

BAB 3

PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

3.1 Analisa Fungsi Bangunan

3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna

1. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan di kantor sewa industri kreatif dibedakan menjadi dua, yaitu pengelola dan penyewa/pelaku industri kreatif

- Pengelola

Merupakan pelaku kegiatan operasional kantor sewa industri kreatif, pengelola kantor sewa industri kreatif di kota Semarang tersebut dibagi menjadi beberapa divisi antara lain owner, direktur, pengelola bidang operasional, dan pengelola bidang service.

- Pelaku Industri Kreatif

Yaitu pengguna atau penggiat industri kreatif di kota Semarang yang menggunakan kantor sewa industri kreatif tersebut. Pelaku industry kreatif tersebut diantaranya memiliki divisi antara lain yaitu pemilik unit sewa itu sendiri dan staff unit sewa tersebut.

2. Karakteristik Pengguna Kantor Sewa Industri Kreatif

- Pelaku Pengelola Kantor Sewa Industri Kreatif

a. Owner/Pemilik

Adalah pemilik dari keseluruhan unit kantor sewa

b. Direktur

Adalah orang yang mempunyai tugas untuk mengawasi dan mengelola jalannya aktivitas persewaan di kantor sewa tersebut

c. General Manager

Adalah orang yang mengawasi kinerja para karyawan

d. Sekretaris

Adalah orang yang bekerja untuk mencatat berita acara perusahaan, membantu atasan untuk membuat laporan

e. Staff Kantor

Adalah orang-orang atau sejumlah karyawan yang bekerja di dalam kantor sewa tersebut

- Pelaku atau Pengguna Kantor Sewa Industri Kreatif

a. Pemilik Unit Sewa

Adalah orang yang membeli satu atau lebih unit sewa kantor industri kreatif. Pemilik tidak setiap hari datang di kantor sewa namun hanya meninjau saja

b. Staff Unit Sewa

Adalah orang-orang yang bekerja di dalam satu unit kantor sewa industri kreatif tersebut

- Pelaku Service Kantor Sewa Industri Kreatif

a. Security

Adalah orang yang bertugas menjaga keamanan baik dalam maupun luar

b. Valley Service

Adalah orang yang bertugas mengatur dan membantu memarkirkan kendaraan pengguna

c. Staff cafeteria

Adalah orang yang bertugas melayani dan menyiapkan makanan dan minuman dan mengantarkannya

d. Maintenance dan engineering

Adalah orang yang bertugas memeriksa dan memperbaiki dalam bidang teknis dan utilitas bangunan

e. Cleaning service

Adalah orang yang bertugas membersihkan ruangan dalam maupun luar bangunan

3. Kapasitas Pengguna Kantor Sewa Industri Kreatif

a. Jumlah Pengelola

Pengelola pada kantor sewa memiliki ruang dan sirkulasi yang berbeda dari pengguna yang lain. Macam-macam pengelola dan jumlahnya dapat dilihat pada table dibawah.

*Tabel 1 : Jumlah Pengelola Kantor Sewa Industri Kreatif
(Sumber : Analisa Pribadi)*

Pengelola	Jumlah
Owner	1
Direktur	1
General Manager	1
Staff operasional	4
Sekretaris	1
Staff administrasi	1
Receptionist	2
Barista cafetaria	6
Chef cafetaria	4
Pramusaji cafeteria	8
Security	6
Valley Service	3
Staff Teknisi	4
Cleaning Service	10
Jumlah	52

b. Jumlah pengguna / pelaku industri kreatif

Menurut badan Menurut Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), terdapat 16 industri ekonomi kreatif, Namun di Semarang saat diadakan kegiatan yaitu “Startup Weekend Semarang” dimana pada kegiatan tersebut hanya dihadiri 6 sub-sektor industri kreatif yang aktif, dimana masing-masing industri kreatif tersebut terdapat setidaknya 160 peserta (kemenparekraf.go.id/asset_admin/assets/uploads/media/pdf/media_1598879701_BUKU_BEKRAF_28-8-2020.pdf). Sub-sektor tersebut antara lain Musik, Televisi dan Radio, Fashion, Kuliner, Periklanan,

Kriya, Arsitektur, Fotografi, Aplikasi dan Game. Namun tidak menutup kemungkinan untuk pelaku industri kreatif dibidang lain tidak dapat menggunakan fasilitas di Kantor Sewa Industri Kreatif di kota Semarang.

*Tabel 2 : Jumlah Pelaku Sub-Sektor Industri Kreatif di Semarang
(Sumber : Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif Tahun 2019)*

Sub-Sektor Industri Kreatif (Tema)	Jumlah Pelaku
Musik, Televisi dan Radio (General)	160
Fashion (E-Commerce)	160
Kuliner (E-Commerce)	160
Periklanan (Fintech)	160
Kriya, Arsitektur, Fotografi (General)	160
Aplikasi dan Game (Game)	160
Jumlah	960 Orang

c. Jumlah Keseluruhan Pengguna Bangunan

Jumlah keseluruhan pengguna bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif di Semarang dibagi atas pengelola dan pelaku industri kreatif yang berjumlah :

*Tabel 3 : Jumlah Total Pengguna Kantor Sewa Industri Kreatif
(Sumber : Analisa Pribadi)*

Pengguna	Pelaku
Pengelola	52
Pelaku Industri Kreatif	960
Jumlah	1012 Orang

3.1.2 Jadwal Operasional

Jam operasional Kantor Sewa Industri Kreatif di Kota Semarang ini dari pukul 08.00 – 18.00 dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Pemilihan jam operasional tersebut berdasarkan survey preseden pada bangunan Green Office Park BSD City.

Untuk jadwal pengelola Kantor Sewa Industri Kreatif sendiri berbeda dengan jam operasional Kantor Sewa Industri Kreatif tersebut. Berdasarkan UU No. 13 tahun 2003 yang mengatur tentang ketenaga kerjaan yang dimana ketentuan jam kerja 8 jam sehari untuk 5 hari kerja, maka dari itu jam kerja pengelola pada bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif di Kota Semarang sebagai berikut.

*Tabel 4 : Jadwal Kerja Pengelola
(Sumber : Analisa Pribadi)*

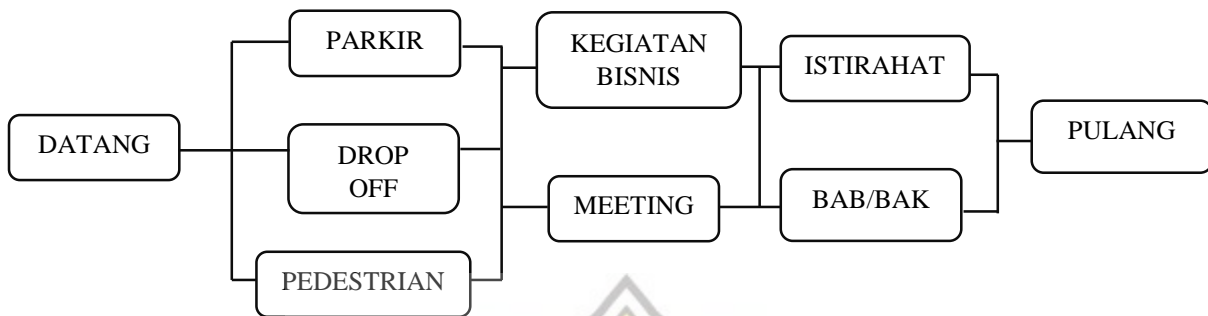
Pengelola	Jadwal Kerja
Direktur	Senin – Jumat pukul 08.00 – 16.00
General Manager	Senin – Jumat pukul 08.00 – 16.00
Staff Operasional	Senin – Jumat pukul 08.00 – 16.00
Sekretaris	Senin – Jumat pukul 08.00 – 16.00
Staff Administrasi	Senin – Jumat pukul 08.00 – 16.00
Receptionist	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00
Barista Cafeteria	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00
Chef Cafeteria	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00
Pramusaji Cafeteria	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00
Valley Service	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00
Staff Teknisi	Senin – Jumat pukul 08.00 – 16.00
Cleaning Service	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00
Security	Shift 1 Senin – Jumat pukul 07.00 – 13.00 Shif 2 Senin – Jumat pukul 12.00 – 18.00

3.1.3 Kegiatan Yang Terjadi

A. Pergerakan

Pola pergerakan yang akan terjadi dibedakan antara pelaku industri kreatif dan pengelola sebagai berikut

1. Pengguna / Pelaku Industri Kreatif



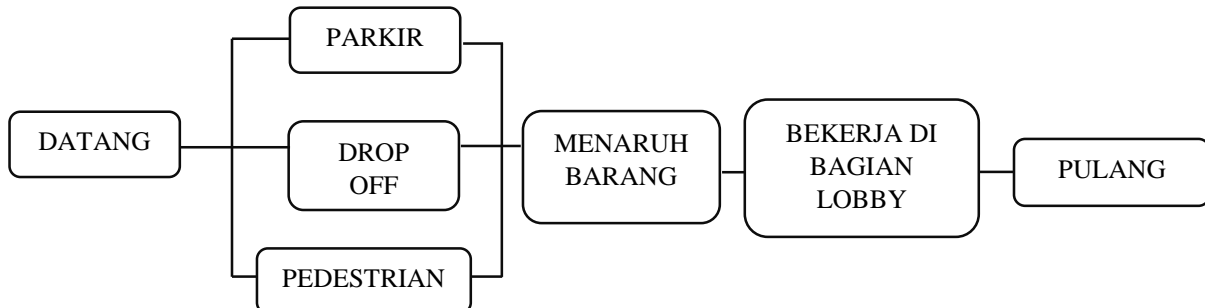
Bagan 1 : Pergerakan Pengguna / Pelaku Industri Kreatif
(Sumber : Analisa Pribadi)

2. Pengelola (Operasional)



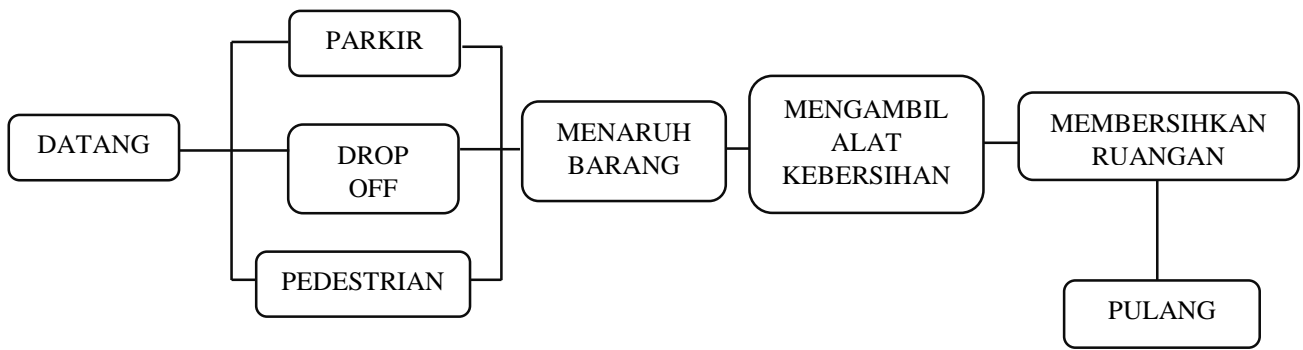
Bagan 2 : Pergerakan Pengelola (Operasional)
(Sumber : Analisa Pribadi)

3. Receptionist



Bagan 3 : Pergerakan Receptionist
(Sumber : Analisa Pribadi)

