

# **REDESAIN TAMAN REKREASI WONDERIA DI KOTA SEMARANG**

**Bunga Sazvia Suparreda**

Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
e-mail: bungasazvia@gmail.com

## ***Abstract***

*Recreational parks are very necessary for the community, because the benefits to entertain themselves from the fatigue of work, school, and also can spend time with family, friends, relatives to spend time on weekends. Semarang city has a family recreation park that was favored in his day, the wonderia recreation park. a 3 hectare park and within its area there are 2 tombs that were once very proud of and are the largest park in the city of Semarang, but because the incident in 2005 caused the beginning of its downturn. where wonderia makes visitors traumatized. As a result of this wonderia deserted and managers suffered huge losses. causing it to be closed in 2017 and abandoned until now. therefore wonderia needs to be further developed because of its strategic location in the heart of Semarang.*

***Keywords: recreational park, wondereria, semarang city***

## **PENDAHULUAN**

Semarang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Tengah, sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Medan, dan Bandung. Lokasi tersebut merupakan hal yang sangat menguntungkan bagi kegiatan perekonomian khususnya wisata.

Taman Rekreasi Wonderia merupakan tempat wisata yang pernah menjadi salah satu destinasi wisata yang sangat diunggulkan dikota Semarang. Merupakan taman terbesar di Semarang dengan luas 3 ha, dibuka pada tahun 2007 dan diresmikan oleh Presiden RI ke-6 Bapak Susilo Bambang Yudhoyono. Wonderia sangat ramai pengunjungnya setiap hari, dimana wonderia memiliki 16 wahana dan fasilitas penunjang yang lengkap untuk bisa membuat pengunjung senang menghabiskan akhir pekannya disana bersama keluarga. Ditambah lokasinya yang sangat strategis di Jantung kota Semarang. Namun di wonderia juga terdapat makam sesepuh daerah tersebut, yang biasa dikenal dengan Mbah genuk.

Penyebabnya karena masyarakat masih mengalami trauma akan insiden yang terjadi di tahun lalu. Serta tidak adanya peremajaan alat-alat baru menjadi satu hal yang mengawali keterpurukannya. Karena sepi pengunjung pengelola wonderia memutuskan kontraknya sebelum kontrak habis di tahun 2021. berdasarkan yang tercatat di koran tempo edaran 17 february 2017 silam pemerintah kota Semarang terpaksa menutup taman wisata ini selain adanya insiden di tahun 2007 silam, pihak wonderia memiliki tunggakan pajak serta biaya royalti hak milik dengan total hingga Rp. 3,1 M.

Akibat penutupan Wonderia taman wisata tersebut saat ini menjadi terbengkalai dan tidak terurus. Dan tidak ada kegiatan apapun di dalam wilayah wonderia, hanya saja bekas tempat lahan parkir yang terletak di depan sempat dijadikan even-even seperti acara-acara panggung, pameran baju, festival kuliner yang melibatkan 50 umkm di semarang, hingga lomba kicau burung.

Kondisi terkini Wonderia yang dibiarkan begitu saja taman wonderia disebut kota mati karena hampir semua tempat ditumbuhi semak belukar dan pohon-pohon yang tinggi, serta disela-sela masih berdiri bekas lapuk wahana yang ditinggalkan begitu saja. Taman ini sekarang di segel dan di beri garis polisi agar tidak dipakai keluar masuk orang. Pihak pemkot memberi kelonggaran untuk mengambil bekas-bekas wahana sampai tahun 2019.

Rencana pemkot Semarang atas nasib wonderia dengan membuka peluang bagi para investor yang ingin membantu mengubah wajah wonderia ini dengan lahan seluas 3 ha menjadi taman rekreasi yang lebih bermanfaat dan berkembang lagi dengan memperhatikan masukan masyarakat tentang trauma

dan khawatir atas kejadian di tahun 2007 yang terjadi di wonderia.

