

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang

Kota berkembang seiring dengan sejarahnya. Dalam konteks ini, beberapa kota masih mempertahankan area bersejarah di dalam kotanya. Hal ini dianggap penting karena area ini tidak hanya membantu meningkatkan ekonomi dan pendapatan kota, tetapi juga membangun identitas budaya (Ayuning & Mardiansjah, 2022).

Pariwisata adalah serangkaian perjalanan individu atau kelompok dari tempat tinggal asalnya ke berbagai lokasi dengan tujuan melakukan kunjungan wisata daripada untuk bekerja atau mendapatkan uang di sana. Kunjungan ini tidak akan lama, dan mereka akan kembali ke tempat tinggal mereka sebelumnya (Sudiarta et al., 2021). Selain itu juga menurut pendapat lain pariwisata adalah kumpulan organisasi, baik pemerintah maupun swasta, yang bekerja sama untuk mengembangkan, membuat, dan memasarkan produk layanan perjalanan (Meilan Hardina Wowor, 2018).

Kawasan kota lama Semarang, disebut *Little Netherland* merupakan salah satu kawasan di Semarang. Pada awalnya, kota lama berfungsi sebagai pusat perekonomian dan pusat pemerintahan pada masa kolonial (VOC). Itu juga memiliki keuntungan strategis karena berada di dekat pelabuhan, yang merupakan sumber komoditas utama kemudian dibangun stasiun kereta api Tawang, yang masih beroperasi hingga saat ini (Syndu et al., 2021). Kota Lama di Semarang adalah salah satu kota pusaka Indonesia yang memiliki banyak sejarah dari masa penjajahan Belanda. Kawasan ini memiliki banyak bangunan tua dengan nilai arsitektur tinggi yang harus dilestarikan. Kota Lama Semarang telah menjadi destinasi wisata berkat upaya pelestarian yang berhasil (Rukayah et al., 2021). Setelah dimasukkan ke dalam Tentative List World Heritage oleh UNESCO, Kota Lama Semarang akan ditinjau kembali untuk memenuhi syarat untuk dijadikan Pusaka Dunia. Dengan masuknya ke dalam Tentative List World Heritage, upaya akan dilakukan untuk meningkatkan daya tarik wisata sejarah dan budaya wilayah tersebut (Buchori, 2022). Bangunan-bangunan yang ada di lokasi ini memiliki fasad yang dirancang dengan gaya arsitektur Eropa karena ini adalah bekas tinggal orang Belanda. Bangunan-bangunan seperti Gereja Blenduk, Gedung Marba, dan Gedung Spiegel menarik wisatawan. Selain itu, ada Taman Srigunting, ruang terbuka hijau publik yang menarik pengunjung. Semua fasilitas tersebut terletak di Jalan Letjen Suprpto. Karena banyaknya tempat wisata, jalan ini kemudian menjadi jalan yang paling banyak dikunjungi (Probowati et al., 2022).