4. Cleaning Service



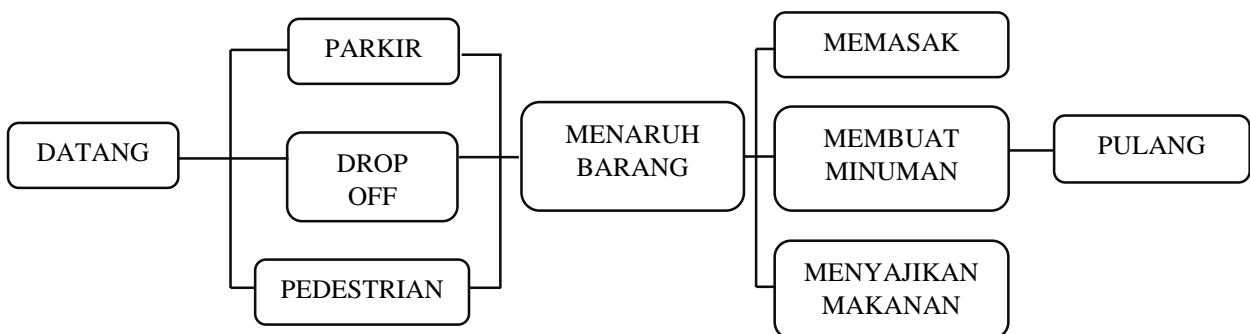
Bagan 4 : Pergerakan Cleaning Service
(Sumber : Analisa Pribadi)

5. Security



Bagan 5 : Pergerakan Security
(Sumber : Analisa Pribadi)

6. Staff Café



Bagan 6 : Pergerakan Staff Café
(Sumber : Analisa Pribadi)

B. Kebutuhan ruang berdasarkan analisa aktivitas

Tabel 5 : Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
(Sumber : Analisa Pribadi)

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang	Jenis Ruang
Pelaku Industri Kreatif Bidang Fintech	Datang	Way in	Publik	Outdoor
	Parkir	Area Parkir	Publik	Outdoor
	Drop Off	Entrance	Publik	outdoor
	Absensi Member	Lobby (Ruang Resepsionis)	Publik	Indoor
	Melihat informasi	Lobby	Publik	Indoor
	Menyimpan barang bawaan	Loker	Semi privat	Indoor
	Bekerja	Unit Kantor Sewa	Privat	indoor
	Mencari ide	Idea room	Semi private	Indoor
	Membaca buku	Library Room	Semi private	Indoor
	Bekerja kelompok, rapat	Ruang rapat	Private	Indoor
	Workshop Bersama	Studio Fintech	Semi Private	Indoor
	Melihat pameran Karya	Exhibition space	Publik	Indoor
	Membeli makanan dan minuman	Cafetaria, dan bar	Publik	Indoor
	Bersantai, memainkan game	Game Room	Publik	Indoor
	Beribadah	Mushola	Servis	Indoor
	BAB / BAK, MCK	Lavatory, toilet	Servis	Indoor
Pulang	Way out	Publik	Outdoor	

Pelaku Industri Kreatif Bidang E-Commerce	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
	Parkir	Area Parkir	Publik	Outdoor
	Drop Off	Entrance	Publik	<i>outdoor</i>
	Absensi Member	Lobby (Ruang Resepsionis)	Publik	<i>Indoor</i>
	Melihat informasi	Lobby	Publik	<i>Indoor</i>
	Menyimpan barang bawaan	Loker	Semi privat	<i>Indoor</i>
	Bekerja	Unit Kantor Sewa	Privat	<i>indoor</i>
	Mencari ide	Idea room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Membaca buku	Library Room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Bekerja kelompok, rapat	Ruang rapat	Private	<i>Indoor</i>
	Workshop Bersama	Studio E-Commerce	Semi Private	Indoor
	Membeli makanan dan minuman	Cafeteria, dan bar	Publik	<i>Indoor</i>
	Bersantai, memainkan game	<i>Game Room</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Beribadah	Mushola	Servis	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK	Toilet	Servis	<i>Indoor</i>
Pulang	<i>Way out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>	
Pelaku Industri Kreatif Bidang General (Umum)	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
	Parkir	Area Parkir	Publik	Outdoor
	Drop Off	Entrance	Publik	<i>outdoor</i>
	Absensi Member	Lobby (Ruang Resepsionis)	Publik	<i>Indoor</i>
	Melihat informasi	Lobby	Publik	<i>Indoor</i>
	Menyimpan barang bawaan	Loker	Semi privat	<i>Indoor</i>
	Bekerja	Unit Kantor	Privat	<i>indoor</i>

		Sewa		
	Membaca buku	Library Room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Mencari ide	Idea room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Membaca buku	Library Room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Bekerja kelompok, rapat	Ruang rapat	Private	<i>Indoor</i>
	Workshop Bersama	Studio Fintech	Semi Private	Indoor
	Melihat pameran Karya	Exhibition space	Publik	<i>Indoor</i>
	Membeli makanan dan minuman	Cafeteria, dan bar	Publik	<i>Indoor</i>
	Bersantai, memainkan game	<i>Game Room</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Beribadah	Mushola	Servis	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK, MCK	Lavatory, toilet	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang	<i>Way out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Pelaku Industri Kreatif Bidang Game	Datang	<i>Way in</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
	Parkir	Area Parkir	Publik	Outdoor
	Drop Off	Entrance	Publik	<i>outdoor</i>
	Absensi Member	Lobby (Ruang Resepsionis)	Publik	<i>Indoor</i>
	Melihat informasi	Lobby	Publik	<i>Indoor</i>
	Menyimpan barang bawaan	Loker	Semi privat	<i>Indoor</i>
	Bekerja	Unit Kantor Sewa	Privat	<i>indoor</i>
	Membaca buku	Library Room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Mencari ide	Idea room	Semi private	<i>Indoor</i>
	Membaca	Library	Semi	<i>Indoor</i>

	buku	Room	private	
	Bekerja kelompok, rapat	Ruang rapat	Private	<i>Indoor</i>
	Workshop Bersama	Studio Fintech	Semi Private	Indoor
	Melihat pameran Karya	Exhibition space	Publik	<i>Indoor</i>
	Membeli makanan dan minuman	Cafeteria, dan bar	Publik	<i>Indoor</i>
	Bersantai, memainkan game	<i>Game Room</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Beribadah	Mushola	Servis	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK, MCK	Lavatory, toilet	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang	<i>Way out</i>	Publik	<i>Outdoor</i>
Pengelola (Operasional Bangunan)	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
	Drop off	Entrance	Publik	<i>Outdoor</i>
	Absensi	Lobby / Resepsionis	Publik	<i>Indoor</i>
	Menyimpan Barang bawaan	Ruang Loker	Semi Private	<i>Indoor</i>
	Rapat dan mengawasi kinerja dari bangunan	<i>Ruang Meeting</i>	Privat	<i>Indoor</i>
	Melakukan <i>maintenance</i> , <i>controller</i> , dan perawatan bangunan	R.Genset R.Pompa R.Lift Gudang Janitor Shaft sampah, plumbing Ground tank Roof tank	Servis	<i>Indoor</i>
	Membuat makanan, minuman. Membeli	<i>Cafeteria</i>	Publik	<i>Indoor</i>

	makanan dan minuman			
	Beribadah	<i>Musholla</i>	Servis	<i>Indoor</i>
	Beristirahat	Ruang istirahat	Publik	<i>Indoor</i>
	Mengambil uang tunak, mengecek rekening	ATM Center	Servis	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK	Toilet	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang	Way out	Publik	<i>Outdoor</i>
Pengelola (Receptionist)	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
	Drop off	Entrance	Publik	<i>Outdoor</i>
	Absensi	Lobby	Publik	<i>Indoor</i>
	Menyampaikan informasi dan reservasi	Ruang Resepsionis	Publik	<i>Indoor</i>
	Membuat makanan, minuman. Membeli makanan dan minuman	<i>Pantry, Cafeteria, dan bar</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Beribadah	<i>Musholla</i>	Servis	<i>Indoor</i>
	Beristirahat	Ruang istirahat	Publik	<i>Indoor</i>
	Mengambil uang tunak, mengecek rekening	ATM Center	Servis	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK	Toilet	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang	Way out	Publik	<i>Outdoor</i>
Pengelola Cafeteria	Parkir	Area parkir	Publik	<i>Outdoor</i>
	Drop off	Entrance	Publik	<i>Outdoor</i>
	Absensi	Lobby	Publik	<i>Indoor</i>
	Ganti pakaian	Ruang ganti	Privat	<i>Indoor</i>
	Menyediakan makanan dan minuman	Meja display makanan	Publik	<i>Indoor</i>
	Membuat makanan, minuman. Membeli makanan dan minuman	<i>Kitchen Room</i>	Publik	<i>Indoor</i>

	Melayani pembayaran	Ruang Kasir	Publik	<i>Indoor</i>
	Menjual snack	<i>Snack corner</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Mencuci piring, gelas, dan peralatan	<i>Ruang cuci</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Menyimpan stock barang	<i>R.penyimp-anan</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Bongkar muat stock makanan	<i>Loading dock</i>	Servis	<i>Indoor</i>
	Beribadah	<i>Musholla</i>	Servis	<i>Indoor</i>
	Beristirahat	Ruang istirahat	Publik	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK	Toilet	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang	Way out	Publik	<i>Outdoor</i>
Pengelola (Security)	Absensi	Lobby	Publik	<i>Indoor</i>
	Menjaga ketertiban, keamanan dalam dan luar bangunan	Pos keamanan	Servis	<i>Outdoor</i> <i>Indoor</i>
	Melihat rekaman cctv	Ruang CCTV	Servis	<i>Indoor</i>
	Membuat makanan, minuman. Membeli makanan dan minuman	<i>Cafeteria</i>	Publik	<i>Indoor</i>
	Beribadah	<i>Musholla</i>	Servis	<i>Indoor</i>
	Beristirahat	Ruang istirahat	Publik	<i>Indoor</i>
	Menjaga barang staff	Loker	Servis	<i>Indoor</i>
	BAB / BAK	Toilet	Servis	<i>Indoor</i>
	Pulang	Way out	Publik	<i>Outdoor</i>

C. Persyaratan Keruangan

Persyaratan ruang pada Kantor Sewa Industri Kreatif, yaitu yang dikaji adalah aspek akustik, pencahayaan, keamanan, kesehatan, dan penghawaan

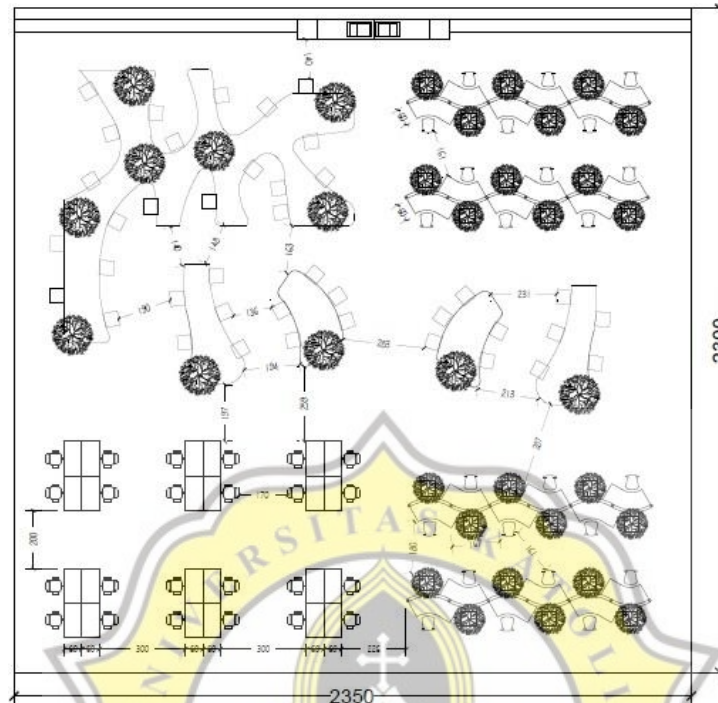
No	Nama Ruang	Aspek									
		Akustik		Pencahayaan		Penghawaan		Keamanan		Kesehatan	
		Stabil	Terang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Kebakaran	Sekuritas	Radiasi	Kelembaban
1	Enterance / Pintu Masuk	•		•		•		•	•	•	•
2	Exit / Pintu Keluar	•		•							
3	Ruang Lobby dan Resepsionis	•		•	•	•	•	•	•	•	•
4	Ruang Tunggu	•		•	•	•	•	•	•	•	•
5	Communal Space	•		•	•	•	•	•	•	•	•
6	Idea Room	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
7	Library Room		•								
8	Game Room	•		•	•	•	•	•	•	•	•
9	Ruang rapat		•		•			•	•	•	•
10	Unit Kantor Sewa Tipe A	•		•	•	•	•	•	•	•	•
11	Unit Kantor Sewa Tipe B	•		•	•	•	•	•	•	•	•
12	Unit Kantor Sewa Tipe C	•		•	•	•	•	•	•	•	•
13	Workshop Studio Fintech		•	•	•		•	•	•	•	•
14	Workshop Studio e-Commerce		•	•	•		•	•	•	•	•
15	Workshop Studio General	•		•	•	•	•	•	•		•
16	Workshop Studio Game	•		•	•	•	•	•	•	•	•
17	ATM Center	•		•	•	•	•	•	•	•	•
18	Playground	•			•		•	•	•	•	•
19	Cafetaria dan Bar	•		•	•	•	•	•	•	•	•
20	Pantry	•		•	•	•	•	•	•	•	•
21	Gudang	•		•	•	•		•			•
22	Loading Dock	•		•	•	•		•	•	•	•
23	Ruang Print dan Fotocopy	•		•	•	•	•	•	•	•	•