Dengan adanya masalah tersebut, dibutuhkan tempat wisata yang sarannya tetap anak-anak, remaja, dewasa bahkan keluarga untuk bisa berkunjung dengan wisata yang lebih aman dengan upaya menghilangkan rasa trauma dan khawatirnya. Dengan harga merakyat dan kualitas terbaru. Serta dilengkapi fasilitas penunjang yang terjamin.

## KAJIAN LITERATUR

Rekreasi mempunyai pengertian yang bermacam-macam, hal ini sesuai dengan sudut pandang yang digunakan. Adapun beberapa definisi rekreasi antara lain :

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa dalam rekreasi terdapat elemen-elemen permainan, sehingga orang yang berekreasi dikatakan sedang bermain dan dibedakan menurut kelompok umur.

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan selama waktu senggang, baik secara individu maupun kelompok, sifatnya bebas dan menyenangkan sehingga orang cenderung untuk melakukannya.

Rekreasi adalah bersifat luwes atau fleksibel ini berarti rekreasi tidak dibatasi oleh tempat, ataupun fasilitas dan alat tertentu. Alat dan fasilitas adalah sarana yang mendukung berlangsungnya kegiatan rekreasi.

Rekreasi dapat diklasifikasikan menurut :

Bentuk wadahnya, Rekreasi tertutup, rekreasi yang dilakukan didalam ruangan, Rekreasi terbuka, rekreasi yang dilakukan didalam ruangan.

Jenis kegiatan, Rekreasi aktif, orang yang ikut serta dalam kegiatan obyek, Rekreasi pasif, orang yang hanya melakukannya hanya dengan menikmati alam disekitar pantai.

Obyeknya, Rekreasi budaya, Rekreasi buatan, Rekreasi alam. Tempatnya, Di darat, Di udara, Di laut.

Karakteristik Rekreasi, Rekreasi alam, rekreasi yang dilakukan dengan jalan menikmati keindahan alam pantai, melihat matahari terbit atau tenggelam dan sebagainya, Rekreasi buatan, rekreasi dalam bentuk pembinaan fisik, yang termasuk dalam rekreasi ini, memancing, berenang serta mendayung, Rekreasi seni budaya, rekreasi dengan menikmati hasil seni budaya setempat, yang termasuk dalam rekreasi ini melihat kesenian tradisional, upacara adat dan kerajinan lokal.

Berdasarkan bentuknya, berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi Rekreasi dalam ruang, rekreasi yang dilakukan di dalam ruangan, ini dilakukan relatif lebih lania karena tidak terganggu oleh cuaca, rekreasi di luar ruang, rekreasi yang dilakukan di luar ruangan pada udara terbuka dan dapat dipengaruhi oleh cuaca, berdasarkan tipenya dibedakan menjadi, Rekreasi pasif, rekreasi yang kegiatannya tidak banyak mengeluarkan tenaga, seperti menikmati pemandangan, makan-minum, membaca buku, santai dan lainnya, rekreasi aktif, suatu bentuk kegiatan yang banyak mengeluarkan tenaga, orang yang melakukan kegiatan ini ikut terlibat aktif dalam kegiatan rekreasi.

Fasilitas rekreasi, dermaga, tempat naik turunnya pengunjung dari perahu sebelum atau sesudah menikmati alam sekitar pantai, ruang informasi, merupakan fasilitas penerangan bagi wisatawan, yang menyediakan informasi dan panduan bagi para pengunjung rekreasi pantai, shelter, fasilitas ini digunakan sebagai gardu pandang di tepi pantai atau sekitar taman, Souvenir shop, merupakan pelengkap dari suatu obyek rekreasi yang menjual barang-barang untuk cinderamata yang khas daerah setempat, fasilitas pendukung, fasilitas ini berupa : sirkulasi, penunjuk jalan, pengumuman dan lainnya, fasilitas memancing, fasilitas ini sekedar memanfaatkan potensi tambak yang ada, bagi masyarakat merupakan obyek yang menarik, taman, memanfaatkan area taman sebagai tempat untuk duduk-duduk atau bersantai menikmati alami.

