

BAB IV

PROGRAM ARSITEKTUR

4.1. Konsep Program Pusat Kebudayaan Tionghoa

4.1.1. Aspek Citra / *Performance* Arsitektural

Citra arsitektural yang diterapkan dalam kompleks bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa adalah bangunan pariwisata yang mengangkat kebudayaan etnis Tionghoa yang dipadukan dengan aspek rekreatif, edukatif dan representatif. Aspek representatif dirasa cukup penting dikarenakan lokasi tapak berada di kota Semarang yang merupakan ibukota provinsi Jawa Tengah. Sebuah tempat pariwisata yang mengangkat kebudayaan yang belum pernah ada sebelumnya akan menjadikan daya tarik wisatawan.

Citra arsitektural yang ingin dimunculkan pada bangunan ini adalah bagaimana bangunan dapat menyampaikan fungsinya melalui kesan positif saat pengguna berada di dalamnya. Kesan arsitektural yang muncul harus menggambarkan kebudayaan Tionghoa yang ramah pada semua kalangan dan mengikuti perkembangan jaman. Konsep eksterior dan interior yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

A. Eksterior

Konsep eksterior yang harus diperhatikan antara lain:

- Keharmonisan bentuk dengan lingkungan
- Pemilihan *entrance* dan jalur keluar
- Penggunaan material dan teknologi baru

Untuk konsep bentuk dan massa bangunan adalah sebagai berikut:

- Memiliki ciri kebudayaan etnis Tionghoa sehingga memberi *stimulan* pada pengunjung yang datang

B. Interior

Konsep interior pada Pusat Kebudayaan Tionghoa ini berfokus di dalam Museum dan Galeri Budaya serta Emporiumnya. Bagian yang ditekankan adalah sebagai berikut:

- Museum dan galeri budaya yang berbasis kemajuan teknologi *digital*
- Penataan koleksi yang baik sehingga tercipta alur yang nyaman
- Pencahayaan ruangan galeri dan panggung pertunjukan yang disesuaikan dengan kenyamanan visual dan ruang gerak

4.1.2. Aspek Fungsi

Aspek fungsi dalam bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa memiliki fungsi sebagai pelestari budaya dengan cara memamerkan hasil budaya etnis Tionghoa yang ada di Semarang. Cara dalam pelestarian selain mempertunjukan dalam bentuk 2 (dua) dan 3 (tiga) dimensi, juga melalui pertunjukan.

Seiring dengan perkembangan jaman, bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa ini juga dilengkapi dengan fasilitas emporium yang berisikan *food court* dan retail *non food* yang fotogenik untuk semakin menarik minat pengunjung.

4.1.3. Aspek Teknologi

Secara arsitektural, bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa menyediakan teknologi untuk mendukung fasilitas utama yaitu fasilitas wisata budaya agar dapat diterima oleh masyarakat jaman sekarang. Teknologi yang digunakan dalam bangunan Pusat Budaya Pekalongan ini berfokus didalam teknologi untuk eksibisi/ pameran, diantaranya adalah sebagi berikut:

- Teknologi Eksibisi Digital dengan menggunakan teknologi proyektor terbaru
- Teknologi audio visual untuk mendisplay kebudayaan yang ada di Semarang
- Teknologi untuk menjaga agar barang koleksi tetap terjaga nilanya.

4.2. Tujuan, Faktor Penentu, Faktor Persyaratan Perancangan

4.2.1. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari projek ini adalah menciptakan kompleks Pusat Kebudayaan Tionghoa yang dapat mewadahi kegiatan pariwisata berbasis kebudayaan dan memiliki karakter arsitektur yang *iconic* di kota Semarang. Berdasarkan tujuan utama tersebut, maka muncul beberapa tujuan lain sebagai pendukung antara lain:

- Sebagai wadah untuk melestarikan kebudayaan etnis Tionghoa di Semarang
- Menciptakan *landmark* baru di kota Semarang untuk menarik minat wisatawan
- Memberikan pengetahuan dalam dunia arsitektur mengenai perpaduan antara kebudayaan dan kemodernan

