunakan semen. (Nugroho, Widhi. 2019).

e. Atap

Atap merupakan bagian teratas dari bangunan yang berfungsi melindungi bangunan beserta penggunanya. Dalam mendesain atap, perlu

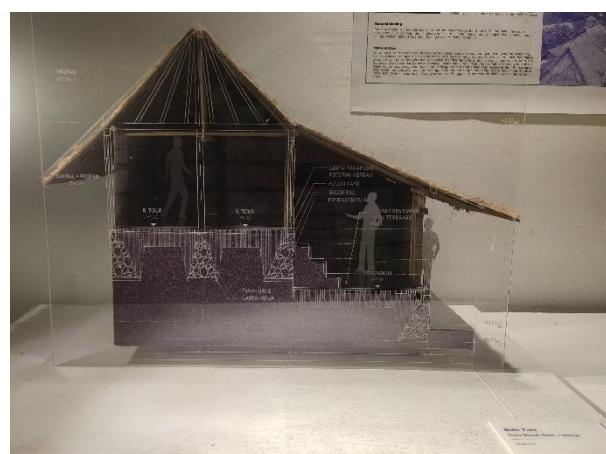
mempertimbangkan luas ruang yang akan dilindungi, bentuk serta jenis konstruksi yang digunakan, dan lapisan atap yang dipilih (Frick, 2004 dalam Muhsin., dkk, 2015). Atap terdiri dari beberapa elemen, yaitu kuda-kuda, gording, kasau atau usuk, reng, serta talang air (Muhsin., dkk, 2015).



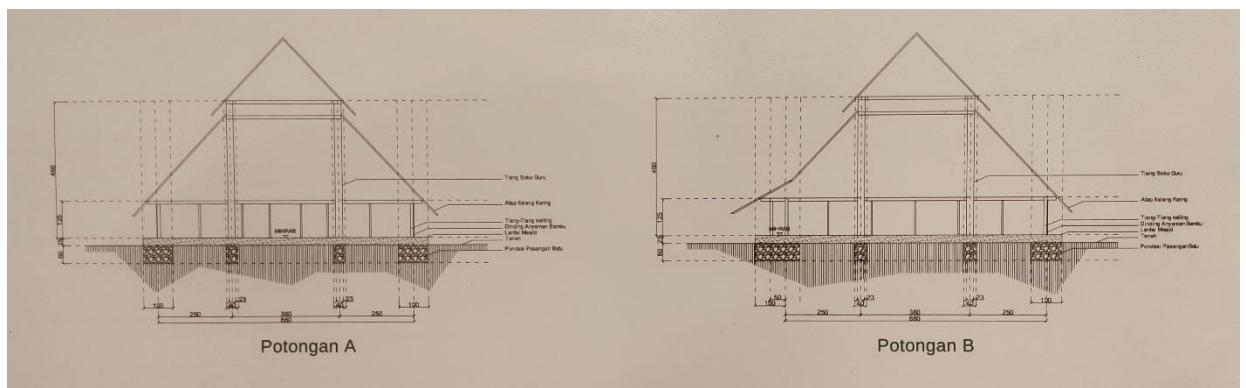
Gambar 2.9 Atap Konstruksi Bambu pada Bale Lumbung, Desa Sasak Ende, Lombok
 (Sumber: Pameran Sustaining Sustainability of Architecture. Universitas Diponegoro, 2024)

Studi preseden pada Hide Out. Struktur atap dapat menggunakan jenis Bambu Tali/ Bambu Apus. Menggunakan warna bambu yang berbeda untuk menghasilkan estetika, yakni bambu berwarna cokelat dan hitam (Nugroho, Widhi. 2019)

f. Denah dan Potongan



Gambar 2.10 Potongan Konstruksi Bambu pada Bale Tani, Desa Sasak Ende, Lombok
 (Sumber: Pameran Sustaining Sustainability of Architecture. Universitas Diponegoro,2024)



Gambar 2.11 Potongan Konstruksi Bambu pada Bale Tani, Desa Sasak Ende, Lombok
 (Sumber: Pameran Sustaining Sustainability of Architecture. Universitas Diponegoro,2024)

2.4.4. Pengawetan dan Perawatan Struktur Bambu

Dalam Jurnal “Material Bambu sebagai Konstruksi pada Great Hall Eco Campus Outward Bound Indonesia” oleh Muhsin., dkk (2015) dijelaskan mengenai pengawetan dan perawatan struktur bambu, sebagaimana bahwasannya bambu memiliki kandungan kanji yang tinggi, yang membuatnya rentan terhadap serangan rayap. Tanpa proses pengawetan, bambu biasanya hanya bertahan selama 2-3 tahun, tetapi jika diawetkan, bambu dapat bertahan lebih dari 15 tahun. Kualitas bambu dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

a. Masa memotong batang bambu

Menurut penelitian sebaiknya bambu dipotong antara umur 3-6 tahun karena pada saat ini bambu memiliki mutu dan kekuatan paling tinggi. Selain itu perlu dilihat pula kandungan kanji pada batangnya yang akan mempengaruhi tahan atau tidaknya terhadap hama, rayap, dan jamur.

b. Perawatan dan pengeringan

Cara-cara perawatan dan pengeringan pada bambu sesaat sesudah penebangan, yaitu :

- Perawatan bambu langsung pada tempatnya
- Perawatan bambu dengan merendam pada air payau, air laut, dan air tawar.
- Perawatan bambu dengan menggunakan api

c. Pengawetan bambu

Cara-cara pengawetan pada bambu untuk menanggulangi hama, rayap, dan jamur,yaitu :

- Pengawetan dengan perendaman
- Pengawetan dengan cara pengaliran
- Pengawetan dengan penekanan
- Penyimpanan dalam drum besi
- Pengecatan dengan zat penolak serangga

Studi preseden dari Green Village, Bali. Material bambu tidak boleh terkena cuaca ekstrem, maka sangat penting memproteksi bambu dari hujan, panas, dan utamanya air karena bambu diibaratkan seperti spons yang menyerap air, sehingga rentan untuk kelembaban. Bambu mengandung glukosa (gula) yang disukai serangga, sehingga bagaimana membuat bambu ini tidak disukai oleh serangga tersebut. Adapun cara yang diterapkan yakni memberikan garam pada bambu yang digunakan. (Sukma, Indriana & Wijaya, Defit, 2018).

Studi preseden dari Green Village, Bali. Bambu memiliki konstruksi yang lebih tahan gempa, karena sifat fleksibilitasnya (lentur) yang lebih tinggi. Terkadang saat terjadi gempa bangunan akan terlihat seperti ikut bergerak, dan itu adalah cara kerja bambu menyesuaikan ketika terjadi gempa (Sukma, Indriana & Wijaya, Defit, 2018).

2.5. TINJAUAN STUDI PRESEDEN

2.5.1. H.C. Andersen Garden



Gambar 2.12 Landscape Andersen Garden

(Sumber:https://www.archdaily.com/search/all?q=hc.%20andersen%20garden&ad_source=jv-header)



Gambar 2.13 Landscape Andersen Garden

(Sumber:https://www.archdaily.com/search/all?q=hc.%20andersen%20garden&ad_source=jv-header)

Taman H.C. Andersen di Odense dirancang oleh Kengo Kuma & Associates untuk menghubungkan rumah penulis terkenal H.C. Andersen dengan lingkungan sekitar. Taman ini memiliki lima pintu masuk yang mengundang pengunjung untuk menjelajah, menciptakan pengalaman yang seru dan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Desainnya menggunakan bentuk melingkar dan alami, sehingga tampak menyatu dengan kawasan kota, sekaligus memberikan suasana baru yang nyaman dan indah. Selain berfungsi sebagai ruang terbuka hijau, taman ini juga menjadi penghormatan terhadap kehidupan penulis Denmark tersebut dan telah mendapatkan penghargaan bergengsi di bidang lanskap.

2.5.2. Green Village dan Green School (Bali)



Gambar 2.14 Green School, Bali

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/cyMBJK2X6QkBcrV96>)



Gambar 2.15 Green Village, Bali

(Sumber: <https://www.greencampbali.com/green-village/>)

Green Village dan Green School bali adalah bangunan bambu yang bisa dibilang berhasil di Indonesia, dengan penggunaan material bambu hampir diseluruh ruang, bangunan ini mampu menghadirkan kesan organik dan membawa penggunanya mampu berinteraksi langsung dengan alam. Oleh karenanya, dalam proses revitalisasi ini untuk menciptakan ruang hijau yang mampu mengintegrasikan sebagai ruang hijau dan penyembuhan, aspek penggunaan material sangat diperhatikan, dimana pada akhirnya dipilih untuk mengadopsi konsep arsitektur organik yang ada pada Green School maupun Green Village lalu mengembangkannya dengan kebutuhan yang disesuaikan.

2.5.3. Museum Benteng Vredeburg dan Museum Senobudoyo (Jogja)



Gambar 2.16 Museum Benteng Vredeburg, Jogja

(Sumber: <https://djawanews.com/travel/benteng-vredeburg-jogja-12450>)



Gambar 2.17 Museum Senobudoyo, Jogja

(Sumber: <https://blog.ubuvilla.com/museum-senobudoyo-9-ruang-yang-wajib-kamu-ketahui/>)

Pada pengenalan budaya, mengadopsi inspirasi dari musum senobudoyo dan benteng vandeburg dalam penyusunan program ruang yang mana keduanya menggunakan diorama dan juga interactive digital yang mampu menarik pengunjung untuk belajar mengenai budaya. Sementara program ruang juga mengadopsi pemisahan pada ruang-ruang, menghadirkan ruang kebudayaan yang memiliki perbedaan fungsi pada masing-masing ruang, sehingga dalam belajar kebudaayan lebih rapih dan tidak tercampur satu sama lain.

BAB III

METODE REVITALISASI

3.1. IDE REVITALISASI

Ide revitalisasi didasarkan dari permasalahan yang ada, dimana permasalahan ini terkait dengan budaya, tidak dipergunakannya lahan aset Kota Semarang, serta kesehatan mental masyarakat perkotaan. Oleh karenanya muncul gagasan untuk merespon site Eks Wonderia sebagai aset strategis kota agar difungsikan kembali. Adapun revitalisasi ini berfokus mengembangkan kawasan yang mampu mengintegrasikan antara budaya Kota Semarang, penyediaan ruang hijau sebagai lingkungan penyembuhan (healing) dan juga membawa impact pada sektor pariwisata sehingga berimbas pada peningkatan perekonomian Kota Semarang. Tidak hanya itu, dengan revitalisasi ini akan membawa pengaruh besar terhadap eksistensi Taman Budaya Raden Saleh, dengan revitalisasi ini akan tercipta kawasan budaya yang terintegrasi di Kota Semarang.

3.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Tabel 3.1 Tabel Identifikasi Masalah

ISU	Kebudayaan yang semakin asing ditengah masyarakat urban dan arus modernisasi	Site Eks Wonderia, merupakan site strategis ditengah kota yang dibiarkan terbengkalai	Permasalahan mengenai mental health masyarakat perkotaan
SEBAB	Pemikiran mengenai budaya yang dianggap kuno	Pemerintah Kota Semarang tengah memperbaikkan perencanaan yang matang terkait memfungsikan kembali site serta pertimbangan terhadap dana yang dibutuhkan	Masyarakat yang penat dengan kesibukan ataupun rutinitas yang dijalani
POTENSI	Pelestarian budaya lokal dan Optimalisasi sektor pariwisata	Dengan menghidupkan kembali site yang menjadi salah satu aset Kota Semarang, dapat mendukung perekonomian lokal	Penyediaan ruang untuk mengisi ulang energi dan meningkatkan ketenangan jiwa
STRATEGI	Wisata Edukasi Budaya	Revitalisasi eks wonderia	Pengadaan ruang hijau dengan pendekatan Arsitektur Biofilik
TUJUAN	Dengan pendekatan arsitektur biofilik, revitalisasi Eks-Wonderia dapat menciptakan hubungan harmonis antara manusia dan alam sekaligus menghidupkan kembali nilai budaya lokal. Wisata edukasi budaya yang dirancang di area ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai wadah untuk memperkenalkan kesenian, ritual, dan sejarah khas Semarang. Selain itu, proyek ini berpotensi mendukung perekonomian lokal melalui pemberdayaan UMKM, kuliner khas, dan seni pertunjukan. Revitalisasi ini menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan potensi Kota Semarang sebagai destinasi wisata budaya sekaligus meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.		

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

3.3. PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapat pemecahan masalah dan mendapatkan langkah yang sesuai, maka perlu mendapatkan data-data yang konkret, oleh karenanya pengumpulan data dilakukan melalui metode kualitatif, terdiri dalam empat bentuk yang dijabarkan sebagai berikut

e) Studi Pustaka / Studi Literatur

Untuk mendapatkan pemahaman secara teoritis, maupun data yang konkret guna mewujudkan Wisata Edukasi Budaya, maka studi literatur ini didapatkan dari berbagai sumber Jurnal, Buku, Peraturan Pemerintah Kota Semarang, RPJMD Kota Semarang, serta Artikel terkait.

f) Wawancara dan Mencari data dengan Pihak terkait

Untuk mendapatkan data yang lebih valid, selain mengumpulkan data melalui studi pustaka/studi literatur, juga dilakukan wawancara secara langsung kepada pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Semarang serta dengan pengelola TBRS. Adapun pengumpulan data melalui survey google form juga dilakukan, untuk mengetahui dan mengukur secara nyata pengatahan Gen-Z dan Gen-Alpha utamanya yang tinggal ataupun yang pernah tinggal di Kota Semarang terhadap kebudayaan Kota Semarang.

g) Studi Lapangan dan Dokumentasi

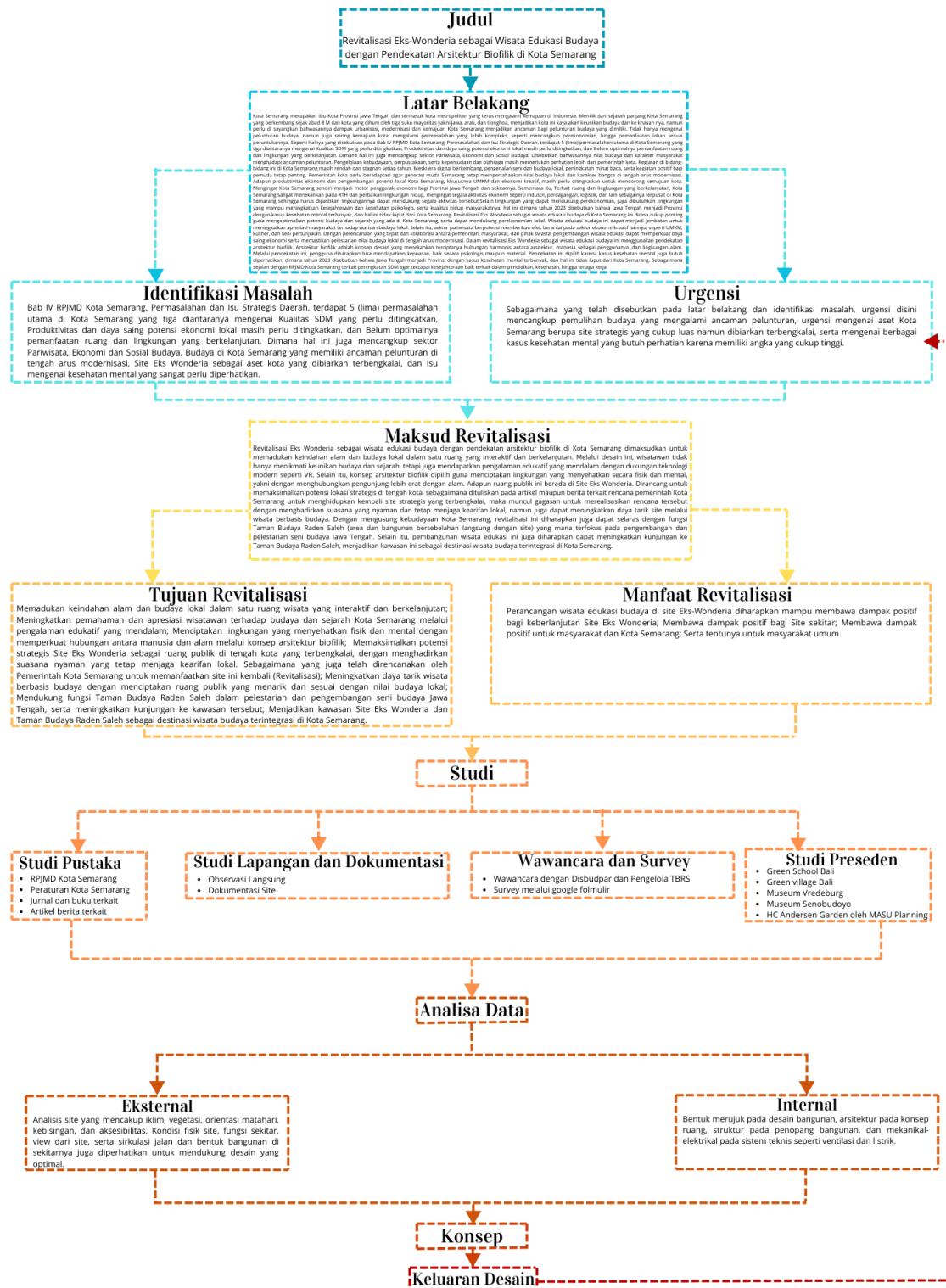
Untuk memahami kondisi site secara lebih mendalam, selain memanfaatkan Google Maps dan Google Earth, dilakukan juga observasi langsung dengan mengunjungi lokasi site. Observasi ini bertujuan untuk melihat kondisi sebenarnya dari site dan area sekitarnya, sehingga memudahkan dalam proses revitalisasi. Selain itu, dokumentasi site juga dilakukan sebagai bagian dari pemenuhan dokumen dan pengambilan sampel yang diperlukan dalam revitalisasi.

h) Studi Banding Proyek Sejenis / Studi Preseden

Merancang dengan mempelajari proyek nyata sejenis melalui internet atau sumber lain. Elemen-elemen yang sesuai dan relevan diadaptasi ke dalam desain ini, sambil mempertimbangkan keunggulan dari proyek nyata tersebut.