24	Ruang Direktur		•	•	•	•	•	•	•	•	•
25	Ruang General Manager		•	•	•	•	•	•	•	•	•
26	Ruang Sekretaris		•	•	•	•	•	•	•	•	•
27	Ruang Staff dan Karyawan		•	•	•	•	•	•	•	•	•
28	Ruang Cleaning Service	•		•	•	•	•	•		•	•
29	Ruang kesehatan	•		•	•	•	•	•		•	•
30	Ruang Ibu Menyusui		•	•	•	•	•	•		•	•
31	Ruang CCTV		•	•	•	•	•	•	•	•	•
32	Musholla		•	•	•	•	•	•	•	•	•
33	Toilet	•		•	•	•	•	•		•	•
34	Ruang Loker	•		•	•	•	•	•	•	•	•
35	Ruang Ganti	•		•	•	•	•	•		•	•
36	Ruang Genset	•		•	•	•	•	•	•	•	•
37	Ruang Pompa	•		•	•	•	•	•	•	•	•
38	Tangga Darurat	•		•	•	•	•	•	•	•	•
39	Ruang Lift	•		•	•	•	•	•	•	•	•
40	Area Parkir	•		•	•	•	•	•	•	•	•
41	Gound Tank	•		•	•	•	•	•	•	•	•
42	Roof Tank	•		•	•	•	•	•	•	•	•
43	Janitor	•		•	•	•	•	•		•	•

3.1.4 Ruang Dalam

A. Studi Ruang Khusus

1. Unit Kantor Sewa



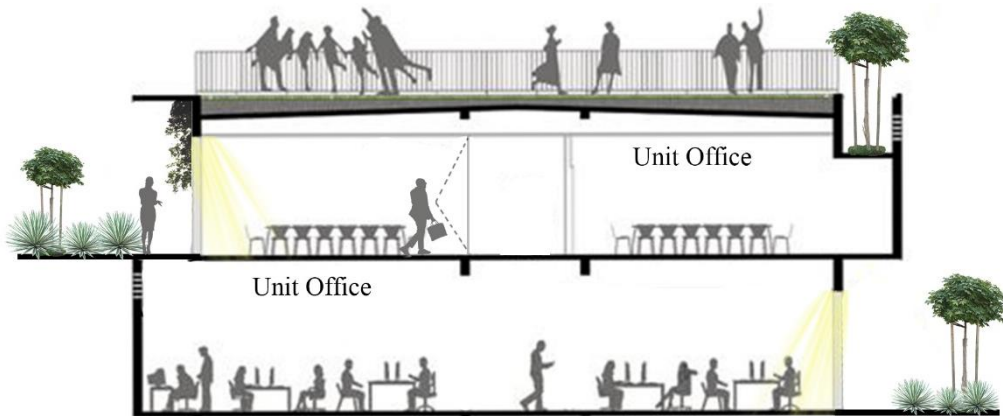
Gambar 30 : Studi Ruang Khusus Unit Kantor Sewa
(Sumber : analisi pribadi)

Pada satu ruang unit sewa tersebut didesain dengan konsep *all in one*, maka semua kegiatan tersebut berada di satu ruang, sehingga ruang tersebut menjadi fleksibel untuk dijadikan berbagai macam kegiatan yang ada pada unit kantor sewa industri kreatif tersebut.

- **Karakteristik ruangan :**

- Disediakan fasilitas penunjang seperti meja kursi denganstandart untuk penggunaaakn computer untuk bekrja serta dapat digunakan unutup menulis dan membaca.
- Penempatan stop kontak yang disesuaikan dengan perletakan furniture meja, serta wifi untuk fasilitas internet
- Terdapat fasilitas pantry yang dapat digunakan pengguna

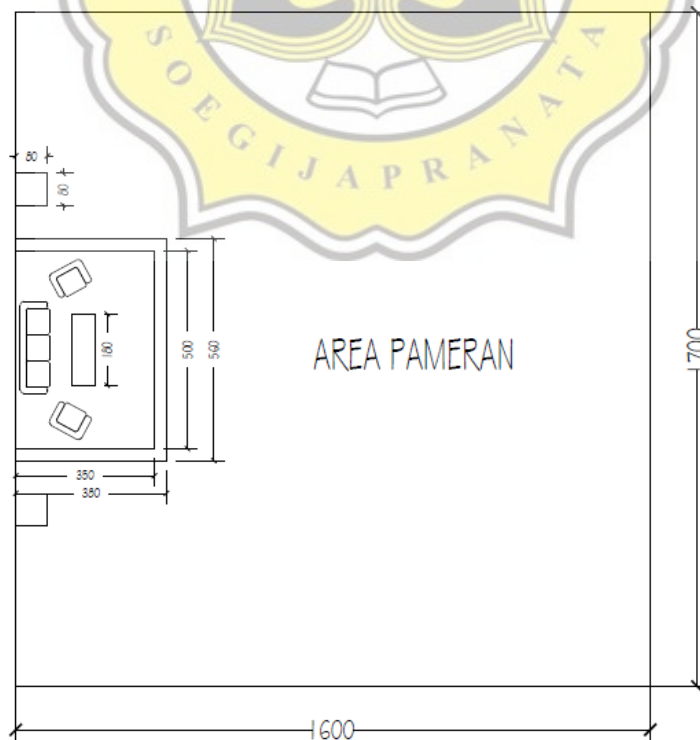
- **Analisa Ruang dan Bentuk**



Gambar 31 : Analisa ruang dan bentuk unit office
(Sumber : Analisa Pribadi)

Penerapan ruang dan bentuk seperti diatas bertujuan untuk mengkoneksikan antara manusia dengan alam secara langsung. Dengan menerapkan transparan wall, dimana manusia terintegrasi secara langsung dengan area hijau yang ada di luar dan dalam bangunan. Menghadirkan cahaya matahari secara langsung untuk menciptakan suasana dinamis, serta menerapkan penghawaan alami yang bertujuan membawa masuk udara segar dari luar menuju ke dalam bangunan.

2. Exhibition Room



Gambar 32 : Studi ruang khusus Exhibition room
(Sumber : analisa pribadi)

Pada ruang tersebut digunakan sebagai ruang untuk mengadakan pameran seni dan juga pertunjukan. Ruang tersebut bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan.

Ruangan tersebut dapat digunakan oleh pengguna dari bidang manapun, namun tetap berada di di pihak dari kantor sewa industri kreatif tersebut

- **Karakteristik Ruangan :**

- Dapat menampung maksimal 200 orang
- Dapat digunakan sebagai pameran dan event space
- Desain atau penataan furniture disesuaikan dengan tema dari pameran yang akan diadakan
- Menggunakan penghawaan buatan , namun untuk pencahayaan lebih cenderung menggunakan pencahayaan alami
- Dapat disewakan untuk event diluar dari pihak kantor sewa industri kreatif

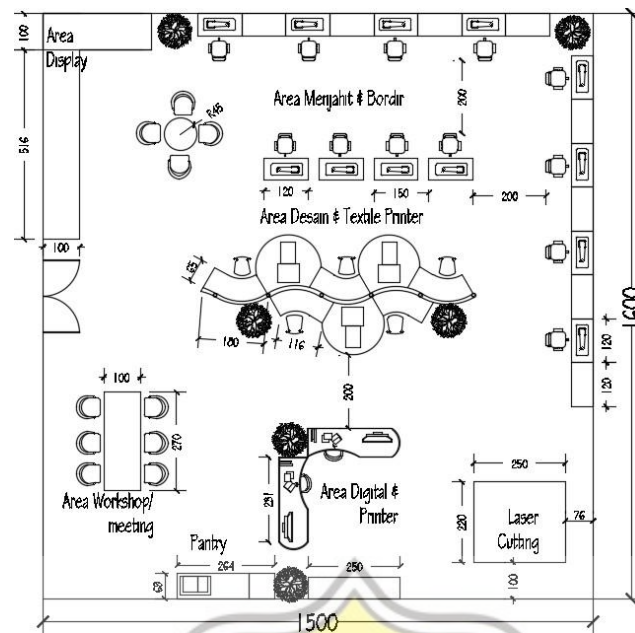
- **Analisa Ruang dan Bentuk**



Gambar 33 : Analisa ruang dan bentuk exhibition room
(Sumber : Analisa Pribadi)

Penerapan ruang dan bentuk seperti diatas bertujuan untuk mengkoneksikan antara manusia dengan alam secara langsung. Dengan menghadirkan vertikal garden dan menerapkan *transparent wall*, dimana manusia terintegrasi secara langsung dengan area hijau yang ada di luar dan dalam bangunan. Menghadirkan cahaya matahari secara langsung untuk menciptakan suasana dinamis. *Vertikal garden* menggunakan sistem pengairan *sprinkler irrigation timer* dimana menghasilkan efek *misting* atau embun air buatan sehingga dapat menghadirkan unsur air sehingga pengguna dapat merasakan seperti berada di alam.

3. Maker Space



Gambar 34 : Studi Ruang Khusus Maker Space
(sumber : analisa pribadi)

Ruangan tersebut digunakan untuk bidang yang membuat suatu karya dapat berupa barang seni maupun digital. Dapat digunakan maksimal untuk 50 orang yang dapat digunakan secara umum. Terdapat area untuk workshop yang dapat digunakan maksimal 6 orang.

