

**PROJEK AKHIR ARSITEKTUR**  
**Periode LXXVII, Semester Genap, Tahun 2019/2020**

# **LANDASAN TEORI DAN PROGRAM**

## **PUSAT KREATIF BERBASIS KEBUDAYAAN DI SEMARANG**

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



**Disusun oleh:**

**Yosua Daksa Putra C.**

**15.A1.0026**

**Dosen pembimbing:**

**Ir. CH Koesmartadi, MT**

**NIDN: 0616035901**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR,  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**Februari 2020**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yosua Daksa Putra Cisatra

NIM : 15.A1.0026

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Projek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program dengan judul “ Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang “ ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan tata cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh, apabila dikemudian hari dalam Projek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program ini terbukti adanya peniruan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 17 Februari 2020

Penulis ,



Yosua Daksa Putra Cisatra

NIM : 15.A1.0026

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan Di Semarang  
Diajukan oleh : Yosua Daksa Putra Cisatra  
NIM : 15.A1.0026  
Tanggal disetujui : 17 Februari 2020  
Telah setuju oleh  
Pembimbing : Ir. Ch. Koesmartadi M.T.  
Penguji 1 : Ir. Riandy Tarigan M.T.  
Penguji 2 : Ir. Etty Endang Listiati M.T.  
Penguji 3 : Christian Moniaga S.T., M. Ars  
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars  
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.



Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini. [sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.A1.0026](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.A1.0026)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yosua Daksa Putra Cisatra

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “ Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang ” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 17 Februari 2020

Penulis ,



Yosua Daksa Putra Cisatra

NIM : 15.A1.0026

## PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Proyek Akhir Arsitektur dengan judul **“Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang”** sebagai persyaratan menyelesaikan program Proyek Akhir Arsitektur ke 77 Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur Dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

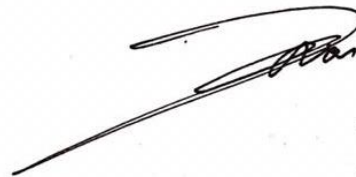
Dalam proses pembuatan proposal ini tentu banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. B. Tyas Susanti, MA., PhD., selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain
2. Ibu Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT., selaku Dosen Koordinator PAA
3. Bapak Ir. CH Koesmartadi .MT, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi masukan, serta memberikan ilmu selama proses penyusunan hingga terselesaikannya Proposal ini.
4. Orang tua, sanak saudara, dan teman-teman yang telah mendukung baik secara spiritual maupun materi
5. Pihak-pihak lain yang telah membantu penulis dalam penyusunan Laporan ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu-persatu

Penulis berharap dengan disusunnya proposal ini dapat memberikan gambaran mengenai gagasan Proyek Akhir Arsitektur periode 77 dengan judul **“Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang”**. Penulis juga berharap adanya kritik dan saran serta informasi yang membangun. akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Semarang, 17 Februari 2020

Penulis



Yosua Daksa Putra Cisatra

## ABSTRAK

Dalam perkembangan jaman saat ini ekonomi Indonesia sedang gencar- gencarnya melakukan sebuah inovasi dalam meningkatkan daya ekonomi, sosial budaya serta politik dan keamanan, dalam menghadapi era ekonomi pada jaman sekarang pemerintah sedang berupaya meningkatkan kualitas dari segi sektor ekonomi guna mendongkrak ekonomi negara Indonesia. Ekonomi kreatif menjadi salah satu cara untuk pengembangan perekonomian yang ada di Indonesia, Dimana anak muda Indonesia dapat berkreasi menyumbangkan talentanya dan kreatifitasnya untuk menciptakan sesuatu yang unik dan mendongkrak kegiatan ekonomi. Para pelaku yang nantinya berkontribusi pada kegiatan ini dapat memberikan dampak positif kepada masyarakat lainya dalam beberapa aspek guna memberdayakan sumber daya yang dimilikinya untuk kreatifitas . nantinya juga dapat membawa sebuah dampak sosial bagi masyarakat lain dalam bidang ilmu. Disini diharapkan agar masyarakat mau berperan aktif untuk ikut serta dalam menggali potensi maupun mengajarkan dan berbagi ilmu kepada masyarakat yang lainnya.