3.4. ALUR PIKIR

Bagan 3.1 Alur Pikir



(Sumber : Analisa Penulis,2024)

BAB IV

ANALISA REVITALISASI

4.1. ANALISA SITE

4.1.1. Analisa Lokasi Site

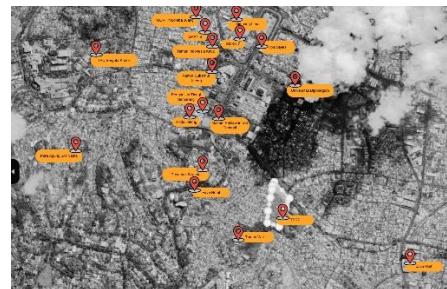


Gambar 4.1. Analisa Lokasi Site

(Sumber : Google Earth, 2024)

- a. Alamat Site : Kel.Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah
- b. Luas Site : 31,830 m² atau 3,183 Ha
- c. Kondisi : Lapang, Terbengkalai
- d. Batas Site
 - a) Timur : Perpustakaan Prov. Jateng, TBRS, Gedung Wanita
 - b) Barat : Kantor Kelurahan Tegalsari, SDN Tegalsari 03
 - c) Utara : Jl. Sriwijaya
 - d) Selatan: Sendang TBRS, Gedung KI. Narto Sabdo
- e. Dokumentasi Terhadap Observasi Site
- f. Perhitungan KDB, KLB, KDH, GSB berdasarkan RTDK BWK II Kota Semarang Th.2004 dan Perda Kota Semarang No.5 Th.2021
 - a) KDB
 - Luas lantai dasar / Luas lahan x 100%
 - ? / 30.830 m² x 100 % = 60 %
 - 60 % x 30.830 m² = 18.498 m²
 - b) KLB
 - KLB x Lahan Boleh Terbangun
 - 1,8 x 18.498 m² = 33.296,4 m² (Total luasan maksimal lantai terbangun)
 - c) KDH
 - Luas ruang terbuka / Luas tanah x 100%
 - Luas ruang terbuka / 30.830 m² x 100% = 15%
 - 15% x 30.830 m² = 4.557 m² (Minimal Ruang Hijau)
 - d) GSB
 - 1/2 x Lebar Jalan + 1m
 - 1/2 x 10 m + 1m
 - 5m + 1m = 6m

4.1.2. Analisa Fungsi Bangunan Sekitar

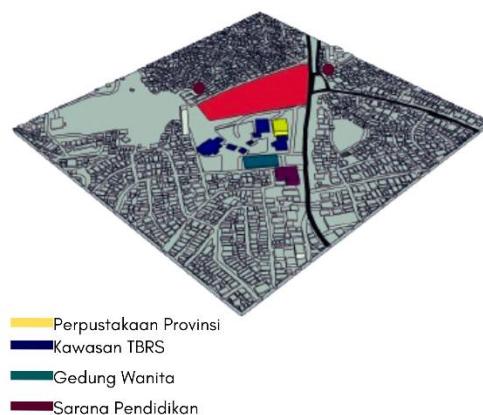


Gambar 4.2. Analisa Fungsi Bangunan Sekitar

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Sebagaimana kita tahu, bahwa Kota Semarang termasuk kota metropolitan besar yang ada di Indonesia, Kota Semarang juga sebagai Ibu Kota Jawa Tengah. Dalam hal ini, Kota Semarang memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pariwisata. Adapun site Eks Wonderia merupakan site strategis yang berada di tengah kota. Merupakan Aset kota yang saat ini sedang tidak dipergunakan. Selain mengenai lokasinya yang strategis, site juga berada di wilayah perkantoran pusat kota, dikelilingi oleh fasilitas pendidikan, dan bersebelahan langsung dengan Taman Budaya Raden Saleh, pusat kebudayaan yang ada di Kota Semarang. Oleh karenanya, pemilihan site yang diperuntukkan sebagai Wisata Edukasi Budaya dirasa tepat.

4.1.3. Analisa Konteks Kawasan



Gambar 4.3. Analisa Konteks Kawasan

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Site berada di Kawasan perkantoran, kebudayaan, dan dikelilingi oleh lembaga-lembaga pendidikan

4.1.4. Analisa Penggunaan Lahan



Gambar 4.4. Analisa Penggunaan Lahan

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Site dikelilingi dengan area hijau yang luas, dan pemukiman, sementara itu terdapat penginapan dan sarana transportasi umum sebagai penunjang

4.1.5. Analisa Aksesibilitas

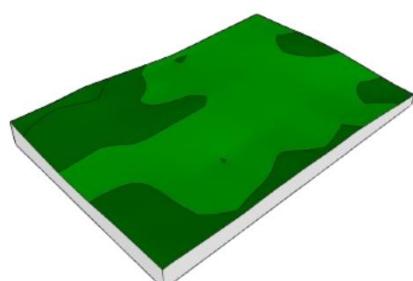


Gambar 4.5. Analisa Aksesibilitas

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Site berada di jalan utama sehingga mudah untuk diakses, Adapun halte bus juga terdapat disekitar site, sehingga mudah untuk diakses

4.1.6. Analisa Kontur

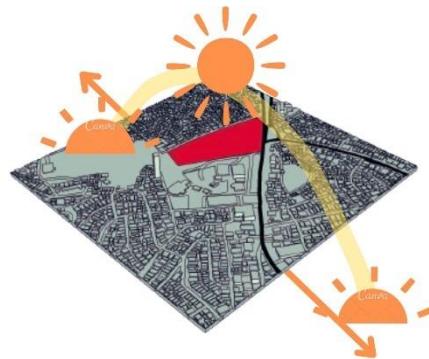


Gambar 4.6. Analisa Kontur

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Site kawasan cenderung datar (hijau muda) dan memiliki perbedaan elevasi yang tidak jauh berbeda. Adapun titik tertinggi (warna hijau tua) yang merupakan bagian belakang site 2-3 m

4.1.7. Analisa Pencahayaan

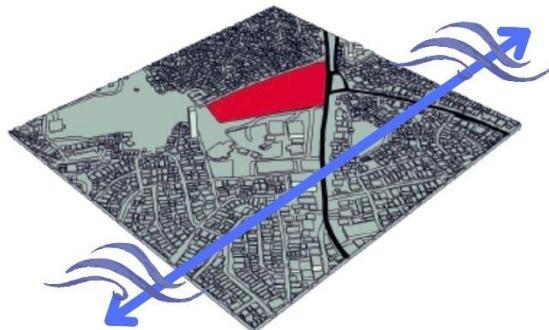


Gambar 4.7. Analisa Pencahayaan

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Meskipun kawasan menghadap ke arah utara, pencahayaan alami tetap optimal, hal ini karena hampir seluruh ruang direncanakan memiliki bukaan dan dinding kisi-kisi

4.1.8. Analisa Penghawaan



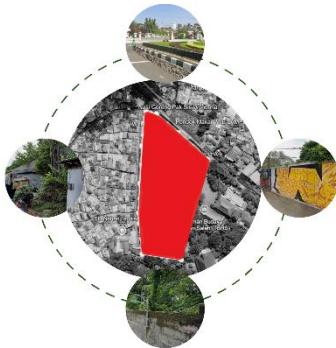
Gambar 4.8. Analisa Penghawaan

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Kawasan menghadap ke utara, untuk memaksimalkan udara masuk, atap lengkung dibentuk sedemikian rupa untuk dapat memaksimalkan udara masuk dalam ruang

4.1.9. Analisa View

View To Site

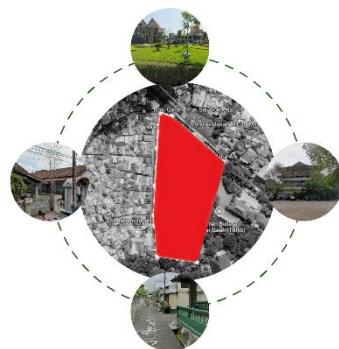


Gambar 4.9. Analisa View To Site

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Dari sisi utara akan terlihat wajah dari kawasan wisata edukasi budaya, sementara dari sisi barat, timur, dan selatan akan terlihat pembatas kawasan.

View From Site



Gambar 4.10. Analisa View From Site

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Dibagian utara, site menghadap ke Jl. Sriwijaya, untuk sebelah timur menghadap kearah TBRS, sementara Selatan dan Barat rumah warga

4.1.10. Analisa Kebisingan

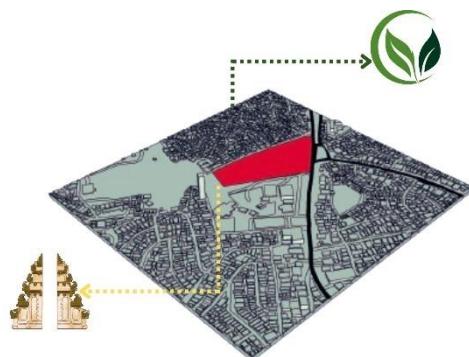


Gambar 4.11. Analisa Kebisingan

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Kebisingan berpusat pada jalan raya utama, , untuk sisi barat dan timur hanya aktivitas dari penduduk sekitar, sementara itu pada sisi selatan merupakan ruang hijau yang tidak dipergunakan.

4.1.11. Analisa Program Kawasan



Gambar 4.12. Analisa Program Kawasan

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Pada sisi barat kawasan berfokus pada ruang terbuka hijau, sementara pada sisi timur berfokus pada ruang-ruang kebudayaan

4.2.ANALISA AKTIVITAS

4.2.1. Analisa Pelaku Secara Umum

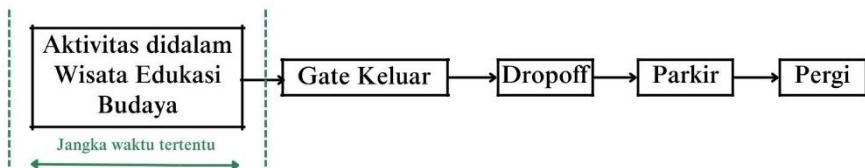
Bagan 4.1 Bagan Analisa Pelaku Secara Umum

ANALISIS POLA AKTIVITAS PELAKU

Pola Aktivitas Kedatangan Secara Umum



Pola Aktivitas Kepergian Secara Umum

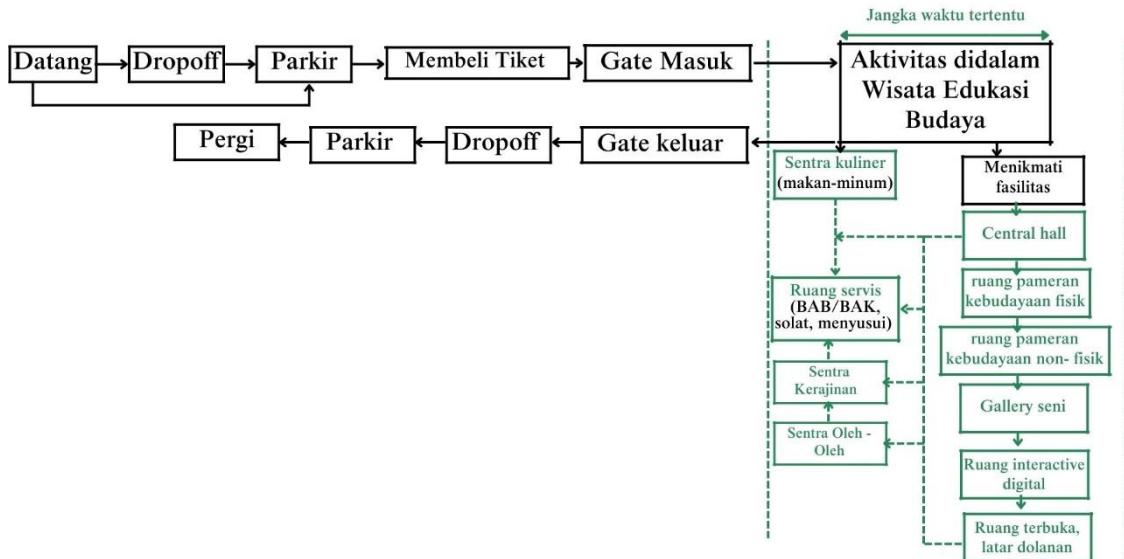


(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.2.2. Analisa Pelaku Secara Khusus

Bagan 4.2 Bagan Pola Aktivitas Pengunjung Reguler

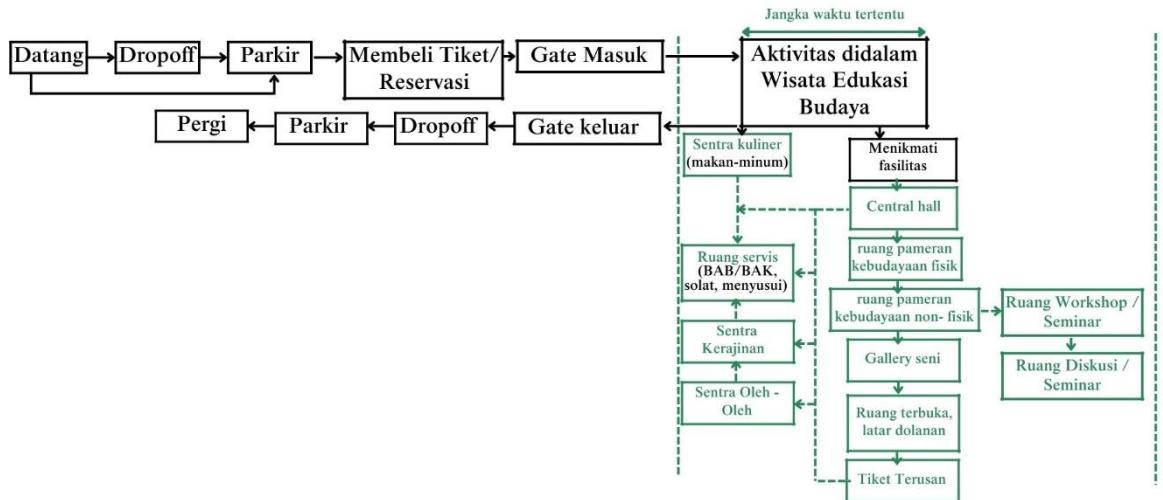
Pola Aktivitas Pengunjung Reguler



(Sumber : Analisa Penulis,2024)

