

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

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

PUSAT KEBUDAYAAN JAWA PESISIRAN DI KOTA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

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



Disusun oleh:

Anselmus Givanda Satria Ekaputra
NIM: 17.A1.0164

Dosen pembimbing:

Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, M. T.
NIDN. 0612066201

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PUSAT KEBUDAYAAN JAWA PESISIRAN DI KOTA SEMARANG
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Diajukan oleh : Anselmus Givanda Satria Ekaputra

NIM : 17.A1.0164

Tanggal disetujui : 22 Maret
2021Telah setuju oleh

Pembimbing : Ir. Yulita Titik S. M.T.

Penguji 1 : Dr.Ir. Alb. Sidharta M.S.A.

Penguji 2 : Dr. Ir. V G. Sri Rejeki M.T.

Penguji 3 : Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo

M.S.A.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.A1.0164

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anselmus Givanda Satria Ekaputra

NIM : 17.A1.0164

Menyatakan bahwa karya ilmiah Proyek Akhir Arsitektur periode LXXIX, Semester Genap Tahun 2020/2021, Progam Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Judul : Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Pembimbing : Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, M.T.

adalah bukan karya plagiasi dan jika dikemudian hari ditemukan suatu tindak plagiasi dalam penyusunan karya ilmiah ini, saya menyatakan siap untuk menerima konsekuensinya.

Semarang, Maret 2021



Anselmus Givanda Satria Ekaputra

NIM 17.A1.0164

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anselmus Givanda Satria Ekaputra

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : 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 Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual” 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, 22 Maret 2021



Anselmus Givanda Satria Ekaputra

NIM 17.A1.0164

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan landasan perancangan dengan judul “Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual”. Adapun tujuan dari penyusunan landasan perancangan ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur, pada periode Genap, Tahun 2020/2021, Program Studi Arsitektur, Universitas Katolik Soegijapranata.

Dalam penyusunan landasan perancangan ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh sebab itu, dengan ketulusan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Ir. Yulita Titik S., M.T., selaku koordinator Projek Akhir Arsitektur Periode LXXIX Tahun 2020/2021 sekaligus dosen pembimbing, yang telah memberi pengetahuan arahan, kritik, dan saran yang membantu dalam penyusunan Landasan Perancangan ini.
2. Bapak Christian Moniaga, M. Ars., selaku dosen wali sekaligus Kepala Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, yang telah memberi gambaran dan pengarahan dalam menempuh pendidikan di Program Studi Arsitektur, Unika Soegijapranata.
3. Ibu Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph. D, selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain, Unika Soegijapranata.
4. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan moril dan materiil dalam pendidikan, khususnya dalam penyusunan landasan perancangan ini
5. Sahabat serta teman-teman yang senantiasa memberi semangat dan bantuan dalam persiapan, survei, penyusunan, hingga penyelesaian landasan perancangan ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, atas segala bantuan dalam penyusunan landasan perancangan ini.

Demikian landasan perancangan ini dibuat Penulis berharap semoga landasan perancangan yang telah disusun ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih

Semarang, 22 Maret 2021



Anselmus Givanda Satria Ekaputra

NIM 17.A1.0164

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	1
BAB I.....	2
1.1. LATAR BELAKANG.....	2
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN	4
1.4. MANFAAT.....	4
1.5. ORIGINALITAS.....	4
1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	5
BAB II.....	7
2.1. GAMBARAN UMUM PROYEK.....	7
2.1.1. TERMINOLOGI PROYEK.....	7
2.1.2. GAMBARAN UMUM FUNGSI BANGUNAN.....	8
2.1.3. STUDI PRESEDEN.....	10
2.2. GAMBARAN UMUM TOPIK.....	20
2.2.1. TEMA PERANCANGAN.....	20
BAB III.....	21
3.1. ANALISIS PROGRAM FUNGSI BANGUNAN.....	21
3.1.1. ANALISIS FUNGSI BANGUNAN.....	21

