

PENERAPAN KONSEP OWL MISTYCAL PARK PADA REDESAIN TAMAN REKREASI WONDERIA DI KOTA SEMARANG

by Bunga Sazvia Suparreda

FILE	TEKNIK_ARSITEKTUR_1441600071_BUNGA_SAZVIA_SUPARREDA.PDF (1,020.61K)		
TIME SUBMITTED	08-JUL-2020 01:50PM (UTC+0700)	WORD COUNT	2829
SUBMISSION ID	1354904765	CHARACTER COUNT	16766

PENERAPAN KONSEP OWL MISTYCAL PARK PADA REDESAIN TAMAN REKREASI WONDERIA DI KOTA SEMARANG

Bunga Sazvia Suparreda ¹, Farida Murti ²

¹ Mahasiswa Prodi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, bungasazvia@gmail.com

² Dosen Prodi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk mengubah wonderia yang saat ini dengan kondisi yang terbengkalai akibat insiden dan tunggakan pajak dari pemilik wonderia yaitu PT. Smart. Dengan melakukan Redesain Taman Rekreasi Wonderia dengan wajah baru wonderia yang berbeda dari taman rekreasi yang ada, khususnya di kota Semarang. Dengan memakai konsep owl mistycal park yang di desain dengan menghargai adanya dua makam yang ada di kawasan wonderia tersebut. Desain wonderia ini akan bernuansa mistycal namun menyenangkan. Tokoh utama yang dipakai adalah burung hantu atau owl. Desain wonderia memakai material yang dominan dengan nuansa kayu dan warna yang lebih gelap. Furnitur yang akan diterapkan dalam redesain wonderia memakai furnitur yang klasik sebagai upaya memperkuat nuansa mistycalnya. Vegetasi yang akan di terapkan pada redesain wonderia juga vegetasi yang mengandung unsur mistycalnya yaitu pohon beringin, pohon kamboja, dan pohon cemara. Seperti yang kita ketahui kota Semarang merupakan Ibukota Jawa Tengah yang memiliki berbagai macam wisata yang menarik bagi para wisatawan. Wonderia merupakan taman terbesar di kota Semarang saat itu yang kini sudah terbengkalai cukup lama, dengan melakukan redesain wonderia diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisatawan terhadap kota Semarang dengan memiliki taman rekreasi dengan konsep atau nuansa yang belum pernah ada khususnya di kota Semarang.

Kata Kunci : *Wonderia, Wisata, Kota Semarang*

Abstract

This journal aims to change the current wonderia with abandoned conditions due to the incident and tax arrears of the owner of wonderia namely PT. Smart. By redesigning Wonderia Recreational Park with a new wonderia face that is different from existing recreational parks, especially in the city of Semarang. By using the concept of owl mistycal park which is designed with respect to the existence of two tombs in the wonderia area. This wonderia design will be mistycal yet pleasant. The main character used is an owl or owl. The wonderia design uses a dominant material with shades of wood and darker colors. Furniture that will be applied in the redesign of wonderia uses classic furniture as an effort to strengthen its mystical nuances. Vegetation that will be applied to the wonderia redesign is also vegetation that contains mystical elements, namely banyan tree, frangipani tree, and cypress tree. As we know, the city of Semarang is the capital of Central Java which has a variety of interesting tourism for tourists. Wonderia is the largest park in the city of Semarang at that time which has now been neglected for a long time, by redesigning wonderia is expected to increase the attractiveness of tourists to the city of Semarang by having a recreational park with a concept or nuance that has never been especially in the city of Semarang.

Keywords: *Wonderia, Tourism, 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. Akan banyak sekali wisatawan yang akan berkunjung dan menghabiskan waktunya di kota Semarang.

Selain terkenal dengan keindahan alamnya, kota Semarang juga terkenal dengan wisata buatan yang ada di kota Semarang, dari yang sering terdengar yaitu lawang sewu, simpang lima dan masih banyak lagi yang lainnya.