Upaya pemerintah sendiri dalam mengoptimalkan potensi baru terlihat saat ini dengan bantuan dari Badan Ekonomi Kreatif yang terdapat beberapa sub bidang ekonommi yang dapat memajukan ekonomi daerah dan mesejahterakan rakyat Indonesia. Maka dari itu masyarakat juga butuh dorongan yang nyata untuk melakukan sebuah perombakan besar pada sektor ekonomi dan menunjang ekonomi daerah di Indonesia. Negara Indonesia ini sebetulnya memiliki banyak sekali potensi yang dapat diambil seperti potensi sumber daya alam hingga kebudayaan yang dapat dijadikan pacuan untuk berkembang dan menciptakan suatu ide hal baru. Namun sayang wadah untuk anak berkembang secara kreatif ini masih terbilang sangat minim, karena hal tersebut masih berupa sebuah ide baru guna menghadapi pasar ekonomi dunia yang saat ini menjadi salah satu tujuan agar para pihak pengembang asing dapat menunjukkan kreativitasnya dalam bidang ekonomi.

Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menciptakan sebuah wadah kreatif dengan menerapkan unsur budaya lokal yang ada di Indonesia kemudian dijadiakan sebuah potensi untuk meningkatkan nilai ekonomi daerah serta dapat mesejahterakan masyarakat lainnya. Serta bagaimana menciptakan sebuah ruang dengan unsur kebudayaan yang melekat pada suatu bangunan agar manusa terpacu untuk mengembangkan kreatifitas dalam diri manusia tersebut. Pada pusat kreatif ini nantinya juga akan diadakan workshop untuk melatih dan mengembangkan kreatifitas, tidak hanya untuk masyarakat yang amsih muda namun dalam semua golongan juga dapat menikmati fasilitas dan belajar bersama guna mesejahterakan hidup masing – masing.

***Kata Kunci :*** *Pusat Kreatif, Kebudayaan , Kesempatan.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
PRAKATA .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR DIAGRAM .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
<b>1.1. Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2. Pernyataan Masalah Desain</b> .....	3
<b>1.3. Tujuan</b> .....	3
<b>1.4. Orisinalitas</b> .....	4
BAB II .....	5
GAMBARAN UMUM .....	5
<b>2.1. Gambaran Umum Bangunan</b> .....	5
<b>2.1.1. Terminologi</b> .....	5
<b>2.1.2. Gambaran Umum Fungsi bangunan</b> .....	7
<b>2.1.3. Studi Preseden</b> .....	12
<b>2.2. Gambaran Umum Topik</b> .....	12
<b>2.3. Gambaran Umum Lokasi Dan Tapak</b> .....	13
<b>2.3.1. Pemilihan Lokasi dan Tapak</b> .....	13
<b>2.3.2. Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak</b> .....	16
<b>2.3.3. Gambaran Umum Tapak</b> .....	18
BAB III .....	19
PEMOGRAMAN ARSITEKTUR .....	19
<b>3.1. Analisa Fungsi Bangunan Pusat Kreatif</b> .....	19
<b>3.1.1. Kapasitas dan Karakteristik Pengguna</b> .....	19
<b>3.1.2. Kegiatan di dalam Pusat Kreatif</b> .....	22
<b>3.1.3. Ruang dalam</b> .....	35

