

TAMAN IMAGINASI DI SEMARANG

DENGAN PENEKANAN DESAIN GREEN ARCHITECTURE

Oleh :Augi Sekatia, Bambang Setioko, Erni Setyowati

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah yang memiliki kepadatan penduduk 1.739.989 jiwa pada data BPS bulan November tahun 2013. Kota Semarang memiliki pertumbuhan penduduk yang meningkat di setiap tahunnya. Banyak pendatang dari kota lain yang menetap dan tinggal di Kota Semarang, umumnya untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi yang ada di Kota Semarang, bekerja mengadu nasib di ibukota Jawa Tengah, berwisata, atau memang untuk tinggal menetap di Kota Semarang. Kota Semarang semakin tahun semakin menunjukkan perembangannya yang pesat. Dimulai dengan gerakan Semarang Pesona Asia pada tahun 2007 kemudian Visit Jawa Tengah dan Visit Semarang pada tahun 2013. Kota Semarang melakukan pembangunan besar-besaran untuk mewujudkan gerakan tersebut. Salah satu objek wisata yang diminati adalah sebuah Taman Rekreasi / Taman Bermain/ Theme Park dimana juga dapat menambah pendapatan Kota Semarang.

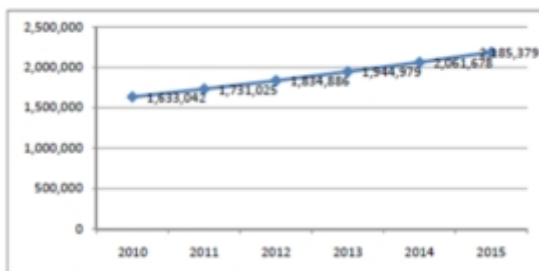
Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang Imajinasi, tinjauan rekreasi, tinjauan mengenai theme park/amusement park, syarat objek wisata, tinjauan lansekap, serta studi banding beberapa taman rekreasi yang telah ada. Dilakukan juga tinjauan mengenai Kota Semarang, banyaknya pengunjung dan objek wisata di Kota Semarang, serta program-program pemerintah yang mendukungnya. Pendekatan perancangan arsitektural dilakukan dengan konsep Green Architecture. Selain itu dilakukan pendekatan fungsional, kinerja, teknis, dan kontekstual. Pemilihan tapak dilakukan pada 2 alternatif lokasi dengan menggunakan matriks pembobotan.

Sebagai kesimpulan, luaran program ruang yang diperlukan, serta gambar-gambar 2 dimensi dan 3 dimensi sebagai ilustrasi desain.

Kata Kunci : Taman Rekreasi, Amusement Park, Semarang

1. LATAR BELAKANG

Seperti yang telah kita tahu, Pemerintah Kota Semarang sangat intens mengembangkan aspek pembangunan untuk kepentingan *Visit Semarang* dari memperbaiki jalur pedestrian dan beberapa taman kotanya sampai membangun apartement maupun hotel. Wisatawan yang datang ke Semarang pun makin bertambah mencapai 10% pertahunnya menurut RPJM Kota Semarang.



Gambar 1.1. Target Kunjungan Wisata Kota Semarang tahun 2010-2015
Sumber: RPJM Kota Semarang

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa warga Semarang dan wisatawan membutuhkan sebuah wadah untuk melepas penat, berekreasi, bersenang-senang bersama keluarga, kerabat, maupun teman. Usaha mengembangkan dunia pariwisata ini didukung dengan UU No 10 Tahun 2009 yang menyebutkan bahwa keberadaan obyek wisata pada suatu daerah akan sangat menguntungkan, antara lain meningkatnya Pendapatan Asli Daerah (PAD), meningkatnya taraf hidup masyarakat dan memperluas kesempatan kerja mengingat semakin banyaknya pengangguran saat ini, meningkatkan rasa cinta lingkungan serta melestarikan alam dan budaya setempat. Untuk menanggapi kesimpulan tersebut dan mewujudkan *Visit Semarang*, Pemerintah Kota

Semarang ingin membangun sebuah taman rekreasi yang dapat memadahi eminitan wisatawan. Bukan hanya memadahi minat yang terbanyak tetapi juga dapat membuat sesuatu yang tidak diminati wisatawan menjadi suatu hal yang menarik pada taman rekreasi ini. Taman rekreasi Wonderia di Jalan Srijaya No. 29 yang pernah ada, sekarang mangkrak dan tidak pernah dipakai lagi sehingga Pemerintah Kota Semarang ingin membuat Taman Rekreasi baru bernama Taman Imajinasi di Semarang.