Dari semua wisata buatan yang ada di kota Semarang terdapat satu wisata buatan yang cukup terkenal di kota Semarang yaitu Taman Rekreasi Wonderia, yang dibuka pada tahun 2005 dan diresmikan langsung oleh Bapak Presiden ke 6 yaitu Susilo Bambang Yudhoyono (SBY). Terkenal dengan sebutan duffannya kota Semarang, karena pada saat itu belum ada wisata hiburan yang menawarkan berbagai macam wahana yang sangat menarik di kota Semarang. Dan hanya wonderia satu-satunya taman rekreasi yang sangat diunggulkan di Kota Semarang. Memiliki 16 wahana yang ditawarkan, dibangun di lahan seluas 3 hektar yang menyewa terhadap pemkot kota Semarang dimana lahan tersebut satu area dengan Taman Budaya Raden Shaleh (TBRS) di sebelah barat wonderia.

Di kawasan wonderia ini terdapat 2 makam sesepuh atau yang biasa dikenal babat alas di kota Semarang tersebut, makam-makam ini terletak tidak hanya di kawasan wonderia saja, makam-makam yang ada ini semua saling berkaitan dengan makam-makam yang ada di taman budaya raden shaleh dan di dekat gedung wanita. Makam tersebut merupakan satu kelompok tokoh yang telah babat alas area tersebut. Yang sekarang dikenal dengan Jl. Genuk dan Jl. Genuk ini dibagi menjadi Jl.

Genuk Krajan, Genuk Karanglo, dan Genuk Perbalan. Untuk posisi makam pertama yang berada di kawasan Wonderia terletak di depan yaitu makam mbah Genuk, istri dan 2 temannya, makam tersebut dekat pintu masuk dan plane tower. Sedangkan untuk makam kedua merupakan makam Mbah Kliwon yang terletak di belakang dan dekat dengan panggung besar Wonderia. Dulunya banyak sekali seniman yang akan tampil di Taman Budaya Raden Shaleh (TBRS) akan selalu menyempatkan berziarah ke makam-makam tersebut, begitu juga para warga masyarakat khususnya daerah yang dekat dengan wonderia. Namun setelah dibangunnya wonderia ini, para seniman dan masyarakat sangat kesusahan untuk berziarah di 2 makam yang ada di kawasan wonderia.

PT. SMART merupakan pemilik daripada wonderia tersebut. Dimana wonderia mengalami masa yang sulit dari awal keterpurukannya. Yang dahulunya taman hiburan atau rekreasi yang sangat diminati banyak pengunjung, menjadi sepi pengunjung, dikarenakan wonderia mengalami insiden kecelakaan yang mengakibatkan banyak sekali pengunjung terluka dan harus dilarikan ke RS. Roesmani Semarang. Akibat insiden tersebut menjadikan wonderia mendapatkan nilai buruk dari dan membuat para pengunjung merasakan trauma dan tidak ingin lagi berkunjung, sehingga menjadikan wonderia sepi.

Di tahun 2007 wonderia mengalami penutupan sementara dan dibuka kembali pada tahun 2008, namun tetap saja sangat sepi pengunjung. Dikarenakan para pengunjung takut dan trauma untuk datang ke wonderia. Kurangnya peremajaan wahana di kawasan wonderia juga menjadi salah satu penyebab kekhawatiran selain insiden kecelakaan yang pernah terjadi di wonderia.

Ditahun 2017 Pemkot Semarang menutup wonderia, dikarenakan sepi pengunjung, pihak PT. Smart selaku pemilik wonderia memiliki tunggakan pajak senilai 3,1 Milyar. Hingga kondisi sekarang wonderia menjadi taman yang menakutkan dengan ditumbuhi banyak sekali tumbuhan-tumbuhan rambat dan pohon-pohon besar yang tumbuh tinggi, serta bekas-bekas dari wahana di wonderia yang belum di bereskan atau diambil oleh PT. Smart selaku pemilik wonderia.