3.1.4.	<b>Struktur Ruang</b> .....	74
<b>3.2.</b>	<b>Analisa Tapak</b> .....	75
3.2.1.	<b>Jenis Ruang Luar</b> .....	75
3.2.2.	<b>Luas Lahan Efektif</b> .....	77
<b>3.3.</b>	<b>Analisa lingkungan Buatan</b> .....	78
<b>3.4.</b>	<b>Analisa Lingkungan Alami</b> .....	80
BAB IV	.....	82
Penulusuran Masalah	.....	82
<b>4.1.</b>	<b>Analisa Masalah</b> .....	82
4.1.1.	<b>Masalah Fungsi bangunan dengan aspek pengguna</b> .....	82
4.1.2.	<b>Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak</b> .....	82
4.1.3.	<b>Masalah Fungsi bangunan dengan lingkungan di luar tapak</b> .....	82
4.1.4.	<b>Masalah fungsi bangunan, lingkungan, tapak dan topik atau tema yang akan diangkat</b> .....	83
<b>4.2.</b>	<b>Identifikasi Permasalahan</b> .....	83
<b>4.3.</b>	<b>Pernyataan Masalah</b> .....	83
BAB V	.....	84
LANDASAN TEORI	.....	84
<b>5.1.</b>	<b>Kesetempatan</b> .....	84
<b>5.2.</b>	<b>Organisasi Ruang</b> .....	84
<b>5.3.</b>	<b>Neuro Linguistik Program</b> .....	85
BAB VI	.....	87
PENDEKATAN PERANCANGAN	.....	87
<b>6.1.</b>	<b>Kesetempatan</b> .....	87
<b>6.2.</b>	<b>Organisasi Ruang</b> .....	89
<b>6.3.</b>	<b>Neuro Linguistik Program</b> .....	89
<b>6.4.</b>	<b>Penerapan Pendekatan Desain pada Perancangan</b> .....	90
BAB VII	.....	91
LANDASAN PERANCANGAN	.....	91
<b>7.1.</b>	<b>Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan</b> .....	91
<b>7.2.</b>	<b>Landasan Perancangan Bentuk Bangunan</b> .....	91
<b>7.3.</b>	<b>Landasan Perancangan Struktur Bangunan</b> .....	91
<b>7.4.</b>	<b>Landasan Perancangan Bahan Bangunan</b> .....	92
<b>7.5.</b>	<b>Landasan Perancangan Wajah Bangunan</b> .....	92

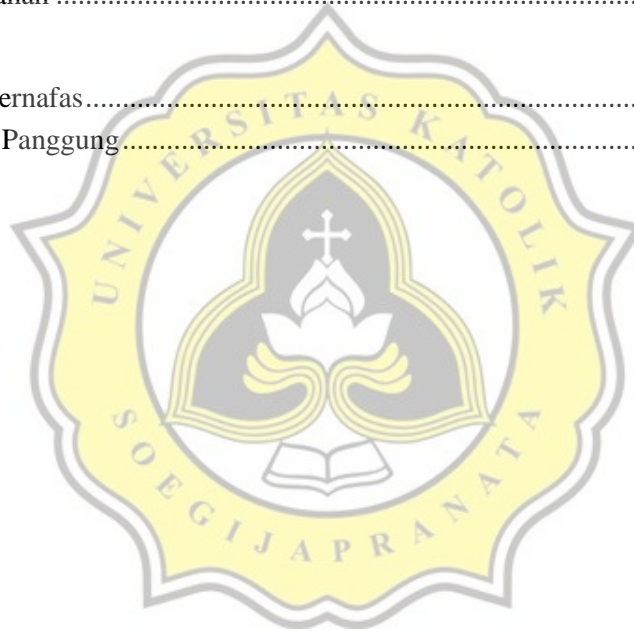


<b>7.6. Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak .....</b>	<b>93</b>
<b>7.7. Landasan Perancangan Utilitas Bangunan.....</b>	<b>93</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN .....	99