4.2.2. Faktor Penentu Perancangan

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perancangan desain Pusat Kebudayaan Tionghoa ini, diantaranya adalah :

a. Aktivitas pelaku

Merupakan sebuah rutinitas yang terjadi dari pelaku khususnya pengunjung Pusat Kebudayaan yang menuntut sebuah kebutuhan ruang, tatanan ruang dan pola aktivitas khusus.

b. Jadwal Operasional

Jadwal kegiatan menjadi suatu faktor, bagaimana desain bangunan dapat merespon kenyamanan dan efisiensi kegiatan yang akan terjadi di dalam Pusat Kebudayaan Tionghoa ini.

c. Persyaratan Ruang

Masing masing kegiatan akan menuntut kebutuhan ruang dengan persyaratan yang tentunya akan berbeda satu dengan yang lainnya. Sehingga pemenuhan persyaratan ruang harus sesuai dan tepat pada kebutuhan masing masing penggunaannya.

d. Kondisi, Potensi, dan Kendala pada tapak

Merespon dan memanfaatkan potensi dari lingkungan sekitar, khususnya tapak dapat membantu pengurangan penggunaan energi yang boros. Dan solusi akan kendala kendala yang terjadi di sekitar tapak juga harus dipecahkan secara efisien dan tepat sasaran.

e. Tema Perancangan

Penekanan desain yang muncul akan menjadi sebuah ciri khas dan dari pemahaman dan analisa sang arsitek sehingga diharapkan mampu memunculkan kesan kuat terhadap dunia perburungan khususnya perdagangan

4.2.3. Faktor Persyaratan Perancangan

Persyaratan desain pada proyek ini adalah persyaratan desain arsitektural, bangunan, dan lingkungan. Persyaratan ini berkaitan dengan standar yang telah ditetapkan atau terhadap suatu analisa yang telah diuji.

a. Persyaratan Arsitektural

- Alur sirkulasi yang jelas dan efisien bagi pengunjung agar mudah dalam menikmati seluruh fasilitas yang tersedia di dalam Pusat Kebudayaan Tionghoa.
- Desain yang dirancang menggunakan pendekatan arsitektur neo vernakular *Chinese Architecture* supaya dapat memunculkan desain yang efisien dengan tempat wisata dan edukasi.

b. Persyaratan Bangunan

- Menggunakan struktur bangunan permanen yang sesuai dengan bentang dan ketinggian yang akan dibangun
- Memiliki pencahayaan alami yang baik dan maksimal pada ruang-ruang yang memungkinkan.
- Memiliki fasilitas yang merespon bencana kebakaran secara cepat seperti alarm kebakaran dan jalur evakuasi
- Memiliki jaringan utilitas serta mekanikal elektrikal bangunan yang jelas dan terpisah dari jangkauan publik.

c. Persyaratan Lingkungan

- Lahan dan lokasi harus sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku
- Lokasi sebaiknya berada di lokasi yang strategis dan berdekatan dengan ikon kebudayaan etnis Tionghoa sehingga memudahkan aksesibilitas dan meminimalisir konflik yang terjadi.
- Tersedianya utilitas seperti jaringan PDAM, jaringan listrik dan jaringan telepon
- Memiliki aksesibilitas yang dapat dilewati oleh bus pariwisata

4.3. Program Arsitektur Pusat Kebudayaan Tionghoa

4.3.1. Program Kegiatan dan Fasilitas

Tabel Kegiatan Kelompok Pengelola

PELAKU	WAKTU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG	JENIS RUANG
Kepala Pengelola	10.00-	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
	22.00	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengawasi kinerja seluruh kegiatan secara tidak langsung	Kantor Kepala Pengelola	Privat	<i>Indoor</i>
		Menerima laporan dan administrasi dari <i>General Manager</i>			
		Rapat	Ruang Rapat Pengelola	Privat	<i>Indoor</i>
		Istirahat (makan, minum)	<i>Food Court</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
General Manager	10.00-	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
	22.00	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengawasi kinerja seluruh kegiatan secara langsung	Kantor <i>General Manager</i>	Privat	<i>Indoor</i>
		Menerima laporan dan administrasi			