Namun untuk saat ini, hanya terlihat banyak masyarakat di halaman parkir wonderia saja. Biasanya di sewa untuk bazar, pameran bahkan even” besar dan konser. Dan yang lebih wah nya lagi wonderia sering dikunjungi oleh para youtuber untuk melakukan vlog yang bertema meneyeramkan, berhantu, karena melihat taman rekreasi wonderia sekarang telah terbengkalai.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Belum maksimalnya taman rekreasi wonderia setelah terjadinya insiden kecelakaan yang mengakibatkan trauma terhadap pengunjung terutama masyarakat kota Semarang, sehingga wonderia harus terbengkalai.
2. Belum memaksimalkan fungsi 2 makam sesepuh yang berada di kawasan wonderia.

BATASAN

Batasan dari proyek ini sebagai berikut :

- Proyek ini sebagai fasilitas taman rekreasi keluarga yang ada di Semarang.
- Sasaran Taman Rekreasi ini mulai dari anak-anak hingga dewasa. Dengan umur yang sudah ditentukan.
- Mengusung konsep mistycal namun tetap bernuansa ceria dari nuansa taman rekreasi pada umumnya.
- Proyek ini selain fungsinya sebagai taman rekreasi namun juga memiliki

fasilitas serta karakter wahana yang berbeda. Para pengunjung dapat memilih berbagai wahana, salah satunya wahana khusus dewasa yaitu plaza pengingat kematian. Dimana selain bermain namun juga sambil mengingat akan yang maha kuasa.

MANFAAT PENELITIAN

Dalam melaksanakan Redesain Taman Rekreasi Wonderia di kota Semarang ini terdapat beberapa manfaat meliputi :
Untuk peneliti :

- a. Mendapatkan wawasan baru akan gambaran dan cara mendesain dalam lingkup yang besar.
- b. Mendapatkan pengetahuan bagaimana cara membuat orang merasa bahagia, dengan adanya taman hiburan atau rekreasi sebagai tempat berkumpul keluarga, teman dan orang-orang tersayang.
- c. Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dalam diri, dan kedisiplian akan arti menangani tugas atau proyek yang besar.

Untuk pendidikan lembaga tinggi :

- a. Menjadikan tolak ukur bagi kinerja prodi.
- b. Menambah kualitas kemajuan terhadap pendidikan dan pengetahuan di lingkup lembaga tinggi.
- c. Memudahkan lembaga tinggi untuk berkolaborasi dengan instansi-instansi dengan mudah.

Untuk Perusahaan :

- a. Perusahaan akan mendapatkan masukan-masukan baru dan kualitas yang lebih baik lagi.

METODELOGI

1. Latar belakang proses :
 - Tahap awal mencari isu dan melakukan survei ke lokasi.
 - Latar belakang

menjelaskan tentang bagaimana konsisi objek yang telah dipilih.

- Menyampaikan ide/gagasan yang menarik untuk perubahan objek yang telah dipilih.
- Tujuan dan batasan yang di tujukan untuk kemajuan objek dan batasan apa saja yang akan di terapkan pada objek yang telah dipilih.

2. Kepustakaan :

- Studi Literatur yang berisikan pengertian dan penjelasan terhadap objek yang telah dipilih.
- Studi Banding merupakan studi dengan mengunjungi objek yang telah dipilih, sebagai upaya wawasan dalam menangani objek yang akan dipakai.
- Karakter Objek merupakan sesuatu hal yang menentukan objek tersebut kedepan mau menjadi objek yang bagaimana.
- Karakter Pelaku merupakan siapa saja yang akan ada pada objek tersebut, dan untuk kalangan siapa saja.
- Karakter Lokasi merupakan karakter yang meneliti bagaimana kondisi tapak dan lokasi yang ada pada objek tersebut.