- Karakteristik Ruang :

- Berisi peralatan-peralatan produksi seperti mesin jahit, print, computer untuk desain digital untuk pembuatan produk
- Dapat menampung maksimal 50 orang
- Membutuhkan ketenangan
- Pencahayaan yang dibutuhkan yang cukup (Alami dan buatan)
- Dapat digunakan oleh pengguna kantor sewa insutri kreatif pada bidangnya

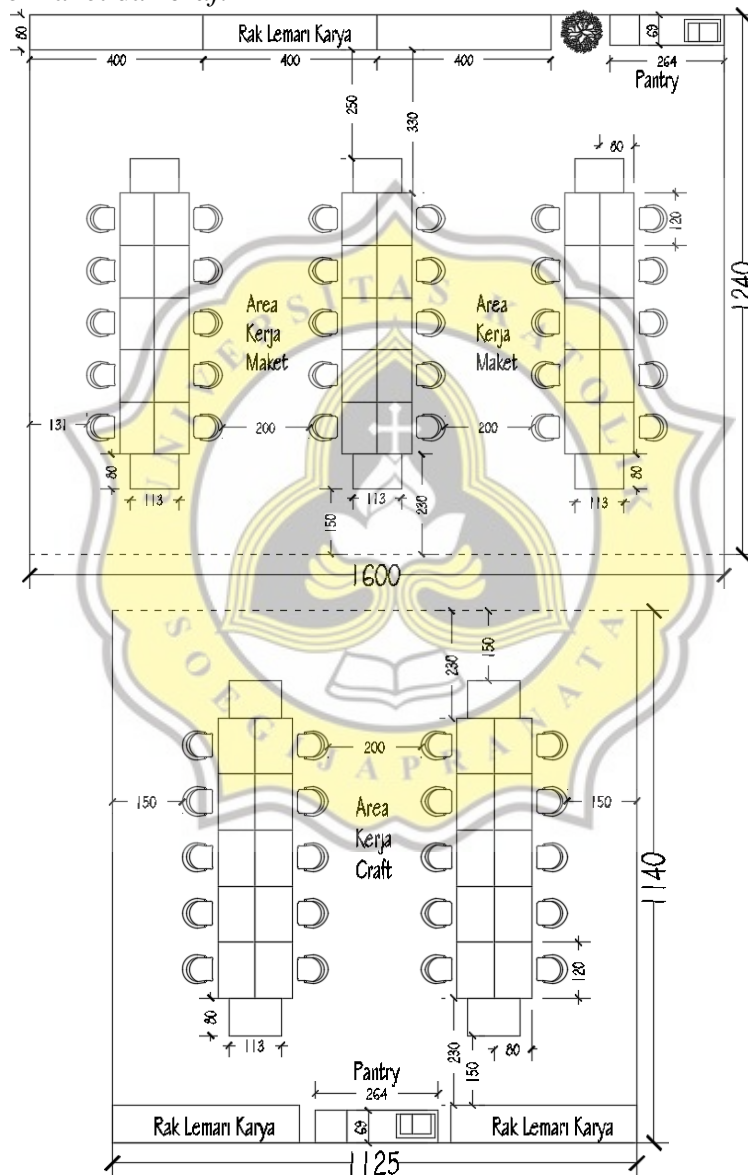
- Analisa Ruang dan Bentuk



Gambar 35 : Penerapan ruang dan bentuk maker space
(Sumber : Analisa Pribadi)

Penerapan ruang dan bentuk seperti diatas menghadirkan pembawaan unsur *natural analogues*, dimana menggunakan bentuk dan pola biomorfik sebagai hubungan material dengan alam. Penerapan tersebut sebagai elemen dekoratif dan mencerminkan geologi lokal dari alam itu sendiri. Menerapkan transparan wall/dinding kaca, dimana manusia dapat terintegrasi secara langsung dengan area hijau yang ada di luar.

4. Studio maket dan *craft*

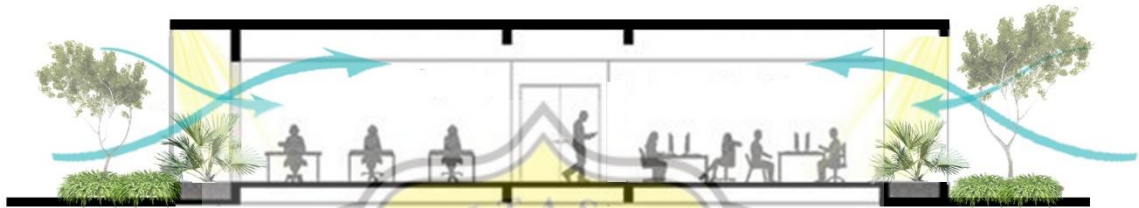


Gambar 36 : Studi Ruang Khusus sStudio Maket dan Craft
(Sumebr : Analisa pribadi)

Merupakan ruangan yang digunakan unutup pengguna kantor industri kreatif dibidang seni yaitu arsitektur dan seni kriya (*craft*). Pada ruangan ini dapat digunakan maksimal 50 orang.

- **Karakteristik ruangan :**
 - Terdapat fasilitas computer yang dapat digunakan terutama untuk pengguna dibidang arsitektur, dengan spesifikasi (autoCAD, Photoshop, Sketchup, dll)
 - Terdapat furniture lemari untuk menyimpan karya
 - Menggunakan pencahayaan alami dan buatan
 - Terdapat fasilitas meja, kursi dan meja

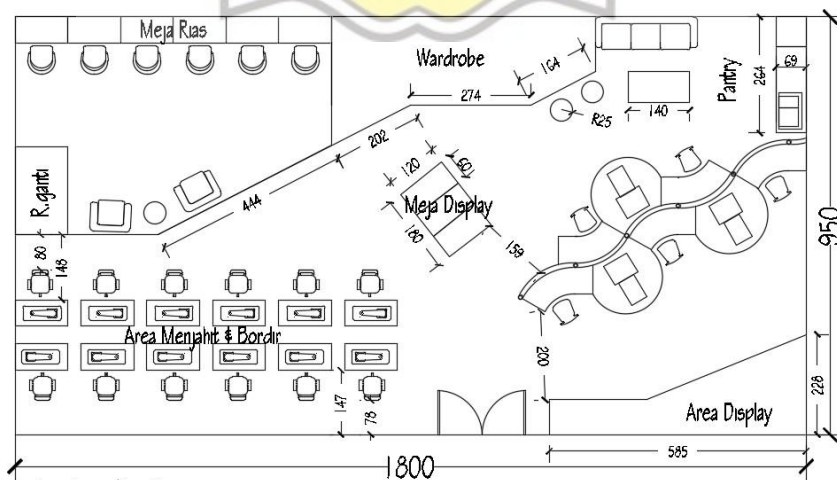
- **Analisa Ruang dan Bentuk**



Gambar 37 : Analisa ruang dan bentuk maket dan craft
(Sumber : Analisa Pribadi)

Penerapan ruang dan bentuk seperti diatas bertujuan untuk mengkoneksikan antara manusia dengan alam secara langsung. Dengan menerapkan transparan wall, dimana manusia terintegrasi secara langsung dengan area hijau yang ada di luar dan dalam bangunan. Menghadirkan cahaya matahari secara langsung untuk menciptakan suasana dinamis, serta menerapkan penghawaan alami yang bertujuan membawa masuk udara segar dari luar menuju ke dalam bangunan.

5. Studi fashion



Gambar 38 : Studi Ruang khusus Studio Fashion
(Sumber : Analisa pribadi)

Ruangan tersebut dapat digunakan terutama dibidang fashion. Ruang ini dapat menampung maksimal 30 orang dan kegiatan yang ada di dalam antara lain menjahit, border, design produk, dll.

- **Karakteristik ruangan :**

- Memeiliki fasilitas antara lain meja, kursi, lampu kerja, mesin jahit, mesin border, area design produk
- Menggunakan penghawaan buatan
- Pencahayaan yang digunakan antara lain pencahayaan buatan dan alami
- Dapat menampung kegiatan dengan kapasitas 30 orang
- Terdapat ruang ganti dan ruang *make up* yang terhubung langsung dengan studio fashion

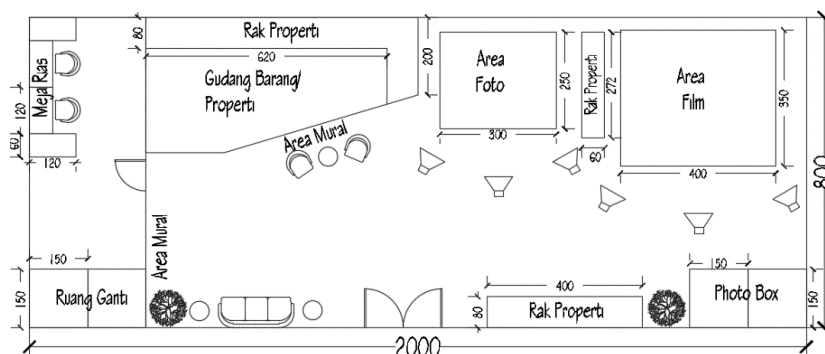
- **Analisa Ruang dan Bentuk**



Gambar 39 : Analisa ruang dan bentuk studio fashion
(Sumber : Analisa pribadi)

Penerapan ruang dan bentuk seperti diatas menghadirkan pembawaan unsur *natural analogues*, dimana menggunakan bentuk dan pola biomorfik sebagai hubungan material dengan alam. Penerapan tersebut sebagai elemen dekoratif dan mencerminkan geologi lokal dari alam itu sendiri. Menerapkan *transparent wall/dinding kaca*, dimana manusia dapat terintegrasi secara langsung dengan area hijau yang ada di luar.

6. Studio Fotografi



Gambar 40 : Studi Ruang Khusus Studi Fotografi
(Sumber : Analisa pribadi)

Pada ruangan tersebut digunakan untuk pengguna terutama dibidang fotografi. Namun pengguna yang lain dapat menggunakannya sebagai tempat untuk foto produk yang telah dibuat saat berkreasi. Ruang tersebut dapat menampung maksimal 20 orang.

- **Karakteristik ruangan :**

- Terdapat fasilitas seperti lighting, camera set propert, dan sebagainya.
- Menggunakan pencahayaan alami dan buatan
- Terdiri dari beberapa ruang yaitu area foto, area film, area ganti, photo box, dan ruang *make up*
- Menggunakan penghawaan buatan
- Dapat digunakan selain dari bidang fotografi sebagai ruang foto produk

- **Analisa Ruang dan Bentuk**



Gambar 41 : Analisa ruang dan bentuk studio fotografi
(Sumber : Analisa pribadi)

Pada studio fotografi terdapat satu sisi yang tidak terkena cahaya matahari secara langsung, namun cahaya matahari dapat tetap masuk karena terdapat bukaan di sisi lain sehingga dapat menghadirkan cahaya yang dinamis dari luar bangunan. menggunakan bentuk dan pola biomorfik sebagai hubungan material dengan alam. Penerapan tersebut sebagai elemen dekoratif serta sebagian menggunakan dinding kaca, dimana manusia dapat terintegrasi dengan area hijau yang ada di luar bertujuan untuk mengkoneksikan antara manusia dengan alam secara langsung.

B. Sumber Analisa dimensi Ruang

- SRK : Studi Ruang Khusus
DA : Neufert Architect Data
AS : Asumsi

Tabel 6 : Analisa Dimensi Ruang

(Sumber : Analisa Pribadi)

Area Penerimaan dan Lobby						
Ruang	Jumlah Ruang	Sumber	Kapasitas	Sirkulasi	Analisa Besaran	Luas Ruang
Enterance	1	AS	30 Orang	50%	0,09/ orang	4,05
Lobby Receptionist	1	AS	30 Orang	50%	0,72 /orang	32,4
Ruang Tunggu	1	AS	30 Orang	50%	0,72 /orang	32,4
Unit Kegiatan Utama						
Unit Kantor Sewa Tipe A						
Unit Kantor Sewa Bidang Musik, TV dan Radio (General)	3	SRK	5 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8 • Kursi kotak @0,48 (4)= 2,4 • Kursi karet bulat @0,4 (2)= 0,8 • Total = 5 	20 x 3 = 60
Unit Kantor Sewa Bidang Fashion (E-Commerce)	3	SRK	5 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8 • Meja Jahit @1,2 (2)= 2,4 • Kursi Bulat @0,4 (2)= 0,8 • Total = 5 	20 x 3 = 60
Unit Kantor Sewa Bidang Kuliner (E-Commerce)	3	SRK	5 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8 • Kursi kotak @0,48 (4)= 2,4 • Kursi karet bulat @0,4 (2)= 0,8 • Total = 5 	20 x 3 = 60
Unit Kantor Sewa Bidang Kriya, Arsitektur, Fotografi (General)	4	SRK	5 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8 • Kursi kotak @0,48 (4)= 2,4 • Kursi karet bulat @0,4 (2)= 0,8 • Total = 5 	20 x 4 = 80