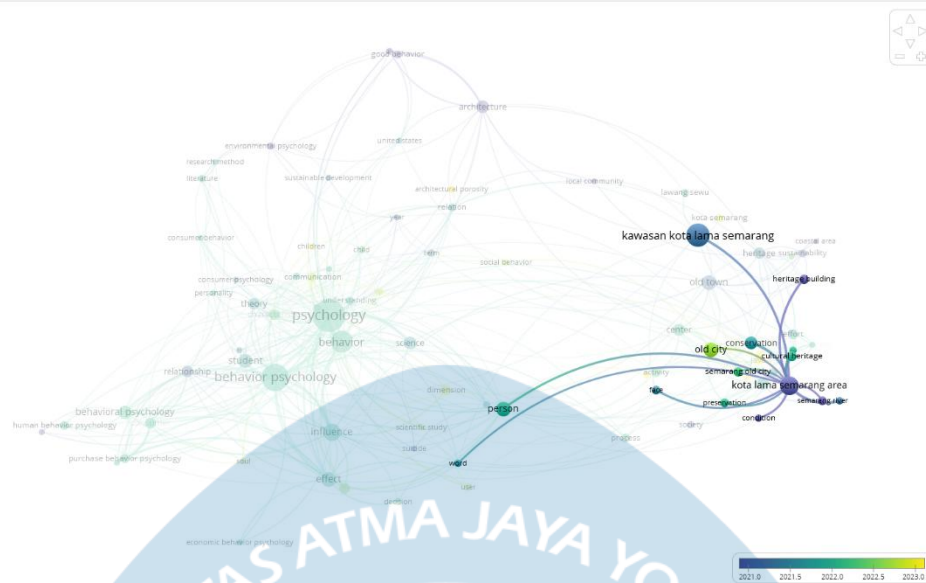
Situs Kota Lama Semarang pernah mengalami masa-masa buruk selama perkembangannya. Beberapa bangunan telah ditinggalkan tanpa perawatan dan terbengkalai dari tahun 2000 hingga 2010 (Rochma Harani et al., 2015). Penyebabnya adalah masalah banjir rob yang sering terjadi di kawasan tersebut. Akibatnya, sebagian bangunan tersebut digunakan oleh orang-orang yang tidak memiliki tempat tinggal, dan beberapa area di kawasan tersebut menjadi rawan tindak kejahatan karena gelap dan minim ada penerangan. Selain itu menurut (Dhita Mey Diana Kusumaningtyas a, 2018) Kota Lama Semarang menghadapi banyak masalah, termasuk kepemilikan bangunan, perawatan bangunan yang sudah tua, peningkatan lingkungan sosial, dan ancaman iklim. Sejak 2018, Pemerintah Kota Semarang telah melakukan penataan terhadap Kawasan Kota Lama, terutama Kawasan Kota Benteng, dengan bantuan dana dari Pemerintah Pusat melalui Kementerian Pekerjaan Umum dan Tata Ruang. Tujuan dari penataan ini adalah untuk menjadikan Kota Semarang sebagai Kota Pusaka yang layak huni dan berkelanjutan, serta untuk mendorong pariwisata (Budi Nugraha & Fauzia, 2021). Solusi yang diambil pemerintah Kota Lama Semarang yaitu melakukan penataan dengan mengedepankan konsep *Urban Renewal* (Nugraha et al., 2021). Program *Urban Renewal* tidak bermaksud mengubah segala sesuatu yang buruk dengan

merobohkannya dan membangun yang baru melaikan sebaliknya, program ini berfokus pada berbagai pilihan untuk memperbaiki tampilan daerah yang buram (Adekola et al., 2019).