Bagan 4.3 Bagan Pola Aktivitas Pengunjung Non-Reguler

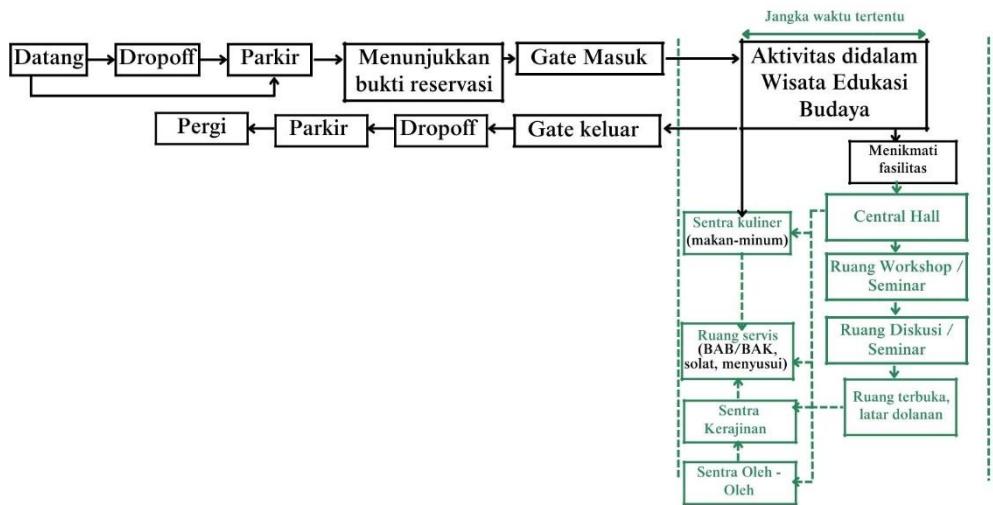
Pola Aktivitas Pengunjung Non-Reguler



(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

Bagan4.4 Bagan Pola Aktivitas Penyewa

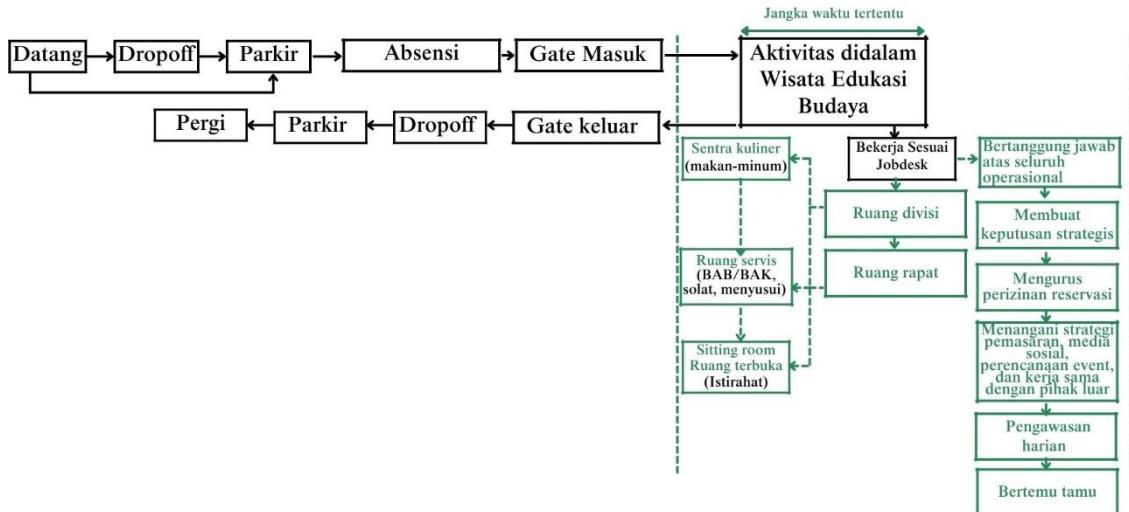
Pola Aktivitas Penyewa



(Sumber: Analisa Penulis,2024)

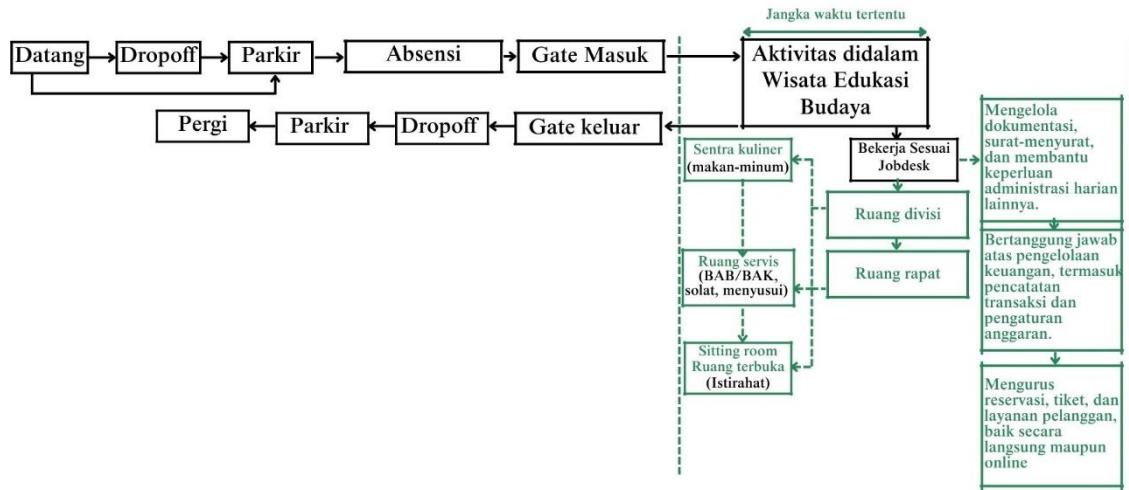
Bagan4.5 Bagan Pola Aktivitas Pengelola

Pola Aktivitas Pengelola

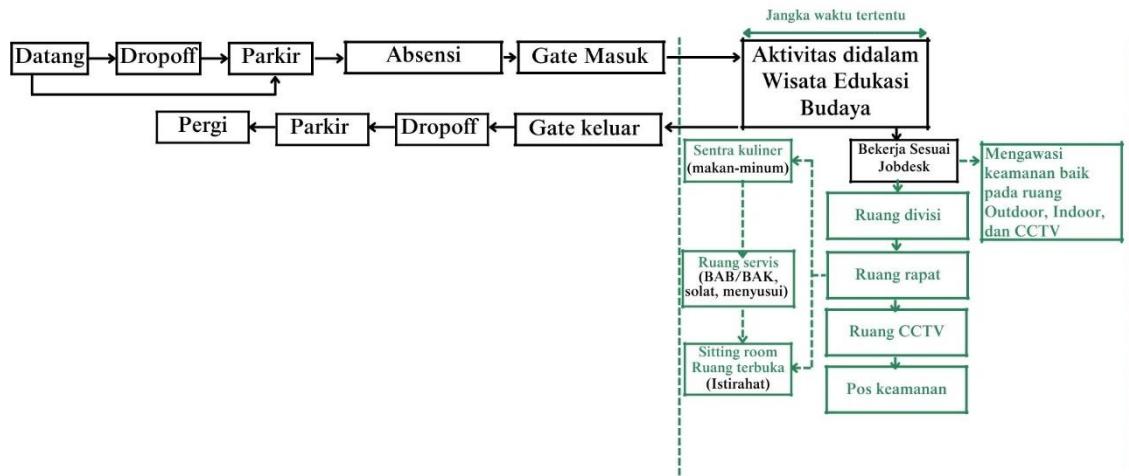


(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

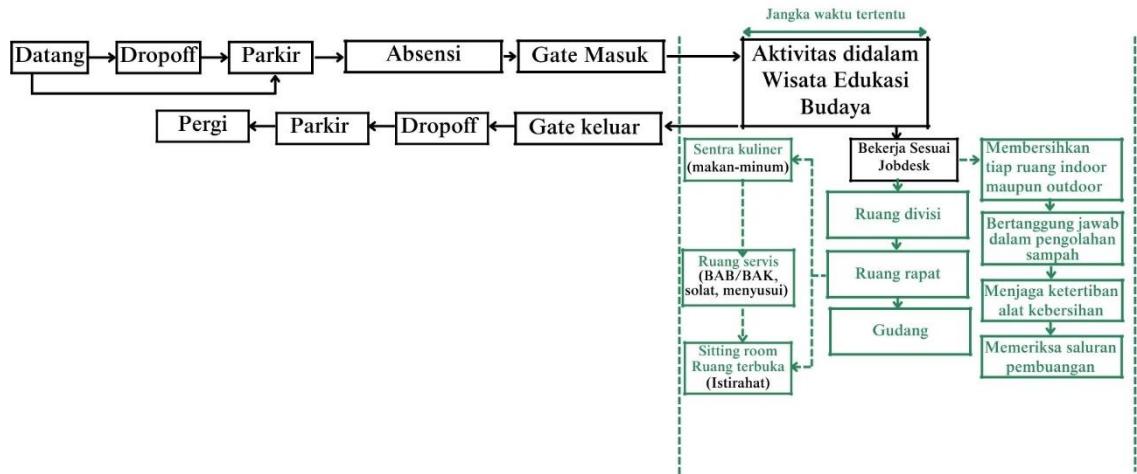
Pola Aktivitas Staff dan Karyawan Administrasi



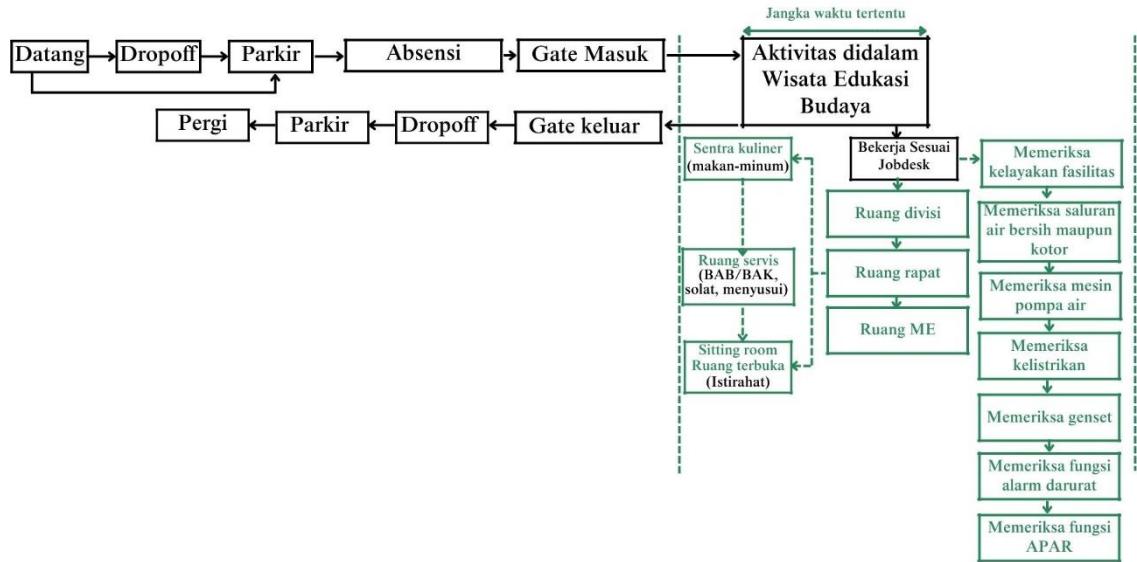
Pola Aktivitas Staff dan Karyawan Bagian Keamanan



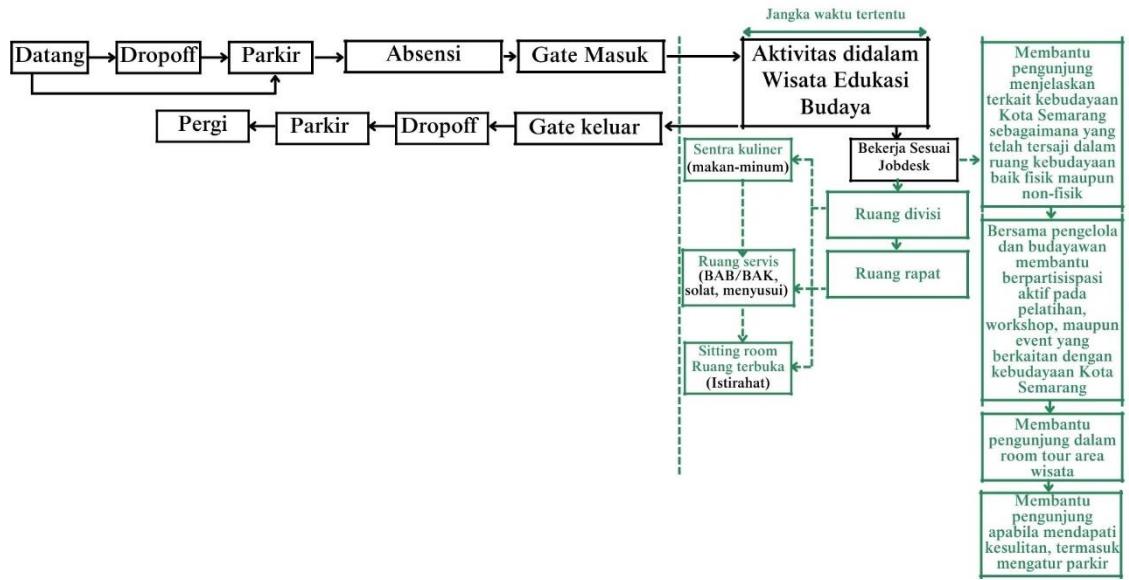
Pola Aktivitas Staff Kebersihan (Cleaning Service)



Pola Aktivitas Staff dan Karyawan Bagian Maintenance dan ME



Pola Aktivitas Tour Guide dan Staff Bagian Lapangan



4.2.3. Analisa Kebutuhan Jam Operasional

Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Jam Operasional

No	Fasilitas / Nama Ruang	Hari	Jam Operasional	
1.	Enterance	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
2.	Area Parkir	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
3.	Taman	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
4.	Ruang Terbuka	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
5.	Latar Dolanan (Playground)	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
6.	Loket Tiket	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
7.	Gate Masuk dan keluar	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
8.	Lobby	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
19.	Launge	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
10.	Resepsionis	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
11.	Ruang Informasi	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
12.	Loker Penitipan Barang	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
13.	Ruang pameran kebudayaan fisik	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
14.	Ruang pameran kebudayaan non-fisik	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
15.	Gallery seni	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
16.	Sentra Kerajinan	Senin – Minggu	09.00 – 21.00	
17.	Central Hall	Senin – Minggu	Tidak ada reservasi	Reservasi
			09.00 – 21.00	Sesi 1: 09.00 – 12.00
				Sesi 2: 13.00 – 16.00
				Sesi 3: 19.00 – 21.00
18.		Senin – Minggu	Tidak ada reservasi	Reservasi

	Ruang workshop/ kelas edukasi		09.00 – 21.00	Sesi 1: 09.00 – 12.00 Sesi 2: 13.00 – 16.00 Sesi 3: 19.00 – 21.00
19.	Ruang diskusi / seminar	Senin – Minggu	Tidak ada reservasi 09.00 – 21.00	Reservasi Sesi 1: 09.00 – 12.00 Sesi 2: 13.00 – 16.00 Sesi 3: 19.00 – 21.00
20.	Ruang Interaktif Digital	Senin – Minggu	Tidak ada reservasi 09.00 – 21.00	Reservasi Sesi 1: 09.00 – 12.00 Sesi 2: 13.00 – 16.00 Sesi 3: 19.00 – 21.00
21.	Pos Keamanan	Senin – Minggu		07.00 – 22.00
22.	Toilet	Senin – Minggu		07.00 – 22.00
23.	Ruang laktasi	Senin – Minggu		09.00 – 21.00
24.	Musholla	Senin – Minggu		07.00 – 22.00
25.	Ruang rapat	Senin – Jumat Sabtu – Minggu		07.00 – 16.00 07.00 – 12.00
26.	Ruang divisi	Senin – Jumat Sabtu – Minggu		07.00 – 16.00 07.00 – 12.00
27.	Ruang CCTV	Senin – Minggu		07.00 – 22.00
28.	Gudang	Senin – Minggu		07.00 – 22.00
29.	Ruang ME	Senin – Minggu		07.00 – 22.00
30.	Ruang terbuka kantor	Senin – Jumat Sabtu – Minggu		07.00 – 16.00 07.00 – 12.00
31.	Sitting group	Senin – Jumat Sabtu – Minggu		07.00 – 16.00 07.00 – 12.00
32.	Sentra kuliner (ruang makan khusus staff dan karyawan)	Senin – Minggu		09.00 – 21.00
33.	Sentra Oleh – Oleh	Senin – Minggu		09.00 – 21.00

(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

4.3.ANALISA PROGRAM RUANG

4.3.1. Area Parkir

Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Area Parkir

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Parkir motor	Pengelola, karyawan, dan staff	<u>Motor</u> Panjang 2.25 m Lebar 0.75 Maka 1x2 m/unit (2m ²)	NAD	150 unit kendaraan	1	Perhitungan didasarkan pada jumlah staff dan karyawan. Pengelola, staff maupun karyawan administrasi memiliki pekerjaan full time: <u>Pengelola</u> <ul style="list-style-type: none">• General manager (1 org)• Asisten manager (1 org)• Sekretaris (1 org)• Kepala koordinator staff dan karyawan (1 org)• Wakil koordinator staff dan karyawan (1 org) <u>Staff dan Karyawan Administrasi</u> <ul style="list-style-type: none">• Kepala staff (1 org)• Wakil Kepala (1 org)• Sekretaris (1 org)• Kepala bagian keuangan (1 org)	897 m²	Tempat bagi Pengelola, karyawan, dan staff menaruh kendaraan mereka selama bekerja. Membutuhkan ruang untuk manuver mobil.
	Parkir mobil		<u>Mobil</u> P: 3.05m – 5.7 m L: 3.31m – 4 m Maka 3x5 m/unit (15m ²)						