Unit Kantor Sewa Bidang Aplikasi dan Game (Game)	3	SRK	5 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang komputer (2) = 0,9 = 1,8 • Kursi @0,48 (4)= 2,4 • Kursi bulat @0,4 (2)= 0,8 • Total = 5 	20 x 3 = 60
Unit Kantor Sewa Tipe B						
Unit Kantor Sewa Bidang Musik, TV dan Radio (General)	3	SRK	15 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8 • Kursi @0,48 (10)= 4,8 • Ruang Rekaman = 6,5 • Total = 13,10 	52,4 x 3 = 157,2
Unit Kantor Sewa Bidang Fashion (E-Commerce)	3	SRK	15 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (4) = 0,9 = 3,6 • Meja bordir @1,2 (3) = 3,6 • Meja desain & printer textile = 1,6 • Meja makeup = 0,72 • Ruang ganti = 2,4 • Kursi karet @0,4 (2)= 0,8 • Total = 12,72 	50,88 x 3 = 152,64
Unit Kantor Sewa Bidang Kuliner (E-Commerce)	3	SRK	15 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 meja maker panjang (4) = 0,9 = 3,6 • Pantry @1,62 (2) = 3,24 • Rak lemari (2) = 6,4 • Kursi bulat @0,4 (2)= 0,8 • Total = 14,04 	56,16 x 3 = 168,64
Unit Kantor Sewa Bidang Kriya, Arsitektur, Fotografi (General)	4	SRK	15 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja Komputer (4) = 0,9 = 3,6 • Meja kerja/maket/craft @1,32 (5) = 6,6 • Foto box @1,8 (2) = 3,6 • Total = 13,80 	55,2 x 4 = 220,8
Unit Kantor Sewa Bidang Aplikasi dan Game (Game)	2	SRK	15 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja Kerja (4) = 0,9 = 3,6 Area digital : • Meja kursi komputer = 10,3 • Total = 13,9 	55,6 x 3 = 166,8

Unit Kantor Sewa Tipe C						
Unit Kantor Sewa Bidang Musik, TV dan Radio	1	SRK	50 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (10) = 0,9 = 9 • Kursi @0,48 (40)= 19,2 • Ruang Rekaman = 6,5 Meeting room <ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat + kursi = 9,6 • Proyektor area = 2,5 • Bufet & loker = 2,5 • Total = 49,3 	197,2
Unit Kantor Sewa Bidang Fashion	2	SRK	50 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja panjang (10) = 0,9 = 9 • Kursi @0,48 (40)= 19,2 • Meja bordir @1,2 (3) = 3,6 • Meja desain & printer textile = 1,6 • Meja makeup = 0,72 • Ruang ganti = 2,4 Meeting room <ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat + kursi = 9,6 • Proyektor area = 2,5 • Bufet & loker = 2,5 • Total = 51,1 	204,4 x 2 = 408,8
Unit Kantor Sewa Bidang Kuliner	2	SRK	50 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 meja maker (10) = 0,9 = 9 • Kursi @0,48 (40)= 19,2 • Pantry @1,62 (2) = 3,24 • Rak lemari (2) = 6,4 Meeting room <ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat + kursi = 9,6 • Proyektor area = 2,5 • Bufet & loker = 2,5 • Total = 52,4 	208,4 x 2 = 416,8

Unit Kantor Sewa Bidang Kriya, Arsitektur, Fotografi	2	SRK	50 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja Komputer (10) = 0,9 = 9 • Kursi @0,48 (35)= 16,8 • Meja kerja/maket/craft @1,32 (5) = 6,6 • Foto box @1,8 (2) = 3,6 Meeting room <ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat + kursi = 9,6 • Proyektor area = 2,5 • Bufet & loker = 2,5 • Total = 50,6 	202,4 x 2 = 404,8
Unit Kantor Sewa Bidang Aplikasi dan Game	1	SRK	50 Orang	300 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Meja Kerja (10) = 0,9 = 9 Area digital : <ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi komputer (2) = 10,3 = 20,6 Meeting room <ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat + kursi = 9,6 • Proyektor area = 2,5 • Bufet & loker = 2,5 • Total = 44,2 	176,8
Ruang Studio Industri Kreatif Bidang Fintech						
Ruang Digital	1	SRK	48 orang	300 %	Area digital : <ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi komputer dan rak printer (5) = 10,3 x 5 = 51,5 Area meeting : <ul style="list-style-type: none"> • Meja panjang = 2,7 • Kursi @0,32 (6) = 1,92 • Total = 56,12 	224,48
Ruang Studio Industri Kreatif Bidang E-Commece						
Studio Fashion	1	SRK	30 Orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja bordir @1,2 (12) = 14,4 • Meja display @0,72 (3) = 2,16 	179,7

					<ul style="list-style-type: none"> • Kursi @0,32 (30) = 9,6 • Meja desain & printer textile @1,6 (5)= 8 • Manekin display = 5,4 • Pantry = 1,62 • Meja <i>makeup</i> @0,72 (6) = 4,32 • <i>Wardrobe</i> = 12 • Ruang ganti = 2,4 • Total = 59,9 	
Maker space	1	SRK	50 Orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,32 (20) = 26,4 • Rak lemari karya (2) = 6,4 • Kursi @0,25 (40) = 10 • Pantry = 1,62 • Total = 43,02 	128,25
Ruang Studio Industri Kreatif Bidang Game						
Ruang Digital dan Editing	1	SRK	48 orang	300 %	<p>Area digital :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi komputer dan rak printer (5) = 10,3 x 5 = 51,5 <p>Area meeting :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meja panjang = 2,7 • Kursi @0,32 (6) = 1,92 • Total = 56,12 	224,48
Ruang Studio Industri Kreatif Bidang General (Umum)						
Studio Foto	1	SRK	20 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Photo area = 8,02 • Film space = 14,7 • R. Ganti @1,74 (2) = 3,48 • Meja & kursi rias @1,45 (2) = 2,9 	160

					<ul style="list-style-type: none"> • Rak make up @0,6 (2) = 1,2 • Foto box @1,8 (2) = 3,6 • Properti = 11,34 • Rak properti @0,6 (4) = 2,4 • Gudang = 24 • Total = 71,64 	
Ruang Maket dan Craft	1	SRK	50 orang	200 %	Ruang Maket <ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @ 0,96 (30) = 28,8 • Rak lemari karya (3) 3,2 = 9,66 • Kursi @0,25 (30) = 7,5 • Meja alat @0,9 (6) = 5,5 • Pantry = 1,62 	198,3
					Ruang Craft <ul style="list-style-type: none"> • Meja Kerja @1,32(20) = 28,8 • Rak lemari karya (2) = 6,4 • Kursi @25 (40) = 10 • Pantry = 1,62 • Total = 43,02 	128,24
Ruang Content Creator	1	SRK	50 orang	200 %	Area digital : <ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi komputer dan rak printer (5) = 10,3 x 5 = 51,5 Area meeting : <ul style="list-style-type: none"> • Meja panjang = 2,7 • Kursi @0,32 (6) = 1,92 • Total = 56,12 	224,48
Ruang Penunjang						
Library Room	1	AS	20 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Rak Buku @1,2 (10) = 12 • Kursi @0,25 (25) = 6,25 	102

					<ul style="list-style-type: none"> • Meja baca @ 1,05 (15) = 15,75 • Total = 34 	
Cafeteria	1	AS DA	100 orang	100 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi kap. 2 org @0,97 (7) = 6,86 • Meja kursi kap. 4 org @1,95 (9) =17,64 • Kursi @0,18 (4) = 0,72 • Meja kursi kap. 8 org @3,92 (8) = 7,86 • Meja sofa kap. 4 org @3,05 (2) = 6,1 • Meja sofa kap. 8 org @3,6 = 10,16 • Kasir @0,85 (1) = 0,85 • estalase @0,85 (2) = 1,7 • Pastry Warmer = 1,28 • Meja Bar @9,5 (1) = 9,5 • Toilet 6,35 • Gudang barang 8,15 • Tenant @6 (5) = 30 • Dapur coffe shop @16,7 (1) = 16,77 • Area smooking 28,3 • Total keseluruhan = 152,14 	297
Ruang Fotokopi dan Print	1	SRK	6 Orang	50 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja komputer dan rak printer (2) 10,3 = 20,6 • Kursi @0,32 (6) = 1,92 • Mesin fotokopi @1,5 (2) = 3,0 • Mesin Printer @1 (2) = 2,0 • Total = 27,53 	42

Pantry	4	DA	10 orang	50 %	<ul style="list-style-type: none"> • Kitchen Set @6 (4) = 24 	34
Ruang santai	1	AS	10 orang	50 %	<ul style="list-style-type: none"> • 0,72 / orang 	10,8
Exhibition	1	SRK	200 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Stage = 14,5 • Meja model <i>sculpture</i> = 1,28 • Total = 15,78 	270
ATM Center	1	DA	10 orang	20 %	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin ATM dan pengguna = 4 x 10 • Total = 40 	40
Ruang Pengelola						
Ruang Direktur	1	DA	3 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,2 (1) = 1,2 • Kursi @ 0,25 (3) = 0,72 • Nakas panjang @1,2 (1) = 1,2 • Double sofa @1,2 (1) = 1,2 • Meja kecil @0,36(1) = 0,36 • Total = 4,71 	14,14
Ruang General Manger	1	DA	3 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,2 (1) = 1,2 • Kursi @ 0,25 (3) = 0,72 • Nakas panjang @1,2 (1) = 1,2 • Double sofa @1,2 (1) = 1,2 • Meja kecil @0,36(1) = 0,36 • Total = 4,71 	14,14
Ruang Sekretaris	1	AS	4 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,2 (1) = 1,2 • Kursi @ 0,25 (3) = 0,72 • Nakas panjang = @1,2 (1) = 1,2 	9,45

					<ul style="list-style-type: none"> • Total = 2,28 	
Ruang Bendahara	1	AS	2 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,2 (1) = 1,2 • Kursi @ 0,25 (3) = 0,72 • Nakas panjang = @1,2 (1) = 1,2 • Total = 2,28 	9,45
Ruang Administrasi	1	AS	4 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,2 (1) = 1,2 • Kursi @ 0,25 (3) = 0,72 • Nakas panjang = @1,2 (1) = 1,2 • Total = 2,28 	9,45
Ruang Staff dan Karyawan	1	AS	10 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • 6m x 3m = 5,4 m² 	36
Ruang Cleaning Service	1	AS	10 orang	30 %	<ul style="list-style-type: none"> • 1,8m x 3m = 5,4 	36
Ruang Informasi	1	AS	4 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,2 (1) = 1,2 • Kursi @ 0,25 (3) = 0,72 • Nakas panjang = @1,2 (1) = 1,2 • Total = 2,28 	9,45
Ruang Service						
Musholla	1	-	40 orang	50 %	<ul style="list-style-type: none"> • Sajadah @0,6 (40) = 24 • Estalase @0,48 (2) = 0,96 • Wudhu pria = 4,0 • Wudhu wanita = 4,0 • Total = 32,96 	49,44

Ruang Loker	1	AS	30 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Lemari set 0,8 (10) = 8 	24
Ruang Ganti	4	AS	1 Orang	-	<ul style="list-style-type: none"> • Bilik @1x1,5 (4) = 6 	6
Toilet Wanita	4	DA	6 orang	100 %	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet @1,5 (3) = 4,5 • Wastafel @0,6 (2) = 1,2 • Total = 5,7 	11,4 x 4 = 45,6
Toilet Pria	4	DA	8 orang	100 %	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet @1,5 (3) = 4,5 • Wastafel @0,6 (2) = 1,2 • Urinoir @0,96 (3) = 2,88 • Total = 8,58 	17,16 x 4 = 68,64
Janitor	4	DA	1 Orang	100 %	<ul style="list-style-type: none"> • Lemari @0,6 x 3 = 1,8 	3,6 x 4 = 14,4
Ruang CCTV	1	DA	2 orang	200 %	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja @1,5 (1) = 1,5 • Kursi @ 0,25 (2) = 0.5 • Lemari loker dan dispenser = 0,65 • Total = 2,65 	7,95
Ruang Genset	1	AS	-	20 %	<ul style="list-style-type: none"> • 4m x 8 m = 32 m² 	38,4