		dari Kepala Divisi			
		Melayani pemberian informasi khusus terhadap pengunjung	Lobby Pengelola	Semi Privat	Indoor
		Rapat	Ruang Rapat	Privat	Indoor
		Istirahat (makan, minum)	Food Court	Publik	Indoor
		BAB/ BAK	Toilet/ Lavatory	Publik	Indoor
		Pulang/ pergi	Way Out	Publik	Outdoor
Kepala Divisi Koleksi Pameran	10.00-22.00	Datang	Way in	Publik	Outdoor
		Parkir	Area parkir	Publik	Outdoor
		Mengawasi kinerja bagian galeri pameran	- Cultural Gallery - Cultural Museum	Publik	Indoor
		Melayani pemberian informasi khusus terhadap pengunjung/ tamu khusus	Lobby Pengelola	Semi Privat	Indoor
		Memberikan laporan rutin kepada <i>General Manager</i>	Kantor Pengelola	Privat	Indoor
		Mengadakan/ menjadi perwakilan			

		dalam pertemuan budaya			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Food Court</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Kepala Divisi Administrasi	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengawasi urusan administrasi	Kantor Pengelola	Privat	<i>Indoor</i>
		Memberikan laporan rutin kepada <i>General Manager</i>			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Food Court</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Kepala Divisi Tim Kreatif	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengawasi kinerja bagian tim kreatif	Kantor Pengelola	Privat	<i>Indoor</i>
		Memberikan laporan rutin kepada <i>General Manager</i>			

		Mengadakan kerjasama dengan pihak yang menjadi penampil	Lobby Pengelola	Semi Privat	Indoor
		Istirahat (makan, minum)	Food Court	Publik	Indoor
		BAB/ BAK	Toilet/ Lavatory	Servis	Indoor
		Pulang/ pergi	Way Out	Publik	Outdoor
Kepala Divisi Operasional Bangunan	10.00-22.00	Datang	Way in	Publik	Outdoor
		Parkir	Area parkir	Publik	Outdoor
		Mengawasi kinerja bagian operasional bangunan	Kantor Pengelola	Privat	Indoor
		Memberikan laporan rutin kepada <i>General Manager</i>			
		Istirahat (makan, minum)	Food Court	Publik	Indoor
		BAB/ BAK	Toilet/ Lavatory	Servis	Indoor
		Pulang/ pergi	Way Out	Publik	Outdoor
Staff Koleksi Pameran	10.00-22.00	Datang	Way in	Publik	Outdoor
		Parkir	Area parkir	Publik	Outdoor
		Merawat dan membersihkan koleksi pameran	- <i>Cultural Gallery</i> - <i>Cultural Museum</i>	Publik	Indoor
		Mendata kondisi koleksi			

		pameran secara berkala			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Edukasi Informatif	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Membantu pemberian informasi umum terhadap pengunjung	- <i>Cultural Gallery</i> - <i>Cultural Museum</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		Memberikan layanan <i>tour guide</i> kepada pengunjung			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Perpustakaan	10.00-18.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengatur dan merawat koleksi buku	Perpustakaan	Publik	<i>Indoor</i>
		Mengawasi kegiatan di perpustakaan			
		Memberikan pelayanan			

		informasi kepada pengunjung perpustakaan			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff	10.00-	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Administrasi	18.00	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mendata dan mengolah administrasi keuangan	Ruang Administrasi	Privat	<i>Indoor</i>
		Mendata dan mengatur penyewa retail			
		Memberikan laporan rutin kepada kepala Divisi			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff	10.00-	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Ticketing	22.00	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengecek dan mempersiapkan tiket masuk	Ruang Administrasi	Privat	<i>Indoor</i>
		Mengecek dan melaporkan			

		jumlah tiket yang terjual dan uang yang masuk			
		Menjual tiket masuk kepada pengunjung	Ruang loket penjualan tiket	Privat	<i>Indoor</i>
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Acara	10.00- 22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mempersiapkan jadwal acara/tema rutin dan khusus	Kantor Pengelola	Privat	<i>Indoor</i>
		Mempersiapkan acara seminar/ <i>workshop</i>	Ruang Seminar Auditorium	Semi Publik	
		Mempersiapkan dan mendata penampil rutin dan khusus	Ruang Pertunjukan Terbuka	Publik	<i>Indoor</i>
				Publik	<i>Outdoor</i>
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>

