

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode LXXIX, Semester Genap , Tahun 2020/2021

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM ***CREATIVE COMPOUND* DI SEMARANG**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



Disusun oleh:

Christy Ingrid Aurelia / 17.A1.0026

Dosen pembimbing :

Gustav Anandhita, S.T, M.Ars

(NIDN. 0622108904)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christy Ingrid Aurelia
NIM : 17.A1.0026
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program dengan judul “Creative Compound di Semarang” ini merupakan hasil karya, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri, bebas dari plagiasi terhadap milik orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program ini terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan keaslian, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh pihak universitas.

Semarang, 5 Januari 2021



Christy Ingrid Aurelia

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Creative Compound di Semarang
Diajukan oleh : Christy Ingrid Aurelia
NIM : 17.A1.0026
Tanggal disetujui : 22 Maret 2021
Telah setuju oleh
Pembimbing : Gustav Anandhita S.T., M.T.
Penguji 1 : Ir. Robert Riyanto W. M.T.
Penguji 2 : Dr. Ir. Krisprantono
Penguji 3 : Maria Damiana Nestri Kiswari S.T., M.Sc.
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=17.A1.0026

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa akan kasih karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan landasan perancangan arsitektur yang berjudul “ *Creative Compound* di Semarang “ dengan baik. Landasan teori dan pemrograman ini ditulis dalam tujuan penyelesaian proyek akhir arsitektur sebagai tugas akhir dari penulis. Di dalam landasan perancangan arsitektur ini akan dijelaskan tentang terminology proyek program ruang hingga dasar – dasar dalam perancangan berjudul “ *Creative Compound* di Semarang “.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT selaku Dosen Koordinasi Proyek Akhir Arsitektur 79
2. Gustav Anandhita, S.T, M.T selaku Dosen Pembimbing
3. Christian Moniaga, ST., M. Ars selaku Kepala Program Studi Arsitektur Unika Soegijapranata
4. Seluruh teman dan keluarga yang telah mendukung dan membantu proses landasan perancangan arsitektur ini

Akhir kata, penulis sadar bahwa landasan teori dan pemrograman ini tentu memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap bahwa landasan perancangan arsitektur ini dapat berguna bagi para pembaca.

Semarang, 5 Januari 2021



Penulis,

Christy Ingrid Aurelia

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christy Ingrid Aurelia
NIM : 17.A1.0026
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katholik Soegijapranata Semarang, Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "Creative Compound di Semarang" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)/ Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katholik Soegijapranata Semarang berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkala 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, 5 Januari 2021
Yang menvatakan.