3. Konsepsualisasi

- Konsep dasar sebagai konsep dan dasar objek yang dipilih. Sebaga penguat karakter yang mau bagaimana dengan konsep yang bagaimana.

4. Analisis

- Analisa Internal
Proses analisa yang akan menganalisa internal dari objek tersebut.
- Analisa Eksternal
Proses analisa yang akan

dilakukan pada tapak maupun eksisting dari objek tersebut.

- Analisa Perancangan
Proses analisa yang akan dirancang bagaimana. Dari yang sama dengan bangunan, lebih besar dari bangunan, bahkan lebih kecil daripada bangunan.

5. Sintesis

- Ide bentuk dan konsep dasar akan di dapat setelah menentukan segala analisa dari objek tersebut. Dar desain, transformasi, dan juga zoning.

6. Visualisasi Desain

- Desain yang akan di sajikan dalam bentuk site palne, block plan, animasi, dll

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penetapan Lokasi

Penetapan lokasi ditentukan untuk menentukan isu dari objek yang ada dan dipilih sebagai bahan pembahasan permasalahan yang akan di selesaikan.

2. Melakukan Survei Lokasi Objek

Melakukan tahap survei untuk mengetahui kondisi objek yang telah dipilih, dan melakukan wawancara terhadap beberapa pihak yang dapat di wawancarai yang tahu tentang objek yang telah dipilih. Kondisi lokasi wonderia saat ini berdasarkan hasil survei sebagai berikut :



Gambar. 1
Peta Wonderia



Gambar. 2
Peta Wisata Wonderia

3. Melakukan Studi Banding
Melakukan studi banding untuk mendapatkan wawasan baru sebagai upaya ide atau gagasan untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan tujuan mendapatkan desain ide yang menarik. Dan lebih menegtahui bagaimana mendesain turun langsung ke lokasi.

Studi banding pertama dilakukan di Taman Bungkul Surabaya, kemudian Taman Kyai Langgeng Magelang, dan Hobbledown London. Untuk taman kyai langgeng dan hobbledown di london tidak sempat dikunjungi dikarenakan terganggu dengan adanya wabah yang melanda negri yaitu Covid19.

4. Membuat Konsep dasar
Mmembuat konsep dasar untuk wonderia. Konsep dasar yang akan dipakai yaitu "Owl Mistycal Park".
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).

Park yaitu fungsi utama pada wonderia yaitu sebagai taman rekreasi, dimana taman rekreasi cenderung bernuansa menyenangkan. Dengan didukung berbagai wahana permainan yang menarik serta dilengkapi dengan fasilitas penunjang yang lengkap. 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.

5. Ide Bentuk
Ide bentuk yang akan dipakai yaitu ide bentuk dari burung hantu. Dimana akan di terapkan pada satu wahana di setiap zona. Adapun penjelasannya sebagai berikut :



Gambar. 3
Burung owl

- a. Zona Anak-anak
Zona anak-anak memakai

konsep ide bentuk yang lebih memfokuskan pada area kepala owl terutama mata owl, untuk gambar gate yang akan dipakai pada zona anak sebagai berikut :



Gambar.4

Gate Zona Anak-anak

Sedangkan untuk wahana yang akan di terapkan pada zona anak-anak yang di transformasikan adalah wahana play indoor, gambar sebagai berikut



Gambar. 5

Wahana Play Indoor

b. Zona Remaja

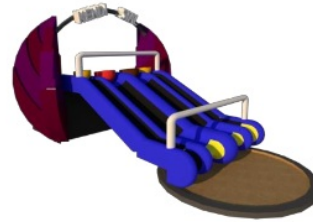
Zona remaja memakai konsep ide bentuk yang mengambil dari sayap owl, mengambil sayap owl karena mencerminkan sifat atau karakter remaja yang labil. Gambar Gate yang akan di pakai di zona remaja sebagai berikut :



Gambar. 6

Gate Zona Remaja

Sedangkan untuk wahana yang akan diterapkan pada zona remaja adalah wahana Kendi Sial, gambar sebagai berikut :



Gambar. 7

Wahana Kendi Sial

c. Zona Dewasa

Pada zona dewasa ini menggunakan konsep yang lebih berbeda dibandingkan zona sebelumnya, yaitu akan dihadirkannya burung owl itu sendiri.