Revitalisasi Kawasan Kota Lama Semarang adalah upaya untuk melestarikan situs bersejarah dan meningkatkan potensi kota sebagai kawasan pariwisata. Ini akan membantu penyelenggaraan, pengembangan, dan pemberdayaan aset Pemerintah Kota Semarang. Kegiatan wisata di Kota Lama Semarang telah dihidupkan kembali berkat program revitalisasi (L.J. Trifena, 2021). Menurut ketentuan umum Undang-undang No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, pelestarian adalah upaya terus menerus untuk menjaga keberadaan dan nilai cagar budaya dengan melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya. Rumusan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan dan pengembangan adalah komponen pelestarian juga (Rahardjo, 2015). Revitalisasi Kota Lama Semarang dimulai pada tahun 2017 dan terus berlanjut. Pemerintah melakukan program ini untuk menjaga kawasan bersejarah dan meningkatkan potensi wisata Kota Semarang. Ada indikasi bahwa revitalisasi yang dilakukan menyebabkan perubahan pola ruang, yang mencakup pemanfaatan ruang, karakteristik bangunan, aksesibilitas, harga lahan, dan karakteristik permukiman (Anandya Ghifari Firdausyah, 2021). Selain itu untuk meningkatkan kepedulian dan pemahaman masyarakat tentang berharganya Kota Lama ini dilakukan beberapa upaya melalui Festival Kota Lama, kegiatan komunitas, seminar, dan pameran, antara lain (Noeratri Andanwerti, 2019). Selanjutnya, Kota Lama dapat diberdayakan melalui pengembangan industri hiburan dan wisata yang tidak bertentangan dengan konservasi, yang akan memungkinkan kawasan tersebut menghidupi dirinya sendiri dan meningkatkan pendapatan pemerintah kota dan masyarakatnya (Ratih Sari, 2017). Adanya partisipasi dari budayawan, sejarawan, dan arsitek yang berfokus pada studi sejarah kota dilakukan untuk memastikan bahwa aspek yang dikembangkan tidak lepas dari substansi sejarah kota, sehingga aspek yang dikembangkan tidak lepas dari substansi sejarah kota itu sendiri. Perhatian masyarakat terhadap cagar budaya di kawasan kota lama sudah meningkat secara signifikan, tetapi Kota Semarang masih memerlukan beberapa langkah untuk mencapai tujuan tersebut (El Aziz, 2019).

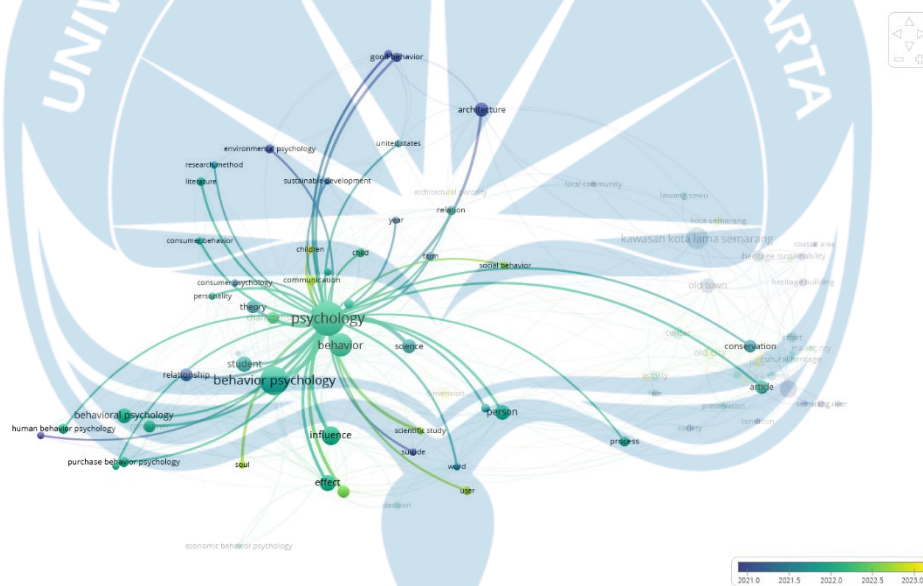
Permasalahan yang terjadi pada Kota Lama Semarang yang memiliki luasan sebesar 31 hektar (Larasati Tiara Medyasari et al., 2019) yaitu pada Kota Lama Semarang terdapat area yang dominan dikunjungi oleh wisatawan dibandingkan area lainnya yakni pada jalan Letjen Soeprapto khususnya pada area Taman Srigunting yang dikenal sebagai *paradeplein* (ruang terbuka untuk parade) selama era kolonial Belanda (Yuliati, 2019). Pada sekitar jalan Letjen Soeprapto terdapat taman lain yakni Taman Garuda pada Jalan Garuda. Setelah Festival Seni Taman Garuda yang diselenggarakan oleh komunitas *OrArt-Oret* pada tahun 2014, Taman Garuda beralih fungsi dari taman sebagai pembelah arus di jalan Garuda menjadi ruang publik (Larasati et al., 2016) namun jumlah wisatawan pada Jalan Garuda tidak seramai Jalan Letjen Soeprapto. Hal ini yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu mencari karakteristik kedua lokasi tersebut untuk mengetahui keterkarikan pengunjung pada kedua ruas jalan khususnya pada sekitar area Taman Srigunting dan Taman Garuda dengan tujuan untuk menghidupkan kembali kawasan Kota Lama Semarang.