Ruang Pompa	1	AS	-	20 %	<ul style="list-style-type: none"> • 4m x 8 m = 32 m² 	38,4
Ruang MEP	1	AS	-	20 %	<ul style="list-style-type: none"> • 4m x 4m = 16m² 	19,2



Dari analisis dimensi besaran ruang di atas, dapat ditentukan luas bangunan sebagai berikut :

Total luas Bangunan (LB)

= (luas unit kegiatan utama + ruang penunjang + pengelolaan + ruang service) = **5581,82 m²**

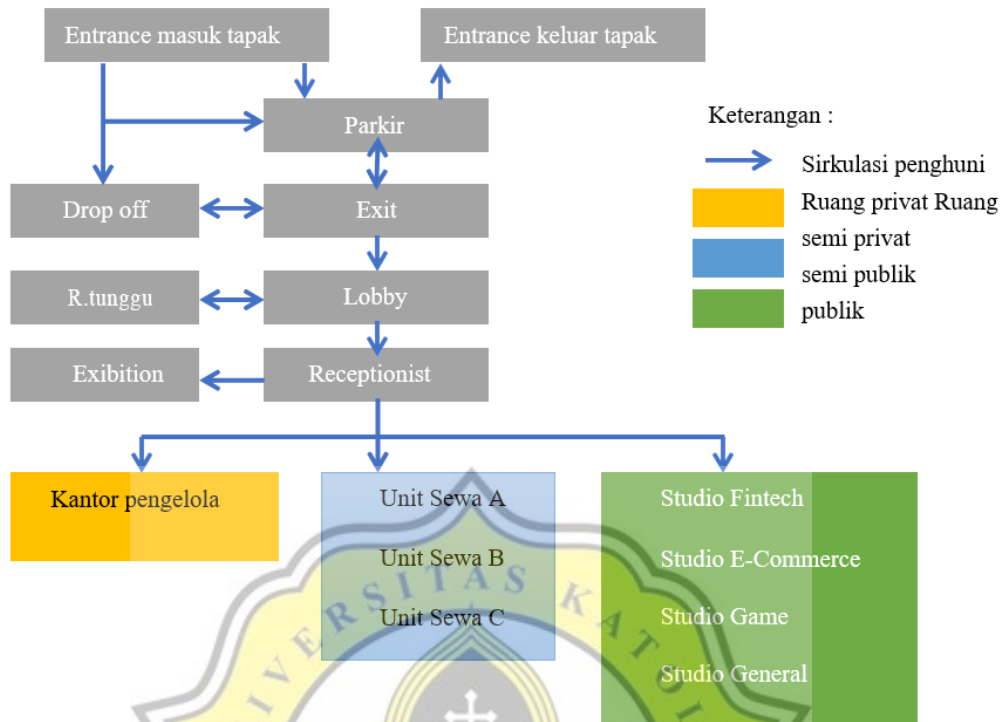
3.1.5 Struktur Ruang

A. Pengelompokan ruang

Privat	Semi Privat	Publik	Service
Unit kantor sewa	Studio Fashion	Enterance masuk dan keluar tapak	Musholla
Ruang direktur	Ruang digital dan Editing	Enterance masuk dan keluar bangunan	Ruang Loker
Ruang sekretaris	Maker Space	Area parkir	Ruang Ganti
Ruang bendahara	Studio Foto	Lobby dan receptionist	Toilet Wanita
Ruang administrasi	Studio maket	Ruang Tunggu	Toilet Pria
Ruang general manager	Studio Craft	Cafetaria dan bar	Janitor
Ruang rapat	Ruang Content Creator	Exhibition Room	Ruang CCTV
Ruang Informasi	Ruang staff dan karyawan	Library Room	Ruang Genset
	Ruang Security	ATM Center	Ruang Pompa
	Ruang ibu menyusui	Playground	Ruang MEP
	Ruang Fotokopi dan print	Game Room	Ruang Cleaning Service
		Ruang santai	Gudang

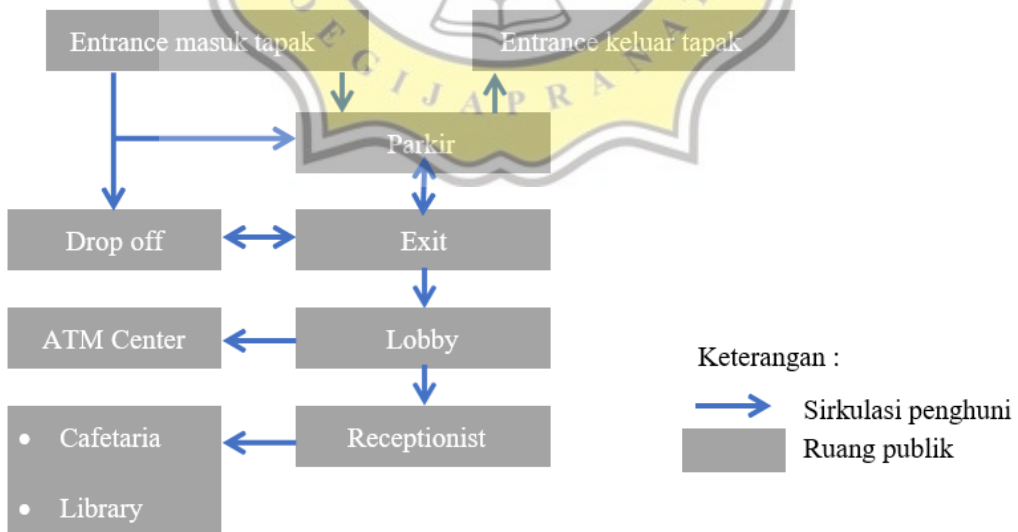
B. Alur Pergerakan

1. Sirkulasi Kegiatan Utama



Bagan 7 : Sirkulasi Kegiatan Utama
(Sumber : Analisa Pribadi)

2. Sirkulasi Kegiatan Penunjang



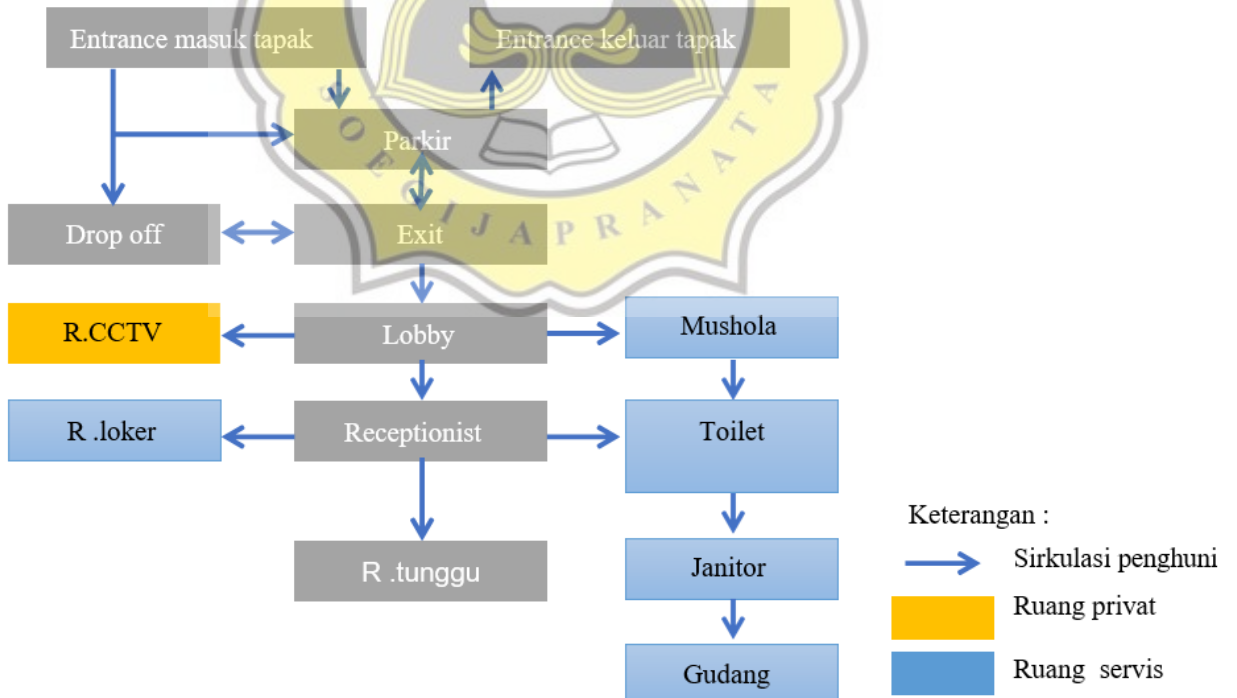
Bagan 8 : Sirkulasi Kegiatan Penunjang
(Sumber : Analisa pribadi)

3. Sirkulasi Kegiatan Pengelola



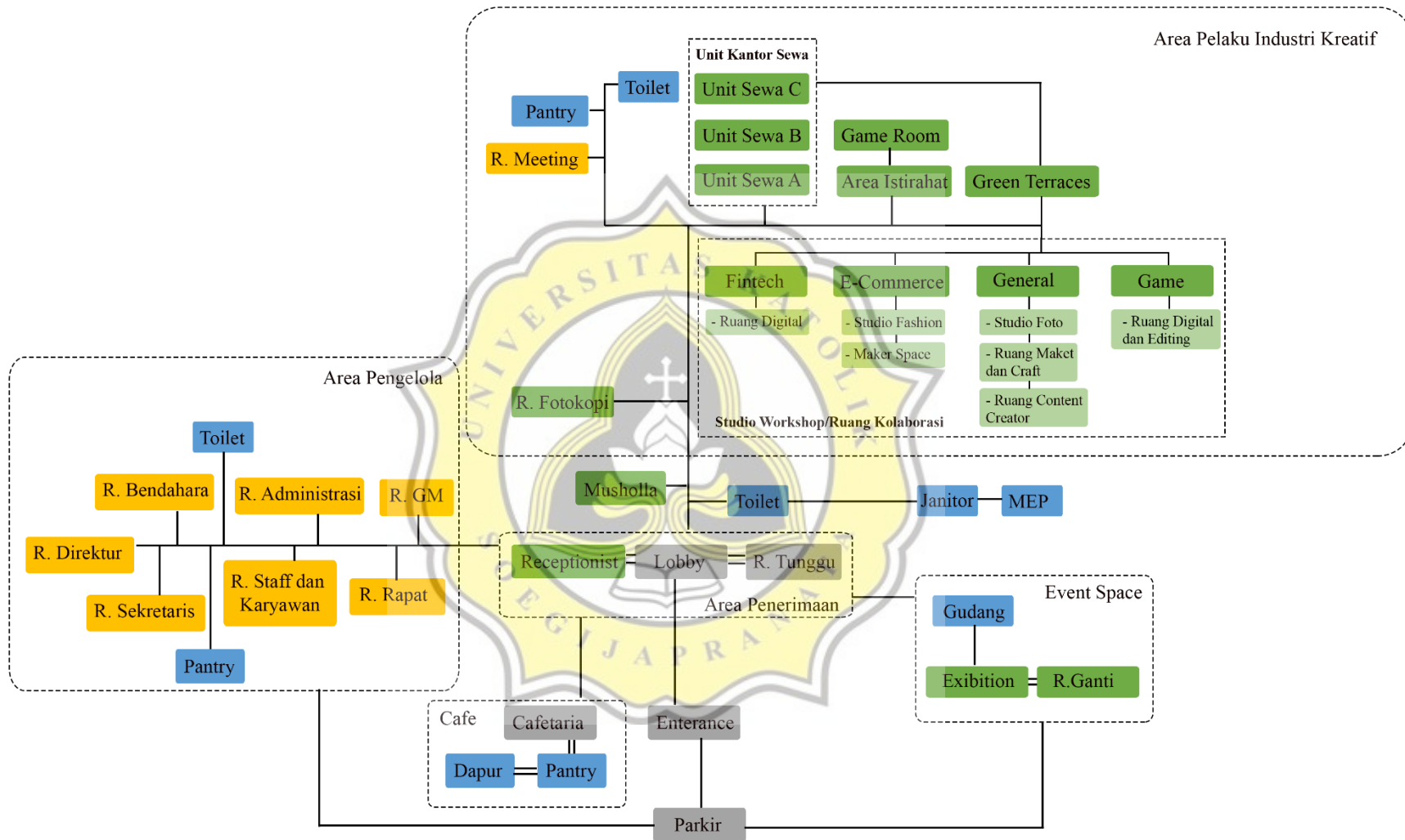
Bagan 9 : Sirkulasi Pengelola
(Sumber : Analisa Pribadi)