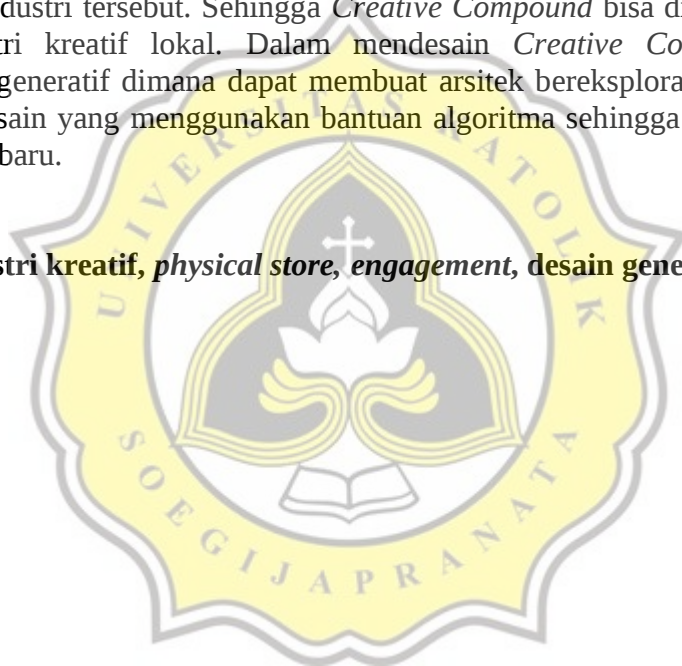


Christy Ingrid Aurelia

ABSTRAK

Pada saat ini industri kreatif merupakan industry yang sangat berkembang. Bahkan industri ini disebut sebagai industry masa depan yang mana beberapa tahun belakangan telah turut menaikkan ekonomi di Indonesia. Di kota Semarang sendiri ada beberapa industri kreatif yang unggul yaitu fesyen, kuliner dan kriya. Ada pula industry yang sedang berkembang yaitu, fotografi, videografi, advertising, arsitektur, music, aplikasi dan game. Industri kreatif ini banyak diminati oleh anak muda yang memiliki ide – ide baru dan inovatif. Namun sayangnya banyak dari mereka yang terhambat akan biaya serta wadah dan fasilitas, sehingga belum bisa berkembang lebih lagi ataupun dikenal oleh masyarakat lebih lagi. Maka dari itu *Creative Compound* hadir sebagai wadah untuk berkembang dan sekaligus menjadi tempat bertemunya industry kreatif dengan customer secara *offline / physical* , karena tidak dipungkiri *physical booth* saat ini memiliki peran besar untuk membangun engagement dengan customer. *Creative Compound* ini tentu berbeda dengan *Creative Hub*. *Creative Compound* lebih fokus dalam memperluas *consumer* dari masing – masing industry yang ada didalamnya untuk mengembangkan industri tersebut. Sehingga *Creative Compound* bisa dikatakan seperti mall yang berisi industri kreatif lokal. Dalam mendesain *Creative Compound*, digunakan pendekatan desain generatif dimana dapat membuat arsitek bereksplorasi lebih lagi. Desain generatif adalah desain yang menggunakan bantuan algoritma sehingga dapat menghasilkan desain kreatif yang baru.

Kata kunci : Industri kreatif, *physical store*, engagement, desain generatif.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR TABEL.....	1
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Pernyataan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Orisinalitas	3
BAB II	4
GAMBARAN UMUM	4
2.1 Gambaran Umum Proyek.....	4
2.1.1 Terminologi Proyek	4
2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan	7
2.1.3 Aspek Pengguna	8
2.1.4 Aspek Aktivitas	9
2.1.4 Aspek Ruang	10
2.2 Gambaran Umum Lokasi dan Tapak.....	13
2.3 Gambaran Umum Topik	14
BAB III	17
ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR	17
3.1 Analisa dan Program Fungsi Bangunan	17
3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna	17
3.1.2 Kegiatan yang Terjadi	19
3.1.3 Diagram Alur Kegiatan Pengguna	23
3.1.4 Program Ruang	24
3.1.4 Struktur Ruang	28
3.2 Analisa dan Program Tapak	30
3.2.1 Zonasi Ruang Luar	30
3.3 Analisa Lingkungan Buatan.....	31
3.3.1 Analisa Bangunan Sekitar	31
3.3.2 Analisa Transportasi	32
3.3.3 Analisa Utilitas	33
3.4 Analisa Lingkungan Alami.....	33
3.4.1 Analisa Klimatik	33
3.4.2 Analisa Kebisingan pada Tapak	35
3.4.3 Analisa Lansekap	35
BAB IV.....	37