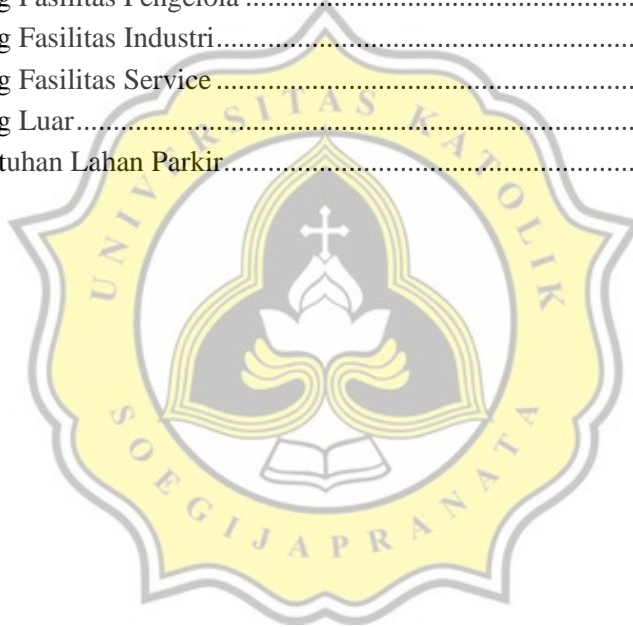
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Peta BWK Kota Semarang .....	13
Gambar 2. 2 Peta Satelit Lokasi Tapak .....	14
Gambar 2. 3 Peta Satelit Jalan Jolotundo .....	15
Gambar 2. 4 Lokasi Tapak .....	16
Gambar 2. 5 Lokasi Tapak .....	18
Gambar 3. 1 Bangunan Sekitar Tapak.....	78
Gambar 3. 2 Transportasi BRT .....	79
Gambar 3. 3 Vegetasi .....	79
Gambar 3. 4 Vegetasi di dalam tapak.....	80
Gambar 3. 5 Kondisi Lansekap .....	80
Gambar 3. 6 Kondisi Tanah .....	81
Gambar 6. 1 Dinding Bernafas.....	87
Gambar 6. 2 Bangunan Panggung.....	88



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas .....	4
Tabel 3. 1 Tabel Kapasitas .....	21
Tabel 3. 2 Tabel Kegiatan Pengelola.....	23
Tabel 3. 3 Tabel Kegiatan Karyawan.....	23
Tabel 3. 4 Tabel Kegiatan Pelatih .....	24
Tabel 3. 5 Tabel Kegiatan Pengunjung .....	25
Tabel 3. 6 Tabel Jam Operasional .....	34
Tabel 3. 7 Tabel Ruang .....	35
Tabel 3. 8 Tabel Studi Ruang Fasilitas Utama .....	38
Tabel 3. 9 Tabel Ruang Fasilitas Penunjang .....	49
Tabel 3. 10 Tabel Ruang Fasilitas Pengelola .....	58
Tabel 3. 11 Tabel Ruang Fasilitas Industri.....	64
Tabel 3. 12 Tabel Ruang Fasilitas Service.....	66
Tabel 3. 13 Tabel Ruang Luar.....	71
Tabel 3. 14 Tabel Kebutuhan Lahan Parkir.....	76



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 Kegiatan Pengelola.....	27
Diagram 3. 2 Diagram Kegiatan Sekretaris.....	27
Diagram 3. 3 Diagram Kegiatan Kepala Keuangan .....	28
Diagram 3. 4 Diagram Kegiatan Divisi Musik.....	28
Diagram 3. 5 Diagram Kegiatan Divisi Desain Produk .....	29
Diagram 3. 6 Diagram Kegiatan Divisi Fashion .....	29
Diagram 3. 7 Diagram Kegiatan Pelatih Musik .....	30
Diagram 3. 8 Diagram Pelatih Desain Produk .....	30
Diagram 3. 9 Diagram Pelatih Fashion .....	31
Diagram 3. 10 Diagram Kegiatan Karyawan .....	31
Diagram 3. 11 Diagram Kegiatan Cleaning Service .....	32
Diagram 3. 12 Diagram Kegiatan Pengunjung.....	32
Diagram 3. 13 Diagram Kegiatan Traine Musik.....	33
Diagram 3. 14 Diagram Kegiatan Traine Desain Produk.....	33
Diagram 3. 15 Diagram Kegiatan Traine Fashion.....	34
Diagram 3. 16 Diagram Hubungan Ruang.....	74

