

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH

4.1. Potensi Dan Kendala

4.1.1. Bangunan Terhadap Pengguna

Aktivitas yang dilakukan di area Jl. Sriwijaya ini terbilang cukup tinggi tingkat keramaiannya pada jam-jam tertentu, yaitu pada saat jam berangkat kerja, jam pulang kerja, dan jam-jam saat ada acara tertentu. Selain itu karena jalan ini terdapat prasarana yang lengkap untuk angkutan umum seperti angkot, *trans* Semarang, bis bumel, ojek, dan lain-lain sehingga intensitas masyarakat dalam menggunakan transportasi terbilang tinggi.

Pada aspek mata pencaharian, masyarakat banyak mendirikan PKL untuk berjualan di sepanjang jalan Jl. Sriwijaya yang menimbulkan area sirkulasi mengalami penyempitan, ditambah pula dengan parkir liar oleh masyarakat yang ingin menikmati PKL lalu menyebabkan kecamatan pada malam hari dan membuat suasana menjadi kumuh. Selain itu pada bagian belakang tapak terdapat permukiman padat penduduk kelas menengah kebawah, dan kelas menengah di seberang tapak.

Dari aspek perilaku, di samping tapak terdapat Taman Budaya Raden Saleh yang menjadi tempat untuk para seniman berkumpul, mengadakan *workshop*, dan berkarya sehingga menjadi daya tarik bagi para komunitas pecinta hal sama ataupun masyarakat yang memiliki daya tarik yang sama untuk datang ke Taman Budaya Raden Saleh. Taman Budaya Raden Saleh juga biasa disewa sebagai tempat untuk acara tertentu seperti konser, dan acara konser, pameran baju, dangdut pun juga masih memanfaatkan area parkir Taman Bermain Wonderia sebagai tempat untuk berlangsungnya acara mereka. Disamping itu, aspek perilaku dapat pula dilihat dari hal-hal yang dilakukan dan dipelajari oleh siswa SMA dan mahasiswa perguruan tinggi yang sedang studi bahasa dan budaya Jepang serta komunitas yang memiliki minat pada budaya Jepang. Tercatat 4 perguruan tinggi yang mengajarkan

sastra budaya Jepang, 30 SMA baik negeri maupun swasta yang menerapkan studi bahasa dan budaya Jepang, 3 komunitas peminat budaya Jepang, 7 lembaga kursus bahasa Jepang dan tentunya ikatan MGMP Guru Bahasa Jepang di Semarang.

Pergururuan tinggi tersebut sering mengadakan acara – acara budaya Jepang yang dilakukan setiap tahun dan dibuka untuk umum. Salah satunya adalah Orenji Undip yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Progdi D3 Bahasa Jepang dan Himpunan Mahasiswa Progdi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro yang mencapai angka 6000 lebih pengunjung pada November 2018. Pengunjung pun juga berasal dari luar kota yang datang untuk berpartisipasi dalam perlombaan yang diselenggarakan. Bahkan pada Hikari Udinus menyelenggarakan pertukaran pelajar dengan Osaka International University pada 4 September 2019 lalu.

4.1.2. Bangunan Terhadap Tapak

Tapak berlokasi di Jl. Sriwijaya No. 29, Kel. Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang yang merupakan lahan bekas Taman Bermain Wonderia yang kini masih dapat dilihat bangunan eksisting dan wahananya yang terbengkelai. Menurut Perda Kota Semarang no 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW), Kecamatan Candisari berada di BWK II. Kelas jalan yang melalui lokasi tapak ini termasuk jalan Kolektor Sekunder dengan lebar jalan 12m dan menurut peraturan tapak ini memiliki ketentuan GSB 23 meter, KDB sebesar 60%, dan KLB sebesar 1,8 (maksimal 3 lantai).

Ketersediaan aksesibilitas dan infrastruktur pada tapak sudah memadai yang dapat dilihat melalui perkerasan jalan depan tapak (jalan Sriwijaya) berupa aspal yang memiliki 2 arah jalur kendaraan, serta utilitas yang telah terpasang seperti telepon, listrik, drainase, lampu dan air bersih yang bersumber dari PDAM. Perkerasan pun tidak hanya di jalan Sriwijaya, tetapi pada tapak telah ada perkerasan yang ditunjukkan pada area parkir depan loket eksisting, jalan setapak, dan bekas wahana. Topografi pada tapak pun memiliki kemiringan 2-5% yang masuk dalam kategori relatif datar yang dipenuhi oleh vegetasi

pepohonanan tinggi dan semak belukar dengan presentase sekitar 65% area pada tapak berupa resapan alami.