Manfaat rekreasi adapun manfaat rekreasi bagi penggunaannya yaitu, mengembangkan kesehatan fisik, mental, emosional dan sosial, memperoleh kesenangan dan kegembiraan, menjaga keseimbangan jasmani dan rohani, memupuk kreativitas seseorang, membangun kompetensi yang sehat antarteman dalam mengisi kehidupan, mengembangkan bakat dan minat, memelihara sistem kehidupan sosial dan gotong-rojong, mewujudkan warga negara yang baik.

## METODE

Tindakan redesain diawali dengan mencari isu tentang kebutuhan dunia serta menetapkannya untuk diangkat menjadi sebuah proyek perancangan. Pemilihan isu berdasarkan pentingnya permasalahan ataupun kebutuhan yang harus segera diselesaikan/dipenuhi didaerah tersebut.

Isu yang telah ditetapkan selanjutnya dicari konteks arsitekturalnya. Konteks arsitektural didapatkan melalui analisa saya sebagai mahasiswi arsitek dalam menanggapi suatu isu. Konteks arsitektural juga mempertimbangkan hambatan serta potensi suatu daerah tersebut. Dari konsteks arsitektural dapat ditemukan fungsi obyek yang akan dirancang.

Konteks arsitektural kemudian dikembangkan menjadi kesatuan kalimat yang nantinya menjadi sebuah rencana judul. Rencana judul selanjutnya dikaji dan ditinjau kelegalannya lewat aspek legal (RIRN dan Peraturan Daerah) setempat. Jika sudah terbukti legal maka, judul dapat ditetapkan.

Langkah selanjutnya yaitu pengkajian mendalam tentang fungsi obyek serta aspek – aspek yang berhubungan dengan obyek. Dalam tahap ini juga ditentukannya serta kajian awal obyek studi banding. Studi banding dilakukan untuk mengetahui karakteristik serta hal – hal lainnya secara langsung terhadap obyek. Dalam studi banding telah diketahui karakter obyek dan karakter pelaku. Rumusan karakter disesuaikan dengan judul yang kemudian digunakan sebagai pembentuk konsep dasar yang merupakan suatu kalimat acuan yang dijadikan pedoman dalam mendesain.

Setelah itu ditentukan site berdasarkan bobot nilai. Analisa internal merupakan tinjauan struktur organisasi pelaku, aktivitas pelaku, kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang serta massa bangunan. Analisa eksternal merupakan tinjauan tentang data eksisting berupa kondisi fisik dan lingkungan beserta tanggapannya.

Konsep redesain yang dimaksud disini adalah uraian secara verbal yang menjembatani antara konsep dasar dengan desain. Dalam tahap ini berisi penetapan konsep interior, bangunan, serta eksternal yang kemudian ditetapkan pemilihan ide bentuk yang dianggap sesuai dengan fungsi obyek dengan pertimbangan tertentu. Tahap selanjutnya yaitu transformasi bentuk yang merupakan perubahan dari ide bentuk ke obyek rancangan dengan berbagai macam aksi terhadap bentuk dalam perubahannya.

Langkah selanjutnya yaitu desain yang terdiri dari gambar – gambar rencana proyek yang meliputi siteplan, layout, denah, tampak, potongan, perspektif, detail struktur, dan detail arsitektural.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek yang dirancang adalah Taman Rekreasi Wonderia yang berdiri sejak tahun 2007, namun karena terjadinya insiden kecelakaan plane tower menjadikan wonderia harus ditutup sementara, selain itu pihak wonderia yaitu PT. SMART memiliki tunggakan pajak kepada pemkot kota semarang sebesar 3,1 M. Sehingga menjadikan wonderia ditutup, dan hingga sekarang tidak terawat dan terbengkalai.

