

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**Revitalisasi Wonderia Sebagai Pusat
Hiburan Kota Semarang**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026**

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode 89 Genap 2025/2026

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
Revitalisasi Wonderia Sebagai Pusat
Hiburan Kota Semarang

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Muhammad Saiful Lathif / 22.A1.0113

Dosen Pembimbing :

Dr.Ir.Ant, Ardiyanto, MT

NUPTK 5861741642130052

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2026

ABSTRAK

Wonderia merupakan taman hiburan keluarga di Kota Semarang yang pernah menjadi salah satu ikon rekreasi perkotaan, namun mengalami penurunan fungsi akibat berkurangnya kualitas fasilitas, minimnya inovasi wahana, serta perubahan kebutuhan masyarakat terhadap ruang rekreasi modern. Di sisi lain, peningkatan jumlah wisatawan dan berkembangnya aktivitas perkotaan menunjukkan perlunya penyediaan pusat hiburan yang mampu mengakomodasi fungsi rekreasi, edukasi, sosial, dan ekonomi secara terpadu. Oleh karena itu, revitalisasi Wonderia diperlukan sebagai upaya menghidupkan kembali kawasan agar mampu berfungsi sebagai destinasi wisata yang kompetitif, berkelanjutan, dan memiliki identitas yang kuat.

Laporan Perancangan Arsitektur ini bertujuan menghasilkan rancangan revitalisasi Wonderia sebagai pusat hiburan modern yang mampu memperkuat identitas kawasan, meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, serta mewujudkan ruang publik yang nyaman, aman, dan inklusif. Metode perancangan dilakukan melalui studi literatur, studi preseden, observasi lapangan, analisis pengguna, analisis aktivitas, analisis tapak, analisis kebutuhan ruang, serta sintesis konsep yang diterjemahkan ke dalam desain arsitektur.

Perancangan menerapkan pendekatan Experiential Biophilic Design dengan tema Experiential Nature Play, yang mengintegrasikan pengalaman bermain dengan elemen alam melalui penyediaan ruang terbuka hijau, pelestarian vegetasi, optimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami, serta sistem sirkulasi yang mudah diakses oleh seluruh pengguna. Kawasan dirancang menggunakan zonasi tematik yang terdiri atas area rekreasi, edukasi, kuliner, pertunjukan, komersial, dan ruang komunal sehingga mampu menciptakan pengalaman ruang yang beragam dan saling terintegrasi. Identitas visual kawasan diperkuat melalui penerapan arsitektur modern yang mengadaptasi karakter lokal Kota Semarang, penggunaan material yang ramah lingkungan, serta penerapan teknologi pendukung untuk meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi operasional kawasan.

Hasil perancangan diharapkan mampu menghidupkan kembali Wonderia sebagai ikon hiburan Kota Semarang yang tidak hanya berfungsi sebagai destinasi rekreasi keluarga, tetapi juga sebagai ruang publik yang edukatif, inklusif, berkelanjutan, dan mampu mendukung pertumbuhan pariwisata serta ekonomi kreatif daerah.

Kata kunci: experiential biophilic design, experiential nature play, revitalisasi, ruang publik inklusif, taman hiburan, Wonderia Semarang.