Sesuai dengan namanya, Taman Imajinasi di Semarang merupakan taman rekreasi yang dapat membawa pengunjungnya berimajinasi secara aktif. Memberikan rangsangan audio, visual, dan perasaan sehingga dapat menciptakan suatu imajinasi pada pengunjung. Dibawakan dengan konsep miniatur dunia dimana pengunjung dapat merasakan sensasi yang nyata keliling dunia. Taman Imajinasi di Semarang juga membawakan sejarah, geografi, dan pengetahuan yang biasanya membosankan menjadi menarik dan atraktif dengan pembuatan miniatur dunia dan permainan edukatif yang interaktif.

Mengacu problematika dunia tentang pemanasan global dan penghematan energi, Taman Imajinasi di Semarang akan berkonsep *green* sehingga dapat menjawab permasalahan pembangunan yang ada. Semua pohon eksisting tidak akan ada yang ditebang dan semua fasilitasnya hemat energi. Hal tersebut akan menjadi *pilot project* bangunan ataupun kawasan yang dibangun dengan konsep hijau di Kota Semarang.

2. RUMUSAN MASALAH

- Perlu objek wisata yang digemari di Kota Semarang
- Diperlukan sebuah objek wisata baru yang dapat menampung kelonjakan wisatawan.
- Diperlukan sebuah Taman Rekreasi yang notabene belum ada di Kota Semarang.

- Diperlukan Pilot Project bangunan dengan konsep Green Architecture

3. METODOLOGI

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang Imajinasi, tinjauan rekreasi, tinjauan mengenai theme park/amusement park, syarat objek wisata, tinjauan lansekap,serta studi banding beberapa taman rekreasi yang telah ada. Dilakukan juga tinjauan mengenai Kota Semarang, banyaknya pengunjung dan objek wisata di Kota Semarang, serta program-program pemerintah yang mendukungnya. Pendekatan perancangan arsitektural dilakukan dengan konsep Green Architecture. Selain itu dilakukan pendekatan fungsional, kinerja, teknis, dan konstektual. Pemilihan tapak dilakukan pada 2 alternatif lokasi dengan menggunakan matriks pembobotan.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1. Tinjauan Imajinasi

Imajinasi secara umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Istilah ini secara teknis dipakai dalam psikologi sebagai proses membangun kembali persepsi dari suatu benda yang terlebih dahulu diberi persepsi pengertian. (Dians, 2013)

Imajinasi terbagi menjadi dua, yaitu imajinasi verbal dan imajinasi visual. Imajinasi verbal adalah imajinasi yang terbentuk oleh kata-kata dalam pikiran manusia dan diproses di dalam otak kiri. Sedangkan imajinasi visual adalah imajinasi yang berbentuk gambar-gambar dalam mata pikiran manusia dan diproses oleh otak kanan. Orang dewasa yang telah mengetahui banyak kosa kata cenderung lebih menggunakan kata-kata dalam berimajinasi, sehingga banyak orang dewasa yang justru mengalami ketumpulan dalam berimajinasi dengan gambar. Namun tak sedikit pula yang imajinasi visualnya tetap tajam dan berkembang baik. (Mey, 2011)

Sebagian besar orang memahami imajinasi sebagai khayalan, yang sesungguhnya

merupakan ilusi dan fantasi. Keduanya berbeda dengan imajinasi. Dari *histetymoly*, kata yang mulai dipergunakan sejak abad ke 14 dalam kosakata middle English dan Anglo-French (*imagination*), berakar pada bahasa Latin: *imaginatio* (dari *imaginari*). Imajinasi dapat dipahami sebagai sumber dan dinamika kekuatan tersembunyi yang menggambarkan kekuatan citra realitas kedua yang dapat diwujudkan menjadi kenyataan dalam hidup sehari-hari. Karenanya, imajinasi sering juga dipahami sebagai abilitas kreatif, dan atau abilitas untuk menghadapi aneka masalah. Imajinasi bertahta pada otak dan pikiran yang aktif dan merespon dinamika hasrat insani setiap manusia. Pada sebagian manusia, imajinasi merupakan kreasi yang didorong oleh kebernasan pikiran. Kemudian membuahkannya beragam kreasi hidup manusia dalam proses pengembangan dayacipta.