Untuk kondisi sekarang sudah tidak lagi terlihat orang lalu lalang masuk ke kawasan lahan wonderia. Namun hanya saja di lahan parkirnya biasanya dibuat pameran-pameran, lomba kicau burung, dll. bahkan wonderia sekarang sudah dianggap semagai taman rekreasi yang mati karena seluruh lahan dan kawasan ditumbuhi semak belukar dan pohon-pohon yang tinggi. Dan banyak youtubers khususnya youtuber kota semarang memakai wonderia sebagai konten youtubanya yang bertema taman rekreasi yang berhantu.

PELAKU	KARAKTER
Pengelola & Staf	Bertanggung Jawab Mampu bertanggung jawab akan semua kewajiban yang ada. Formal, selalu memperhatikan dan bersifat resmi.
Pengunjung	Dapat diajak berkomunikasi.
Anak-Anak Usia (3-6) th	Perlu mendapatkan bimbingan dan pengawasan dari orangtua.

	Imajinatif, Hiperaktif, Ingin tahu akan apa yang dilihat.
Anak-Anak Usia (7-11) th	Perlu diarahkan. Butuh arahan dan bimbingan akan semua yang akan dilakukan.
	Aktiv, Kreatif, Ingin tahu akan apa yang dilihat
Remaja Awal Usia (12-16) th	Labil, Keingintahuan tinggi, Aktiv, Berani akan tantangan. Butuh Arahan dari orang yang lebih dewasa
Remaja akhir Usia (17-25) th	Mandiri, Keingintahuan tinggi, Aktiv, Berani akan tantangan Butuh pengawasan
Dewasa Usia (26-35)	Mandiri, Berani akan tantangan, Butuh wawasan lebih. Religius
Penjual foodcourt, Oleh-Oleh dan Kios	Ambisius Selalu memberikan yang terbaik untuk konsumen, bersaing dengan cara sehat

(Tabel 1. Pelaku dan karakter)  
(Sumber data pribadi)

Lokasi Redesain Taman Rekreasi Wonderia terletak di Kota Semarang, Jawa Tengah. Lokasi tersebut merupakan kawasan yang sangat strategis karena berada di Jantung kota Semarang.

Konsep dasar, Owl Mistycal Park merupakan konsep yang akan digunakan untuk Redesain Taman Rekreasi Wonderia di kota Semarang.

Owl sendiri merupakan burung yang identik dengan mistis dan dahulu sering ditemui di area kuburan. Dimana karakter ini akan dipakai menjadi tema pada Taman rekreasi wonderia yang baru. Untuk burung hantu sendiri dilambangkan sebagai simbol kecerdasan, pendidikan, dan sihir.

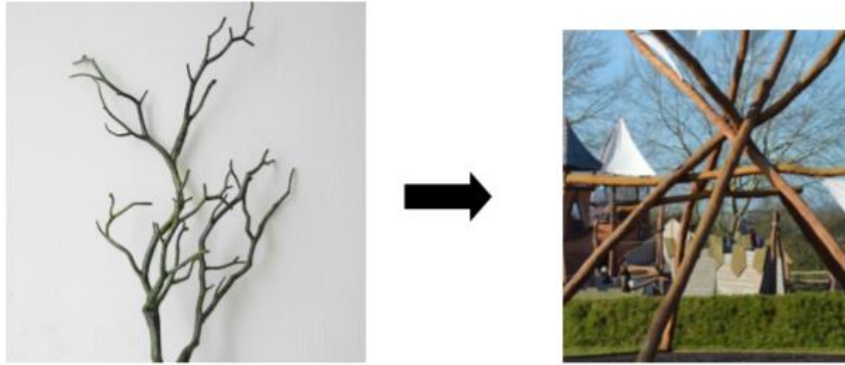
Mistycal yang dimaksud mewakili makam yang terdapat di kawasan wonderia yaitu 2 makam sesepuh kawasan daerah tersebut. identik dengan mistis, serta identik religi dimana makam dapat menyadarkan bahwa rumah dimasa depan dan tempat peristirahatan terakhir manusia adalah di kuburan (makam).