Melalui pemetaan vos viewer dengan kata kunci yaitu “Kota Lama Semarang”, dan “*Behavior Psychology*” didapatkanlah hasil sebagai berikut :



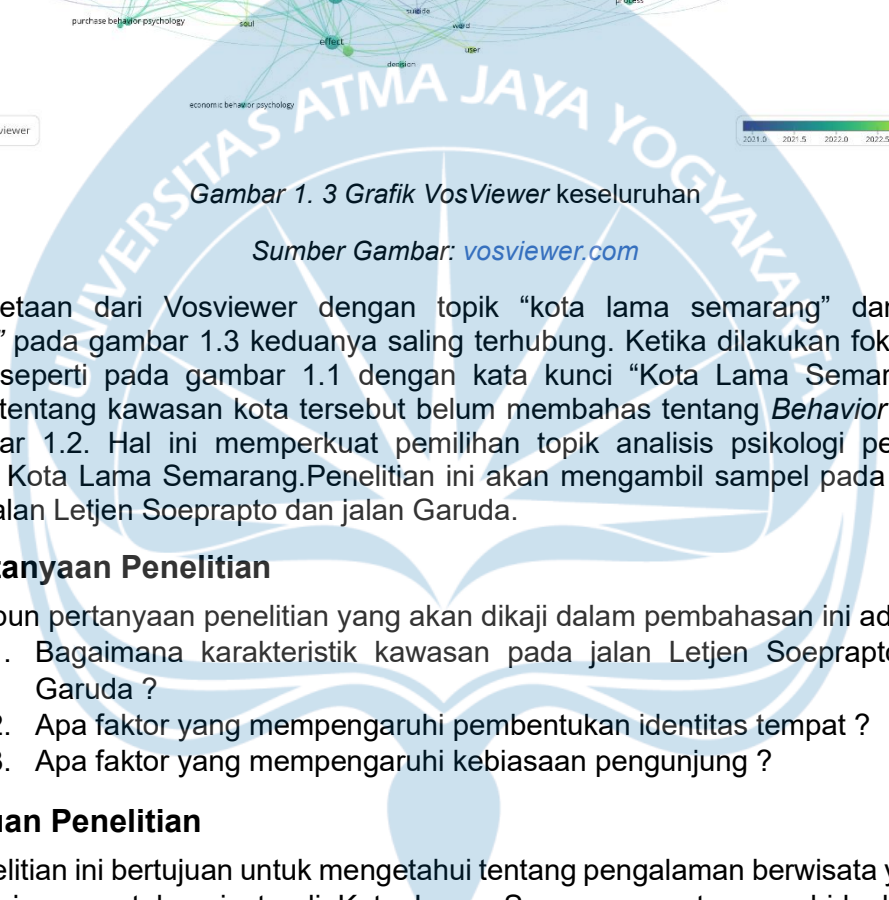
Gambar 1. 1 Grafik VosViewer Kota Lama Semarang

Sumber Gambar: vosviewer.com



Gambar 1. 2 Grafik VosViewer Behavior Psychology

Sumber Gambar: vosviewer.com



Sumber Gambar: vosviewer.com

1.2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana karakteristik kawasan pada jalan Letjen Soeprapto dan jalan Garuda ?
2. Apa faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas tempat ?
3. Apa faktor yang mempengaruhi kebiasaan pengunjung ?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengalaman berwisata yang dialami oleh pengunjung saat berwisata di Kota Lama Semarang serta menghidupkan kembali kawasan Kota Lama Semarang. Tujuan umum dari penelitian ini adalah menganalisis perilaku pengunjung pada Kota Lama Semarang dengan fokus area yaitu pada jalan Letjen Soepratto dan Jalan Garuda sehingga nantinya dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kedua area tersebut demi meningkatkan kualitas pariwisata serta penyebaran wisatawan Kota Lama Semarang sehingga tidak hanya terfokus pada area jalan Letjen Soepratto.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 4