					<ul style="list-style-type: none"> • Staff keuangan (4 org) • Pemesanan dan pelayanan pelanggan (6 org) <p>Karyawan dan staff keamanan,kebersihan (cleaning service), maintenance dan ME, serta staff lapangan dan tour guide memiliki pekerjaan system shift:</p> <p><u>Karyawan dan staff keamanan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Staff keamanan (15 org) <p><u>Karyawan dan staff kebersihan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Staff kebersihan (30 org) <p><u>Karyawan serta staff Maintenance dan ME</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Teknisi umum (10 org) 	
--	--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> • Teknisi HVAC (Heating, Ventilation, and Air Conditioning) (4 org) • Teknisi Pompa Air dan Sistem Plumbing (6 org) • Teknisi Generator set dan kelistrikan (6 org) <p><u>Karyawan dan staff lapangan serta tour guide</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Staff lapangan (40 org) • Tour guide (8 orang) <p>Jadi, perhitungan terhadap kebutuhan ruang parkir staff dan karyawan sebagai berikut:</p> <p>Pengguna motor 80% dari total staff maupun karyawan $80\% \times 150 = 120$ $120 \times 2m^2 = 240 m^2$</p> <p>Pengguna mobil 20% dari total staff maupun karyawan $20\% \times 150 = 30$ $30 \times 15m^2 = 450m^2$</p>	
--	--	--	--	--	--	--

							Sirkulasi Motor $30\% \times 240 = 72 \text{ m}^2$ Mobil $30\% \times 450 = 135 \text{ m}^2$ Total luasan Motor $240 \text{ m}^2 + 72 \text{ m}^2 = 312 \text{ m}^2$ Mobil $450 \text{ m}^2 + 135 \text{ m}^2 = 585 \text{ m}^2$		
2.	Parkir motor Parkir mobil Parkir bus	Pengunjung	<u>Motor</u> Panjang 2.25 m Lebar 0.75 Maka 1x2 m/unit (2m^2) <u>Mobil</u> P: 3.05m – 5.7 m L: 3.31m – 4 m Maka 3x5 m/unit (15m^2) <u>Bus</u> P: 12 m L: 2.50 m Maka 3 x 12 m/unit (36m^2)	NAD	1000 kapasitas seluruh pengunjung	1	Perkiraan pengguna motor 50% dari total pengunjung. 50% dari 1000 adalah 500. Apabila 1 motor memiliki kapasitas 2 orang maka, 500:2, didapatkan 250 motor. $250 \times 2\text{m}^2 = 500 \text{ m}^2$ Perkiraan pengguna mobil 40% dari total pengunjung. 40% dari 1000 adalah 400. Apabila 1 mobil memiliki kapasitas 4 – 6 orang maka 400:4, didapatkan 100 mobil. $100 \times 15\text{m}^2 = 1500\text{m}^2$	Tempat bagi pengunjung maupun tamu menitipkan kendaraan mereka selama berada di wisata edukasi budaya. Membutuhkan ruang untuk manuver mobil atau pun bus.	

Perkiraan pengguna bus
10% dari total
pengunjung. 10% dari
1000 adalah 100. Apabila
1 bus memiliki kapasitas
sekitar 30 orang maka
 $100:3$, didapatkan **3 bus.**
 $3 \times 36\text{m}^2 = 108\text{m}^2$

Sirkulasi

Motor
 $30\% \times 500 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2$

Mobil
 $30\% \times 1500 \text{ m}^2 = 450 \text{ m}^2$
Bus
 $30\% \times 108\text{m}^2 = 32,4 \text{ m}^2$

Total luasan

Motor
 $500 \text{ m}^2 + 150 \text{ m}^2 = \mathbf{650 \text{ m}^2}$

Mobil
 $1500\text{m}^2 + 450\text{m}^2 = \mathbf{1950 \text{ m}^2}$

Bus
 $108 \text{ m}^2 + 32,4 \text{ m}^2 = \mathbf{140,4 \text{ m}^2}$

							Maka, apabila dijumlahkan, memiliki total 2740,4 m²		
3.	Pos Keamanan	Staff keamanan	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 orang	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$	2,6 m²	Tempat sebagai staff keamanan berjaga. Memastikan keadaan aman dan kondusif. Staff keamanan bisa berjaga dalam pos, ataupun melakukan patrol keamanan.
4.	Area dropoff	Pengelola, Karyawan, Staff, dan pengunjung	<u>Bus</u> P: 12 m L: 2.50 m Maka $3 \times 12 \text{ m}/\text{unit}$ (36 m^2) Menggunakan ukuran unit kendaraan paling besar	NAD, ASS	2 unit kendaraan	1	Perhitungan $2 \times 36 \text{ m}^2 = 72 \text{ m}^2$ Sirkulasi $20\% \times 72 \text{ m}^2 = 14,4 \text{ m}^2$	86,4 m²	Merupakan area pemberhentian sementara untuk menurunkan penumpang di depan gedung penerima. Biasanya Pengelola, Karyawan, Staff, dan pengunjung yang datang menggunakan jasa transportasi online, sopir, maupun bus wisata.

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.2. Ruang Penerima

Tabel 4.3 Tabel Kebutuhan Ruang Penerima

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	pengunjung	<u>Tubuh manusia lebar dengan membawa tas barang 1m²</u>	NAD, ASS	50 orang	1	<p>Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara bagi para pengunjung. Perkiraan hanya menghabiskan waktu paling lama 1-5 menit bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby penerima, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung.</p> <p>Jika 1 orang pengunjung dengan membawa tas tangan membutuhkan ruang selebar 1m (Data Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung: $50 \times 1\text{m} = \mathbf{50\text{m}^2}$</p>	60 m²	<p>Merupakan ruang penerima bagi pengunjung maupun tamu yang datang. Merupakan ruang yang menjadi pertanda bagi pengunjung maupun tamu telah memasuki wisata edukasi budaya. Pengantar pengunjung menuju gate masuk.</p>

						Sirkulasi 20%, maka: $50 \text{ m}^2 \times 20\% = \mathbf{10 \text{ m}^2}$ Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: $50 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 = \mathbf{60 \text{ m}^2}$			
2.	Launge	pengunjung	<p><u>Tubuh manusia</u> lebar orang dewasa dengan membawa tas barang 1m²</p> <p><u>Prabot</u> Sofa untuk 20 orang 70 x 85 cm $0,70 \times 0,85 \text{ m}$ $0,56 \text{ m}^2$ $0,56 \text{ m}^2 \times 20 = \mathbf{11,2 \text{ m}^2}$</p> <p>Meja kapasitas 4-5 orang. Jika 20 orang, maka dibutuhkan 4-5 meja. 85x85cm $0,85 \times 0,85 \text{ m}$ $0,72 \text{ m}^2$ $0,72 \text{ m}^2 \times 5 = \mathbf{3,6 \text{ m}^2}$</p>	NAD, ASS	20 orang	2 unit	<p>Launge adalah ruang yang masih satu area dengan lobby. Jika lobby hanya sebagai ruang penyambutan dan transit sementara, launge merupakan ruang transit yang penggunanya memiliki waktu lebih lama, dengan perkiraan estimasi waktu 5-10 menit. Launge diperuntukkan untuk tamu khusus maupun pengunjung yang membutuhkan transit (duduk) sementara.</p> <p>Adapun kapasitas launge sebanyak 20 orang yang terbagi jadi 2 ruang. Maka 1 ruang launge memiliki kapasitas 10 orang.</p> <p>Perhitungan untuk kebutuhan 20 orang</p>	45,48 m² Maka setiap ruang butuh luasan $45,48 \text{ m}^2 : 2 = \mathbf{22,74 \text{ m}^2}$	Tamu maupun pengunjung yang ingin transit lebih lama dapat menggunakan launge sebagai tempat singgah, namun lebih diperuntukkan apabila ada tamu-tamu tertantu

							$20 \times 1m = 10 \text{ m}^2$ $0,56 \text{ m}^2 \times 20 = 11,2 \text{ m}^2$ $0,72 \text{ m}^2 \times 5 = 3,6 \text{ m}^2$ Total 34,8 m² Sirkulasi $30\% \times 34,8 \text{ m}^2 = 10,44 \text{ m}^2$		
3.	Resepsionis	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter. Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$	2,6 m² Menyambut tamu maupun pengunjung, membantu proses reservasi, menerima saran maupun keluhan, serta mengelola arsip sederhana.	
4.	Ruang informasi	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter. Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi	2,6 m² Staff berjaga untuk memberikan siaran informasi maupun himbauan kepada pengunjung. Staff juga melakukan siaran dalam keadaan darurat, seperti apabila ada anak yang terpisah dari rombongan atau orang tua,	

						$30\% \times 2m^2 = 0,6 m^2$		pengumuman kehilangan barang, dan lain sebagainya.
5.	Loker penitipan barang	Pengunjung	Tubuh manusia L:80 cm T:200 cm	NAD, ASS	30 org	1 Berisi jajaran loker untuk menitipkan barang pengunjung apabila pengunjung butuh menitipkan barang. Jumlah loker sebanyak 25% dari 1500 (jumlah total kapasitas pengunjung). Maka jumlah loker terdapat 375 kotak, dengan susunan: $375:5 = 75$ (Vertikal) $75:3 = 25$ (Horizontal/baris). Maka, jika setiap loker memiliki Panjang, lebar, dan tinggi 30 cm, didapatkan perhitungan sebagai berikut untuk setiap baris/kelompok loker: $P: 25 \times 30 \text{ cm} = 750 \text{ cm}$ $L:30 \text{ cm}$ $T:5 \times 30 \text{ cm} = 150 \text{ cm}$ Perhitungan kebutuhan ruang loker: $7,5 \text{ m} \times 0,3 \text{ m} = 2,25 \text{ m}^2$ $2,25 \text{ m}^2 \times 3 = 6,75 \text{ m}^2$	10,5 m²	Pengunjung datang, menaruh barang di loker barang. Dengan perkiraan paling lama 5 menit untuk menaruh barang, menata dalam loker, dan mengambil barang

							Koridor 2m Sirkulasi $20\% \times 8,75\text{ m}^2 = 1,75 \text{ m}^2$		
6.	Loket tiket	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	4 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $4 \times 1 \text{ m} = 4\text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 4\text{ m}^2 = 1,2 \text{ m}^2$	5,2 m²	Staff melayani pengunjung yang hendak membeli tiket masuk.
7.	Ruang antrian loket	Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> lebar orang dewasa dengan membawa tas barang 1m²	NAD, ASS	80 org	1	Ruang antrian loket tiket dipersiapkan untuk antrean hingga 80 orang. Dibagi menjadi 2 pintu loket maka, setiap loket memiliki 71anjang antrian 40 orang Perhitungan $40 \times 1 = 40 \text{ m}^2$ Sirkulasi $10\% \times 50 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2$	44 m²	Pengunjung mengantre untuk membeli tiket masuk

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.3. Gudang

Tabel 4.4 Tabel Kebutuhan Ruang Gudang

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Gudang barang	Karyawan dan staff	-	ASS	-	1	$5m \times 5m = 25 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% $20\% \times 25 = 5 \text{ m}^2$	30 m²	Dipergunakan untuk menyimpan barang-barang baik sebagai stok keperluan maupun sebagai menyimpan barang agar rapih
2.	Gudang makanan	Karyawan dan staff	-	ASS	-	1	$5m \times 5m = 25 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% $20\% \times 25 = 5 \text{ m}^2$	30 m²	Dipergunakan untuk menyimpan persediaan makanan baik sebagai stok bagian sentra kuliner, maupun menyimpan bahan makanan bagi sentra kuliner
3.	Loading dock	Karyawan dan staff	<u>Mobil bak</u> L:3 m P:6 m Maka, $3m \times 6m/\text{unit}$ (18 m²)	NAD	1 unit kendaraan	2	Area loadingdock untuk 2 unit mobil bak maka $18 \text{ m}^2 \times 2 = 36 \text{ m}^2$ Sirkulasi $20\% \times 36 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2$	43,2 m²	Hampir sama dengan area dropoff, namun loadingdock dipergunakan untuk aktivitas menurunkan

									barang stok ke gudang (bongkar muat barang)
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.4. Ruang Mechanical Electrical

Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Ruang ME

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Ruang genset dan kelistrikan	Karyawan dan staff	Genset daya 250-550 kVA. Minimum ruang: P: 7m L: 5m T: 4m	Journal, ASS	-	1	Luasan ruang genset: 7m x 5m= 35 m² Luas ruang kelistrikan (panel) membutuhkan besaran 4mx4m= 16 m² Sirkulasi 10% 10% x 51 m ² = 5,1 m²	86 m²	Sebagai ruang bagi staff dan karyawan melakukan pengecekan maupun maintenance apabila terdapat kerusakan pada system kelistrikan maupun memegang kontrol genset apabila 73angka73 padam. Merupakan ruang induk genset dan kelistrikan
2.	Ruang instalasi air bersih dan air kotor	Karyawan dan staff	Jika kebutuhan air untuk pengunjung maksimal diangka 1000-1500 orang,	ASS	-	1	Luasan 73angka bawah: 337.500 liter, maka membutuhkan luasan: L:9 m	19,2 m²	Sebagai ruang bagi staff dan karyawan melakukan pengecekan maupun

		<p>dengan perkiraan kebutuhan perorang 75 liter, maka:</p> $75 \text{ liter/orang} \times 1.500 \text{ orang} = \mathbf{112.500 \text{ liter}}$ <p>Adapun 74angka bawah digunakan untuk menyimpan Cadangan air setidaknya 2-3 hari, maka:</p> $3 \times 112.500 \text{ liter} = \mathbf{337.500 \text{ liter}}$ <p>Sementara tangka atas adalah tangka yang dipersiapkan untuk penggunaan langsung. Cukup dengan menampung 20% dari kebutuhan harian, maka</p> $20\% \times 112.500 \text{ liter} = \mathbf{22.500 \text{ liter}}$ <p>Sementara pengolahan air kotor, Berdasarkan</p>			<p>P:15 m T:2,5 m Perhitungan $9m \times 15m \times 2,5m = 337,5m^3$</p> <p>Sementara untuk 74angka atas membutuhkan ruang 20% dari kebutuhan harian. Perhitungan: $20\% \times 112.500 \text{ liter} = \mathbf{22.500 \text{ liter}}$, maka membutuhkan ruang:</p> <p>P: 5m L: 3m T:1,5 m</p> <p>Rencana 74angka atas menggunakan Tangki Air Penguin TB 220 dengan spesifikasi:</p> <p>Volume: 2250 liter Diameter: 144 cm Tinggi: 175 cm Tutup: 60 cm Berat: 55 kg Tebal: 10-12 mm</p> <p>Untuk kebutuhan septictank, setidaknya dibutuhkan septictank dengan ukuran minimum:</p> <p>P: 10 m</p>		<p>maintenance apabila terdapat kerusakan pada system instalasi air bersih maupun air kotor. Merupakan ruang induk plumbing</p>
--	--	---	--	--	--	--	---

			Standar Nasional Indonesia (SNI) 2398:2017, kapasitas septic tank dihitung berdasarkan jumlah pengguna dan volume limbah yang dihasilkan. Umumnya, setiap orang diperkirakan menghasilkan sekitar 150 liter limbah per hari. Jika pengunjung maksimal 1000-1500 maka Kapasitas = (1000 x 150):1000= 150 m				L: 5 m T: 3 m Adapun ruang untuk kontrol air bersih maupun air kotor, serta ruang yang berisi pompa air membutuhkan besaran 4mx4m=16 m² Sirkulasi 20% 20%\times16= 3,2 m²		
3.	Ruang pengolahan sampah	Karyawan dan staff	Bak sampah P: 4m L:2m	ASS	-	1	Ruang yang dibutuhkan bak sampah: 4m x 2m=8 m² 3x 8 m²= 24 m² Pengolahan sampah memiliki kebutuhan untuk memilah sampah tiap harinya: 5m x 5m= 25 m²	58,8 m²	Sebagai ruang bagi staff dan karyawan melakukan pengolahan pada sampah wisata edukasi budaya

						Sirkulasi 20% $20\% \times 49\text{m}^2 = 9,8 \text{ m}^2$		
4.	Ruang transit karyawan dan staff	Karyawan dan staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	<p>1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter. Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi.</p> <p>Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2\text{m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$</p>	<p>2,6 m²</p> <p>Sebagai ruang bagi staff dan karyawan untuk transit apabila menjatuhkan jadwal untuk melakukan pengecekan maupun maintenance</p>