Dimana dari karakter owl, mistycal dan park yang dipakai akan diterapkan pada taman hiburan dengan nuansa mistis namun juga mendapatkan nilai religi dimana yang dimaksud, akan selalu ingat pada yang maha kuasa. Jadi bermain sambil mengingat akan perjalanan manusia ke masa depan. Dan juga bisa mengingatkan kepada Yang Maha Kuasa pemilik alam semesta.

### **Lebih Kecil dari Bangunan**

Untuk tema yang akan dipakai yaitu burung owl sebagai tokoh utama di taman rekreasi wonderia baru, yang akan digunakan sebagai sculpture di wonderia.

Untuk gate pintu masuk akan menggunakan material seperti batang kayu pohon, dimana yang dimaksud dapat menimbulkan efek alami yang identik ke mistycal dengan berwarna coklat tua.



(Gambar 1. Gate wonderia)

### **Sama Dengan Bangunan**

Untuk bentuk wahana permainan akan mengusung dari tema mistycal yaitu seperti bawang, garam, kayu manis akan di terapkan pada desain dan fasad wahana.

Untuk wahana kolam renang akan memakai bentukan sumur dimana sumur tidak jauh hubungannya dengan kemistisan.

Untuk gubahan pola massa setiap perletakan wahan permainan menggunakan bentukan persegi dan lingkaran karena mengambil dari permainan anak-anak kalau tidak persegi ya lingkaran.

Untuk bangunan pusat oleh-oleh sdan souvenir diusung dari bentukan senter, dimana yang masih berhubungan dengan kmistisan.

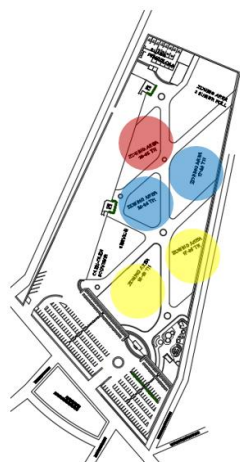
Untuk ruang pengelola dan service menggunakan gubahan persegi dari oermainan anak-anak.

### **Lebih Besar Dari Bangunan**

Konsep penataan massa menggunakan konsep perjalanan manusia menuju masa depan. Untuk perletakan di bagian depan merupakan area anak-anak dimana kita lahir ke dunia akan mengalami fase anak-anak. Dengan jalan yang lurus yang menandakan bahwa anak-anak butuh bimbingan dan dituntun.

Untuk perletakan dibagian tengah yaitu area remaja dimana setelah kita mengalami masa anak-anak kita akan tumbuh menjadi seorang anak remaja, yang memiliki sifat labil. Sifat labil tersebut di wujudkan dalam jalan yang bercabang.

Untuk dibagian belakang yaitu area dewasa, dimana yang dimaksud setelah merasakan fase anak-anak dan remaja pasti kita akan merasakan fase dewasa dan dimana fase dewasa adalah fase yang matang dan butuh akan wawasan yang lebih untuk bisa lebih mengontrol emosi sikap dan atitudnya. Adapun pembagian itu sebagai berikut,



Untuk warna kuning : area anak-anak  
 Untuk warna biru : area remaja  
 Untuk warna merah area dewasa

(Gambar 2. Penataan masa)

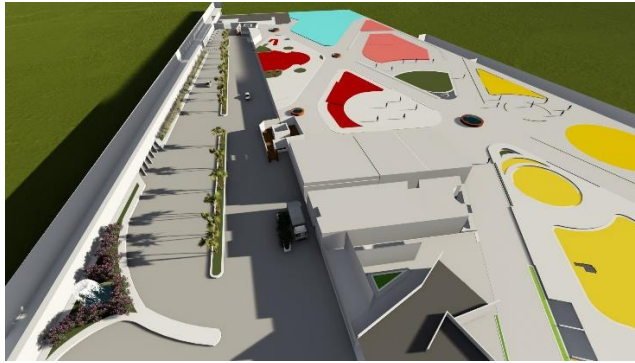
Konsep sirkulasi dibagi menjadi 2 akses, yang pertama adalah akses menuju taman rekreasi yang berwarna hijau, sedangkan akses kedua yaitu akses ke makam yang berwarna biru.