PENELUSURAN MASALAH	37
4.1 Analisa Masalah.....	37
a. Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna	37
b. Fungsi Bangunan dengan Tapak.....	38
c. Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak	38
d. Fungsi Bangunan dengan Topik.....	39
4.2 Identifikasi Permasalahan	39
4.3 Pernyataan Masalah	39
BAB V.....	41
LANDASAN TEORI	41
5.1 Landasan Teori Sirkulasi	41
5.1.1 Definisi Sirkulasi	41
5.2 Landasan Teori Kebisingan	44
5.2.1 Definisi Kebisingan	44
5.2.2 Klasifikasi Kebisingan.....	44
5.2.3 Dampak Kebisingan.....	45
5.2.4 Cara Mengurangi / Mengatasi Kebisingan.....	46
5.3 Landasan Teori Tata Parkir	46
5.3.1 Definisi Parkir	46
5.3.2 Dimensi Parkir	47
5.4 Landasan Teori Voronoi	50
5.4.1 Definisi Voronoi.....	50
5.5 Landasan Teori Store Design.....	52
5.6 Landasan Teori Persyaratan Ruang untuk Disabilitas.....	60
5.7 Landasan Teori Ruang Kerja Kreatif	62
5.7.1 Menciptakan Ruang Bekerja Kreatif yang Efektif	62
5.8 Landasan Teori Wayfinding	63
BAB VI.....	69
PENDEKATAN PERANCANGAN	69
6.1 Pendekatan Konsep Umum	69
6.2 Pendekatan Konsep dalam Masalah Utama	69
7.1 Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan.....	72
7.2 Landasan Perancangan Bentuk Bangunan	72
7.3 Landasan Perancangan Struktur Bangunan	73
7.3.1 Struktur Bawah.....	73
7.3.2 Struktur Tengah.....	73
7.4 Landasan Perancangan Bahan Bangunan	74
7.5 Landasan Perancangan Wajah Bangunan	76
7.6 Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak.....	77
7.7 Landasan Perancangan Utilitas Bangunan.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 – Data Ekonomi Kreatif Jawa Tengah	5
Gambar 2 – Data Mahasiswa Arsitektur di Unika Soegijapnata	6
Gambar 3 - Data Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Unika Soegijapnata	6
Gambar 4 - Data Mahasiswa Arsitektur di Universitas Negeri Semarang	7
Gambar 5 - Tapak	13
Gambar 6: Masterplan BSB City Semarang	14
Gambar 7 – Jumlah Usaha Mikro di Kota Semarang tahun 2015 - 2020	17
Gambar 8 - Jumlah Usaha Kecil di Kota Semarang tahun 2015 - 2020	18
Gambar 9 - Jumlah Usaha Menengah di Kota Semarang tahun 2015 - 2020	18
Gambar 10 – Alur Kegiatan Pelaku Industri Kreatif	23
Gambar 11 – Alur Kegiatan Pengunjung	24
Gambar 12 – Alur Kegiatan Pengelola	24
Gambar 13- Zoning Makro	31
Gambar 14- Origo Coffee	32
Gambar 15 – Tampak Perumahan Naraya dari Tapak	32
Gambar 16 – Jalan di Depan Tapak	33
Gambar 17 – Jalan di Depan Tapak	33
Gambar 18 – Kondisi Klimatik pada Tapak	34
Gambar 19 – Tapak	35
Gambar 20 – Kajian Landasan Teori	41
Gambar 21 – Organisasi Ruang Linear	42
Gambar 22 – Organisasi Ruang Terpusat	42
Gambar 23 – Organisasi Ruang Radial	42
Gambar 24 – Organisasi Ruang Clustered	43
Gambar 25 – Organisasi Ruang Grid	43
Gambar 26 – Organisasi Ruang Axial	43
Gambar 27 – Dimensi mobil keluarga	47
Gambar 28 – Dimensi kendaraan bermotor	47
Gambar 29 – Dimensi Sepeda	47
Gambar 30 – Dimensi putaran mobil pribadi	48
Gambar 31 – Parkir 1 sisi, sudut 90	49
Gambar 32 – Parkir 1 sisi, sudut 30 , 45 , 60	49
Gambar 33 – Parkir 2 sisi, sudut 90	49
Gambar 34 – Parkir 2 sisi, sudut 30 , 45 , 60	49
Gambar 35: Contoh Proses Pengaplikasian Voronoi pada Bangunan	50
Gambar 36 – Tampak atas maket Aldgate Aerial Park	51
Gambar 37 - Westend Gate public space	51
Gambar 38 – Zona Transisi, Pengunjung melihat ke deoan tanpa melihat produk pada samping kanannya	52
Gambar 39 – Pergerakan Pengunjung pada Supermarket	53
Gambar 40 – Kepadatan pada Supermarket	54
Gambar 41- Forced – path Layout	56
Gambar 42 – Grid Layout	56
Gambar 43 – Boutique Layout	57
Gambar 44 – Star Layout pada Toko Perhiasan	57
Gambar 45 – Titik fokus pada Sebuah Toko	58
Gambar 46 – 4 Level Vertikal pada Rak di Toko	59

Gambar 47 – Ketinggian dan Tipikal Pemasangan Wastafel	60
Gambar 48 – Tipikal Pemasangan Wastafel.....	60
Gambar 49 - Ruang Gerak Bebas Area Wastafel	60
Gambar 50 – Ruang Gerak Bebas Area Wastafel.....	60
Gambar 51 - Ketentuan Set Meja untuk Disabilitas	61
Gambar 52 – Ketentuan Set Meja untuk Disabilitas.....	61
Gambar 53 – System Signage Design 1.....	65
Gambar 54 - System Signage Design 2	65
Gambar 55 – Sculpture Signage pada Green Horizon	66
Gambar 56 – Signage berbentuk mural pada Green Horizon	66
Gambar 57 – System signage TNT Green Office	67
Gambar 58 – System Signage TNT Green Office	67
Gambar 59 – Jenis pergerakan kinetik.....	68
Gambar 60 - Organisasi Ruang Clustered	72
Gambar 61 – Detail Pondasi Plat Setempat	73
Gambar 62 – Contoh struktur baja.....	73
Gambar 63 – Struktur baja sebagai atap	74
Gambar 64 – Penggunaan kaca tempered.....	75
Gambar 65 – GRC Board Sandwich Panel.....	75
Gambar 66 – Detail GRC Board Sandwich Panel	75
Gambar 67 – Penggunaan glass fiber reinforced plastic pada Sudut Pandang, Bandung.....	76
Gambar 68 - Tiered Garden Complex oleh ODA Design.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1 –Tabel Kegiatan Pengguna	23
Tabel 2 – Tabel Besaran Ruang	28
Table 3 – Diagram Persyaratan Ruang	30
Tabel 4 – Batas Kebisingan	45