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.5. Ruang Service

Tabel 4.6 Tabel Kebutuhan Ruang Service

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Toilet laki – laki	Pengunjung, laki – laki	<u>Urinal</u> L:80 cm P:50 cm <u>Toilet hanya untuk keperluan BAB/BAK</u> L:100 cm	NAD, ASS	40:2=20	Toilet 3x2=6 Urinal 9x2=18	Keperluan untuk ruang urinal $P:0,8\text{m} \times 9=7,2 \text{ m}$ L:0,5m Luasan $7,2\text{m} \times 0,5\text{m} = 3,6 \text{ m}^2$	16,055 m² Total seluruh $2 \times 16,055 \text{ m}^2 = 32,11 \text{ m}^2$	Buang air kecil, Buang air besar, cuci tangan, merapikan penampilan

		P:200 cm <u>Washtafel</u> L:80 cm P:50 cm Jarak: 30 cm				Keperluan untuk ruang toilet 1x2m= 2 m ² 3x2 m ² = 6 m² Ruang washtafel P:1,1m x 5= 5,5 m ² L:0,5 m ² Luasan 5,5 m ² x0,5 m ² = 2,75 m² Sirkulasi 30%x10,75m ² = 3,705 m²		
2.	Toilet perempuan	Pengunjung, 77erakan77 n <u>Toilet hanya untuk keperluan BAB/BAK</u> L:100 cm P:200 cm <u>Washtafel</u> L:80 cm P:50 cm Jarak: 30 cm	NAD, ASS	40:2=20	2x7=14	Keperluan untuk ruang toilet 1x2m= 2 m ² 7x2 m ² = 14 m² Ruang washtafel P:1,1m x 5= 5,5 m ² L:0,5 m ² Luasan 5,5 m ² x0,5 m ² = 2,75 m² Sirkulasi 30%x16,75m ² = 5,025 m²	5,025 m² Total seluruh 2x5,025 m ² = 10,05m²	Buang air kecil, Buang air besar, cuci tangan, merapikan penampilan
3.	Toilet disabilitas	Pengunjung <u>Toilet hanya untuk keperluan BAB/BAK</u> L:100 cm P:200 cm	NAD, ASS	1	2	Keperluan untuk ruang toilet 2x2m= 4 m² Ruang washtafel P:1,1m x 1= 1,1 m ²	5,915 m² Total 2x5,915 m ² = 11,83 m²	Buang air kecil, Buang air besar, cuci tangan, merapikan penampilan

			<u>Washtafel</u> L:80 cm P:50 cm Jarak: 30 cm				L:0,5 m ² Luasan 1,1 m ² x0,5 m ² = 0,55 m² Sirkulasi 30%\times4,55m²=1,365 m²		
4.	Shaft	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff	-	ASS	-	2	Keperluan untuk ruang shaft diperkirakan 0,5 m ²	0,5 m² Total 2x 0,5 m ² = 1m²	Sebagai ruang untuk system plumbing air bersih maupun air kotor
5.	Gudang kebersihan	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff	<u>Lemari penyimpanan</u> L: 50 P: 100	ASS	-	2	Gudang tidak menyimpan begitu banyak barang. Cukup untuk menyimpan peralatan kebersihan yang sudah tidak dipergunakan maupun hendak dipergunakan. Ditata rapi dalam 3 lemari penyimpanan. Maka: 0,5mx1mx3m= 1,5 m ² 1m (kooridor)+ 1,5 m ² = 2,5 m² Sirkulasi 30% 30%\times2,5 m²= 0,75 m²	3,25 m² Total 2x3,25 m ² = 6,5 m²	Tempat menaruh alat-alat kebersihan
6.	Ruang laktasi	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff perempuan	<u>Prabot</u> Sofa besar 0,8m x 1,75 m= 1,4 m ² Meja dengan kapasitas 5-6 orang	NAD, ASS	6 org	2	Kebutuhan ruang laktasi didasarkan pada 1 set sofa tamu yang mana sofa disusun saling berhadapan. Panjang sofa = 1,75m	9,8 m² Total 2x9,8 m ² =19,6 m²	Ruang bagi ibu yang memiliki bayi untuk menyusui, mengganti popok, mengganti pakaian, menghangatkan

			0,8mx1,3m=1,04 m ² Mini pantry Meja 60cm x 100cm Sink 60cm x 100cm Baby tafel P:90 cm L:45 cm T:92 cm			Lebar 2 sofa + meja + jarak= 1,6m+0,8m+1m= 3,4 m Maka 1 set membutuhkan ruang 1,75 m x 3,4 m= 5,95 m² Mini pantry Meja +sink 0,6 m ² + 0,6 m ² = 1,2 m² Baby tafel 0,9mx0,45m= 0,405 m² Sirkulasi 30% 7,55 m ² X30%= 2,26 m²		makanan bayi (MPASI)	
7.	Tempat wudhu laki – laki	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff laki – laki	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm P:100 cm (ketika membungkuk) <u>Jarak antar kran</u> 100 cm	NAD, ASS	20 orang	2	Dalam berwudhu, tidak banyak melakukan gerak berpindah, namun lebih pada gerak di tempat. Kebutuhan untuk setiap orang sebesar: 0,8mx1m= 0,8 m ² Acuan berupa jarak antar kran 1m, 79erakan79ng yang dibutuhkan: 20x1m= 20 m² Sirkulasi 30%, maka: 30%x20 m ² = 6 m²	26 m² Total 26 m ² X2= 52 m²	Sebagai tempat berwudhu sebelum melakukan sholat. Estimasi penggunaan ruang untuk setiap orang cukup 5 menit
8.	Tempat wudhu perempuan	Pengunjung, pengelola,	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm	NAD, ASS	20 orang	2	Dalam berwudhu, tidak banyak melakukan gerak berpindah, namun lebih	26 m² Total 26 m ²	Sebagai tempat berwudhu sebelum melakukan sholat.

		karyawan, dan staff laki – laki	P:100 cm (ketika membungkuk) <u>Jarak antar kran</u> 100 cm			pada gerak di tempat. Kebutuhan untuk setiap orang sebesar: $0,8 \text{m} \times 1\text{m} = 0,8 \text{ m}^2$ Acuan berupa jarak antar kran 1m, 80erakan80ng yang dibutuhkan: $20 \text{m} \times 1\text{m} = 20 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30%, maka: $30\% \times 20 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$	x2= 52 m²	Estimasi penggunaan ruang untuk setiap orang cukup 5-10 menit
9.	Ruang solat laki – laki	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff laki – laki	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm P:120 cm (ketika sujud) <u>Prabot</u> Rak penyimpanan alat solat dan alquran P:200 cm T:150 cm L: 60 cm	NAD	50 orang	Dalam melakukan Gerakan-gerakan solat, meskipun barisan solat saling berhimpit, tetap membutuhkan ruang yang dapat leluasa melakukan 80erakan solat. Perhitungan ruang solat sebagai berikut: Perhitungan besaran ruang yang dibutuhkan tiap jamaah: $0,8 \text{m} \times 1,2\text{m} = 0,96 \text{ m}^2$ Jika 50 jamaah maka: $50 \times 0,96 \text{ m}^2 = 48 \text{ m}^2$ Kebutuhan ruang untuk prabot $2\text{m} \times 0,6\text{m} = 1,2 \text{ m}^2$ Sirkulasi: $20\% \times 60 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$	72 m² Total 72 m ² x2= 144 m²	Ruang untuk melaksanakan sholat. Ruang solat tidak membutuhkan sirkulasi yang begitu besar, karena tidak membutuhkan banyak gerak.

10.	Ruang solat perempuan	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff laki – laki	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm P:120 cm (ketika sujud) <u>Prabot</u> Rak penyimpanan alat solat dan alquran P:200 cm T:150 cm L: 60 cm	NAD	50 orang	2	<p>Dalam melakukan Gerakan-gerakan solat, meskipun barisan solat saling berhimpit, tetap membutuhkan ruang yang dapat leluasa melakukan 81erakan solat.</p> <p>Perhitungan ruang solat sebagai berikut:</p> <p>Perhitungan besaran ruang yang dibutuhkan tiap jamaah:</p> $0,8\text{m} \times 1,2\text{m} = 0,96 \text{ m}^2$ <p>Jika 50 jamaah maka:</p> $50 \times 0,96 \text{ m}^2 = 48 \text{ m}^2$ <p>Kebutuhan ruang untuk prabot</p> $2\text{m} \times 0,6\text{m} = 1,2 \text{ m}^2$ <p>Sirkulasi:</p> $20\% \times 60 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$	72 m² Total $72 \text{ m}^2 \times 2 = 144 \text{ m}^2$	Ruang untuk melaksanakan sholat. Ruang solat tidak membutuhkan sirkulasi yang begitu besar, karena tidak membutuhkan banyak gerak.
11.	Loker tas dan rak alas kaki	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm T:200 cm	NAD, ASS	50 org	2	<p>Berisi jajaran loker untuk menitipkan barang pengunjung apabila pengunjung butuh menitipkan barang.</p> <p>Jumlah loker sebanyak 50, dengan susunan:</p> $\mathbf{50:5 = 10}$	3,08 m²/ruang Total $3,08 \text{ m}^2 \times 2 = 6,16 \text{ m}^2$	Apabila hendak berwudhu dan melakukan solat, kerap kali bingung dengan barang bawaan karena tidak bisa menaruhnya sembarang tempat,

						Maka, jika setiap loker memiliki Panjang, lebar, dan tinggi 30 cm, didapatkan perhitungan sebagai berikut untuk setiap baris/kelompok loker: P:10x30 cm = 300 cm L:30 cm T:5x30cm = 150 cm Perhitungan kebutuhan ruang loker: $3mx0,3m = 0,9 \text{ m}^2$ Kooridor 2m Sirkulasi $20\% \times 2,9\text{m}^2 = 0,18 \text{ m}^2$		terlebih seperti tas maupun barang berharga lainnya. Maka loker tas dapat difungsikan sebagai tempat yang aman untuk menitipkan barang. Sementara rak alas kaki di fungsikan untuk menaruh alas kaki ketika hendak berwudhu maupun sholat, selain lebih rapih, dapat meminimalisir dari resiko tertukar.
--	--	--	--	--	--	--	--	---

(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

4.3.6. Sentra Kuliner

Tabel 4.7 Tabel Kebutuhan Sentra Kuliner

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Dapur kotor	Pengelola, karyawan, dan staff	-	ASS	-	1	Besaran ruang yang dibutuhkan $10m \times 10 m = 100 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 100 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$	130 m^2	Ruang masak utama dan mempersiapkan keseluruhan hidangan

2.	Live cooking	Pengelola, karyawan, dan staff	-	ASS	-	1	Besaran ruang yang dibutuhkan $5m \times 10 m = 50 m^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 50 m^2 = 15 m^2$	65 m²	Ruang masak yang ditujukan agar pengunjung dapat melihat proses penyajian
3.	Dinningroom	Pengunjung, pengelola, karyawan, dan staff	Berdasarkan NAD, pengaturan ruang makan untuk meja parallel memiliki perhitungan luasan tiap meja dengan kapasitas 4 orang sebagai berikut $2,42m \times 2,20m = 5,32 m^2$	NAD	500 pengunjung 150 staff karyawan Total 650	1	Maka, dari perhitungan standart tersebut $640:4=160$ $160 \times 5,32 m^2 = 851,2 m^2$ Sirkulasi 20% $20\% \times 851,2 m^2 = 170,24 m^2$	1021,44 m²	Merupakan ruang untuk menikmati hidangan makanan. Adapun ruang antara pengunjung dengan Pengelola, staff dan karyawan di desain terpisah agar menimbulkan kenyamanan
4.	Kasir	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 m = 2 m^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 m^2 = 0,6 m^2$	2,6 m²	Dipergunakan apabila pengunjung ingin membayar usai menikmati hidangan

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.7. Sentra Kerajinan

Tabel 4.8 Tabel Kebutuhan Sentra Kerajinan

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Ruang display produk	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> lebar dengan membawa tas barang 1m² <u>Rak barang</u> L: 60 cm P:125 cm <u>Koordinator</u> Kapasitas 2 orang, untuk melihat display barang dan melihat-lihat, maka ukuran lebar koordinator 2 m	NAD, ASS	100 org	1	Ruang untuk pengunjung sebesar $1\text{mx}100=100 \text{ m}^2$ Ruang untuk setiap rak barang dan Lorong $1,2\text{mx}2\text{m}= 2,4 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% setiap rak barang dan lorong $30\%\times 2,4=0,72 \text{ m}^2$ Estimasi untuk rak barang, Lorong, serta sirkulasi sebanyak 16 rak maka: $16\times 3,12 \text{ m}^2=49,92 \text{ m}^2$ Total $100 \text{ m}^2+49.92 \text{ m}^2= 150 \text{ m}^2$	150 m²	Sebagai ruang display produk yang dijual, agar pembeli leluasa untuk memilih dan menentukan belanjaan mereka
2.	Kasir	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang	2,6 m²	Dipergunakan apabila pengunjung ingin membayar usai

							ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$		memilih produk yang ingin dibeli
3.	Ruang praktik	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> Lebar ketika duduk:80 cm Panjang ruang tiap orang ketika duduk + meja 1m	NAD, ASS	50 org	1	Kebutuhan ruang untuk setiap orang $0,8 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 0,8 \text{ m}^2$ $0,8 \times 50 = 40 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 40 = 12 \text{ m}^2$	52 m²	Dipergunakan apabila pengunjung ingin praktik membuat kerajinan, pengunjung bisa melakukan reservasi atau langsung menemui petugas yang berjaga

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.8. Gallery Seni

Tabel 4.9 Tabel Kebutuhan Ruang Gallery Seni

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Ruang display koleksi karya	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Rak karya	NAD, ASS	100 org	1	Ruang untuk pengunjung sebesar $0,8 \text{ m} \times 100 = 80 \text{ m}^2$	111,2 m²	Sebagai ruang display karya yang tidak dijual, sebagai tempat memamerkan karya

			L: 60 cm P:125 cm <u>Kooridor</u> Kapasitas 2 orang, untuk melihat display karya dan berpapasan, maka ukuran lebar kooridor 2 m				Ruang untuk setiap rak barang dan Lorong $1,2\text{m} \times 2\text{m} = 2,4 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% setiap rak barang dan lorong $30\% \times 2,4 = 0,72 \text{ m}^2$ Estimasi untuk rak karya, Lorong, serta sirkulasi sebanyak 10 rak maka: $10 \times 3,12 \text{ m}^2 = \mathbf{31,2 \text{ m}^2}$ Total $80 \text{ m}^2 + 31,2 \text{ m}^2 = \mathbf{111,2 \text{ m}^2}$		seniman maupun hanya sebagai koleksi
2.	Ruang display karya (shop)	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> lebar dengan membawa tas barang 1m² <u>Rak barang</u> L: 60 cm P:125 cm <u>Kooridor</u> Kapasitas 2 orang, untuk melihat display barang dan berpapasan, maka ukuran lebar kooridor 2 m	NAD, ASS	100 org	1	Ruang untuk pengunjung sebesar $1\text{m} \times 100 = \mathbf{100 \text{ m}^2}$ Ruang untuk setiap rak barang dan Lorong $1,2\text{m} \times 2\text{m} = 2,4 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% setiap rak barang dan lorong $30\% \times 2,4 = 0,72 \text{ m}^2$ Estimasi untuk rak barang, Lorong, serta sirkulasi sebanyak 16 rak maka: $16 \times 3,12 \text{ m}^2 = \mathbf{49,92 \text{ m}^2}$	150 m²	Sebagai ruang display produk yang dijual, agar pembeli leluasa untuk memilih dan menentukan belanjaan mereka

							Total 100 m ² +49.92 m ² = 150 m²		
3.	Kasir	Staff	Tubuh manusia L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$	2,6 m²	pengunjung ingin membayar usai memilih produk yang ingin dibeli
4.	Gudang studio	Staff dan karyawan	<u>Lemari penyimpanan</u> L: 50 P: 100	ASS	-	1	Gudang tidak menyimpan begitu banyak barang. Cukup untuk menyimpan peralatan studio yang sudah tidak dipergunakan maupun hendak dipergunakan. Ditata rapi dalam 3 lemari penyimpanan. Maka: $0,5 \text{ m} \times 1 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 1,5 \text{ m}^2$ 1m (kooridor)+ 1,5 m ² = 2,5 m² Sirkulasi 30% $30\% \times 2,5 \text{ m}^2 = 0,75 \text{ m}^2$	3,25 m²	Ruang sebagai menyimpan barang-barang yang dipergunakan praktik di studio seni, seperti canvas, cat iar, kuas, dan lain sebagainya