4.2. Tinjauan Rekreasi

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu "*creature*" yang berarti *mencipta*, lalu diberi awalan "*re*" yang sehingga berarti "*pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta*". Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (*leisure time*). *Leisure* berasal dari kata "*licere*" (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali.

1. Rekreasi dapat diartikan sebagai kegiatan penyegaran kembali tubuh dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan; piknik. Sedangkan *rekreatif* berarti bersifat rekreasi.
2. Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan kembali fisik dan mental dari kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mempertinggi daya kreasi manusia dalam mencapai keseimbangan bekerja dan beristirahat.

3. Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan.
4. Rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkala, sebagai kegiatan yang merupakan perubahan bentuk rutinitas dan kewajiban seperti dalam kegiatan bekerja.
5. Rekreasi merupakan proses memanfaatkan kegiatan selama waktu luang dengan seperangkat perilaku yang memungkinkan peningkatan waktu luang.

4.3. Tinjauan Theme Park

Merupakan atraksi yang ditujukan untuk rekreasi ditekankan pada fantasi dan imajinasi yang dibuat dengan pertimbangan khusus, seperti Disney World (skalabesar), Water Activity Park (skalakecil).

Istilah Theme Park memiliki arti yang lebih luas daripada sekedar 'tamanbertema'. Michael Sorkin dalam pengantarnya di buku "A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space", memberikan definisi tentang Theme Park sebagai 'dunia' atau tempat yang memiliki cirri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti (Sorkin, Michael; 1992:ix).

Dunia hiburan tidak dipungkiri merupakan salah satu faktor pendorong munculnya konsep Theme Park, namun adalah begitu besarnya impianmasyarakat akan suatu kondisi dimana 'dunia' mereka nampak atau jadi 'lebih baik' inilah yang menyebabkan naiknya popularitas konsep ini.

4.4. Syarat Objek Wisata

Menurut James J. Spillane (1994: 63-72) suatu obyek wisata atau destination, harus meliputi 5 (lima) unsur yang penting agar wisatawan dapat merasa puas dalam menikmati

perjalanannya, maka obyek wisata harus meliputi :

1. Attractions

Merupakan pusat dari industri pariwisata. Menurut pengertiannya attractions mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat tujuan wisata adalah untuk memenuhi atau memuaskan beberapa kebutuhan atau permintaan. Biasanya mereka tertarik pada suatu lokasi karena ciri- ciri khas tertentu.

2. Facility

Fasilitas cenderung berorientasi pada attractions disuatu lokasi karena fasilitas harus dekat dengan pasarnya. Fasilitas cenderung mendukung bukan mendorong pertumbuhan dan cenderung berkembang pada saat yang sama atau sesudah attractions berkembang.

3. Infrastructure

Infrastruktur termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dan suatu wilayah atau daerah. Yang termasuk infrastruktur penting dalam pariwisata adalah :

- a. Sistem pengairan/air
Kualitas air yang cukup sangat esensial atau sangat diperlukan.
- b. Sumber listrik dan energi
- c. Jaringan komunikasi
- d. Sistem pembuangan kotoran/pembuangan air
- e. Jasa-jasa kesehatan
- f. Jalan-jalan/jalan raya

4. Transportation

5. Hospitality (keramahtamahan)

Wisatawan yang sedang berada dalam lingkungan yang belum mereka kenal maka kepastian akan jaminan keamanan sangat penting, khususnya wisatawan asing.