3.1.2.	KAPASITAS & KEGIATAN.....	29
3.1.3.	PROGRAM RUANG.....	37
3.1.4.	ORGANISASI RUANG	59
3.2.	ANALISIS TAPAK	68
3.2.1.	PEMILIHAN LOKASI & TAPAK	68
3.2.2.	ANALISIS LINGKUNGAN ALAMI TAPAK.....	73
3.2.3.	ANALISIS LINGKUNGAN BUATAN TAPAK	80
3.2.4.	ANALISIS LOKASI DI LUAR TAPAK	88
3.2.5.	ANALISIS POTENSI & KENDALA TAPAK.....	90
BAB IV	92
4.1.	ANALISIS MASALAH.....	92
4.1.1.	MASALAH FUNGSI BANGUNAN DENGAN ASPEK PENGGUNA.....	92
4.1.2.	MASALAH FUNGSI BANGUNAN DENGAN TAPAK.....	92
4.1.3.	MASALAH FUNGSI BANGUNAN DENGAN LINGKUNGAN DI LUAR TAPAK	93
4.1.4.	MASALAH FUNGSI BANGUNAN, LINGKUNGAN, DAN TAPAK DENGAN TOPIK YANG AKAN DIANGKAT.....	94
4.2.	IDENTIFIKASI MASALAH.....	94
4.3.	PERNYATAAN MASALAH UTAMA	96
BAB V	97
5.1.	KAJIAN TEORI TATA RUANG INTERAKTIF	97
5.1.1.	PENGERTIAN ARSITEKTUR INTERAKTIF	97
5.1.2.	PERANCANGAN TATA RUANG ARSITEKTUR INTERAKTIF	97
5.2.	KAJIAN TEORI BANGUNAN ATRAKTIF	99
5.2.1.	PENGERTIAN ATRAKTIF DALAM LINGKUP ARSITEKTUR.....	99
5.2.2.	PERTIMBANGAN DALAM MERANCANG BANGUNAN ATRAKTIF... 100	
5.3.	KAJIAN TEORI ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	101
5.3.1.	PENGERTIAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	101

5.3.2.	LOKALITAS ARSITEKTUR SEMARANG.....	102
5.4.	KAJIAN TEORI BANGUNAN ADAPTIF.....	104
5.4.1.	PENGERTIAN ARSITEKTUR ADAPTIF.....	104
5.4.2.	DESAIN YANG ADAPTIF UNTUK BANGUNAN TAHAN BANJIR	104
BAB VI.....		109
6.1.	PENDEKATAN PERANCANGAN SECARA UMUM.....	109
6.1.1.	PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	109
6.2.	PENDEKATAN PERANCANGAN TERKAIT PERMASALAHAN UTAMA... 111	
6.2.1.	PENDEKATAN KONSEP INTERIOR DAN LANSEKAP INTERAKTIF UNTUK MEWADAH KEGIATAN EDUKASI DAN REKREASI	111
6.2.2.	PENDEKATAN KONSEP BENTUK DAN PELINGKUP ATRAKTIF YANG MENCIRIKAN BUDAYA SEMARANG	112
6.2.3.	PENDEKATAN KONSEP LANSEKAP DAN STRUKTUR YANG ADAPTIF TERHADAP RESIKO BANJIR.....	112
BAB VII.....		115
7.1.	LANDASAN TATA RUANG.....	115
7.1.1.	LANDASAN TATA RUANG DALAM.....	115
7.1.2.	LANDASAN TATA RUANG LUAR.....	116
7.2.	LANDASAN BENTUK BANGUNAN.....	118
7.3.	LANDASAN STRUKTUR BANGUNAN.....	118
7.3.1.	STRUKTUR BAWAH	118
7.3.2.	STRUKTUR TENGAH.....	119
7.3.3.	STRUKTUR ATAP.....	122
7.4.	LANDASAN SISTEM UTILITAS.....	125
7.4.1.	SISTEM KELISTRIKAN.....	125
7.4.2.	SISTEM PENYALURAN AIR BERSIH	126
7.4.3.	SISTEM PEMBUANGAN AIR KOTOR	126
7.4.4.	SISTEM PENGHAWAAN.....	127