5.	Ruang cuci	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm P:100 cm (ketika membungkuk) <u>Jarak antar kran</u> 100 cm	NAD, ASS	10 org	1	Dalam mencuci alat, tidak banyak melakukan gerak berpindah, namun lebih pada gerak di tempat. Kebutuhan untuk setiap orang sebesar: $0,8 \text{m} \times 1\text{m} = 0,8 \text{ m}^2$ Acuan berupa jarak antar kran 1m, maka ruang yang dibutuhkan: $10 \times 1\text{m} = \mathbf{10 \text{ m}^2}$ Sirkulasi 30%, maka: $30\% \times 10 \text{ m}^2 = \mathbf{3 \text{ m}^2}$	13 m²	Dipergunakan untuk mencuci / membersihkan alat-alat yang selesai dipergunakan di studio seni
6.	Studio seni	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> Lebar ketika duduk:80 cm Panjang ruang tiap orang ketika duduk + meja 1m	NAD, ASS	50 org	1	Kebutuhan ruang untuk setiap orang $0,8 \text{m} \times 1\text{m} = 0,8 \text{ m}^2$ $0,8 \times 50 = \mathbf{40 \text{ m}^2}$ Sirkulasi 30% $30\% \times 40 = \mathbf{12 \text{ m}^2}$	52 m²	Ruang yang dapat dipergunakan pengunjung maupun seniman apabila ingin mengeksplorasi ide mereka

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.9. Central Hall

Tabel 4.10 Tabel Kebutuhan Central Hall

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lantai pertunjukan	Staff dan Pengunjung, penyewa	<u>Tubuh manusia</u> Lebar ketika merentangkan tangan 1,75m	NAD	24	1	Perhitungan ruang sebagai berikut $24 \times 1,75\text{m} = 42 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 42 = 12,6 \text{ m}^2$	54,6 m²	Sebagai panggung utama pertunjukan, pementasan, atau acara lainnya
2.	Kursi penonton	Staff dan Pengunjung, penyewa	Kursi tribun L:0,5m P:1m	ASS	900	1	Perhitungan sebagai berikut $0,5 \times 1\text{m} = 0,5 \text{ m}^2$ $900 \times 0,5\text{m}^2 = 450 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 450 = 135 \text{ m}^2$	975 m²	Sebagai tempat bagi penonton, atau tamu undangan untuk menikmati pertunjukan, pementasan, atau acara lainnya
3.	Toilet laki - laki	Staff dan Pengunjung, penyewa	<u>Urinal</u> L:80 cm P:50 cm <u>Toilet hanya untuk keperluan BAB/BAK</u> L:100 cm P:200 cm <u>Washtafel</u> L:80 cm	NAD, ASS	2	Toilet 2	Keperluan untuk ruang toilet $1 \times 2\text{m} = 2 \text{ m}^2$ $3 \times 2 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 6 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	1,8 m²	Buang air kecil, Buang air besar, cuci tangan, merapikan penampilan

			P:50 cm Jarak: 30 cm						
4.	Toilet Perempuan	Staff dan Pengunjung, penyewa	<u>Toilet hanya untuk keperluan BAB/BAK</u> L:100 cm P:200 cm <u>Washtafel</u> L:80 cm P:50 cm Jarak: 30 cm	NAD, ASS	2	2	Keperluan untuk ruang toilet $1x2m = 2 \text{ m}^2$ $3x2 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 6 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	1,8 m²	Buang air kecil, Buang air besar, cuci tangan, merapikan penampilan
5.	Ruang ganti dan rias	Tamu khusus	Penyesuaian ukuran ruang berdasar standard ruang ganti penyanyi koor sebanyak 12 orang. Memiliki luas ruang $9mx9m$	NAD	12 org	1	Kebutuhan ruang sudah termasuk sirkulasi $9mx9m = 81 \text{ m}^2$	81 m²	Sebagai ruang ganti pakaian bagi tamu khusus maupun pengisi acara yang akan tampil
6.	Ruang control sound / audio	Staff	Sofa $1,87 \text{ m} \times 0,62 \text{ m} = 1,1594 \text{ m}^2$ Meja kontrol $2m \times 0,7 = 0,14 \text{ m}^2$	ASS	2 org	1	Kebutuhan ruang $1,15 \text{ m}^2 + 0,14 \text{ m}^2 = 1,29 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 1,94 = 0,38 \text{ m}^2$	1,67 m²	Sebagai ruang kontrol audio selama pertunjukan, pementasan, atau acara lainnya sedang dilangsungkan
7.	Ruang control lighting	Staff	Sofa $1,87 \text{ m} \times 0,62 \text{ m} = 1,1594 \text{ m}^2$ Meja kontrol	ASS	2 org	1	Kebutuhan ruang $1,15 \text{ m}^2 + 0,14 \text{ m}^2 = 1,29 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 1,94 = 0,38 \text{ m}^2$	1,67 m²	Sebagai ruang kontrol lighting selama pertunjukan, pementasan, atau acara lainnya sedang dilangsungkan

			$2m \times 0,7 = 0,14 \text{ m}^2$						
8.	Ruang kontrol penonton	staff	Sofa $1,87 \text{ m} \times 0,62 \text{ m} = 1,1594 \text{ m}^2$ Meja kontrol $2m \times 0,7 = 0,14 \text{ m}^2$	ASS	2 org	1	Kebutuhan ruang $1,15 \text{ m}^2 + 0,14 \text{ m}^2 = 1,29 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 1,94 = 0,38 \text{ m}^2$	1,67 m²	Sebagai ruang kontrol pengunjung selama pertunjukan, pementasan, atau acara lainnya sedang dilangsungkan, utamanya saat pengunjung baru masuk
9.	Gudang	staff	-	ASS	-	2	$2,5m \times 2,5m = 6,25 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% = $1,875 \text{ m}^2$	16,25 m²	Sebagai ruang menyimpan alat music dan juga perlengkapan pentas yang dibutuhkan

(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

4.3.10. Ruang Kebudayaan Fisik

Tabel 4.11 Tabel Kebutuhan Ruang Kebudayaan Fisik

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	NAD, ASS	50 orang	1	Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara bagi para pengunjung. Perkiraan hanya menghabiskan waktu paling lama 5-10 menit	55 m²	Merupakan ruang penerima bagi pengunjung maupun tamu yang datang.

2.	Ruang display	Pengunjung	<p><u>Tubuh manusia</u> L:80 cm</p> <p>Ruang display L:50 cm P:100 cm</p> <p>Kooridor Kapasitas 2 orang, untuk melihat</p>	ASS	200 org	1	<p>bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby ruang, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung dan staff yang bertugas</p> <p>Jika 1 orang pengunjung membutuhkan ruang selebar 0,8m (Data Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung: $50 \times 0,8m = 40m^2$</p> <p>Sirkulasi 30%, maka: $50 m^2 \times 30\% = 15 m^2$</p> <p>Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: $40 m^2 + 15 m^2 = 55 m^2$</p>	218,4 m²	Sebagai ruang display kebudayaan fisik yang disusun rapih dalam etalase kaca berserta penjelasannya

			display dan berpasangan, maka ukuran lebar kooridor 3 m				20 display, dibagi menjadi 2 bagian 1mx10 = 10m 10 x 0,5m= 5m² Kooridor 3m Sirkulasi 30% 30%x168 m ² = 50,4 m²	
3.	Resepsionis	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan 2x1 m= 2m² Sirkulasi 30% x 2m ² = 0,6 m²	2,6 m² Menyambut tamu maupun pengunjung, membantu proses reservasi, menerima saran maupun keluhan, serta mengelola arsip sederhana.

(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

4.3.11. Ruang Kebudayaan non-Fisik

Tabel 4.12 Tabel Kebutuhan Ruang Kebudayaan Non-Fisik

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	NAD, ASS	50 orang	1	<p>Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara bagi para pengunjung. Perkiraan hanya menghabiskan waktu paling lama 5-10 menit bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby ruang, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung dan staff yang bertugas</p> <p>Jika 1 orang pengunjung membutuhkan ruang selebar 0,8m (Data Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung:</p> $50 \times 0,8m = 40m^2$ <p>Sirkulasi 30%, maka:</p> $50 m^2 \times 30\% = 15 m^2$	55 m²	Merupakan ruang penerima bagi pengunjung maupun tamu yang datang.

							Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: 40 m² + 15 m² = 55 m²		
2.	Ruang Display	Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Ruang diorama L:50 cm P:100 cm Kooridor Kapasitas 2 orang, untuk melihat display dan berpapasan, maka ukuran lebar kooridor 3 m	ASS	200 org	1	<p>Maka perhitungan sebagai berikut</p> <p>Luasan yang dibutuhkan berdasar jumlah pengunjung $200 \times 0,8 \text{ m} = 160 \text{ m}^2$</p> <p>Ruang diorama untuk memamerkan setidaknya 10 diorama, dibagi menjadi 2 bagian $1 \text{ m} \times 5 = 5 \text{ m}$ $5 \times 0,5 \text{ m} = 2,5 \text{ m}^2$</p> <p>Kooridor 3m</p> <p>Sirkulasi 30% $30\% \times 165,5 \text{ m}^2 = 33,1 \text{ m}^2$</p>	198,6 m²	Sebagai ruang display kebudayaan non-fisik yang disusun rapih dalam bentuk diorama berserta penjelasannya
3.	Resepsionis	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi.	2,6 m²	Menyambut tamu maupun pengunjung, membantu proses reservasi, menerima saran maupun keluhan, serta mengelola arsip sederhana.

							Perhitungan 2x1 m= 2m² Sirkulasi 30% x 2m ² = 0,6 m²		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.12. Ruang Interactive Digital

Tabel 4.13 Tabel Kebutuhan Ruang Interactive Digital

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	NAD, ASS	50 orang	1	Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara bagi para pengunjung. Perkiraan hanya menghabiskan waktu paling lama 5-10 menit bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby ruang, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung dan staff yang bertugas Jika 1 orang pengunjung membutuhkan ruang selebar 0,8m (Data	55 m²	Merupakan ruang penerima bagi pengunjung maupun tamu yang datang

							Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung: $50 \times 0,8m = 40m^2$ Sirkulasi 30%, maka: $50 m^2 \times 30\% = 15 m^2$ Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: $40 m^2 + 15 m^2 = 55 m^2$		
2.	Ruang VR	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	50 org	3			Sebagai ruang praktik kebudayaan dengan teknologi VR	

(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

4.3.13. Ruang Diskusi dan Kelas Edukasi

Tabel 4.14 Tabel Kebutuhan Ruang Diskusi dan Kelas Edukasi

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	NAD, ASS	50 orang	1	Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara bagi para pengunjung. Perkiraan hanya	55 m²	Merupakan ruang penerima bagi pengunjung maupun penyewa yang datang

						menghabiskan waktu paling lama 5-10 menit bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby ruang, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung dan staff yang bertugas Jika 1 orang pengunjung membutuhkan ruang selebar 0,8m (Data Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung: $50 \times 0,8m = 40m^2$ Sirkulasi 30%, maka: $50 m^2 \times 30\% = 15 m^2$ Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: $40 m^2 + 15 m^2 = 55 m^2$		
2.	Ruang diskusi	Pengunjung, penyewa	<u>Tubuh manusia</u> Lebar ketika duduk:80 cm Panjang ruang tiap orang ketika duduk + meja 1m	NAD, ASS	50 org	2 Kebutuhan ruang untuk setiap orang $0,8m \times 1m = 0,8 m^2$ $0,8 \times 50 = 40 m^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 40 = 12 m^2$	52 m² Luasan total $2 \times 52 m^2 = 104 m^2$	Merupakan ruang yang diperlukan sebagai ruang diskusi. Pengguna duduk melingkar dalam meja panjang

(Sumber: Analisa Penulis, 2024)

4.3.14. Ruang Workshop dan Seminar

Tabel 4.15 Tabel Kebutuhan Ruang Workshop dan Seminar

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	Staff dan Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	NAD, ASS	50 orang	1	<p>Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara bagi para pengunjung. Perkiraan hanya menghabiskan waktu paling lama 5-10 menit bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby ruang, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung dan staff yang bertugas</p> <p>Jika 1 orang pengunjung membutuhkan ruang selebar 0,8m (Data Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung:</p> $50 \times 0,8m = 40m^2$ <p>Sirkulasi 30%, maka:</p> $50 m^2 \times 30\% = 15 m^2$	55 m²	Merupakan ruang penerima bagi pengunjung maupun penyewa yang datang

							Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: 40 m² + 15 m² = 55 m²		
2.	Ruang workshop	Pengunjung, penyewa	<u>Tubuh manusia</u> Lebar ketika duduk:80 cm Panjang ruang tiap orang ketika duduk + meja 1m	NAD, ASS	100 org	1	Kebutuhan ruang untuk setiap orang $0,8 \times 1m = 0,8 \text{ m}^2$ $0,8 \times 100 = 80 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $30\% \times 80 = 24 \text{ m}^2$	104 m²	Ruang yang dipergunakan sebagai ruang workshop. Pengguna disediakan kursi untuk menyimak selama workshop berlangsung, disediakan juga panggung untuk pemateri memaparkan materi

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.15. Sentra Oleh – Oleh

Tabel 4.16 Tabel Kebutuhan Sentra Oleh-Oleh

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Ruang display produk	Pengunjung	<u>Tubuh manusia</u> lebar dengan membawa tas barang 1m²	NAD, ASS	100 org	1	Ruang untuk pengunjung sebesar $1m \times 100 = 100 \text{ m}^2$	150 m²	Sebagai ruang display produk oleh-oleh. Pengunjung dapat memilih produk yang

		Rak barang L: 60 cm P:125 cm Kooridor Kapasitas 2 orang, untuk melihat display barang dan melihat-lihat, maka ukuran lebar kooridor 2 m				Ruang untuk setiap rak barang dan Lorong $1,2\text{m} \times 2\text{m} = 2,4 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% setiap rak barang dan lorong $30\% \times 2,4 = 0,72 \text{ m}^2$ Estimasi untuk rak barang, Lorong, serta sirkulasi sebanyak 16 rak maka: $16 \times 3,12 \text{ m}^2 = 49,92 \text{ m}^2$ Total $100 \text{ m}^2 + 49,92 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2$		mereka inginkan. Memiliki perkiraan 30 menit – 1jam	
2.	Kasir	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$	2,6 m²	pengunjung ingin membayar usai memilih produk yang ingin dibeli

(Sumber: Analisa Penulis,2024)

4.3.16. Kantor Pengelola

Tabel 4.17 Tabel Kebutuhan Kantor Pengelola

No	Rincian Ruang	Pengguna	Standart	Sumber	Kapasitas	Jumlah Unit	Perhitungan	Total Luasan yang Dibutuhkan	Gambaran Aktivitas
1.	Lobby	pengelola, staff, dan karyawan	<u>Tubuh manusia</u> L:80cm	NAD, ASS	50 orang	1	<p>Lobby, sebagai ruang penerima yang kegunaannya hanya untuk singgah sementara. Perkiraan hanya menghabiskan waktu paling lama 5-10 menit bagi setiap pengunjung, oleh karenanya kapasitas ruang lobby ruang, memiliki kapasitas untuk 50 pengunjung dan staff yang bertugas</p> <p>Jika 1 orang pengunjung membutuhkan ruang selebar 0,8m (Data Arsitek), maka jika ruang memiliki kapasitas 50 pengunjung:</p> $50 \times 0,8m = 40m^2$ <p>Sirkulasi 30%, maka:</p> $50 m^2 \times 30\% = 15 m^2$	55 m²	Merupakan ruang penerima bagi pengelola, staff, dan karyawan yang datang

							Total luas yang dibutuhkan termasuk sirkulasi: $40 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 = 55 \text{ m}^2$			
2.	Loker karyawan	pengelola, staff, dan karyawan	Tubuh manusia L:80 cm T:200 cm	NAD, ASS	150 org	1	Berisi jajaran loker untuk menitipkan barang karyawan butuh menitipkan barang. Jumlah loker sebanyak 150, dengan susunan: $150:5 = 30$ Maka, jika setiap loker memiliki Panjang, lebar, dan tinggi 30 cm, didapatkan perhitungan sebagai berikut untuk setiap baris/kelompok loker: $P:30x30 \text{ cm} = 900 \text{ cm}$ $L:30 \text{ cm}$ $T:5x30\text{cm} = 150 \text{ cm}$ Perhitungan kebutuhan ruang loker: $9\text{m} \times 0,3\text{m} = 2,7 \text{ m}^2$ Kooridor= 2 m Sirkulasi $20\% \times 4,7\text{m}^2 = 0,94 \text{ m}^2$	5,64 m²	Merupakan loker sebagai tempat menaruh barang apabila dibutuhkan bagi pengelola, staff, dan karyawan selama bekerja	
3.	Ruang kerja pengelola	pengelola, staff, dan karyawan	Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m	NAD, ASS	5 org	1	<u>Pengelola</u> • General manager (1 org) • Asisten manager (1 org) • Sekretaris (1 org)	21,77 m²	Ruang bagi pengelola dalam menjalankan pekerjaan dan	