(Ruslana, 2012)

4.5. Tinjauan Lansekap

Menurut Zonneveld (1979) lansekap adalah ruang yang terdapat di permukaan bumi yang

terdiri dari sistem yang kompleks, terbentuk dari aktifitas batuan, air, udara, tumbuhan, hewan, dan manusia serta melalui fisiognominya membentuk suatu kesatuan yang dapat dikenali (diidentifikasi). Sedangkan Menurut Forman & Godron lansekap adalah Suatu lahan heterogen dengan luasan tertentu yang terdiri dari sekelompok/kumpulan (cluster) ekosistem yang saling berinteraksi; kumpulan tersebut dapat ditemukan secara berulang dalam suatu wilayah dengan bentuk yang sama Didalam bahasa inggris tua dan ke-sinoniman batasan kata "landscape" mempunyai arti Wilayah/Region. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa lansekap adalah Kesatuan wilayah di permukaan bumi yang terdiri dari kesatuan ekosistem yang saling berinteraksi(batuan, air, udara, tumbuhan, hewan, dan manusia). (Rafliis, 2008)

5. Studi Banding

5.1. Jawa Timur Park I



Gambar 2 Jawa Timur Park 1
Sumber: www.jatimpark1.com

Nama : Jawa Timur Park 1
Alamat : jalanKartika No. 2 Kota Batu
Luas : ± 110000 m2
Skala : Provinsi
Fasilitas :25 wahana, foodcourt, amphitheater, learning galery, water park

5.2. Batu Night Spectacular



Gambar 3. Batu Night Spectacular
Sumber: www.travelcare.co.id

Nama : Batu Night Spectacular
 Alamat : Jalan Oro Oro Ombo, Kota Batu
 Luas : ± 3000 m²
 Skala : Kota
 Fasilitas : 30 wahana, foodcourt, market, restaurant, cafe

6. KAJIAN LOKASI

6.1. Tinjauan Kota Semarang

Sesuai dengan potensi yang dimiliki, fasilitas rekreasi Kota Semarang direncanakan meliputi:

- wisata bahari/pantai ditetapkan pada BWK III (Kawasan Marina) dan BWK X (direncanakan di kawasan pantai di Kecamatan Tugu) dimana pembangunannya harus tetap memperhatikan kelestarian lingkungan dan ekosistem di wilayah pantai/pesisir;
- wisata satwa berada pada di BWK X, yaitu di Kawasan Kebun Binatang yang ditekankan pada upaya pelestarian satwa dan lingkungan alam di dalamnya;
- wisata pertanian (agrowisata) berada pada BWK VI (Kecamatan tembalang), BWK VIII (Kecamatan Gunungpati), dan BWK IX (Kecamatan Mijen) juga berfungsi sebagai pusat penelitian dan pengembangan pertanian perkotaan dan budidaya pertanian.
- Lokasi yang ditetapkan dan rencana pengembangan kawasan wisata Religi dan Religi:

- BWK III : Kawasan Gereja Blenduk dan Kuil Sam Po Kong
 - BWK V : Kawasan Masjid Agung Jawa Tengah
 - BWK VII : Kawasan Vihara Watugong
- e. Wisata alam dan cagar budaya berada di :
- BWK I : Kampung Pecinan dan Kampung Melayu
 - BWK III : Museum Ronggowarsito, kawasan Maerokoco, kawasan Kota Lama Semarang
 - BWK VII : Kawasan Hutan Wisata Tinjomoyo
 - BWK VIII : Gua Kreo, Waduk Jatibarang, Lembah Sungai Garang.
 - BWK X : Taman lele
- f. Wisata belanja dikembangkan di Kawasan Johar, Simpang Lima dan koridor Jalan Pandanaran.
- g. Wisata Mainan Anak berada di Wonderia (BWK II) , WaterPark (BWK IX dan BWK III)

6.2. Kondisi Non Fisik Banyaknya Pengunjung dan Objek Wisata di Kota Semarang

Tabel : 4.3.2
 Banyaknya Pengunjung dan Pendapatan Objek Wisata di Kota Semarang Tahun : 2012
 The Number of Support and Income Tourism Object in Semarang City 2012