3. Berkontribusi dalam pengembangan objek wisata Kota Lama Semarang untuk menghidupkan kembali wisata Kota Lama Semarang.

1.5. Landasan Teori

Dalam pembangunan perkotaan masa depan, desain dan pembangunan ruang publik sangat penting (Jasim, 2021). Kehidupan publik perkotaan terkait erat dengan ruang publik perkotaan. Oleh karena itu, berdasarkan wilayah pembangunan lanskap tertentu, ruang publik tidak hanya merupakan tempat untuk komunikasi kehidupan sehari-hari penduduk tetapi juga merupakan ruang perkotaan yang penting untuk aktivitas yang dilakukan oleh penduduk perkotaan (Fang & Partovi, 2021). Ruang publik yang baik harus memiliki perencanaan yang baik untuk fasilitas pejalan kaki, hal ini dilakukan untuk membuat lingkungan yang ramah bagi pejalan kaki. Ini harus mempertimbangkan bentuk fisik dan wilayahnya (Agustin, 2017).

Ruang publik setidaknya memiliki identitasnya tersendiri untuk membedakan dengan tempat lainnya. Menurut (Proshansky, 1983) *Place Identity* atau identitas tempat adalah campuran kenangan, konsepsi, interpretasi, ide, dan perasaan terkait tentang lingkungan fisik tertentu, serta jenis lingkungan. Meskipun keterikatan tempat dianggap sebagai bagian dari identitas tempat, namun identitas tempat lebih dari sekadar keterikatan. Identitas tempat, yang merupakan substruktur identitas diri seperti gender dan kelas sosial, terdiri dari pemahaman dan persepsi seseorang tentang lingkungannya. Persepsi dan ide yang terdiri dari ingatan, pikiran, nilai, dan lingkungan (Hauge, 2007).

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan primer melalui observasi dan kuesioner data melalui wawancara langsung. Sedangkan untuk pengambilan data sekunder melalui review literatur, jurnal, dan sumber lainnya. Proses pengumpulan data yaitu menggunakan metode *linear time function sampling* yaitu jumlah narasumber tidak ditentukan serta pemilihan narasumber menggunakan metode *accidental sampling* yaitu pemilihan narasumber secara langsung saat dilapangan dengan tujuan untuk menganalisis perilaku dan respon dari pengunjung, selain itu pengambilan dokumentasi kondisi ruas Jalan Letjen Soepranto dan Jalan Garuda berkaitan dengan bangunan, suasana, aktivitas, dan fasilitas publik.

1.7. Keaslian Penelitian

Sejauh pengetahuan dan penelitian peneliti, beberapa penelitian telah berkaitan dengan topik tersebut, antara lain:

Table 1 Keaslian Penelitian

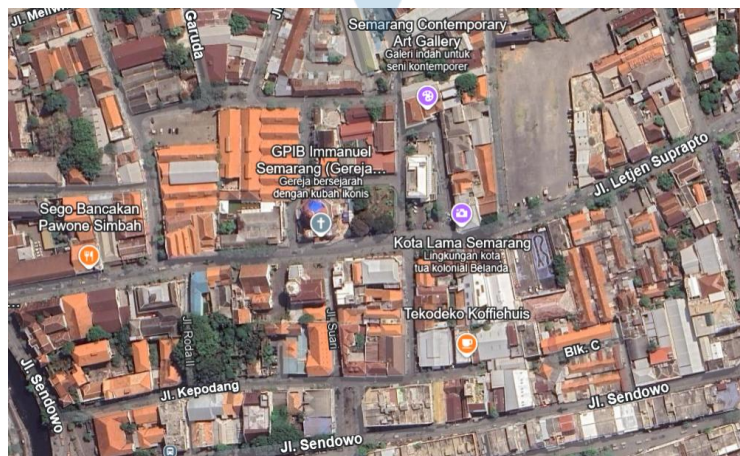
No	Judul	Penulis	Tujuan	Hasil Temuan
1.	AKTIVITAS PENGGUNA PADA RUANG PUBLIK KOTA LAMA SEMARANG DILIHAT DARI KARAKTERISTIK DAN HUBUNGAN SOSIAL	Sari, R. P., & Dewi, D. I. K. (2022).	Penelitian ini berfokus pada pesersebaran aktivitas pengunjung serta pemetaan lokasi yang paling ramai dikunjungi pada objek wisata Kota Lama Semarang Aktivitas di Kota Lama semarang dilihat berdasarkan kondisi pada umumnya di tempat wisata sebagai ruang publik. Karakteristik pengguna	Pada ruang terbuka terbagi menjadi dua tipe pengguna yaitu pengguna tunggal dan pengguna ditemani. Pengguna tunggal atau ditemani pada ruang publik biasanya mempengaruhi gender (pria dan wanita). Wanita cenderung menempati ruang publik pada bagian luar untuk menciptakan ruang yang aman dan nyaman baginya. Pada kasus ini, wanita

			dihat berdasarkan kelompok umur (anak-anak, remaja, dan dewasa) dan jenis kelamin (pria dan wanita). Metode penelitian kuantitatif dengan variabel nominal yaitu aktivitas pengunjung, jenis kelamin, serta usia melalui observasi lapangan, wawancara, dan pengambilan gambar yang kemudian akan dipetakan baik area yang ramai dikunjungi beserta titiknya	menghindari berada di ruang publik dalam keadaan sendirian karena mengkhawatirkan adanya pelecehan, kejahatan, dan kekerasan terutama di malam hari. Pengguna ruang publik mengunjungi Kota Lama Semarang biasanya ditemani oleh pasangan, teman, keluarga, atau komunitas.
2.	Identity and Place: A Critical Comparison of Three Identity Theories	Hauge, A. L. (2007).	Teori-teori ini terdiri dari teori identitas tempat, teori identitas sosial, dan teori proses identitas. Teori identitas tempat menekankan bagaimana lingkungan fisik memengaruhi identitas dan persepsi diri seseorang. Ini telah memberikan kontribusi besar bagi bidang psikologi dan ilmu sosial arsitektur.	kurangnya kesadaran psikologi arus utama tentang lingkungan buatan, proses yang dijelaskan dalam teori identitas sosial dan teori proses identitas, telah membantu menjelaskan hubungan antara identitas dan tempat. Meskipun demikian, "identitas tempat" mungkin relevan jika dianggap sebagai bagian dari kategori identitas yang berbeda. Tempat adalah salah satu dari banyak tingkatan identitas. Sebuah model baru yang mengintegrasikan tempat di lingkungan alami dan buatan diusulkan.
3.	PENGARUH REVITALISASI TERHADAP POLA RUANG KOTA LAMA SEMARANG	Firdausyah, A. G., & Dewi, S. P. (2021).	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh revitalisasi terhadap pola ruang Kota Lama Semarang. Untuk mengetahui perubahan pola ruang, perlu diidentifikasi revitalisasi yang dilakukan, melihat perubahan pola ruang sebelum dan sesudah revitalisasi, dan melihat bagaimana revitalisasi	Penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi berdampak pada perubahan pola ruang di Kota Lama Semarang, baik dari segi pemanfaatan ruang, karakteristik bangunan, aksesibilitas, harga lahan, dan karakteristik permukiman. Revitalisasi menyebabkan banyak perubahan di kawasan Kota Lama Semarang, seperti munculnya kegiatan baru seperti kawasan komersial,