Staff Lighting	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mempersiapkan kebutuhan cahaya pertunjukan dan pameran	Ruang Kontrol	Servis	<i>Indoor</i>
		Mengatur cahaya pada pertunjukan dan pameran	Auditorium	Publik	<i>Indoor</i>
			Ruang Pertunjukan Terbuka	Publik	<i>Outdoor</i>
			- <i>Cultural Gallery</i> - <i>Cultural Museum</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>		
Staff Sound System	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mempersiapkan kebutuhan suara pada pertunjukan dan pameran	Ruang Kontrol	Servis	<i>Indoor</i>
		Mengatur suara pada pertunjukan dan pameran	Auditorium	Publik	<i>Indoor</i>
			Ruang Pertunjukan Terbuka	Publik	<i>Outdoor</i>
			- <i>Cultural Gallery</i>	Publik	<i>Indoor</i>

			- <i>Cultural Museum</i>		
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Logistik	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Membantu dan mengurus ketersediaan barang kebutuhan pameran dan pertunjukan	Gudang	Servis	<i>Indoor</i>
		Mempersiapkan kebutuhan perlengkapan pameran dan pertunjukan	Auditorium	Publik	<i>Indoor</i>
			Ruang Pertunjukan Terbuka	Publik	<i>Outdoor</i>
			<i>Cultural Gallery</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Kebersihan	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Menjaga kebersihan bangunan	Ruang kebersihan → seluruh bangunan	-	-

		Mengecek ketersediaan kebutuhan perlengkapan kebersihan	Ruang Janitor	Servis	<i>Indoor</i>
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Mekanikal	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengurus dan memperbaiki mekanikal bangunan	Ruang Mekanikal Elektrikal	Servis	<i>Indoor</i>
		Mengecek secara berkala kondisi mekanikal bangunan			
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Staff Elektrikal	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengurus dan memperbaiki elektrikal bangunan	Ruang Mekanikal Elektrikal	Servis	<i>Indoor</i>

		Mengecek secara berkala kondisi elektrik bangunan					
		Menyediakan listrik cadangan ketika listrik padam	Ruang Genset				
		Mengurus sistem penghawaan bangunan	Ruang AHU				
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>		
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>		
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>		
Staff Keamanan	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>		
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>		
		Menjaga keamanan bangunan	Seluruh bangunan	-	-		
		Mengawasi keamanan bangunan	Ruang CCTV	Privat	<i>Indoor</i>		
		Istirahat (makan, minum)	<i>Pantry</i>	Servis	<i>Indoor</i>		
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>		
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>		

Tabel Kegiatan Kelompok Pengunjung

KELOMPOK	WAKTU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG	JENIS RUANG
Pengunjung: - Umum - Pelajar	11.00-21.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Membeli tiket masuk	Loket Tiket	Publik	<i>Indoor</i>
		Melihat dan menikmati pameran kebudayaan	- <i>Cultural Gallery</i> - <i>Cultural Museum</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		Mengikuti tur budaya			
		Menikmati pertunjukan kesenian	Auditorium	Publik	<i>Indoor</i>
			Ruang Pertunjukan Terbuka		<i>Outdoor</i>
		Menikmati makanan dan minuman yang tersedia	<i>Food Court</i>	Publik	<i>Indoor</i>
		Membeli cinderamata	<i>Retail non food</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	11.00-17.00	Mengikuti seminar/ <i>workshop</i>	Ruang Seminar	Semi Publik	<i>Indoor</i>
		Membaca koleksi buku yang tersedia	Perpustakaan	Publik	<i>Indoor</i>
	11.00-21.00	Beribadah (umat muslim)	Mushola	Publik	<i>Indoor</i>
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
Pulang/ pergi		<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>	