Nama Objek Wisata / Name of a Tourist Attraction	Pengunjung		Jumlah Pendapatan (000 Rp.)
	Wanita	Wanita	
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Taman Lele	26.846	0	448.516
2. Tinjomoyo	2.368	0	7.537
3. Taman Margasatwa Mangrove	250.001	5	1.888.986
4. Tanjung Mas	16.695	0	33.395
5. Gua Kreo	5.981	27	16.248
6. Marina	191.240	0	636.054
7. Puri Maerokoco	24.325	2	338.529
8. Gelanggang Pemuda	76.970	0	494.716
9. Ngalayan Tirta Indah	18.892	0	261.718
10. I S C	33.294	2	101.571
11. Oasis	1.465	0	21.870
12. Water Blaster	139.339	0	4.173.390
13. Paradise Club	6.407	0	115.528
14. T B R S	25.524	0	25.016
15. Mus. Ronggowarsito	38.562	182	107.565
16. MEC Tapak Tugurejo	81.983	0	223.248
17. Museum Rekor Indonesia	13.572	1.865	0
18. Mus. Nyonya Meneer	12.768	1.188	0
19. Taman ria Wonderia	138.157	0	1.579.262
20. Vihara Budha Gaya	14.310	171	0
21. Masjid Agung Jateng	338.877	0	64.685
Jumlah Total	2012 1.457.576	3.442	10.537.834
	2011 1.120.755	7.434	3.372.901
	2010 1.071.063	3.597	4.052.228
	2009 2.105.945	7.194	3.409.921
	2008 589.583	7.136	2.308.276

Gambar 4. Banyaknya Pengunjung Objek Wisata Kota Semarang

Sumber: Semarang Dalam Angka 2012

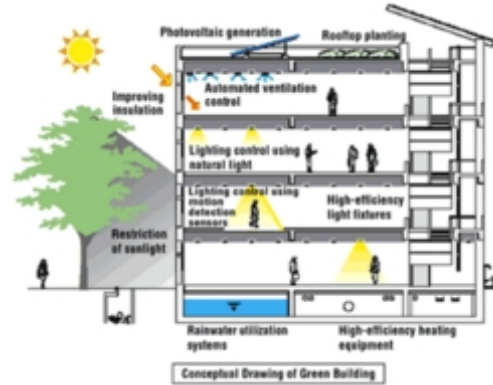
Dapat disimpulkan bahwa tiap tahunnya, Kota Semarang mengalami penambahan wisatawan. Dengan ditambahkan tempat rekreasi maka kemungkinan besar wisatawan makin bertambah. Data penambahan wisatawan inilah yang melatar belakangi peminatan wisatawan akan obyek rekreasi yang nantinya akan mendasari berdirinya Taman Imaginasi Di Semarang.

7. PENDEKATAN ARSITEKTURAL

Pendekatan aspek arsitektural adalah pendekatan *Green Architecture*. Bangunan *Green Architecture* adalah bangunan yang memperhatikan kelangsungan keawetan sumber daya alam yang baru dibumi ini bagi generasi yang akan datang dengan tidak merusak atau menghancurkan keadaan alam yang ada. Produk *Green Architecture* bukan hanya suatu produk yang kuno atau back to nature tetapi bias juga menerapkan teknologi yang maju dan modern yang dapat mendukung perancangan tetapi tetap ramah lingkungan. Menurut Brenda dan robert vale dalam bukunya "Green Architecture : Design for A Sustainable Future" ada 6 prinsip dasar dalam perencanaan *Green Architecture*, Yaitu :

- Conserving energy : Pengoperasian bangunan harus meminimalkan penggunaan bahan bakar atau energy listrik
- Working with climate : Mendisain bagunan harus berdasarkan iklim yang berlaku di lokasi tapak kita, dan sumber energi yang ada.
- Minimizing new resources : mendisain dengan mengoptimalkan kebutuhan sumber daya alam yang baru.
- Respect for site : jangan sampai merusak kondisi tapak aslinya, sehingga jika nanti bangunan itu sudah tidak terpakai, tapak aslinya masih ada dan tidak berubah. (tidak merusak lingkungan yang ada).

- Respect for user : memperhatikan semua pengguna bangunan dan memenuhi semua kebutuhannya.
- Holism: dapat kita pergunakan sesuai kebutuhan bangunan kita.