Bentuk pada tapak lebar pada bagian depan dan semakin menyempit pada area belakang, bentuk tersebut memberikan kesan luas dari segi visual jika memandangi tapak dari arah utara.

4.1.3. Bangunan Terhadap Lingkungan

Lokasi proyek yang berada di BWK II ini memiliki peruntukan wilayah sebagai pusat pelayanan pemerintah kota, pusat kegiatan perdagangan dan jasa serta merupakan salah satu tata letak peruntukkan fungsi wisata menurut Perda Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031 pada Pasal 86 Kawasan Wisata.

Hal tersebut dapat ditunjukkan pada tapak yang berada di jantung kota Semarang dan hanya membutuhkan waktu tempuh 5 menit untuk menuju bangunan Pemerintah di sepanjang Jalan Pahlawan, dan pusat Kota Semarang yang termasuk dalam daerah CBD (*Central Business District*) Simpang 5 yaitu SLCC (*Simpang Lima City Center*). Kawasan CBD tersebut tercermin pada banyaknya penginapan, *mall*, *apartemen*, *cafe*, *restoran*, dan pertokoan yang berdiri dan tak jauh dari lokasi tapak berada. Citra arsitektural yang ditampilkan pada bangunan sekitar tapak didominasi oleh gaya arsitektur modern, tropis, dan Jawa.

Dalam radius 1 km, dapat dijumpai Taman Budaya Raden Saleh, Perpustakaan Umum Provinsi Jawa Tengah, Gedung Wanita, STIE Widya, Gereja Kristen Jawa Kertanegara, IKIP PGRI, Hotel Bintang 1, Kantor Kelurahan Tegalsari, RS. Roemani, Makam Pahlawan, POLDA Jateng, bermacam-macam *Cafe*, dan *Restoran*.

4.2. Analisis Potensi Dan Kendala

4.2.1. Bangunan Terhadap Pengguna

Intensitas pengguna transportasi umum serta kepadatan penduduk yang bermukim di sekitar tapak dapat menjadi nilai tambah untuk eksistensi wisata edukasi kebudayaan Jepang ini sebagai pengunjung dan memudahkan pengunjung menuju ke proyek. Sayangnya, kurangnya kepedulian penduduk sekitar ataupun pelaku

PKL membuat area depan tapak terlihat kumuh pada malam hari dan tidak ada respon positif dari penduduk yang menolak adanya PKL dan parkir liar yang berada di sepanjang jalan sriwijaya depan tapak yang dapat menyebabkan kepadatan lalu lintas tinggi saat malam hari. Pengunjung yang datang ke Taman Budaya Raden Saleh juga telah mengalami penurunan daya minat pengunjung, harapan kedepan dengan adanya Wisata Edukasi Kebudayaan Jepang ini dapat mendongkrak eksistensi bangunan di sekitarnya.

Siswa SMA, mahasiswa tingkat perguruan tinggi, komunitas Jepang berdasarkan data yang sudah dipaparkan dan ikatan MGMP guru bahasa Jepang memiliki nilai pengetahuan yang tergolong khusus dibidang bahasa dan budaya Jepang dibanding dengan masyarakat yang awam tentang budaya dan bahasa Jepang. Acara yang diselenggarakan pun mendapat perhatian banyak dari peminat budaya Jepang baik dari lingkup Semarang maupun dari luar kota yang rela datang ke Semarang untuk menghadiri acara budaya Jepang tersebut, karena itu partisipasi dari lembaga pendidikan dalam proyek ini sangatlah penting. Selain itu telah terjalannya MoU antara kota Semarang dengan kota Toyama di Jepang melalui program *Sister City*.

Penduduk di Kota Semarang sendiri terdiri dari multietnis yang disebabkan oleh perdagangan dan persebaran agama, sehingga timbul etnis Arab, Cina, dan Jawa yang disimbolkan dengan *Warak Ngendhog*. Ke-multietnis-an ini membawa tantangan bagi proyek dimana proyek ini mengusung budaya Jepang yang bisa dikatakan merupakan budaya luar yang datang ke Semarang, meskipun dulunya pulau Jawa, termasuk kota Semarang pernah mengalami penjajahan oleh bangsa Jepang dan pertempuran dengan bangsa Jepang. Namun waktu 3 tahun bangsa Jepang menjajah tidak cukup untuk melakukan *transfer* dan mengakulturasi budaya dari Jepang ke Semarang seperti halnya dengan Cina, dan Arab.