4. Sirkulasi Kegiatan Service



Bagan 10 : Sirkulasi Kegiatan Service
(Sumber : Analisa Pribadi)

C. Hubungan Antar Ruang



Bagan 11 : Hubungan Antar Ruang
(Sumber : Analisa Pribadi)

3.2 Analisa Dan Program tapak

3.2.1 Jenis Ruang Luar

A. Kebutuhan Ruang parkir

Pengguna bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif di Kota Semarang menurut analisa adalah 1012 orang. Berikut adalah analisa perhitungan luas lahan parkir berdasarkan asumsi pengunjung/pengguna bangunan

a. Pengelola

Jumlah pengelola	= 52 orang
Sepeda (5%)	= 3 orang
Motor (60%)	= 31 orang x 80% = 24 Motor
Mobil (20%)	= 10 orang x 80% = 8 mobil
Kendaraan Umum (15%)	= 8 orang

b. Pengunjung/pelaku industri kreatif

Jumlah total	= 960 orang
Mobil (25%)	= 240 orang
• 2 penumpang (50%)	= 60 mobil
• 4 penumpang (50%)	= 42 mobil
• Total mobil	= 102 mobil
Motor (60%)	= 576 orang x 70% = 403 motor
Sepeda (5%)	= 58 orang
Kendaraan umum (10%)	= 96 orang

Total kebutuhan parkir kendaraan :

- Mobil (DA) (102 x 10 m²) = 1020 m²
- Motor (DA) (403 x 2,2 m²) = 886,6 m²
- Sepeda (DA) (58 x 1,08 m²) = 62,64 m²

Total luas lahan parkir :

1969,24 m² + sirkulasi 100% = **3938,48 m²**

3.2.2 Luas Lahan efektif

a. Regulasi tapak

Berdasarkan Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) BWK IX
Kecamatan Mijen :

KDB (Koefisien Dasar bangunan) = 40%

KLB (Koefisien Lantai Bangunan) = KLB 1,6 dan maksimal 4 lantai.

GSB (Garis Sepadan Bangunan) = 32 meter

RTH (Ruang Terbuka Hijau) = 30%

b. Luas Kebutuhan Tapak

= (Luas total bangunan : KLB) + luas area parkir

= (5267 : 1,6) + 3938,5 m²

= 7230,4 m²

c. Luas lantai dasar

= KDB x luas kebutuhan tapak

= 40 % x 7230,4

= 2892,15 m²

d. Luas Ruang Terbuka hijau

= 30 % x (Luas area parkir + Luas lantai dasar)

= 30 % x 6830,6

= 2049,2 m²

e. Perhitungan Luas Tapak

= Luas Lantai Dasar + Lahan Parkir + RTH

= 2892,15 + 3938,5 + 2049,2

= **8879,9 m²**

3.3 Analisa Lingkungan Buatan

3.3.1 Analisa Bangunan Sekitar

Bangunan pada sekitar tapak merupakan bangunan permanen antara lain permukiman warga dan bangunan industri. Selain itu tepat di depan tapak terdapat pembangunan yang sedang berlangsung yaitu Mall Uptown BSB City dan Kampus Unika Soegijapranata Semarang.



Gambar 42 : Bangunan Sekitar Tapak
(Sumber : Edit Google Earth)

Dapat dilihat dari foto udara kepadatan bangunan hanya terdapat pada bagian timur yaitu bangunan industri di kawasan BSB City. Namun pada bagian utara tapak masih banyak terdapat lahan hijau berupa perkebunan karet.

Banyaknya lahan hijau di sekitar tapak dapat menjadi potensi untuk mendukung pendekatan arsitektur dari bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif yaitu *biophilic architecture*, dimana nantinya dapat menjadi daya dukung yang baik untuk mendekatkan hubungan antara alam dengan manusia.

3.3.2 Analisa Transportasi dan Utilitas

Akses tapak terdapat 2 jalan untuk kendaraan yaitu pada Jl. Perkebunan Pesantren yang memiliki lebar jalan masing-masing 7 meter dan Jl. H. Subeno.



Gambar 43 : Jalan perkebunan Pesantren
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



*Gambar 44 : Jalan H. Subeno
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)*

Jalan disekitar tapak merupakan jalan cor beton, namun sebagian masih terdapat jalan yang masih aspal. Masing-masing jalan dapat dilalui kendaraan pribadi seperti Mobil, Motor, Mobil Box, Dan Kendaraan Umum seperti Ojek Online, BRT, Taxi Online.



*Gambar 45 : Utilitas pada tapak
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)*

Kondisi jalan tersebut cenderung sepi dan tidak ramai kendaraan, hal tersebut cocok jika bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif berada pada tapak tersebut. Pada jalan Perkebunan Pesantren terdapat utilitas yang cukup memadai, yaitu jaringan listrik, jaringan telkom dan saluran PDAM.

3.3.3 Analisa Aksesibilitas

Tapak terletak pada area dekat dengan permukiman, jarak dari permukiman yang posisinya terletak disebelah barat tapak memiliki jarak sekitar 100 meter dan dapat ditempuh dengan waktu kurang lebih 3 menit jika berjalan kaki.

Jika datang dari kota Semarang (15,6 km) dapat melalui kawasan simpang lima – Jl. Pandanaran – Jl. Mrg Sugiyopranata – Jl. Ngaliyan – Jl. Raya Semarang Boja. Waktu yang ditempuh dari kawasan simpang lima hingga ke lokasi memerlukan sekitar 27 menit dengan menggunakan kendaraan pribadi motor/mobil.

3.3.4 Analisa Vegetasi

Kondisi eksisting tapak memiliki tanaman hijau berupa semak-semak liar yang tumbuh di area tapak, sehingga hal tersebut memungkinkan mengganggu pembangunan, maka pemangkasan terpaksa dilakukan. Selain itu disekitar tapak terdapat vegetasi lain seperti ketapang kencana, dimana hal tersebut dapat direspon dengan memanfaatkan sebagai tanaman peneduh dan sebagai mereduksi kebisingan dari luar tapak.



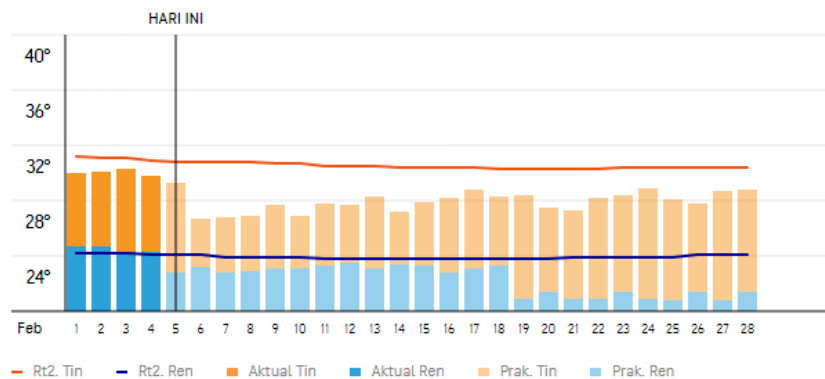
Gambar 46 : Vegetasi di area tapak
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.4 Analisa Lingkungan Alami

3.4.1 Analisa Klimatik

GRAFIK SUHU

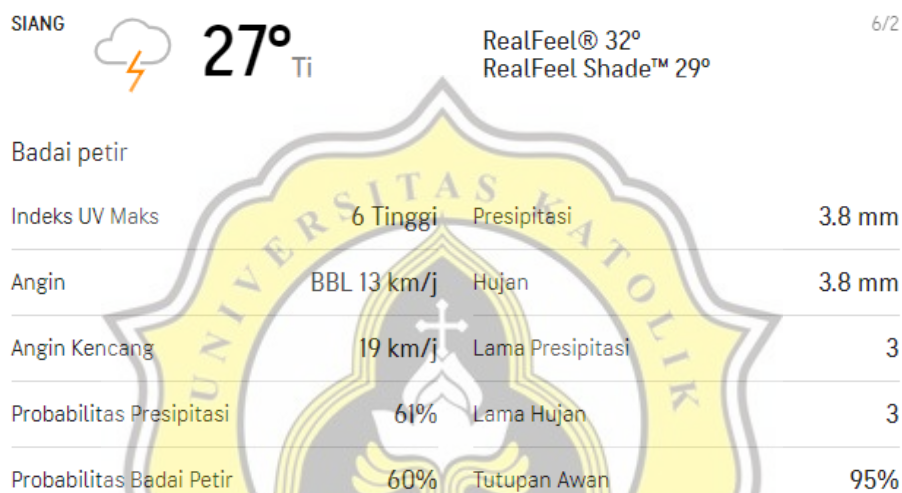
°C



Gambar 47 : Iklim Kecamatan Mijen
 (Sumber : <https://www.accuweather.com/id/id/mijen/1892397/february-weather/1892397>)

Mijen memiliki iklim tropis 2 musim. Suhu tertinggi pada bulan Februari dengan suhu 31°C saat siang hari dan suhu paling rendah yaitu 24°C pada malam hari. Iklim pada Kecamatan Mijen dinilai sangat mendukung kegiatan bekerja untuk Kantor Sewa Industri Kreatif, dikarenakan memiliki suhu rata-rata yaitu 23-24°C.

Pada siang hari angin memiliki intensitas kecepatan yaitu 19 km/jam dan angin berhembus dari arah barat.



Gambar 48 : Iklim Siang Hari di Kecamatan Mijen
 (Sumber : <https://www.accuweather.com/id/id/mijen/1892397/current-weather/1892397>)

3.5 Analisa Penerapan Vegetasi dalam Bangunan

Hadirnya vegetasi pada bangunan akan mengintegrasikan langsung terhadap unsur alam yang dapat mengurangi tekanan darah dan menurunkan tingkat detak jantung, dan tentunya dengan memasukkan unsur alam pengguna mendapat kenyamanan diri serta meningkatkan produktivitas. Vegetasi dapat memberikan dampak yang positif diantaranya memberi kenyamanan dan kesegaran pikiran. Bahkan, beberapa jenis tanaman dapat menetralkan racun penyebab gangguan pernapasan. Jenis-jenis tanaman tersebut diantaranya dijelaskan pada table berikut.