Gambar 5. Konsep Green Building
Sumber: bapelkescikarang.or.id

8. KESIMPULAN PERANCANGAN

8.1. Program Ruang

No	Jenis Ruang	Jumlah	Luas Ruang
Kelompok Kegiatan Penerima			
1.	Main gate, loket parkir	9 unit	165 m ²
2.	Plaza	1 unit	1096 m ²
3.	Loket Tiket	6 unit	150 m ²
4.	Gate Masuk	6 unit	1120 m ²
5.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> • 20 urinoir • 15 kakus • 20 bak cuci KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> • 20 kakus • 20 bak cuci 	2 unit	93 m ²
Jumlah			2624 m ²
Sirkulasi 40%			1049.6 m ²
Jumlah Total			3673.6 m ²
Kelompok Kegiatan Rekreasi			
1.	Wahana Permainan <ul style="list-style-type: none"> • Dunia Lain • Cinema 4D • Halllinter • Little Coaster • Kursi Putar • Tornado • Bianglala • Niagara • Rock 'n tung • Bom bom car • Sky Tower • KidZone 	1 unit/ wahana	240 m ² 240 m ² 800 m ² 500 m ² 100 m ² 200 m ² 150 m ² 800 m ² 75 m ² 36 m ² 200 m ²

			1300 m ²
2.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> • 2 urinoir • 2 kakus • 2 bak cuci KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> • 4 kakus • 2 bak cuci Sirkulasi 20%	15 unit	249 m ²
3.	Perahu Wisata		34 m ²
4.	Kereta Langit		40 m ²
5.	Playpool	1 unit	200 m ²
6.	Gokart	1 unit	4000 m ²
7.	Miniatur Dunia		9000 m ²
8.	Ruang Permainan edukasi		1405 m ²
9.	Ruang Galeri Seni		1405 m ²
Jumlah			20974 m ²
Sirkulasi 50%			10487 m ²
Jumlah Total			31461 m ²
Kelompok Kegiatan Penunjang			
1.	Open theater	1 unit	1470 m ²
2.	Ruang Sound	1 unit	20 m ²
3.	Ruang Lighting	1 unit	16 m ²
4.	Foodcourt <ul style="list-style-type: none"> • Ruang makan • Stand • KM/WC 	1 unit 20 unit 2 unit	1602 m ² 120 m ² 66.4 m ²
5.	Coffee Shop <ul style="list-style-type: none"> • Ruang makan • Dapur • KM/WC 	3 unit	519 m ²
6.	Kios	10 unit	80 m ²
7.	Mushola	1 unit	564 m ²
8.	ATM centre	8 unit	36 m ²
7.	Concert Hall <ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Tempat duduk • R. Sound • R. Lighting • R. Ganti • R. Persiapan • R. Peralatan 	1 unit 1470 org 1 unit 1 unit 10 unit 3 unit 1 unit	1566.4 m ²
8.	Market Area	1 unit	2400 m ²
9.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> • 2 urinoir • 2 kakus • 2 bak cuci 	10 unit	166 m ²

	KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> • 4 kakus • 2 bak cuci Sirkulasi 20%		
Jumlah			8625.8 m ²
Sirkulasi 40 %			3450.2 m ²
Jumlah total			12076 m ²
Kelompok Ruang Pengelola			
1.	Ruang General Manager	1 unit	25 m ²
2.	Ruang Sekretaris	1 unit	9 m ²
3.	Ruang Supervisor	1 unit	9 m ²
4.	R. Kepala bagian	5 unit	60 m ²
5.	R. Staff	20 unit	84 m ²
6.	R. Rapat	1 unit	40 m ²
10.	Lobby	1 unit	14 m ²
11.	Pantry	1 unit	6 m ²
12.	Gudang	1 unit	4 m ²
13.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> • 2 urinoir • 2 kakus • 2 bak cuci KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> • 4 kakus • 2 bak cuci Sirkulasi 20%	1 unit	16.6 m ²
Jumlah			267.6 m ²
Sirkulasi 40%			107 m ²
Jumlah total			374.6 m ²
Kelompok Ruang Servis			
1.	R. Genset	2 unit	50 m ²
2.	Ruang Panel	1 unit	25 m ²
3.	Ruang Pompa	1 unit	16 m ²
4.	Ruang Mesin	1 unit	16 m ²
5.	Chiller Room	1 unit	16 m ²
6.	Gardu Trafo PLN	1 unit	9 m ²
7.	Gudang Peralatan	1 unit	12 m ²
8.	Gudang Perlengkapan	1 unit	12 m ²
9.	Gudang Kebersihan	1 unit	12 m ²
10.	Gudang Bengkel	1 unit	16 m ²
11.	Ruang Pengawas	2 unit	18 m ²
12.	Pos Pengawas	5 unit	20 m ²
13.	Ruang Kontrol	1 unit	9 m ²
14.	Ruang darurat P3K	2 unit	50 m ²
15.	Bengkel	2 unit	50 m ²
16.	R. OB	1 unit	250 m ²
17.	R. Karyawan	1 unit	417 m ²
18.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> • 2 urinoir • 2 kakus • 2 bak cuci KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> • 4 kakus • 2 bak cuci Sirkulasi 20%	4 unit	66.4 m ²