4.2.2. Bangunan Terhadap Tapak

Padatnya penduduk yang bermukim di sekitar tapak membuat kondisi view tapak tidak memiliki nilai dan potensi karena keterbatasan pandangan yang dilingkupi oleh bangunan sekitar, yaitu Taman Budaya

Raden Saleh, serta rumah-rumah menengah kebawah yang berkumpul menjadi satu wilayah yang memiliki pola permukiman tidak teratur, memiliki kesan bertumpuk-tumpuk karena topografi nya yang naik turun.

Bangunan *eksisting* yang sudah ada dan terbengkelai akan memberikan dampak negative pada psikologi manusia yang telah melihatnya dan menjadi tugas bagi perencana dalam menyelesaikan permasalahan perancangan pada tapak. Perkerasan yang sudah ada area parkir lebih bisa dimanfaatkan lagi dan hanya perlu diperbaiki dibanding menggunakan bangunan *eksisting* yang kondisinya sudah tidak beraturan dan tidak sesuai dengan perancangan proyek. Bangunan *eksisting* yang terbengkelai ini berdampingan dengan rindangnya pepohonan yang berjumlah cukup banyak dan berpotensi menjadi peneduh pada proyek sehingga perencana dapat memanfaatkan pepohonan selain sebagai vegetasi pada proyek, juga menciptakan suhu yang nyaman pada tubuh calon pengunjung saat sedang mengunjungi dan menikmati proyek.

4.2.3. Bangunan Terhadap Lingkungan

Kota Semarang dulunya merupakan daerah pesisir bernama Pergota (saat ini Bergota) dan merupakan wilayah Kerajaan Mataram Kuno. Daerah ini dulunya merupakan pelabuhan dan terdapat pulau-pulau kecil yang lambat laun mengalami pengendapan, menyatu, dan menjadi daratan yang dikenal Semarang Bawah, sehingga pusat Kota Semarang berada di wilayah Semarang Bawah yang kemudian kota Semarang mengekspansi wilayahnya ke atas yang kini dikenal Semarang Atas.

Lokasi tapak terletak di Semarang bawah, dekat dengan kawasan komersial CBD Simpang 5, memiliki keuntungan dan ancaman tersendiri. Keuntungan tersebut dapat menarik pengunjung dari kawasan CBD SLCC karena jarak yang ditempuh tidak sampai 3-5 km. Sedangkan ancaman yang didapat akan menambah kepadatan lalu lintas di sekitar tapak.

Dari segi arsitektur, bangunan di sekitar banyak didominasi oleh gaya arsitektur modern, tropis, dan Jawa. Dengan melihat fungsi bangunan proyek, dapat menjadi strategi desain yang menetapkan

proyek sebagai bangunan kontras terhadap lingkungan dan dapat menarik perhatian pengunjung dengan mengaplikasikan gaya arsitektur neo vernakular pada proyek.

4.3. Identifikasi Permasalahan

- i. Banyaknya peminat pada budaya Jepang dari masyarakat umum dan lembaga pendidikan yang berada di bidang ini, serta telah terjalinnya kerjasama antara Semarang dengan Toyama menjadi dasar dari dibutuhkannya sebuah tempat yang dapat memwadahi aktivitas yang berkaitan erat dengan kebudayaan Jepang.
- ii. Dikarenakan proyek ini merupakan wisata edukasi kebudayaan Jepang, maka karakteristik pada wajah bangunan dibutuhkan untuk merepresentasikan Jepang dan menjadi ciri khas serta pembeda dari bangunan lainnya di sekitar lingkungan tapak.
- iii. Budaya Jepang yang akan diterapkan pada proyek akan menjadi hal baru di Kota Semarang, karena budaya yang telah mengakulturasi dengan kota Semarang ialah budaya Cina dan Arab. Untuk itu perlu adanya persahabatan antara proyek dengan *local wisdom* atau kearifan lokal dimana proyek itu akan berdiri.

4.4. Pernyataan Masalah

- 1) Bagaimana merancang sebuah tempat wisata edukasi budaya Jepang yang bersifat rekreasi serta mampu memwadahi aktivitas kegiatan yang berkaitan dengan budaya Jepang di Kota Semarang?
- 2) Bagaimana menerapkan kaidah Arsitektur Neo Vernakular Jepang sebagai interpretasi budaya Jepang?
- 3) Bagaimana merancang bangunan yang dapat merespon kearifan lokal setempat?