

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, dari pertama lahir dan berlangsung hingga seumur hidup. Dengan adanya proses pendidikan, tiap manusia dapat mendalami dan mengembangkan potensinya masing – masing. Setiap individu memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang juga diatur dalam UUD 1945 pasal 28C ayat (1). Pendidikan dapat ditempuh dari jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan jalur formal melalui instansi pendidikan atau sekolah yang berjenjang, nonformal melalui kursus di luar pelajaran dan jam sekolah, sedangkan informal melalui keluarga dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Semarang tahun 2021, saat ini Kota Semarang memiliki jumlah penduduk sebesar 1.653.524 jiwa. Diantara jumlah tersebut, sebesar 380.749 adalah penduduk dengan usia 5 – 19 tahun. Sebesar 301.006 jiwa di Kota Semarang merupakan pelajar dari jenjang SD – SMA/SMK. Fenomena yang muncul dan menjadi masalah di kalangan pelajar adalah turunnya minat belajar. Munculnya fenomena tersebut dapat dilatarbelakangi oleh beberapa faktor antara lain : lingkungan sekolah yang kurang nyaman, aturan yang terlalu ketat, kurangnya sarana dan prasarana untuk belajar, dll. Maka dari itu untuk memunculkan kembali minat belajar para siswa, diperlukan adanya metode atau cara belajar yang baru. Salah satunya dengan menyediakan fasilitas pendidikan non formal. Meskipun pendidikan non formal tidak dapat menggantikan pendidikan formal secara sepenuhnya, adanya fasilitas pendidikan non formal di Kota Semarang dapat menjadi alternatif tempat belajar selain di sekolah. Kompleks wisata edukasi adalah salah satu bentuk fasilitas non formal yang dapat diwujudkan di Kota Semarang. Dengan mewadahi kegiatan wisata edukasi, pengunjung dapat berekreasi sekaligus mendapatkan pengalaman belajar. Pendidikan formal melalui sekolah identik dengan aturan yang mengikat dan formal, sehingga siswa kerap merasa bosan saat belajar. Adanya kegiatan wisata edukasi dapat menjadi alternatif dalam proses belajar.

Meninjau Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah tahun 2019, Kota Semarang saat ini memiliki 5 objek wisata alam , 9 objek wisata budaya, dan 8 objek wisata buatan. Dari data tersebut juga dapat diketahui bahwa di Kota Semarang, adanya objek wisata

berbasis pendidikan khususnya sains masih minim. Beberapa tahun lalu sempat dibuka objek wisata berbasis pendidikan sains bernama “Jateng Science Center” yang terletak di dalam kawasan Grand Maerakaca. Namun saat ini Jateng Science Center sudah tidak beroperasi sampai waktu yang belum ditentukan karena adanya pandemi COVID – 19 .

Ilmu sains adalah salah satu ilmu yang diajarkan di sekolah dari jenjang SD sampai SMA, dengan kedalaman yang berbeda – beda. Ilmu sains merupakan ilmu yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Seiring dengan berkembangnya zaman, penemuan – penemuan mengenai ilmu sains akan terus berkembang dan diperbaharui. Keingintahuan akan ilmu sains tidak hanya dimiliki oleh siswa atau pelajar, melainkan juga orang dewasa. Kompleks Wisata Edukasi Sains ini terbuka untuk semua kalangan, sehingga siapa saja termasuk mereka yang tidak sekolah dapat berkunjung dan belajar mengenai ilmu sains.

Adanya Kompleks Wisata Edukasi Sains di Kota Semarang juga dapat mengembangkan sektor pariwisata, dengan menjadi daya tarik baru di Kota Semarang. Selain itu bagi anak – anak usia pra sekolah dan pelajar Kompleks Wisata Edukasi Sains diharapkan menjadi wadah untuk memperkaya ilmu sains sekaligus melepas penat dari kegiatan belajar secara formal.

## 1.2 Pernyataan Masalah

1. Bagaimana penataan ruang dan massa pada tapak berdasarkan kegiatan rekreasi dan edukasi yang terkait dengan alur sirkulasi pengunjung?
2. Bagaimana merancang suasana ruang yang optimal untuk rekreasi dan belajar, sesuai dengan karakteristik perilaku pengunjung khususnya anak – anak dan remaja?

## 1.3 Tujuan

Tujuan adanya percancangan Kompleks Wisata Edukasi Sains di Kota Semarang adalah merancang suatu objek wisata baru berbasis pendidikan di Kota Semarang yang mampu mewadahi kegiatan rekreasi sekaligus belajar untuk para pengunjung. Selain itu adanya proyek ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreatifitas pengunjung khususnya anak – anak sampai remaja pada bidang ilmu sains.

## 1.4 Orisinalitas

No.	Judul Proyek	Topik	Nama Penulis
1.	Taman Rekreasi Edukasi Anak di Semarang	Pendekatan yang digunakan dalam gaya	Bagas Jiwa Purnajati (2019)

	(Proyek Akhir Arsitektur Unika Soegijpranata 2019)	bangunan dan fungsinya adalah <b>arsitektur metafora</b> . Dengan penerapan ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam berwisata dan beredukasi serta menjadi sebuah ikon kota.	
2.	Wisata Edukasi Profesi untuk Anak di Semarang (Proyek Akhir Arsitektur Unika Soegijpranata 2019)	Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan <b>arsitektur neo – modern</b> sehingga dapat menciptakan sarana edukasi untuk anak yang baru, imajinatif, atraktif, dan modern.	Emylia Elvira Firda Pramudhita (2019)
3.	Wahana Bermain Anak Milenial di Kota Semarang (Proyek Akhir Arsitektur Unika Soegijpranata 2019)	Diterapkan pendekatan desain yang muncul dari <b>karakteristik generasi milenial</b> . Tema generasi milenial ini diterapkan dari segmen terkecil hingga keseluruhan proyek.	Gabriella Dian Kristi (2019)
4.	Kompleks Wisata Edukasi Sains di Kota Semarang	Dalam proyek ini diterapkan pendekatan <b>arsitektur perilaku</b> . Fasilitas utama wisata dan edukasi yang ada pada proyek ini akan dikategorikan berdasarkan usia pengunjung, dengan demikian diperlukan penyesuaian terhadap karakteristik dan perilaku tiap kategori pengunjung.	Zitaskar Pentarani Swastyami (2021)