			mempengaruhi perubahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, termasuk analisis spasial temporal, analisis deskriptif, dan analisis deskriptif komparatif.	kawasan perdagangan, dan perubahan aktivitas masyarakat. Oleh karena itu, pengendalian pemanfaatan ruang dilakukan untuk memastikan perubahan pola ruang yang terjadi tetap sesuai dengan peruntukan kawasan Kota Lama Semarang.
4.	Respon Psikologis dan Perilaku Pengunjung terhadap Karakteristik Kawasan Kota Lama Semarang	Jeremy S. (2023).	Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis perilaku pengunjung di Kota Lama Semarang dengan fokus pada jalan Letjen Soeprapto dan Jalan Garuda. Tujuan dari fokus area ini adalah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kedua area tersebut, mengetahui pengalaman wisatawan, dan menghidupkan kembali kawasan Kota Lama Semarang.	Pengunjung Kota Lama Semarang dominan hanya mengetahui area Jalan Letjen Soeprapto saja dibandingkan dengan area lainnya, pengunjung tertarik dengan bangunan yang berada di area tersebut sehingga terkesan ramai, selain itu juga pencahayaan di ruas Jalan Letjen Soeprapto lebih baik jika dibandingkan dengan Taman Garuda. Ketertarikan pengunjung tersebut yang menyebabkan tidak meratanya wisatawan yang menyebar di kawasan Kota Lama Semarang.

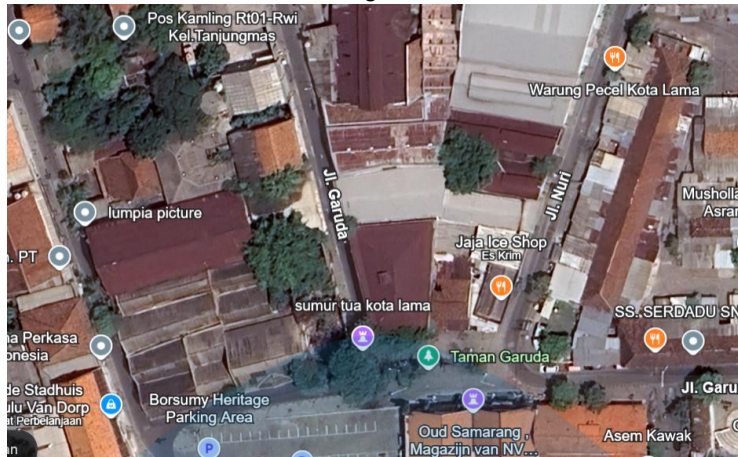
1.8. Tinjau Lokasi Objek

Lokasi penelitian berada di jalan Letjen Soeprapto dan jalan Garuda, Kota Lama Semarang, Jawa Tengah. Alasan pemilihan area ini yaitu karena kedua area terdapat di satu kawasan Kota Lama Semarang, namun penyebaran wisatawan hanya berfokus di jalan Letjen Soeprapto, sehingga pada ruas jalan Garuda cenderung tidak ramai. Tujuan pemilihan kedua jalan tersebut yaitu untuk menghidupkan kembali kawasan kota Lama Semarang.