7.4.5.	SISTEM PENCAHAYAAN	127
7.4.6.	SISTEM TELEKOMUNIKASI.....	130
7.4.7.	SISTEM TRANSPORTASI VERTIKAL.....	130
7.4.8.	SISTEM KEAMANAN	131
7.4.9.	SISTEM PROTEKSI KEBAKARAN	132
LAMPIRAN.....		133
A.	STUDI BANDING BESARAN RUANG PROYEK SEJENIS.....	133
1.	DIMENSI RUANG WORKSHOP BATIK.....	133
B.	STANDAR RUANG KHUSUS.....	135
1.	DIMENSI RUANG AREA GAMELAN/KARAWITAN.....	135
2.	DIMENSI RUANG AREA DISPLAY & JARAK PANDANG PADA GALERI 136	
3.	DIMENSI SEATING UNIT PADA AMPHITHEATER & AUDIO-VISUAL STUDIO.....	138
C.	ANALISIS PRIBADI BESARAN RUANG.....	139
1.	DIMENSI RUANG ATM CENTER (PER UNIT)	139
2.	DIMENSI RUANG TICKET & INFORMATION	139
3.	DIMENSI RUANG BOOTH FOOD COURT	140
HASIL TES ANTI-PLAGIASI.....		141
DAFTAR PUSTAKA		142

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1.3-1 Galeri Salihara pada Kompleks Salihara Arts Center</i>	12
<i>Gambar 2.1.3-2 Teater Atap pada Kompleks Salihara Arts Center</i>	12
<i>Gambar 2.1.3-3 Anjung Salihara pada Kompleks Salihara Arts Center</i>	13
<i>Gambar 2.1.3-4 Bale Karesmen sebagai Ruang Pertunjukan yang Akrab pada Kompleks SAU</i>	14
<i>Gambar 2.1.3-5 Pusat Produksi Angklung pada Kompleks Saung Angklung Udjo</i>	14
<i>Gambar 2.1.3-6 Unsur Arsitektur Rumah Sunda pada Kompleks Saung Angklung Udjo</i>	15
<i>Gambar 2.1.3-7 Konsep Arsitektur Pernaungan pada Bale Karesmen SAU</i>	16
<i>Gambar 2.1.3-8 Ruang-ruang Produksi Batik Semarang 16</i>	17
<i>Gambar 2.1.3-9 Ruang Galeri & Cinderamata Batik Semarang 16</i>	17
<i>Gambar 2.1.3-10 Massa Bangunan dengan Arsitektur Joglo Pencu pada Batik Semarang 16</i>	18
<i>Gambar 2.1.3-11 Material Dinding Bata Ekspos, Jalusi, dan Lantai Tegel pada Interior Batik Semarang 16</i>	19
<i>Gambar 2.1.3-12 Elemen Alam pada Arsitektur Batik Semarang 16</i>	19
<i>Gambar 3.1.1-1 Contoh Ruang Workshop Batik</i>	22
<i>Gambar 3.1.1-2 Contoh Ruang Theater dengan Unsur Lokalitas yang Kuat</i>	23
<i>Gambar 3.1.1-3 Contoh Art Gallery yang Interaktif</i>	24
<i>Gambar 3.1.1-4 Contoh Microlibrary</i>	24
<i>Gambar 3.1.1-5 Contoh Seminar Room</i>	25
<i>Gambar 3.1.1-6 Contoh Sanggar/Rehearsal Room</i>	26
<i>Gambar 3.1.1-7 Contoh Plaza</i>	27
<i>Gambar 3.1.1-8 Contoh Foodcourt</i>	27
<i>Gambar 3.1.1-9 Contoh Souvenir Shop</i>	28
<i>Gambar 3.1.4-1 Skema Sirkulasi Pengunjung</i>	60
<i>Gambar 3.1.4-2 Skema Sirkulasi Penampil dan Pengrajin</i>	61
<i>Gambar 3.1.4-3 Skema Sirkulasi Pengelola</i>	62
<i>Gambar 3.1.4-4 Skema Hubungan Ruang Makro</i>	63
<i>Gambar 3.1.4-5 Skema Hubungan Ruang Area Tur Wisata & Pertunjukan</i>	63
<i>Gambar 3.1.4-6 Skema Hubungan Ruang Area Edukasi & Pameran</i>	64
<i>Gambar 3.1.4-7 Skema Hubungan Ruang Area Sanggar</i>	65