Jumlah			1064.4 m ²
Sirkulasi 40 %			425.8 m ²
Jumlah total			1490.2 m ²
Kelompok Ruang Parkir			
1.	Parkir Pengelola, dan crew	8 mobil 169 motor	438 m ²
2.	Parkir Bus	11 bus	500.5 m ²
3.	Parkir Mobil pengunjung	220 mobil	2750 m ²
4.	Parkir Motor pengunjung	548 motor	1096 m ²
3.	Drop off	4 bus 8 mobil	282 m ²
Jumlah			5066.5 m ²
Sirkulasi 100%			5066.5 m ²
Jumlah Total			10133 m ²
SUB TOTAL			59208. 4 m ²

Tabel 1. Besaran Ruang
Sumber: Analisis Pribadi

8.2. Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	Jenis Kelompok Ruang	Jumlah Luasan
1.	Kelompok Ruang Penerima	3673.6 m ²
2.	Kelompok Ruang Rekreasi	31461 m ²
3.	Kelompok Ruang Penunjang	12076 m ²
4.	Kelompok Ruang Pengelola	374.6 m ²
5.	Kelompok Ruang Servis	1490.2 m ²
6.	Kelompok Ruang Parkir	10133 m ²
Total		59208.4 m ²

Tabel 2. Rekapitulasi Besaran Ruang
Sumber: Analisis Pribadi

8.3. Tapak Terpilih

Berdasarkan analisa , didapatkan 4 landasan dalam kriteria pemilihan lokasi, yaitu:

- *Aksesibilitas/kemudahan pencapaian* (bobot nilai **50**)
- *Dekat dengan konsumen* (bobot nilai **40**)
- *Infrastruktur/Utilitas kota* (bobot nilai **30**)
- *View* (bobot nilai **20**)
- *Green* (bobot nilai **10**)

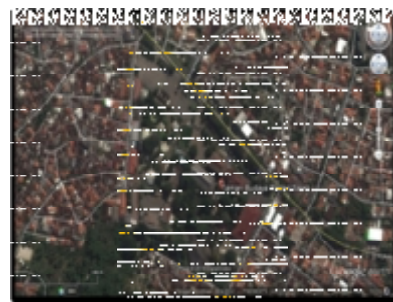
Untuk menentukan pemilihan lokasi tapak digunakan pembobotan/penilaian pada masing-masing lokasi dengan nilai sebagai berikut:

- Baik, dengan nilai **5**
- Cukup baik, dengan nilai **4**
- Cukup, dengan nilai **3**
- Kurang, dengan nilai **2**
- Tidak baik, dengan nilai **1**

Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (B)	Alt. Tapak I		Alt. Tapak II	
		Nilai (N)	B x N	Nilai (N)	B x N
Aksesibilitas/kemudahan pencapaian	50	5	250	4	200
Dekat dengan konsumen	40	5	200	3	120
Infrastruktur/Utilitas kota	30	5	150	4	120
View	20	3	60	5	100
Green	10	4	40	2	20
JUMLAH NILAI	100		700		560

Tabel 3 Penilaian Tapak
Sumber: Analisis Pribadi

Dari penilaian diatas maka diputuskan bahwa tapak terpilih untuk perencanaan dan perancangan Taman Imaginasi di Semarang adalah Tapak 1 di Jl. Sriwijaya No 29 dengan luas ± 100.000m².