Tabel Kegiatan Kelompok Pendukung

KELOMPOK	WAKTU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG	JENIS RUANG
Pemilik Retail	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
		Mengadakan perjanjian dengan pihak pengelola	Ruang Administrasi	Privat	<i>Indoor</i>
		Mengecek dan mempersiapkan barang dagangan	<i>Loading dock</i> • <i>Food Court</i> • <i>Retail non food</i>	Servis Publik	<i>Indoor</i> <i>Indoor</i>
		Mengecek keadaan retail secara rutin			
		BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
		Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
		Staff Retail	10.00-22.00	Datang	<i>Way in</i>
Parkir	Area parkir	Publik		<i>Outdoor</i>	
Mempersiapkan barang dagangan retail	<i>Loading dock</i> • <i>Food Court</i> • <i>Retail non food</i>	Servis Publik		<i>Outdoor/ Indoor</i> <i>Indoor</i>	
Melayani pembeli retail					
Menjual barang dagangan retail					

	Beribadah (umat muslim)	Mushola	Publik	<i>Indoor</i>
	BAB/ BAK	Toilet/ <i>Lavatory</i>	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang/ pergi	<i>Way Out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>

4.3.2. Program Besaran Ruang

A. Area *Indoor*

Tabel 21 Rekapitulasi Besaran Ruang
Sumber: Analisis Pribadi

Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)
<i>Lobby</i>	328,4
Loket tiket	164,4
<i>Cultural Gallery</i>	1050
<i>Cultural Museum</i>	1000
Perpustakaan	313
Ruang Seminar	291
<i>Plaza Indoor</i>	507,5
Auditorium	1275
Ruang Pertunjukan Terbuka	64
Food Court	
<i>Food Retail</i>	2280
<i>Non Food Retail</i>	
Kantor Kepala Pengelola	30
Kantor General Manager	24
Kantor Kepala Divisi Administrasi	24
Kantor Kepala Divisi Tim Kreatif	24
Kantor Kepala Divisi Koleksi Pameran	24
Kantor Kepala Divisi Operasional Bangunan	24
Ruang Rapat	116,4
Ruang Staff	366,4

Pantry	161,12
Ruang Kesehatan	21,72
Playground	412,8
Mushola	149,4
Lavatory	498
Smoking Room	28,4
Gudang	80
Ruang CCTV	49,6
Ruang Kontrol	87
Ruang AHU	9,6
Ruang MEE	31,5
Ruang Genset	27
Ruang Janitori	21,8
Area Loading Dock	84,2
TOTAL LUAS	9.246,04 m²
+ Sirkulasi Bangunan 30%	12.019,852 m²

B. Area Outdoor

Tabel 22 Rekapitulasi Kebutuhan Luas Parkir
Sumber: Analisis Pribadi

Area Parkir	Kapasitas	Luas (m ²)
Mobil	65 unit	650
Motor	250 unit	550
Bus Pariwisata	4	120
Bus Pariwisata	4	120
Luas Total + Sirkulasi 200%	Luas Total	3960 m²
Luas Total + Sirkulasi 200%		3960 m²

Tabel 23 Rekapitulasi Kebutuhan Luas Parkir
Sumber: Analisis Pribadi

Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)
Plaza Outdoor	493,2 m ²
Area Parkir	3.960 m ²
Total Luas Area Outdoor	4.453,2 m²

Regulasi BWK I

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum 90% → 80%

Koefisien Luas Bangunan (KLB) maksimum 1,8 (3 lantai)

→ Rencana bangunan hanya akan bertingkat maksimal 2, sehingga KLB
= 1,2

a. Luas Lahan

$$\begin{aligned} &= \text{Luas Total Bangunan} \div \text{KLB} \\ &= 12.019,852 \div 1,2 \\ &= 10.016,542 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

b. Luas Lantai Dasar

$$\begin{aligned} &= \text{KDB } 80\% \times \text{Luas Lahan} \\ &= 80\% \times 10.016,542 \text{ m}^2 \\ &= 8.013,23 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

c. Luas Ruang Terbuka

$$\begin{aligned} &= \text{Luas Lahan} - \text{Luas lantai dasar} \\ &= 10.016,542 \text{ m}^2 - 8.013,23 \text{ m}^2 \\ &= 2.003,312 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

d. Total Luas Kebutuhan Tapak

$$\begin{aligned} &= \text{Luas lantai dasar} + \text{area } \textit{outdoor} + \text{ruang terbuka} \\ &= 8.013,23 \text{ m}^2 + 4.453,2 \text{ m}^2 + 2.003,312 \text{ m}^2 \\ &= 14.469,742 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

4.3.3. Program Sistem Struktur dan *Enclosure*

A. Program Struktur

Struktur yang digunakan pada proyek Pusat Kebudayaan Tionghoa ini yaitu struktur Rangka yang terdiri dari kolom, balok dan plat lantai dengan material beton bertulang.