		<p>Meja kerja khusus P: 1,4 m L: 1,45 m T: 0,75 m</p> <p>Meja kerja biasa P: 1 m L: 0,5 m T: 0,75 m</p> <p>Sofa set Lebar 2 sofa + meja + jarak = 1,6 m + 0,8 m + 1 m = 3,4 m Maka 1 set membutuhkan ruang 1,75 m x 3,4 $m=5,95 \text{ m}^2$</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Kepala koordinator staff dan karyawan (1 org) • Wakil koordinator staff dan karyawan (1 org) <p>Kebutuhan meja kerja khusus $1,4 \text{ m} \times 1,45 \text{ m} = 2,03 \text{ m}^2$ $5 \times 2,03 \text{ m}^2 = \mathbf{10,15 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = \mathbf{0,65 \text{ m}^2}$</p> <p>Sofa set 5,95 m²</p> <p>Sirkulasi 30%</p> <p>$30\% \times 16,75 \text{ m}^2 = \mathbf{5,025 \text{ m}^2}$</p>		tanggung jawab sesuai divisi
Ruang Staff dan Karyawan Administrasi		<p>Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m</p> <p>Meja kerja khusus P: 1,4 m L: 1,45 m T: 0,75 m</p> <p>Meja kerja biasa</p>	NAD, ASS	14 org	1	<u>Staff dan Karyawan Administrasi</u> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Sekretaris (1 org) • Kepala bagian keuangan (1 org) • Staff keuangan (4 org) • Pemesanan dan pelayanan pelanggan (4 org) 	16,02 m² <p>Ruang bagi staff dan karyawan administrasi dalam menjalankan pekerjaan dan tanggung jawab sesuai divisi</p>

		<p>P:1m L:0,5m T:0,75m</p> <p>Sofa set Lebar 2 sofa + meja + jarak= 1,6m+0,8m+1m= 3,4 m Maka 1 set membutuhkan ruang 1,75 m x 3,4 m= 5,95 m²</p>				<p>Kebutuhan meja kerja khusus $1,4m \times 1,45m = 2,03 \text{ m}^2$ $4 \times 2,03 \text{ m}^2 = \mathbf{8,12 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30m \times 0,5m = 0,65 \text{ m}^2$ $2 \times 0,65 \text{ m}^2 = \mathbf{1,3 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan meja kerja biasa $1m \times 0,5m = 0,5 \text{ m}^2$ $8 \times 0,5 \text{ m}^2 = \mathbf{4 \text{ m}^2}$</p> <p>Sirkulasi 20% $20\% \times 13,42 \text{ m}^2 = \mathbf{2,684 \text{ m}^2}$</p>		
Ruang Karyawan dan staff keamanan		<p>Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m</p> <p>Meja kerja khusus P: 1,4 m L: 1,45 m T: 0,75 m</p> <p>Meja kerja biasa P:1m L:0,5m T:0,75m</p>	NAD, ASS	17 org	1	<p><u>Karyawan dan staff keamanan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Staff keamanan (15 org) <p>Kebutuhan meja kerja khusus $1,4m \times 1,45m = 2,03 \text{ m}^2$ $2 \times 2,03 \text{ m}^2 = \mathbf{4,06 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30m \times 0,5m = \mathbf{0,65 \text{ m}^2}$</p>	14,65 m²	Ruang bagi karyawan dan staff keamanan dalam menjalankan pekerjaan dan tanggung jawab sesuai divisi

		<p>Sofa set Lebar 2 sofa + meja + jarak=</p> $1,6m+0,8m+1m= 3,4 \text{ m}$ <p>Maka 1 set membutuhkan ruang $1,75 \text{ m} \times 3,4 \text{ m}= 5,95 \text{ m}^2$</p>			<p>Kebutuhan meja kerja biasa $1m \times 0,5m = 0,5 \text{ m}^2$ $15 \times 0,5 \text{ m}^2 = 7,5 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi 20% $20\% \times 12,21 \text{ m}^2 = 2,4 \text{ m}^2$</p>		
Ruang Karyawan dan staff kebersihan		<p>Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m</p> <p>Meja kerja khusus P: 1,4 m L: 1,45 m T: 0,75 m</p> <p>Meja kerja biasa P: 1 m L: 0,5 m T: 0,75 m</p> <p>Sofa set Lebar 2 sofa + meja + jarak=</p> $1,6m+0,8m+1m= 3,4 \text{ m}$ <p>Maka 1 set membutuhkan ruang</p>	NAD, ASS	32 org	<p>1</p> <p><u>Karyawan dan staff kebersihan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Staff kebersihan (30 org) <p>Kebutuhan meja kerja khusus $1,4m \times 1,45m = 2,03 \text{ m}^2$ $2 \times 2,03 \text{ m}^2 = 4,06 \text{ m}^2$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30m \times 0,5m = 0,65 \text{ m}^2$</p> <p>Kebutuhan meja kerja biasa $1m \times 0,5m = 0,5 \text{ m}^2$ $30 \times 0,5 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi 20% $20\% \times 19,71 \text{ m}^2 = 3,94 \text{ m}^2$</p>	<p>23,65 m²</p>	Ruang bagi karyawan dan staff kebersihan dalam menjalankan pekerjaan dan tanggung jawab sesuai divisi

		$1,75 \text{ m} \times 3,4 \text{ m} = 5,95 \text{ m}^2$						
Ruang Karyawan serta staff Maintenance dan ME		<p>Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m</p> <p>Meja kerja khusus P: 1,4 m L: 1,45 m T: 0,75 m</p> <p>Meja kerja biasa P: 1m L: 0,5 m T: 0,75 m</p> <p>Sofa set Lebar 2 sofa + meja + jarak = $1,6\text{m}+0,8\text{m}+1\text{m}=3,4 \text{ m}$ Maka 1 set membutuhkan ruang $1,75 \text{ m} \times 3,4 \text{ m} = 5,95 \text{ m}^2$</p>	NAD, ASS	28 org	1	<p><u>Karyawan serta staff Maintenance dan ME</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Teknisi umum (10 org) • Teknisi HVAC (Heating, Ventilation, and Air Conditioning) (4 org) • Teknisi Pompa Air dan Sistem Plumbing (6 org) • Teknisi Generator set dan kelistrikan (6 org) <p>Kebutuhan meja kerja khusus $1,4\text{m} \times 1,45\text{m} = 2,03 \text{ m}^2$ $2 \times 2,03 \text{ m}^2 = 4,06 \text{ m}^2$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30\text{m} \times 0,5\text{m} = 0,65 \text{ m}^2$</p> <p>Kebutuhan meja kerja biasa $1\text{m} \times 0,5\text{m} = 0,5 \text{ m}^2$ $26 \times 0,5 \text{ m}^2 = 13 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi 20% $20\% \times 17,71 \text{ m}^2 = 3,5 \text{ m}^2$</p>	21,21 m²	Ruang bagi karyawan serta staff maintenance dan ME dalam menjalankan pekerjaan dan tanggung jawab sesuai divisi

	Ruang Karyawan dan staff lapangan serta tour guide	Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m Meja kerja khusus P: 1,4 m L: 1,45 m T: 0,75 m Meja kerja biasa P: 1m L: 0,5m T: 0,75m Sofa set Lebar 2 sofa + meja + jarak= 1,6m+0,8m+1m= 3,4 m Maka 1 set membutuhkan ruang 1,75 m x 3,4 m= 5,95 m²	NAD, ASS	50 org	1	<p><u>Karyawan dan staff lapangan serta tour guide</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Staff (1 org) • Wakil Kepala (1 org) • Staff lapangan (40 org) • Tour guide (8 orang) <p>Kebutuhan meja kerja khusus $1,4 \times 1,45 = 2,03 \text{ m}^2$ $2 \times 2,03 \text{ m}^2 = \mathbf{4,06 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30 \times 0,5 = \mathbf{0,65 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan meja kerja biasa $1 \times 0,5 = 0,5 \text{ m}^2$ $48 \times 0,5 \text{ m}^2 = \mathbf{24 \text{ m}^2}$</p> <p>Sirkulasi 20% $20\% \times 28,71 \text{ m}^2 = \mathbf{5,74 \text{ m}^2}$</p>	34,45 m²	Ruang bagi karyawan dan staff lapangan serta tour guide dalam menjalankan pekerjaan dan tanggung jawab sesuai divisi	
4.	Ruang CCTV	Karyawan dan staff keamanan	Rak arsip P: 1,30 m L: 0,5 m T: 2 m Sofa	ASS	2 org	1	<p>Kebutuhan ruang $1,15 \text{ m}^2 + 0,14 \text{ m}^2 = \mathbf{1,29 \text{ m}^2}$</p> <p>Kebutuhan rak arsip $1,30 \times 0,5 = \mathbf{0,65 \text{ m}^2}$</p> <p>Sirkulasi 30%</p>	2,52 m²	Sebagai ruang pusat bagi staff dan karyawan bagian keamanan untuk memantau CCTV

			$1,87 \text{ m} \times 0,62 \text{ m} = 1,1594 \text{ m}^2$				$30\% \times 1,94 = 0,58 \text{ m}^2$		
5.	Toilet	pengelola, staff, dan karyawan	<u>Toilet hanya untuk keperluan BAB/BAK</u> L:100 cm P:200 cm <u>Washtafel</u> L:80 cm P:50 cm Jarak: 30 cm	NAD, ASS	20 org	7	Keperluan untuk ruang toilet $1 \times 2 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ $7 \times 2 \text{ m}^2 = 14 \text{ m}^2$ Ruang washtafel $P: 1,1 \text{ m} \times 5 = 5,5 \text{ m}^2$ $L: 0,5 \text{ m}^2$ Luasan $5,5 \text{ m}^2 \times 0,5 \text{ m}^2 = 2,75 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 16,75 \text{ m}^2 = 5,025 \text{ m}^2$	5,025 m²	Buang air kecil, Buang air besar, cuci tangan, merapikan penampilan
6.	Gudang arsip	Karyawan dan staff administrasi	<u>Lemari penyimpanan</u> L: 50 P: 100	ASS	-	1	Gudang tidak menyimpan begitu banyak barang. Cukup untuk menyimpan arsip yang sudah tidak dipergunakan maupun hendak dipergunakan. Ditata rapi dalam 3 lemari penyimpanan. Maka: $0,5 \text{ m} \times 1 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 1,5 \text{ m}^2$ $1 \text{ m} (\text{kooridor}) + 1,5 \text{ m}^2 = 2,5 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30%	3,25 m²	Sebagai gudang menyimpan arsip surat maupun dokumen yang diperlukan

							$30\% \times 2,5 \text{ m}^2 = \mathbf{0,75 \text{ m}^2}$		
7.	Ruang rapat	pengelola, staff, dan karyawan	<u>Tubuh manusia</u> Lebar ketika duduk: 80 cm Panjang ruang tiap orang ketika duduk + meja 1m	NAD, ASS	25 org	2	Kebutuhan ruang untuk setiap orang $0,8 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 0,8 \text{ m}^2$ $0,8 \times 25 = \mathbf{20 \text{ m}^2}$ Sirkulasi 30% $30\% \times 20 = \mathbf{6 \text{ m}^2}$	26 m² Luasan total $2 \times 26 \text{ m}^2 = \mathbf{52 \text{ m}^2}$	Sebagai ruang rapat bagi pengelola, staff, dan karyawan.
8.	Ruang tamu	pengelola, staff, dan karyawan	<u>Prabot</u> Sofa besar $0,8 \text{ m} \times 1,75 \text{ m} = 1,4 \text{ m}^2$ Meja dengan kapasitas 6 orang $0,8 \text{ m} \times 1,3 \text{ m} = 1,04 \text{ m}^2$	NAD, ASS	12 org	1	Kebutuhan ruang tamu didasarkan pada 1 set sofa tamu yang mana sofa disusun saling berhadapan. Panjang sofa = 1,75 m Lebar 2 sofa + meja + jarak = 1,6 m + 0,8 m + 1 m = 3,4 m Maka 1 set membutuhkan ruang $1,75 \text{ m} \times 3,4 \text{ m} = 5,95 \text{ m}^2$ Terdapat 2 set maka $5,95 \times 2 = \mathbf{11,9 \text{ m}^2}$ Sirkulasi 20% $11,9 \text{ m}^2 \times 20\% = \mathbf{2,38 \text{ m}^2}$	14,28 m²	Sebagai ruang bagi pengelola, staff, dan karyawan menemui tamu kunjungan
9.	Sitting room	pengelola, staff, dan karyawan	<u>Prabot</u> Sofa besar $0,8 \text{ m} \times 1,75 \text{ m} = 1,4 \text{ m}^2$ Meja dengan kapasitas 6 orang $0,8 \text{ m} \times 1,3 \text{ m} = 1,04 \text{ m}^2$	NAD, ASS	24 org	1	Kebutuhan ruang tamu didasarkan pada 1 set sofa tamu yang mana sofa disusun saling berhadapan. Panjang sofa = 1,75 m	28,56 m²	Sebagai ruang bagi pengelola, staff, dan karyawan duduk santai ketika beristirahat

							Lebar 2 sofa + meja + jarak= $1,6\text{m}+0,8\text{m}+1\text{m}=3,4 \text{ m}$ Maka 1 set membutuhkan ruang $1,75 \text{ m} \times 3,4 \text{ m}=5,95 \text{ m}^2$ Terdapat 4 set maka $5,95 \times 4 = 23,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% $23,8 \text{ m}^2 \times 20\% = 4,76 \text{ m}^2$	
10.	Ruang terbuka (outdoor)	pengelola, staff, dan karyawan	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm	ASS	100	1	Merupakan ruang terbuka yang dapat melakukan aktivitas bebas. Maka: $100 \times 0,8\text{m} = 80 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $80 \text{ m}^2 \times 20\% = 16 \text{ m}^2$	96 m² Sebagai ruang bagi pengelola, staff, dan karyawan menikmati ruang terbuka ketika beristirahat
11.	Resepsionis	Staff	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 org	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$	2,6 m² Menyambut tamu maupun pengunjung, membantu proses reservasi, menerima saran maupun keluhan, serta mengelola arsip sederhana.
12.	Ruang Satpam	Staff keamanan	<u>Tubuh manusia</u> L:80 cm Duduk +meja = 1m	NAD, ASS	2 orang	1	1 orang diasumsikan memiliki lebar badan 80 cm dan kebutuhan ruang	2,6 m² Tempat sebagai staff keamanan berjaga. Memastikan

						ketika duduk+meja memiliki Panjang 1 meter . Sementara sisanya merupakan ruang sirkulasi. Perhitungan $2 \times 1 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 2 \text{ m}^2 = 0,6 \text{ m}^2$		keadaan aman dan kondusif. Staff keamanan bisa berjaga dalam pos, ataupun melakukan patrol keamanan.
3.	Ruang laktasi	Pengelola, karyawan, dan staff perempuan	<u>Prabot</u> Sofa besar $0,8\text{m} \times 1,75 \text{ m} = 1,4 \text{ m}^2$ Meja dengan kapasitas 6 orang $0,8\text{m} \times 1,3\text{m} = 1,04 \text{ m}^2$ Mini pantry Meja 60cm x 100cm Sink 60cm x 100cm Baby tafel P:90 cm L:45 cm T:92 cm	NAD, ASS	6 org	1	Kebutuhan ruang laktasi didasarkan pada 1 set sofa tamu yang mana sofa disusun saling berhadapan. Panjang sofa = 1,75m Maka 1 set membutuhkan ruang $1,75 \text{ m} \times 3,4 \text{ m} = 5,95 \text{ m}^2$ Mini pantry Meja +sink $0,6 \text{ m}^2 + 0,6 \text{ m}^2 = 1,2 \text{ m}^2$ Baby tafel $0,9\text{m} \times 0,45\text{m} = 0,405 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% $7,55 \text{ m}^2 \times 30\% = 2,26 \text{ m}^2$	9,8 m² Ruang bagi ibu yang memiliki bayi untuk menyusui, mengganti popok, mengganti pakaian, menghangatkan makanan bayi (MPASI)

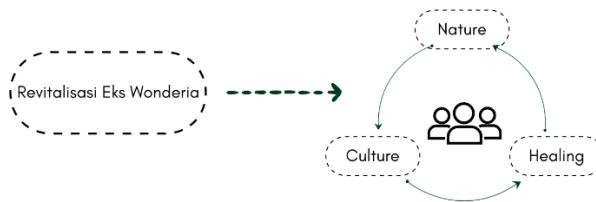
(Sumber: Analisa Penulis,2024)

BAB V

DRAFT KONSEP REVITALISASI

Dengan di revitalisasinya Eks Wonderia ini menjadi wisata edukasi budaya di Kota Semarang, diharapkan dapat menjadi tempat yang tidak hanya memperkenalkan kebudayaan Kota Semarang, namun juga sebagai tempat atau kawasan yang mampu mengintegrasikan antara alam dan lingkungan penyembuhan (healing) bagi segala usia.