Gate yang akan dipakai merupakan gate yang berbentuk ranting, dimana ranting pohon ini merupakan rumah owl, biasanya owl bertengger pada ranting pohon.

Gate yang akan dipakai sebagai berikut :



Gambar. 8

Gate Zona Dewasa

Sedangkan untuk wahana yang ditawarkan pada zona dewasa ini berbeda dari wahana yang ada di zona yang lain, yaitu dihadirkannya burung owl asli,

Gambar owl di zona dewasa yang diberi nama area mistycal bird sebagai berikut :



Gambar. 9

Area Mistycal Bird

Adalagi wahana yang ditawarkan di zona dewasa yaitu plaza motivasi, yang berisikan motivasi-motivasi yang baik.

Gambar Plaza Motivasi sebagai berikut :



Gambar. 10

Plaza Motivasi

- d. Untuk area penerima yaitu gate masuk dibagi menjadi dua, yaitu gate masuk wonderia sendiri dan gate masuk makam sendiri, adapun gate masuk wonderia yang emmakai bentuk owl sebagai berikut :



Gambar. 11

Gate masuk wonderia

Gate masuk makam juga berbeda, buka menggunakan owl namun menggunakan bentukan sebagai berikut :



Gambar. 12

Gate Makam

6. Vegetasi

Vegetasi yang akan dipakai adalah vegetasi yang bernilai mistik atau mistis. Mengapa mengambil vegetasi seperti ini supaya konsep mistycalnya bisa lebih terasa dan mencekam .

- a. Pohon Beringin, memakai pohon beringin ini bertujuan supaya lebih terlihat mencekam, ini merupakan pohon utama di wonderia ini. Diletakkan di depan saat penerimaan.

Gambar pohon beringin, sebagai berikut :



Gambar. 13

Pohon beringin

- b. Pohon Kamboja, memakai pohon ini karena sebagai bukti bahwa di kawasan wonderia ini terdapat 2 makam sesepuh dan juga sebagai tanda menghargai. Kamboja disini akan digunakan sebagai pohon di taman kamboja yang letakkan di zona dewasa dekat dengan mistycal bird.

Gambar pohon kamboja yang ada di taman kamboja sebagai

berikut :



Gambar. 14

Taman Kamboja

- c. Pohon Cemara, memakai pohon cemara karena akan diletakkan pada area parkir, karena pohon cemara merupakan pohon yang paling bagus untuk menyerap udara kotor yang dihasilkan dari kendaraan yang ada di sekitarnya.

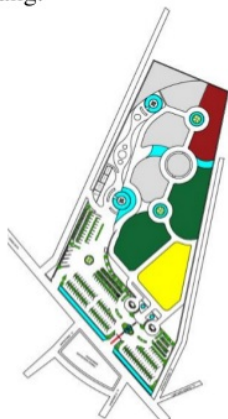
Gambar pohon cemara pada area parkir sebagai berikut :



Gambar. 15

Pohon Cemara

- 7. Zoning dan site planing wonderia
Zoning yang akan dipakai yaitu terbagi menjadi 3 yaitu zoning anak-anak yang berada di depan, zoning remaja yang ada di tengah, dan zoning dewasa yang ada di belakang.