<i>Gambar 3.1.4-8 Skema Hubungan Ruang Area Pengelola</i>	66
<i>Gambar 3.1.4-9 Diagram Pengelompokan Ruang Berdasarkan Sifat Kegiatan</i>	67
<i>Gambar 3.1.4-10 Diagram Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tingkat Kebisingan</i>	67
<i>Gambar 3.2.1-1 Tampak Atas dan Tangkapan Streetview Opsi Tapak A</i>	70
<i>Gambar 3.2.1-2 Tampak Atas dan Tangkapan Streetview Opsi Tapak B</i>	71
<i>Gambar 3.2.1-3 Tampak Atas dan Tangkapan Streetview Opsi Tapak C</i>	72
<i>Gambar 3.2.2-1 Letak Tapak melalui Google Maps</i>	74
<i>Gambar 3.2.2-2 Kondisi Eksisting di Dalam Area Tapak</i>	75
<i>Gambar 3.2.2-3 Potongan Topografi Tapak secara Melintang dan Membujur</i>	75
<i>Gambar 3.2.2-4 Kondisi Topografi Tapak yang Datar namun Tertutup Ilalang yang Tinggi</i>	76
<i>Gambar 3.2.2-5 Simulasi Garis Edar Matahari pada Bulan Januari (kiri) dan Juli (kanan)</i>	76
<i>Gambar 3.2.2-6 Peta Kecepatan dan Arah Angin di Wilayah Semarang dan Sekitar Tapak</i>	77
<i>Gambar 3.2.2-7 Suhu dan Curah Hujan Rata-rata di Kawasan Sekitar Tapak</i>	78
<i>Gambar 3.2.2-8 Peta Jenis Tanah pada Area Sekitar Tapak</i>	79
<i>Gambar 3.2.2-9 Peta Tingkat Pergerakan Tanah pada Area Sekitar Tapak</i>	79
<i>Gambar 3.2.2-10 Peta Tingkat Ancaman Banjir pada Area Sekitar Tapak</i>	80
<i>Gambar 3.2.3-1 Pencapaian Tapak dari Berbagai Simpul Transportasi Kota Semarang</i>	81
<i>Gambar 3.2.3-2 Arah Jalan pada Kawasan Sekitar Tapak</i>	82
<i>Gambar 3.2.3-3 Jenis Perkerasan Jalan di Sekitar Tapak: Aspal (kiri) dan Paving Block (kanan)</i>	82
<i>Gambar 3.2.3-4 Kondisi Trotoar dan Saluran Drainase di Sekitar Tapak</i>	83
<i>Gambar 3.2.3-5 Peta Tata Guna Lahan pada Area Sekitar Tapak</i>	85
<i>Gambar 3.2.3-6 View to Site dari Jalan MT Haryono</i>	85
<i>Gambar 3.2.3-7 View to Site dari Bundaran Bubakan</i>	85
<i>Gambar 3.2.3-8 View to Site dari Jalan Pattimura</i>	86
<i>Gambar 3.2.3-9 View from Site ke Arah Jalan MT Haryono</i>	86
<i>Gambar 3.2.3-10 View from Site ke Arah Bundaran Bubakan</i>	86
<i>Gambar 3.2.3-11 View from Site ke Arah Jalan Pattimura</i>	87
<i>Gambar 3.2.3-12 Peta Sebaran Sarana Umum pada Area Sekitar Tapak</i>	88
<i>Gambar 3.2.4-1 Peta Pembagian BWK di Kota Semarang dan Peta Kecamatan Semarang Timur</i>	89
<i>Gambar 3.2.4-2 Tipologi Bangunan di Sekitar Tapak. (a) Kolonial, (b) Tionghoa, dan (c) Arab/Koja</i>	90