Alasan menggunakan struktur rangka karena lebih irit dari segi ekonomi dan lebih efisien karena struktur ini sudah biasa digunakan di Indonesia. Selain itu juga memudahkan dalam mengatur modulasi ruang. Ditambah lagi dalam pengaturan ruangnya akan meminimalkan dinding-dinding penyekat ruang sehingga struktur rangka dirasa sesuai.

**Tabel Konstruksi Terpilih Proyek
Pusat Kebudayaan Tionghoa Semarang**

KONSTRUKSI	PENJELASAN
Pondasi	Konstruksi pondasi yang digunakan yaitu menggunakan sistem pondasi batu lajur dan pondasi <i>mini pile</i> . Alasan menggunakan kedua pondasi tersebut adalah karena proyek Pusat Kebudayaan Tionghoa ini termasuk <i>low-rise building</i> dengan tinggi sekitar 1-2 lantai. Selain itu lokasi tapak berada di Semarang Bawah yang letak tanah kerasnya sedalam 25 meter sehingga pondasi <i>mini pile</i> sangat dianjurkan untuk kekuatan bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa.
Atap	Konstruksi atap bangunan pada proyek ini menggunakan sistem struktur kayu untuk seluruh bangunan yang ingin menonjolkan ciri khas <i>Chinese Architecture</i> , struktur <i>space truss</i> pada ruangan berbentuk lebar seperti auditorium dan sistem struktur baja konvensional untuk bangunan penunjang.

B. Program *Enclosure*

PENUTUP	PENJELASAN
Lantai	Jenis penutup lantai yang digunakan adalah lantai granit untuk ruangan-ruangan <i>indoor</i> dan lantai batu andesit untuk ruangan/fasilitas <i>semi-outdoor</i> .
Dinding	Material dinding yang digunakan adalah menggunakan bata ringan dan juga partisi <i>kalsiboard</i> untuk ruangan yang perlu diberi sekat pembatas.
Plafon	Material plafon sendiri yang akan dipakai adalah menggunakan panel GRC (<i>Glassfiber Reinforced Cement</i>) <i>Board</i> untuk bagian ruangan yang terhubung dengan sisi <i>outdoor</i> dan menggunakan material <i>Gypsumboard</i> untuk ruangan yang berada di <i>indoor</i> .
Atap	Menggunakan material genteng tanah liat pada bangunan yang membutuhkan ciri khas atap Cina dan juga dak beton pada beberapa ruangan. Selain itu, juga dipergunakan material <i>polycarbonate</i> untuk ruangan yang membutuhkan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami seperti <i>plaza</i> .

4.3.4. Program Sistem Pencahayaan dan Penghawan

A. Sistem Pencahayaan

a. Penghawaan Alami

Pencahayaan alami pada bangunan ini menggunakan bukaan dinding berupa jendela dan *rooster* pada fasilitas yang bersifat publik, serta material *polycarbonate* sebagai *sky light* pada *Plaza*. Penerapan lubang cahaya juga melihat dari bentuk dan

orientasi bangunan sehingga tidak membuat suhu di dalam bangunan menjadi lebih tinggi.

b. Pencahayaan Buatan

Penggunaan lampu LED dapat memberikan nilai ekologis karena selain fungsinya, nilai ekonomis jangka panjang akan diperoleh dari jenis lampu ini. Teknik pencahayaan pada plafon maupun dinding dilakukan pada ruang ruang publik serta ruang pameran koleksi budaya untuk menjunjung tinggi estetika bangunan.