Gambar 6 Foto udara Tapak Terpilih
Sumber: googleearth.com

Utara : Jalan Sriwijaya
Timur : Perpustakaan Daerah
Selatan : Permukiman Warga
Barat : Permukiman Warga
Perhitungan KDB 60% x 10000 m² = 60000 m² sehingga sangat memenuhi kebutuhan ruang untuk Taman Imaginasi di Semarang.

Kondisi tapak terpilih memiliki beberapa kelebihan yang mendukung untuk pembangunan Taman Imajinasi di Semarang, antara lain:

- Tapak berada dekat dengan pusat kota yang dekat dan dapat diakses dengan mudah oleh warga Kota Semarang maupun wisatawan.
- Tapak berada dekat dengan konsumennya karena dekat dengan pusat kota
- Tapak memiliki infrastruktur yang baik dan dekat dengan rumah sakit.
- Memiliki view yang lumayan baik dan ramah lingkungan.

9. DAFTAR PUSTAKA & REFERENSI

Asikin, D., Rinawati, H. P., Pamungkas, S. T., & Razziati, H. A. (2013, Juni). Identifikasi Konsep Arsitektur Hijau. *RUAS*, 68.

Baud-Bovy, M. And F. Lawson. 1977. *Tourism Recreation Development Handbook Of Physical Planning*. Boston : CBI. Publishing Company.

Dians, N. (2013, Januari 3). *Dunia Kita*. Retrieved Maret 19, 2014, from Dunia Kita: http://duniakita-ind.blogspot.com/2013/01/apa-yang-di-maksud-imajinasi_3.html

Ernst, Neufert. 1996. *Data Arsitek Edisi Kedua, Jilid 2*. Erlangga: Jakarta.

Fesbuk, K. (2010, Juli 1). *Memahami Arti Dari Imajinasi*. Retrieved Maret 24, 2014, from Memahami Arti Dari Imajinasi: http://id-id.facebook.com/notes/koran-fesbuk/memahami-arti-dari-imajinasi/440337849531?comment_id=14119673

Hakim, R., & Utomo, H. (2008). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip Unsur Dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mey. (2011, Desember 5). *Fearlessmey*. Retrieved Maret 19, 2014, from Fearlessmey: <http://fearlessmey.wordpress.com/2011/12/15/hubungan-antara-imajinasi-dan-kreativitas/>

Pemerintah Kota Semarang. Semarang Dalam Angka 2012.

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 7 Tahun 2004 Tentang RTDRK BWK II Kota Semarang.

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 – 2031.

Prasetyo, L. B. (2006). *Ekologi Lansekap. Ekologi Lansekap*. Bogor, Jawa Tengah, Indonesia: DEPARTEMEN KONSERVASI SUMBERDAYA HUTAN DAN EKOWISATA.

APPENDIX : ILUSTRASI PERANCANGAN



■ SITUASI



■TAMPAK BELAKANG TAMAN IMAGINASI



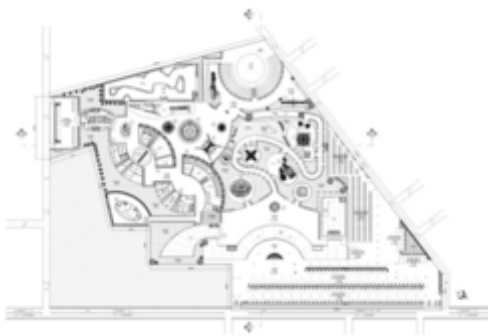
■TAMPAK DEPAN TAMAN IMAGINASI



■POTONGAN TAMAN IMAGINASI A-A'



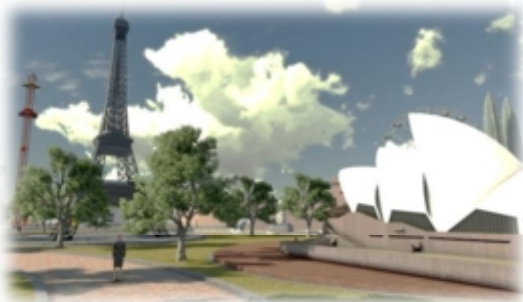
■POTONGAN TAMAN IMAGINASI B-B'



■SITEPLAN



■Perspektif kawasan



■Area Taman Imaginasi



■Area Parkir



■Area diatas Tembok Cina



■Gedung Mix Use