<i>Gambar 5.1.2-1 Contoh Desain yang Mewadahi Gerakan Interaksi pada Rancangan Ataturk Cultural Center</i>	98
<i>Gambar 5.1.2-2 Panel Dinding Kesan & Pengalaman Pengunjung sebagai Wadah Interaksi Sosial</i>	98
<i>Gambar 5.1.2-3 Interaksi Pengunjung secara Fisik dengan Instalasi Seni “Appearing Rooms” pada Perth Cultural Centre</i>	99
<i>Gambar 5.1.2-4 Banyaknya Ragam Aktivitas pada Bangunan Memberi Opsi Tujuan yang Fleksibel bagi Pengunjung</i>	99
<i>Gambar 5.2.2-1 Contoh Pengolahan Fasad yang Atraktif pada The Pixel Building, Melbourne</i>	100
<i>Gambar 5.4.2-1 Beragam Tipe Open-able Floor Drain untuk Menunjang Bangunan Self-draining</i>	105
<i>Gambar 5.4.2-2 Ilustrasi Konstruksi Pondasi Bangunan di Venesia</i>	106
<i>Gambar 5.4.2-3 Desain Bangunan Terangkat melalui Penggunaan Rangka Baja pada “Paraday House” yang Adaptif terhadap Resiko Banjir</i>	106
<i>Gambar 5.4.2-4 Perancangan Taman sebagai Upaya Adaptasi terhadap Resiko Banjir</i>	108
<i>Gambar 6.1.1-1 Konsep Arsitektur Pernaungan pada Bangunan Secret Garden Bali sebagai Pendekatan Kontekstualisme pada Sistem Budaya Nusantara</i>	110
<i>Gambar 6.1.1-2 Suasana Kampung Pecinan dan Pekojan yang Terletak di Sekitar Tapak</i>	111
<i>Gambar 6.2.3-1 Penggambaran Konsep Ruang Luar dengan Terasering yang Adaptif terhadap Banjir pada Sanyang Plaza, Tiongkok</i>	113
<i>Gambar 6.2.3-2 Ilustrasi Pemasangan Lapisan Membran Waterproofing pada Basement Bangunan</i>	114
<i>Gambar 6.2.3-3 Contoh Ekspos Struktur pada Lantai Dasar Menara Phinisi, Makassar</i>	114
<i>Gambar 7.1.1-1 Penggambaran Konsep Ruang Dalam yang Interaktif Melalui Pemberian Void serta Keterbukaan pada dinding</i>	115
<i>Gambar 7.1.2-1 Susunan Massa pada Rumah Tionghoa di Indonesia</i>	116
<i>Gambar 7.1.2-2 Pengolahan Desain Courtyard pada Bangunan Kontemporer</i>	117
<i>Gambar 7.1.2-3 Contoh Pendekatan Placemaking pada Ruang Luar</i>	117
<i>Gambar 7.3.1-1 Ilustrasi Pemasangan Pondasi Bored Pile</i>	119
<i>Gambar 7.3.1-2 Pondasi Lajur (kiri) dan Pondasi Lajur dengan Tambahan Footplate (kanan)</i>	119
<i>Gambar 7.3.2-1 Contoh Penutup Lantai Kayu</i>	120

<i>Gambar 7.3.2-2 Kombinasi Penutup Lantai Plesteran & Tegel dengan Ragam Motif Batik pada Dusun Semilir Ecopark</i>	120
<i>Gambar 7.3.2-3 Material Grass Block untuk Perkerasan Ruang Luar</i>	121
<i>Gambar 7.3.2-4 Penerapan Roster sebagai Dinding Bangunan</i>	122
<i>Gambar 7.3.3-1 Atap Dak Beton yang Difungsikan sebagai Roof Garden</i>	123
<i>Gambar 7.3.3-2 Bagian Luar & Dalam Atap Rangka Baja pada Beachwalk Shopping Center, Bali</i>	123
<i>Gambar 7.3.3-3 Struktur Cangkang pada TWA Flight Center, New York</i>	124
<i>Gambar 7.3.3-4 Struktur Bidang Lipat pada Centro Sportivo Windisch-Mülimatt</i>	124
<i>Gambar 7.3.3-5 Struktur Rangka Ruang pada Heydar Aliyev Cultural Centre</i>	124
<i>Gambar 7.3.3-6 Struktur Membran pada Olympia Stadium, Munchen</i>	124
<i>Gambar 7.3.3-7 Struktur Kabel pada OAKA Olympic Velodrome</i>	125
<i>Gambar 7.3.3-8 Struktur Pneumatik pada Tokyo Dome</i>	125
<i>Gambar 7.4.1-1 Skema Distribusi Kelistrikan</i>	126
<i>Gambar 7.4.3-1 Skema Pembuangan Air Kotor</i>	127
<i>Gambar 7.4.5-1 Contoh Aplikasi Downlight Lighting pada Interior</i>	128
<i>Gambar 7.4.5-2 Contoh Aplikasi Teknik Tracklight & Wall Washer</i>	129
<i>Gambar 7.4.5-3 Contoh Aplikasi Teknik Indirect Lighting</i>	129
<i>Gambar 7.4.5-4 Pencahayaan Panggung pada Amphitheater GWK Cultural Park</i>	130
<i>Gambar 7.4.7-1 Standar Perancangan Ramp Difabel</i>	131
<i>Gambar 7.4.8-1 CCTV Tipe Dome (kiri) dan Bullets (kanan)</i>	131
<i>Gambar 7.4.9-1 Sprinkler, APAR, dan Hydrant</i>	132