B. Sistem Penghawaan

a. Penghawaan Alami

Pengadaan penghawaan alami dapat terjadi dengan adanya bukaan pada bangunan baik berupa pintu, jendela atau lubang pada dinding bangunan. Pemanfaatan *cross ventilation* dan dapat terjadi bila dilakukan bukaan penghawaan alami yang telah disesuaikan dengan ketinggian lantai dan arah angin.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan pada ruang utama seperti ruang galeri, museum, auditorium, ruang seminar, perpustakaan, dan emporium yang membutuhkan kenyamanan thermal khusus atau tinggi dapat mengaplikasikan teknologi AC (*Air Conditioner*) didukung oleh teknologi *Wifi Data Logger* untuk tetap menjaga suhu

Kemudian untuk fasilitas servis seperti Ruang Janitor, Ruang AHU, Ruang MEE, toilet, dll yang tidak membutuhkan

kenyamanan thermal dapat menggunakan teknologi *exhaust fan*.

4.3.5. Program Sistem Utilitas

a. Sistem Distribusi Air Bersih

Sumber air bersih di Indoensia berasal dari PDAM kota yang didistribusikan melalui pipa jaringan air bersih utilitas kota. Terdapat dua jenis sistem penyaluran air bersih pada bangunan yang akan diterapkan yakni Sistem *Up Feed* dan Sistem *Down Feed*

b. Sistem Pengolahan Limbah

- Jaringan Limbah Cair

Limbah cair yang dihasilkan dialirkan ke dalam bak pengumpul yang nantinya akan diolah oleh *filter* organik yang kemudian dapat digunakan untuk menyiram tanaman

- Jaringan Air Hujan

Air hujan yang jatuh ke atap bangunan akan dikumpulkan pada talang yang berujung pada *ground tank* pengumpul air hujan. Dengan melalui filtrasi khusus, air hujan ini dapat langsung digunakan sebagai *flush toilet*.

- Jaringan Limbah Padat

Limbah padat / *black water* yang dimaksud pada bangunan ini adalah limbah yang berasal dari kotoran manusia. Limbah padat yang dihasilkan di bangunan ini akan terurai pada *bio septicktank* dan berakhir pada sumur resapan.

c. Sistem Manajemen Sampah

Pengolahan sampah anorganik dari dalam bangunan akan diolah dengan cara dikumpulkan menuju *shaft* sampah dan diangkut menuju TPS. Sedangkan sampah organik berupa tanaman kering akan melewati proses pengomposan yang dapat dijadikan pupuk penyuburan vegetasi di dalam tapak.

d. *Fire Fighting System*

Sistem pemadam kebakaran yang bersifat pasif pada bangunan menggunakan tangga darurat, kemudian terdapat pula *smoke detector* dan *sprinkler* yang akan otomatis menyala ketika asap kebakaran terdeteksi. Dan sistem aktif menggunakan alat APAR dan *Hydrant* pada titik yang sudah diperhitungkan menjadi titik rawan sirkulasi dan kemudahan akses tim pemadam kebakaran

e. Sistem Keamanan

Sistem keamanan aktif yang diterapkan pada bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa adalah petugas *security* yang memantau aktivitas di seluruh bagian. Selain itu juga dengan sistem keamanan pasif yaitu teknologi kamera CCTV pada titik titik tertentu yang dijaga 24 jam oleh petugas keamanan.

f. Elektrikal

Sumber listrik yang paling utama pada projek ini berasal dari PLN, sedangkan *suplay* sumber listrik sekunder berasal dari mesin genset. Keberadaan ruangan elektrikal sebaiknya terhindar dari aktivitas publik untuk kenyamanan pengunjung.

4.3.6. Program Sistem Teknologi

a. *Video Wall*

Pusat Kebudayaan Tionghoa ini dalam *display* museum/ galeri akan menggunakan teknologi *video wall*. Jenis teknologi *video wall* yang akan digunakan yaitu *LED Video Wall*. Tujuan diberikannya teknologi ini yaitu supaya lebih menarik minat pengunjung untuk menyaksikan hasil kebudayaan yang ingin dipamerkan. Koleksi museum biasanya hanya tampak 2 (dua) dimensi dan hal tersebut akan membosankan, dengan adanya *LED video wall* tersebut maka pengunjung akan dapat menikmati hasil karya lebih interaktif.

b. *Digital Signage Wayfinding Kiosks*

Akses pengunjung terhadap informasi pada proyek bangunan Pusat Kebudayaan Tionghoa ini disajikan menggunakan teknologi *Digital Signage Wayfinding Kiosks* yang disediakan pada area tertentu di area galeri, museum dan plaza. Tujuan penggunaan teknologi ini adalah memberikan akses informasi kepada pengunjung secara pasif namun interaktif karena terdapat beberapa pilihan informasi yang dapat diakses seputar kebudayaan etnis Tionghoa maupun bangunan tersebut sendiri.