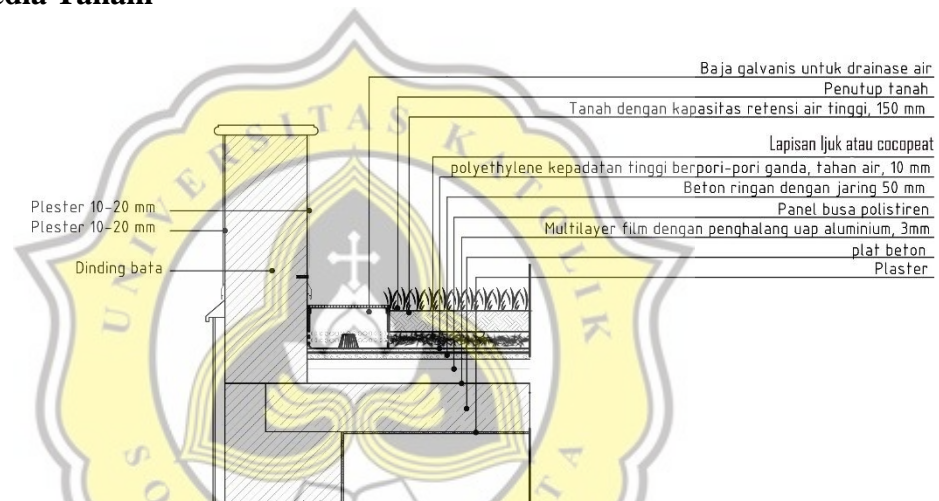
3.5.1 Teknis Penerapan Vegetasi dalam Bangunan

Pada teknis penanaman pada bangunan terdapat 2 macam yaitu dengan media penanaman dilantai (*Floor Garden*) dan penanaman dengan cara vertikal atau dapat disebut sebagai vertikal garden (*green wall*).

3.5.1.1 Floor garden

Floor garden merupakan salah satu penerapan dalam membuat taman di dalam bangunan atau ruang. Salah satu upaya dalam membentuk suasana ruang yang dapat meredakan stress dan penat saat bekerja salah satunya adalah dengan cara membuat taman di dalam bangunan.

A. Media Tanam



Gambar 49 : Media Tanam Floor Garden
(Sumber : Analisa Pribadi)

Hal yang pertama perlu diperhatikan adalah melapisi dak beton dan bak tanaman dengan material *waterproofing*, guna mencegah air yang rembes ke ruangan yang ada di bawah serta melindungi struktur tulangan yang ada pada balok lantai. Juga disediakan instalasi air bersih yang nantinya digunakan untuk menyiram tanaman, serta memperhatikan air pembuangan yang tersambung dengan tepi dak terendah lalu dihubungkan menuju bak resapan di tanah dan ke saluran pembuangan.

Teknis Penanaman :

- Memasang ijuk atau *cocopeat* / sejenis serabut kelapa di atas dak beton berjajar teratur dengan ketebalan 10 cm. fungsi ijuk adalah untuk menahan sekaligus menyaring air yang rembes dari pasir dan tanah
- Menuang tanah merah dan humus sebagai media tanam.

- Setelah itu dapat ditanam dengan kriteria tanaman yaitu memiliki akar yang tidak merusak struktur, tanaman tersebut dijelaskan sebagai berikut.

B. Jenis Tanaman

1. Calathea Variegata



- Jarak : 0,3 Meter
- Tinggi : 0,5 Meter
- Lebar Tajuk : 0,8 Meter
- Keterangan :

Tanaman jenis Calathea Variegata banyak digunakan sebagai tanaman indoor karena tanaman tersebut memiliki kelebihan salah satunya yaitu penghasil banyak oksigen serta dapat menyerap polusi/racun yang ada di udara. Perawatan tanaman ini antara lain dengan memberi pencahayaan yang cukup, namun untuk kebutuhan air sendiri tanaman ini tidak terlalu membutuhkan air yang terlalu banyak.

2. Monstera Variegata



- Jarak : 1-2 Meter
- Tinggi : 0,5 Meter
- Lebar Tajuk : 0,5 Meter
- Keterangan :

Tanaman ini merupakan tanaman yang cocok ditempatkan didalam ruang karena memiliki karakter daunnya yang unik dan cantik. Tanaman jenis ini merupakan tanaman yang mudah tumbuh di iklim tropis. Tanaman monstera variegata membutuhkan cahaya dan air yang cukup untuk dapat tumbuh subur. Namun tanaman jenis ini memiliki kelebihan yaitu

diantaranya dapat menyerap racun dan polutan udara yang ada di dalam ruang.

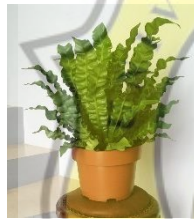
3. Dracaena



- Jarak : 0,3 Meter
- Tinggi : 0,4 Meter
- Lebar Tajuk : -
- Keterangan :

Tanaman ini berfungsi sebagai penyerap polusi udara seperti gas carbondioksida dan carbon monoksida. Tanaman ini memiliki karakter daun yang tingginya maksimal hanya 40 cm sehingga sangat cocok ditempatkan pada selasar atau pedestrian.

4. Kadaka



- Jarak : 0,3 Meter
- Tinggi : 0,5 Meter
- Lebar Tajuk : -
- Keterangan :

Kadaka merupakan jenis paku-pakuan (*Pteridophyta*). Memiliki panjang daun maksimal yaitu 50cm. Tanaman tersebut juga bermanfaat sebagai penyejuk udara di dalam ruang. Walaupun tanaman tersebut cenderung membutuhkan cahaya yang cukup, namun perannya cukup berpengaruh terhadap kualitas udara pada ruang

5. Sansevieria (Lidah Mertua)



- Jarak : 0,3 Meter
- Tinggi : 0,7 Meter
- Lebar Tajuk : -
- Keterangan :

Tanaman lidah mertua banyak digunakan sebagai tanaman indoor karena tanaman tersebut memiliki kelebihan salah satunya yaitu penghasil banyak oksigen serta dapat menyerap polusi/racun yang ada di udara. Perawatan tanaman ini sangat mudah karena jenis tanaman ini dapat tumbuh di dalam kondisi sedikit air atau kering, serta tidak membutuhkan pencahayaan yang banyak.

6. Tanaman Palem



- Jarak : 1-2 Meter
- Tinggi : 1-1,5 Meter
- Lebar Tajuk : 0,6 Meter
- Keterangan :

Tanaman jenis palem memiliki karakter tumbuhnya yang tegak dan tampilan daunnya cantik. Tanaman palem juga baik dalam menyerap polutan yang ada di udara. Namun tanaman tersebut membutuhkan perawatan yang cukup antara lain yaitu sering terkena cahaya matahari dan membutuhkan air yang cukup.

7. Ficus Lyrata

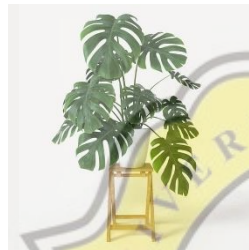


- Jarak : 3-5 Meter

- Tinggi : 1-2 Meter
- Lebar Tajuk : 1 Meter
- Keterangan :

Tanaman jenis Ficus Lyrata sebenarnya merupakan jenis tanaman karet hias. Memiliki karakter daun yang lebar dan tebal, serta memiliki warna daun hijau yang mampu menyerap formaldehida dan banyak menghasilkan oksigen. Tanaman jenis ini mampu bertahan di dataran rendah. Tanaman ini mempunyai perawatan yang baik karena membutuhkan pencahayaan dan air yang cukup

8. Monstera Deliciosa



- Jarak : 1-2 Meter
- Tinggi : 0,7 Meter
- Lebar Tajuk : 0,5 Meter
- Keterangan :

Tanaman ini merupakan tanaman yang cocok ditempatkan didalam interior karena daunnya yang unik dan cantik. Tanaman jenis ini merupakan tanaman yang mudah tumbuh di iklim tropis. Tanaman monstera deliciosa membutuhkan cahaya dan air yang cukup untuk dapat tumbuh subur.

9. Philodendron



- Jarak : 1-2 Meter
- Tinggi : 0,5 Meter
- Lebar Tajuk : 0,7 Meter

- Keterangan :
Tanaman ini memiliki karakter daun yang berwarna merah kehijauan. Daun dari tanaman ini lebar dan berbentuk hati. Tanaman philodendron dapat menyerap racun dari perabot yang ada di dalam ruangan seperti furniture dari kayu, karpet, dan dapat menyerap racun dari asap rokok, oleh karena ini tanaman jenis ini sangat cocok untuk diterapkan pada dalam bangunan.

10. Spider Plants

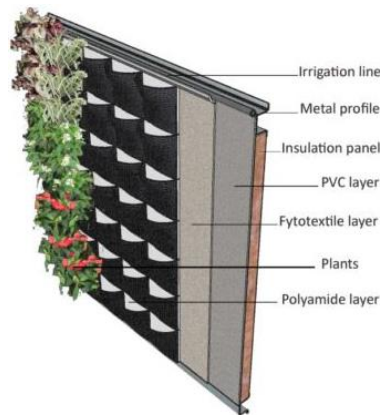


- Jarak : 0,5 Meter
- Tinggi : 0,5 Meter
- Lebar Tajuk : -
- Keterangan :
Tanaman ini merupakan jenis *Chlorophytum Comosum*, yang sering digunakan sebagai tanaman perdu atau dapat digantung pada dinding. Memiliki karakter daun yang panjang menjuntai seperti kaki laba-laba. Tanaman ini memiliki masa hidup yang cukup lama dengan pencahayaan matahari tidak langsung, sehingga sangat cocok menjadi tanaman yang berada didalam ruangan.

3.5.1.2 Vertikal Garden

Vertikal Garden ini merupakan penanaman yang dilakukan pada struktur vertikal pada bangunan seperti dinding atau panel dan dapat dimana saja. Penanaman tersebut dapat menjadi lebih menarik dan bahkan dapat menciptakan suasana yang positif dan dapat memberikan efek psikologis pada manusia yang dapat meningkatkan produktivitas pengguna. Nantinya green wall tersebut dapat menjadi elemen yang menyatu dengan bangunan kantor sewa industri kreatif.

A. Media Green Wall



Gambar 50 : Media Tanam Green Wall

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/733594226778538519>)

Untuk media dari green wal sendiri terdiri dari beberapa lapis yaitu, rangka daripada green wall itu sendiri yang biasanya terdiri dari panel-panel yang terbuat dari besi hollow, lalu ditutup oleh insulation panel yaitu berfungsi untuk lapisan kedap air. Setelah itu terdapat media utama dari untuk meletakkan tanaman yaitu polybag kain berpori yang berisi substrate dan pupuk, kemudian tanaman baru dapat ditanam.

Untuk penyiraman sendiri menggunakan *sprinkler irrigation timer*, yang prinsipnya menghasilkan *Misting* atau embun air yang dimana hal tersebut juga dapat mengkoneksikan manusia terhadap alam secara non visual dan pengguna dapat merasakan seperti berada di alam dengan adanya embun atau air yang ditimbulkan.

B. Macam-Macam Tanaman

1. Pilansia



Gambar 51 : Tanaman Pilansia

(Sumber : id.pinterest.com)

Merupakan tanaman darat yang mempunyai karakteristik yaitu dapat berbunga jika berumur lebih dari 1 bulan. Perawatannya terbilang

cukup mudah karena jenis tanaman ini merupakan tanaman indoor yang tidak memerlukan cahaya lebih.

2. Kriptantus



Gambar 52 : Tanaman Kriptantus
(Sumber : id.pinterest.com)

Kriptantus merupakan tanaman yang sangat mudah dalam perawatannya, karena tanaman ini mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan baru. Mempunyai karakteristik daun yang tidak mudah rontok, selain itu tanaman ini mempunyai corak warna merah sehingga cocok untuk diterapkan pada *green wall* dikarenakan warnanya yang kontras dengan tanaman lain.

3. Bromelia



Gambar 53 : Tanaman Bromelia
(Sumber : id.pinterest.com)

Bromelia merupakan tanaman yang paling mudah perawatannya karena tidak perlu air yang terlalu banyak, dikarenakan tanaman ini merupakan tanaman yang berasal dari dataran rendah yang terbiasa dengan kondisi kurang air.

4. Pakis-Pakistan



Gambar 54 : Tanaman Pakis-Pakistan
(Sumber : id.pinterest.com)

Pakis-pakistan merupakan salah satu tanaman yang terbilang cukup penting untuk tanaman yang diletakkan pada *green wall*. Selain mempunyai daun yang banyak, tanaman pakis-pakistan tersebut juga bermanfaat sebagai penyejuk udara di dalam ruang. Walaupun tanaman tersebut cenderung membutuhkan cahaya yang cukup, namun perannya sangat berpengaruh terhadap kualitas udara pada ruang

