

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari banyak pulau dari sabang hingga Merauke yang memiliki beraneka ragam kebudayaan yang sudah tersebar di berbagai wilayah. Keaneka ragaman budaya tersebut memiliki ciri khas masing-masing pada suatu wilayah yang dapat menjadikan suatu identitas pada wilayah tersebut. Keindahan Indonesia yang memiliki banyak pulau, menjadikan salah satu daya tarik tersendiri bagi para wisatawan mancanegara yang akan mengunjungi Indonesia.

Pada sektor pariwisata, Indonesia memiliki banyak destinasi pariwisata yang menarik untuk menjadi daya tarik para wisatawan yang datang, seperti wisata alam, candi-candi peninggalan kerajaan, pantai, wisata kuliner, wisata religi, wisata kebudayaan dan sebagainya. Namun jumlah wisatawan yang datang tidak sebanding dengan banyaknya destinasi wisata yang ada di Indonesia. Pariwisata Indonesia masih kalah bersaing jika dibandingkan dengan pariwisata di luar negeri. Terlebih lagi, pada masa Pandemi COVID-19 saat ini pariwisata di Indonesia mengalami penurunan. Sehingga berimbas pada perekonomian negara dan juga perekonomian masyarakat yang ada di sekitar destinasi wisata di Indonesia.

Kota Semarang yang terletak pada provinsi Jawa Tengah yang menjadikan Kota Semarang sebagai kota dengan sektor jalur perdagangan dan jasa yang kuat. Sehingga banyak dari kota-kota besar di Indonesia yang datang ke Kota Semarang untuk melakukan transaksi perdagangan dan jasa. Pada saat ini, Kota Semarang sedang mengembangkan sektor wisata agar dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan yang akan datang ke Kota Semarang, baik wisatawan domestik maupun mancanegara.

Pada saat ini, dunia digital sudah semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Sehingga perlu adanya suatu inovasi untuk meningkatkan sektor pariwisata agar dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan untuk datang. Perancangan Galeri Ensiklopedia Semarang merupakan suatu bentuk inovasi yang baru yang nantinya akan dapat meningkatkan sektor wisata Kota Semarang yang terdapat banyak jenis macam wisata dalam satu bangunan dengan menggunakan pendekatan arsitektural neo-vernakular yang mengadaptasi dari kebudayaan yang ada di Kota Semarang.

1.2 Pernyataan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang di dapat yaitu :

1. Bagaimana mendesain Galeri Ensiklopedia Semarang dengan penerapan Arsitektur Neo-Vernakular ?
2. Bagaimana merancang Galeri Ensiklopedia Semarang agar dapat menarik perhatian para wisatawan yang datang ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dilakukannya penyusunan landasan pemrograman yaitu :

1. Dapat memperkenalkan Kota Semarang sebagai kota destinasi wisata.
2. Dapat memperkenalkan wisata yang ada di Kota Semarang.
3. Menciptakan sebuah bangunan Galeri Ensiklopedia Semarang yang menggunakan penerapan Arsitektur Neo-Vernakular.

1.4 Orisinalitas

Tabel 1.1. Orisinalitas

| No. | Judul Proyek | Topik/ Pendekatan yang Diangkat | Nama Penulis |
|-----|--|--|-------------------|
| 1. | Galeri Seni Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular di Kabupaten Polewali Mandar | Galeri Seni/ Arsitektur Neo-Vernakular | Nur Arifah Rahman |
| 2. | Perancangan Galeri Seni Binjai Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Neo-Vernakular | Galeri Seni/ Arsitektur Neo-Vernakular | Anggun Larasari |
| 3. | Galeri Seni di Nusa Tenggara Timur Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular | Galeri Seni/ Arsitektur Neo-Vernakular | Meygitha |
| 4. | Galeri Ensiklopedia Semarang | Galeri/Arsitektur Neo-Vernakular | Aulia Eka Savitri |