c. *Wifi Data Logger*

Museum di dalam Pusat Kebudayaan Tionghoa berfungsi sebagai tempat memamerkan hasil karya koleksi yang berhubungan dengan kehidupan etnis Tionghoa pada jaman dahulu hingga sekarang. Barang-barang koleksi yang berasal dari jaman dahulu perlu mendapat perlakuan khusus terutama terhadap suhu

lingkungan sekitar supaya tetap menjadi awet dan tidak terjadi kerusakan. Oleh karena itu, keberadaan *wifi data logger* dibutuhkan didalam museum sebagai pengawas suhu dan akan memberikan peringatan ke ruang kontrol pusat jika terjadi perubahan suhu yang ekstrem.

4.3.7. Program Lokasi dan Tapak

Berdasarkan analisis dan pertimbangan yang telah disebutkan, maka proyek Pusat Kebudayaan Tionghoa akan berlokasi di jalan Pekojan, Kelurahan Jagalan, Kecamatan Semarang Tengah.



Gambar 54 Lokasi Tapak Terpilih
sumber: maps.google.com

Alternatif tapak yang pertama terletak di jalan Jalan Pekojan, Kelurahan Jagalan, Kecamatan Semarang Tengah dengan batas:

Utara : Jalan Pekojan Buntu



Gambar 55 Jalan Pekojan Buntu
Sumber: maps.google.com

Timur Jalan Pekojan



Gambar 56 Jalan Pekojan
Sumber: maps.google.com

Selatan : Jalan Petudungan



Gambar 57 Jalan Petudungan
Sumber: maps.google.com

Barat : Permukiman Warga



Gambar 58 Permukiman Warga
Sumber: maps.google.com

➤ **Potensi Alternatif Tapak B:**

- Daya dukung tanah yang baik
- Topografi tapak cenderung datar
- Dekat dengan Kelenteng Tay Kak Sie, pusat Kebudayaan Tionghoa
- Termasuk dalam kawasan Pecinan
- Aksesibilitas mudah dicapai

➤ **Kendala Alternatif Tapak B:**

- Berimpitan dengan permukiman padat penduduk
- Berada di jalan yang padat di jam-jam tertentu

➤ **Studi Kekuatan Alami**

• **Lingkungan Sekitar**

Lingkungan sekitar tapak merupakan Kelenteng Tay Kak Sie, pertokoan di sepanjang jalan Pekojan, permukiman penduduk yang cukup padat dan juga kawasan Pecinan.

• **Vegetasi**

Vegetasi di sekitar tapak sangat jarang ditemui dikarenakan berada di *Central Business District* sehingga harga tanah mahal dan pemilik tidak ingin merugi dengan menyediakan ruang terbuka.

➤ **Studi Kekuatan Buatan**

• **Regulasi**

Berdasarkan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Semarang, daerah BWK I memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Rencana pengembangan fungsi perkantoran, perdagangan, dan jasa; permukiman; campuran perdagangan dan jasa, permukiman; spesifik/budaya
- Ketinggian maksimal 3 lantai
- Koefisien Dasar Bangunan maksimal 90%
- Koefisien Lantai Dasar maksimal 1,8

➤ **Studi Amenitas Alami**

- **Utilitas air**

Penyediaan air pada tapak akan berasal dari pengelolaan air bersih milik PDAM kota Semarang

- **Topografi**

Tapak tergolong memiliki topografi yang cenderung datar.

➤ **Studi Amenitas Buatan**

- **Lalu Lintas**

Tingkat kepadatan lalu lintas di Jalan Pekojan tergolong cukup ramai pada jam-jam sibuk dikarenakan merupakan lingkungan pertokoan dan sering kali terdapat titik kemacetan.

- **Citra Arsitektur**

Bangunan di sekitar tapak merupakan bangunan ber*Chinese Architecture* peranakan dikarenakan berada di lingkup kawasan Pecinan sehingga nuansa kebudayaan Tionghoa sangat kental.