Gambar.16

Zoning wonderia

Site plan wonderia sebaai berikut :



Gambar. 17

Site plan wonderia

1. Interior

Interior Play indoor pada area zona anak, memakai warna gelap yang dikombinasikan dengan warna yang cerah, gambar sebagai berikut :



Gambar. 18

Indoor Play Indoor

Interior Spooky House pada area remaja, ini merupakan rumah hantu yang berkonsep makam, gambar sebagai berikut

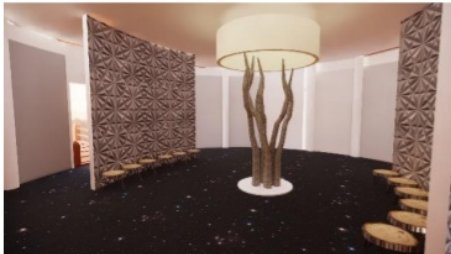


:

Gambar. 19

Interior Spooky House

Interior Plaza Motivasi, ruangan ini bernuansa kayu dan klasik, supaya lebih hangat karena diperuntukkan untuk keluarga, kaum dewasa. Gambar sebagai berikut :



Gambar. 20
Interior Plaza Motivasi



Gambar. 21
Atap Plaza Motivasi

Interior Foodcourt, tetap memakai nuansa kayu, gambar sebagai berikut :



Gambar. 22
Interior Food Court

Dan masih banyak lagi interior, itu beberapa dari interior yang ada di wonderia. Dengan selalu konsisten dengan nuansa kayu, unsur warna gelap dan tidak lupa vegetasi yang berkonsep mistycal. Sebagai upaya menciptakan kesan mistycalnya.

2. Material

Material yang digunakan merupakan

matrial klasik, seperti halnya lampu yang ada di wonderia menggunakan lampu yang klasik dan berwarna kuning, supaya menciptakan kesan yang ceapy saat malam hari. Dan pengunjung bisa menikmati nuansa liburan yang berbeda khususnya di kota Semarang.

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 tuggakan 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.

Dengan konsep Owl Mistycal Park tersebut diharapkan mampu mengubah mindset pengunjung tidak trauma lagi karena dengan nuansa konsep yang berbeda dan wahana yang ditawarkan lebih ramah, serta yang paling penting area makam yang ada bisa di rapikan lagi, dihargai lagi. Supaya para peziarah yang dulu ke makam dan para seniman bisa lebih mudah.

Dan kota Semarang, mampu memiliki taman rekreasi yang berbeda dan bisa menjadikan investasi daerah atau pendapatan lebih untuk Kota Semarang, dan menarik para wisatawan untuk bisa berkunjung ke kota Semarang untuk menikmati liburan yang tidak pernah ditawarkan di kota lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

[Standar-Perancangan-Kawasan-Pariwisata-docx.pdf](#)

Master Plan dan DED Kawasan TBRS
Kota Semarang

7

PERATURAN MENTERI
PARIWISATA DAN EKONOMI
KREATIF REPUBLIK INDONESIA

2

<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/>

[file:///D:/ARSITEKTUR/SEMESTER7/
P
A%207/PERATURAN/TA145416.pdf](file:///D:/ARSITEKTUR/SEMESTER7/P/A%207/PERATURAN/TA145416.pdf)



PENERAPAN KONSEP OWL MISTYCAL PARK PADA REDESAIN TAMAN REKREASI WONDERIA DI KOTA SEMARANG

ORIGINALITY REPORT

%**4**

SIMILARITY INDEX

%**2**

INTERNET SOURCES

%**0**

PUBLICATIONS

%**2**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.neliti.com

Internet Source

%**1**

2

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

<%**1**

3

myphone17.blogspot.com

Internet Source

<%**1**

4

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<%**1**

5

www.jawapos.com

Internet Source

<%**1**

6

www.daerahwisata.com

Internet Source

<%**1**

7

peraturan.bpk.go.id

Internet Source

<%**1**

8

www.scribd.com

Internet Source

<%**1**

9

www.jchla.com

Internet Source

<% 1

10

Submitted to Universitas Dian Nuswantoro

Student Paper

<% 1

11

Submitted to Universitas Diponegoro

Student Paper

<% 1

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE OFF

BIBLIOGRAPHY