(Gambar 3. Sirkulasi wonderia)

**Desain**





(Gambar 4. View prespektif desain wonderia)

## KESIMPULAN

Dari permasalahan wonderia yang terjadi, maka sangat wajar bila masyarakat sangat khawatir dan memiliki rasa trauma akan kejadian yang menimpa wonderia. Sehingga wonderia menjadi sepi dan bangkrut. Dan diharuskannya ditutup wonderia karena tunggakan pajak 3,1 M yang tidak bisa dibayar oleh pihak wonderia yaitu PT. SMART. Wonderia yang dibangun dengan mengkontrak lahan tbrs ini akhirnya di sita dan di segel oleh pemkot. Sehingga sepi dan tidak terawat hingga sampai saat ini. Bahkan sampai terbengkalai dan dibilang taman yang mati dan berhantu.

Maka sangat perlu dikembangkannya wonderia supaya lebih berfungsi kembali, dimana walaupun di kawasan wonderia terdapat makam, maka perlu di butuhkan 2 akses sirkulasi untuk memudahkan wisatawan yang ingin berkunjung ke wonderia. Dengan mengangkat tema owl mistycal ini, merupakan konsep taman rekreasi yang belum ada dan berbeda khususnya untuk kota semarang. Yang dahulu wonderi dikenal berhantu dan terbengkalai. Engan wonderia dingkat menjadi wisata yang berkonsep mistycal. Pasti para pengunjung ingin tahu. Dan ternyata dengan konsep yang mistycal ini konsep baru wonderia. Bahwa tidak perlu merasa takut akan taman yang katanya banyak hantunya. Tapi dengan nuansa seram bisa kita menikmati taman rekreasi yang ceria. Dengan menjadikan kuburan adalah icon di wonderia.

## Daftar Pustaka

- <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/43754/lahan-eks-wonderia-masuk-aset-bumd>
- <http://repository.unissula.ac.id/10269/6/BAB%20I.pdf>
- <https://www.kota.com/id/biz/semarang-arsana-rekreasi-trusta-pt/>
- <https://www.jawapos.com/jpg-today/23/01/2018/ini-rencana-pemkot-semarang-atas-nasib-taman-hiburan-wonderia/>
- <https://jateng.tribunnews.com/2018/01/19/dinas-pariwisata-pemprov-jateng-tertarik-ambil-alih-wonderia>
- <https://daerah.sindonews.com/read/981142/151/diresmikan-sby-jadi-jujukan-wisatawan-kini-mau-ditutup-1427262056>
- <https://metrosemarang.com/tag/wonderia>
- <https://www.liputan6.com/news/read/150805/pengelola-wonderia-diperiksa-polisi>
- <https://www.google.com/maps/place/Wonderia/@-7.0025205,110.4235915,814m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2e708b627c8fd021:0x9d2fbab5e9f6a349!8m2!3d-7.001552!4d110.4239669>
- <file:///D:/ARSITEKTUR/SEMESTER7/PA%207/PERATURAN/Deviyana.pdf>

- <file:///D:/ARSITEKTUR/SEMESTER7/PA%207/PERATURAN/contoh%20jurnal%20data%20pengembangan%20pengunjung%20wonderia.pdf>
- <file:///D:/ARSITEKTUR/SEMESTER7/PA%207/PERATURAN/TA145416.pdf>