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1.1-1 Tabel Originalitas Proyek</i>	4
<i>Tabel 3.1.2-1 Analisis Persentase Wisatawan yang Berkunjung pada Fasilitas Pusat Kebudayaan</i>	30
<i>Tabel 3.1.2-2 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kota Semarang Tahun 2015-2019</i>	30
<i>Tabel 3.1.2-3 Rangkaian Kegiatan</i>	32
<i>Tabel 3.1.3-1 Perhitungan Luas Lantai</i>	37
<i>Tabel 3.1.3-2 Perhitungan Kebutuhan Luas Ruang Parkir</i>	52
<i>Tabel 3.1.3-3 Tuntutan Ruang pada Lantai Dasar</i>	53
<i>Tabel 3.1.3-4 Persyaratan Ruang Khusus</i>	55
<i>Tabel 3.2.1-1 Scoring Pemilihan Lokasi & Tapak</i>	72
<i>Tabel 3.2.3-1 Analisis Potensi & Kendala Tapak</i>	90
<i>Tabel 4.1.4-1 Identifikasi Masalah</i>	94
<i>Tabel 5.3.2-1 Tipologi Bangunan Klasik di Kota Semarang</i>	103



ABSTRAK

Semarang merupakan salah satu kota besar di Indonesia dengan tingkat keberagaman yang tinggi. Sebagai sebuah kota yang multi-etnik, kehidupan yang berkembang dalam masyarakatnya menunjukkan adanya akulturasi budaya Jawa sebagai budaya masyarakat setempat dengan berbagai budaya luar seperti budaya Tionghoa dan Arab. Corak kebudayaan tersebut dapat menjadi potensi keunikan Semarang sebagai sebuah daya tarik wisata yang berbeda dengan daerah-daerah lain di Indonesia. Terlebih pada saat ini Semarang bersama Solo dan Yogyakarta tengah dipersiapkan untuk menjadi daerah wisata yang terintegrasi dalam lingkup KSPN Borobudur. Dalam upaya mempromosikan wisata budaya suatu daerah, dibutuhkan sebuah ruang pembelajaran seni dan budaya yang dikemas secara atraktif sehingga mampu menarik minat kunjungan wisatawan. Oleh sebab itu, pembangunan fasilitas Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang menjadi salah satu solusi yang tepat dengan menggabungkan unsur edukasi dan rekreasi melalui berbagai aktivitas kesenian yang diselenggarakan pada satu tempat. Arsitektur bangunan juga perlu dikemas sedemikian rupa agar mampu mengangkat konteks lingkungan, budaya, dan tampilan bangunan setempat tanpa menimbulkan kesan jenuh dan membosankan. Hal mengenai bagaimana merencanakan tata ruang yang interaktif serta mewujudkan bentuk bangunan yang ekspresif melalui pendekatan Arsitektur Kontekstual menjadi topik yang akan dikaji dalam landasan perancangan ini untuk menjadi dasar dalam proses perencanaan dan perancangan Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang.

Kata kunci: Akulturasi, Budaya Semarang, Edukasi dan Rekreasi, Arsitektur Kontekstual