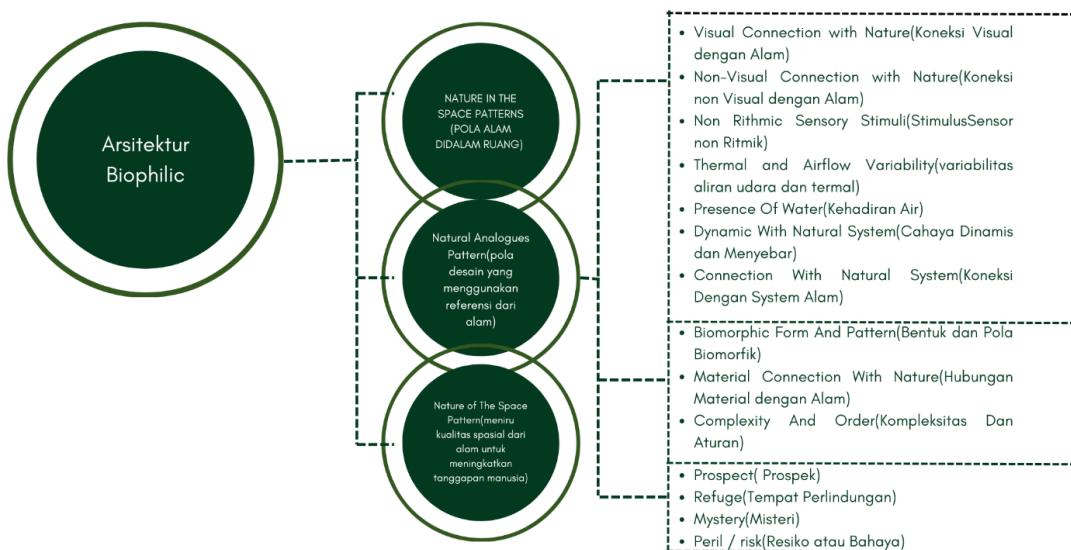
Bagan 5.1 Bagan Konsep Perancangan



(Sumber: Dokumen Penulis,2024)

Adapun dalam hal ini, pengembangan konsep perancangan didasarkan pada prinsip pendekatan arsitektur biofilik sebagaimana sebagai berikut:

Bagan 5.2 Bagan Penerapan Konsep Biofilik



(Sumber: Dokumen Penulis,2024)

1. Nature in The Space Patterns (Pola alam dalam ruang)

a) Visual Connection with Nature (Koneksi visual dengan alam)

Ruang memiliki pandangan langsung ke alam, seperti taman atau pepohonan.

b) Non-Visual Connection with Nature (Koneksi non visual dengan alam)

Menggunakan suara, bau, atau tekstur alami yang bisa dirasakan tanpa melihatnya.

c) Non Rhythmic Sensory Stimuli (Stimulus sensor non ritmik)

Pengalaman alami yang muncul secara acak, seperti angin sepoi-sepoi atau daun yang berguguran.

d) Thermal and Airflow Variability (Variabilitas aliran udara dan termal)

Perubahan alami pada suhu dan pergerakan udara, seperti angin alami di ruangan.

e) Presence Of Water (Kehadiran air)

Menyertakan elemen air, misalnya kolam, air mancur, atau sungai.

f) Dynamic with natural system (Cahaya dinamis dan menyebar)

Cahaya yang berubah-ubah secara alami, seperti cahaya matahari yang masuk melalui jendela.

g) Connection With Natural System (Koneksi dengan sistem alam)

Merasakan perubahan musim atau pertumbuhan alami di sekitar kita.

2. Natural Analogues Pattern (Pola desain yang menggunakan referensi dari alam)

a) Biomorphic Form and pattern (bentuk dan pola biomorfik)

Menggunakan bentuk atau pola yang terinspirasi dari alam, seperti lengkungan daun atau pola sarang lebah.

b) Material Connection With Nature (Hubungan material dengan alam)

Menggunakan bahan alami seperti kayu, batu, atau kain alami dalam desain.

c) Complexity and order (Kompleksitas dan aturan)

Memadukan elemen yang rumit tetapi tetap teratur, seperti simetri bunga atau pola daun.

3. Nature of The Space (Meniru kualitas spasial dari alam untuk meningkatkan tanggapan manusia)

a) Prospect (Prospek)

Memberikan pandangan luas dan terbuka, seperti pemandangan dari balkon atau jendela besar.

b) Refuge (Tempat perlindungan)

Area yang terasa aman dan nyaman, seperti sudut tenang atau tempat berlindung.

c) Mystery (Misteri)

Menawarkan elemen kejutan atau sesuatu yang belum terlihat seluruhnya, mendorong rasa ingin tahu.

d) Peril/Risk (Resiko/bahaya)

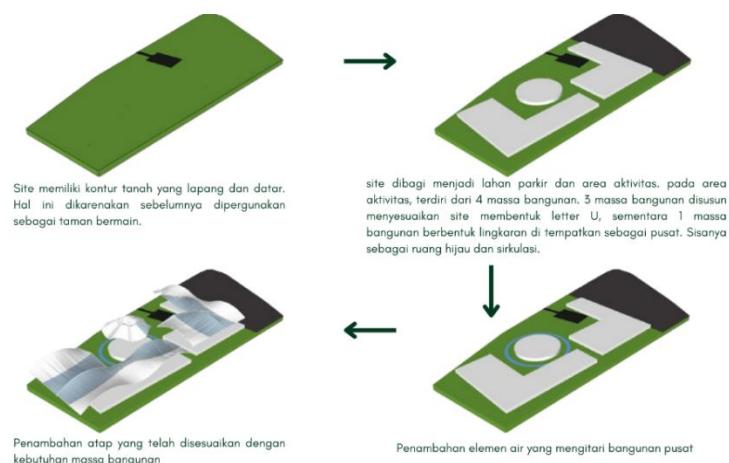
Menambahkan elemen tantangan atau ketegangan, tetapi masih aman, seperti jembatan kaca atau jalan setapak yang sempit di ketinggian.

Berikut adalah rencana zoning dan massa bangunan yang diterapkan



Gambar 5.1 Rencana Zoning

(Sumber: Dokumen Penulis,2024)



Gambar 5.2 Rencana Massa Bangunan

(Sumber: Dokumen Penulis,2024)

DAFTAR PUSTAKA

- Agus. 2022. *Awalnya Terminal Induk, Bonbin, THR, Lalu Wonderia, Kini Mangkrak*. Jawa Pos, Radar Semarang.id. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://radarsemarang.jawapos.com/jejak-kota/721395702/awalnya-terminal-induk-bonbin-thr-lalu-wonderia-kini-mangkrak>
- Anasmk. 2020. Taman Budaya Raden Saleh Semarang. Tribun Jateng. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://tribunjatengwiki.tribunnews.com/2020/07/30/taman-budaya-raden-saleh-semarang?page=all>
- Ayustina, Verlinda. 2022. “*Showroom Dan Pusat Perawatan Mobil Listrik Di Kota Jakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik*”. Thesis. Semarang: Unika Soegijapranata
- Br Butar, Veronika,. 2017. “*Potensi Daya Tarik Wisata Godong Ijo Sebagai Wisata Edukasi Di Depok Jawa Barat*”. Jakarta : Akademi Pariwisata Indonesia
- Browning, W.D., Ryan, C., Clancy, J. 2014. 14 “Patterns of Biofilik Design, Improving Health & Well-Being in the Built Environment. New York: Terrapin Bright Green
- Chairunnisa, & Yusnini, Lenny. 2017. “*Potensi Wisata Edukasi Budaya Di Museum Layang-Layang Indonesia Jakarta*”. Jurnal EDUTURISMA, Edisi ke-2, Volume I Nomor 2, Periode Desember 2016 – Mei 2017. Jakarta : Wisata Akademi Pariwisata Indonesia
- Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang. 2023. *Kajian Tentang Tokoh dan Peristiwa Sejarah di Kota Semarang*. Laporan Akhir. Semarang : Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang
- Hayatri, Maria & Prasetyo, Hadi,. 2021. “*Penelusuran Informasi Wisata Edukasi Menggunakan Media Sosial Instagram Melalui Hashtag #Wisataedukasijogja*” . Kepariwisataan : Jurnal Ilmiah Volume 15 Nomor 3 September 2021 : 153 – 161
- Husna,Leila., dkk. 2024. “*Kota Semarang Dalam Angka Semarang Municipality in Figures 2024*”. Volume 51, 2024. Semarang :BPS KOTA SEMARANG/BPS-Statistics Semarang Municipality
- Kasih, Lina. 2022. *Eks Wonderia Bakal Dibangun Simpang Lima Kedua dan Sentra Kuliner*. Joss.co.id. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://joss.co.id/2022/11/eks-wonderia-bakal-dibangun-simpang-lima-kedua-dan-sentra-kuliner/>
- Laeis, Zuhdiar. 2024. *Eks Wonderia dan Tirtomojo jadi hutan Kota Semarang*. Antara. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://jateng.antaranews.com/berita/522273/eks-wonderia-dan-tirtomojo-jadi-hutan-kota-semarang>
- Latif, B. Syarifuddin & Amelia Maya. 2022. “*Dampak Pengembangan Daya Tarik Wisata Edukasi Dalam Peningkatan Pengunjung Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan*”. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, November 2022, 8 (22), 461-471

Ma'adin, Saleha. 2015. "Pengembangan Taman Budaya Raden Saleh Sebagai Pusat Budaya Di Kota Semarang (Penekanan Arsitektur Neo-Vernakular)". Publikasi Ilmiah. Surakarta : Universitas Muhammadiyah

Masrilurrahman, LL. Suhirsan & Wangiyana, I Gde Adi Suryawan. 2022. *Identifikasi Jenis dan Pemanfaatan Bambu di Desa Loyok, Kecamatan Sikur, Kabupaten Lombok Timur*. Universitas Pendidikan Mandalika.

Muhsin, Ardhiyan., dkk. 2015. *Material Bambu sebagai Konstruksi pada Great Hall Eco Campus Outward Bound Indonesia*. Institut Teknologi Nasional

Novaris, Audrey. 2021. *Menguak Misteri Wonderia, Taman Hiburan Terbesar di Semarang yang Terbengkalai*. Sonora.id. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://www.sonora.id/read/422893921/menguak-misteri-wonderia-taman-hiburan-terbesar-di-semarang-yang-terbengkalai?page=2>

Octavianti, dkk. 2018. *Komparasi Konsep Pola Analogi Alam Biofilik Desain Di Bangunan Pendidikan*. Seminar Nasional Cendekiawan ke 4 Tahun 2018. Buku 1: "Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap". Jakarta : Universitas Trisakti

Pemerintah Kota Semarang. 2021. "Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2021 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2021-2026". Semarang : Pemerintah Kota Semarang

Prasetyo, Ade Nurman. 2020. *Panti Asuhan Nuansa Alam Berbasis Pendidikan Non-Formal Pertanian Di Temanggung*. Fakultas Arsitektur Dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.

Prasetyo, Hendi & Nararais, Dentin. 2023. "Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan Di Indonesia". Kepariwisataan : Jurnal Ilmiah Volume 17 Nomor 2 Mei 2023 : 135 – 143. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo

Purbaya, Angling Adhitya. 2022. *Suara Warga Semarang tentang Simpang Lima Kedua yang Segera Dibangun*. Detik Jateng. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://www.detik.com/jateng/berita/d-6393260/suara-warga-semarang-tentang-simpang-lima-kedua-yang-segera-dibangun>

Purbaya, Angling Adhitya. 2024. *Eks Wonderia dan Tinjomoyo Semarang Bakal Jadi Taman Kota-Kebun Raya*. Detik Jateng. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://www.detik.com/jateng/bisnis/d-7168830/eks-wonderia-dan-tinjomoyo-semarang-bakal-jadi-taman-kota-kebun-raya>

Puspito, Ningrum. 2022. *Wonderia Semarang, Dulu Taman Bermain Kini Lokasi Uji Nyali*. IDN Times Jateng. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://jateng.idntimes.com/news/jateng/anggun-puspitoningrum-1/wonderia-semarang-dulu-taman-bermain-kini-lokasi-iji-nyali?page=all>

R Ratih, Nur., dkk. 2013. "Perancangan Wisata Edukasi Lingkungan Hidup Di Batu Dengan Penerapan Material Alami". Artikel Jurnal. Malang : Universitas Brawijaya

Ramdani, Robi & Utami, Mamiek Nur. 2021. *Penerapan Prinsip Desain Arsitektur Biofilik dalam Rancangan Gedung Eksibisi dan Konvensi "Bio Excon" Di Kota Baru Parahyangan*. E-proceeding Institut Teknologi Nasional Bandung. No.1 Vol.1. Bandung : Itenas

Riadi, Selamat., dkk. 2020. "Rancangan Atraksi Wisata Edukasi Di Kampung Hijau Kota Banjarmasin". JPIPS : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Vol.7 No.1, Hal. 37-44. Universitas Lambung Mangkurat

Saputra, Imam Yudha. 2022. *Terkenal Angker, Taman Wonderia Semarang Dibangun di Area Makam Keramat*. Espos Regional. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://regional.espos.id/terkenal-angker-taman-wonderia-semarang-dibangun-di-area-makam-keramat-1273350>

Saputra, Marcellinus Agus. 2020. "Eduwisata Agrobisnis Kebun Teh Nglinggo, Pagerharjo, Kulon Progo Dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis". Thesis. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya

Saragih, Megasari., dkk. 2021. *Kajian Dasar Pariwisata*. Medan : Penerbit Andalan

Sujarwanta, Agus & Zen, Suharno. 2020. *Identifikasi Jenis Dan Potensi Bambu (Bambusa Sp.) Sebagai Senyawa Antimalaria*. Universitas Muhammadiyah Metro.

Sumastuti, Efriyani., dkk. 2021. "Pengembangan Wisata Kota Semarang". Khasanah Ilmu : Jurnal Pariwisata Dan Budaya. Volume 12 Nomor 1, 30-32

Susanto, Budi. 2022. *Lahan Eks Wonderia Kota Semarang Dilirik Kementerian PUPR, Rencana Akan Dibuat Begini*. Tribun Muria. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://muria.tribunnews.com/2022/12/06/laahn-eks-wonderia-kota-semarang-dilirik-kementerian-pupr-rencana-akan-dibuat-begini>

Thenu, Stefy. 2024. *Ini Sederet Program Jaguar: Kolaborasi TBRS dan Eks Wonderia, Dana RT dan Sekolah Swasta Gratis*. Jogja.viva.co.id. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://jogja.viva.co.id/pantura-ray/729-ini-sederet-program-jaguar-kolaborasi-tbrs-dan-eks-wonderia-dana-rt-dan-sekolah-swasta-gratis>

Tifani. 2022. *Menengok Sisa-Sisa Taman Bermain Wonderia Semarang yang Kini Seperti Kota Mati*. Liputan6.com. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4876044/menengok-sisa-sisa-taman-bermain-wonderia-semarang-yang-kini-seperti-kota-mati?page=2>

Tim Detik Jateng. 2022. *Wisata Horor Jawa Tengah, Mengenang Tragedi Taman Wonderia Semarang*. Detik Jateng. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://www.detik.com/jateng/wisata/d-6144698/wisata-horor-jawa-tengah-mengenang-tragedi-taman-wonderia-semarang>

Widiarini, Anissa Dea & Mulyawan, Aditya. 2024. *Wali Kota Semarang: Kawasan Eks-Wonderia serta Kebun Raya di Tinjomoyo akan Jadi Ruang Hutan Kota dan Kebun Raya*. Kompas.com. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://regional.kompas.com/read/2024/01/28/173246478/wali-kota-semarang-kawasan-eks-wonderia-serta-kebun-raya-di-tinjomoyo-akan>

Wiyono, Ponco. 2022. *Pemkot Semarang Siap Ubah Eks Wonderia Jadi Ruang Publik Baru. Ekspos Regional*. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://regional.espos.id/pemkot-semarang-siap-ubah-eks-wonderia-jadi-ruang-publik-baru-1463282>