Gambar 1.8. 1 Lokasi Objek Penelitian Jalan Letjen Soeprapto

Sumber: Google Earth, 2024



Gambar 1.8. 2 Lokasi Objek Penelitian Jalan Garuda

Sumber: Google Earth, 2024

1.9. Jadwal Penelitian

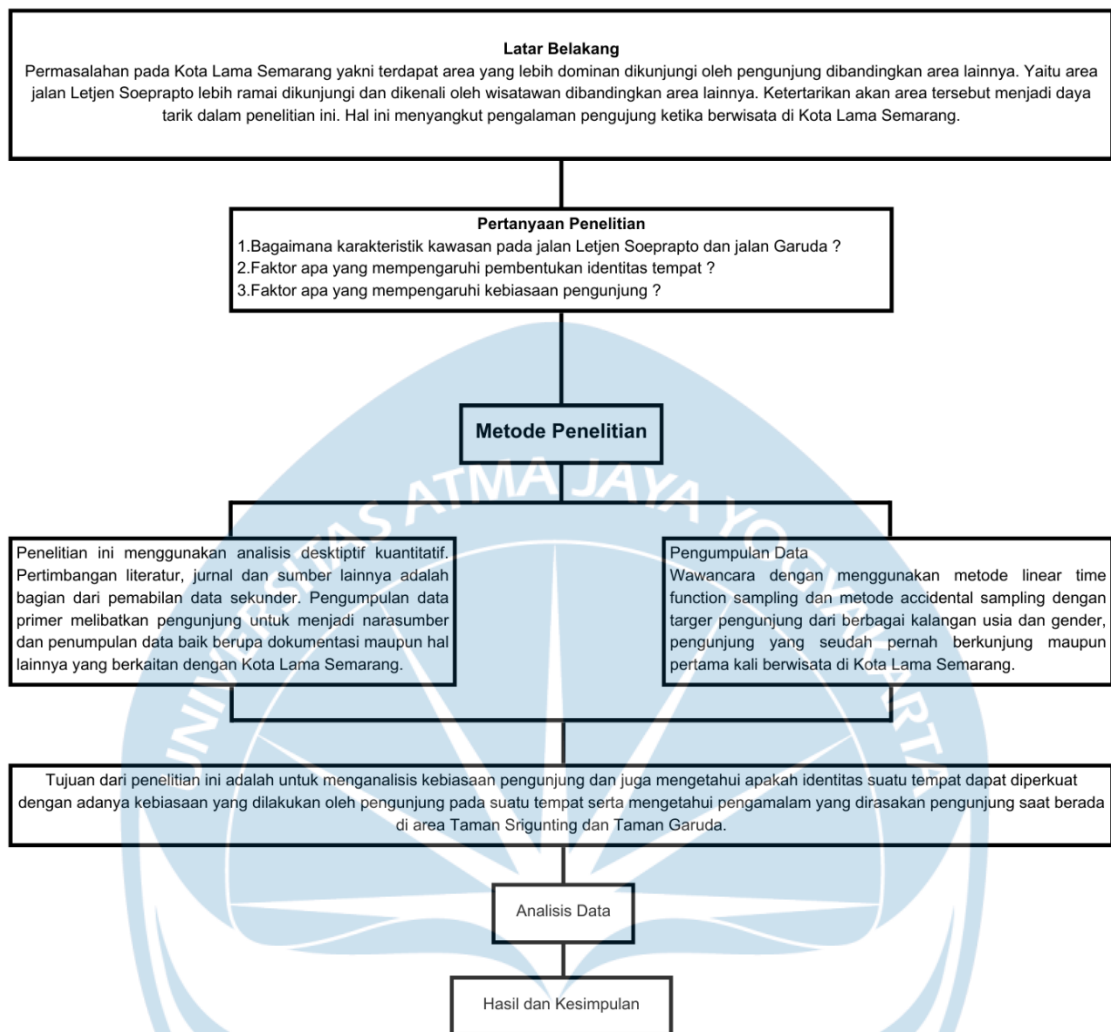
Penelitian akan dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan rentang waktu yang terlampir pada tabel di bawah ini:

Table 2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	Persiapan penelitian					
2	Pengumpulan data awal					
3	Pengujian alat uji					
4	Analisis data dan pembahasan					
5	Penarikan kesimpulan					

1.10. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan acuan tahapan dalam melakukan penelitian agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.



Gambar 1.10. 1 Kerangka Berpikir