

# BAB III

## ANALISIS PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

### 3.1. ANALISIS PROGRAM FUNGSI BANGUNAN

#### 3.1.1. ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

Bangunan yang akan dirancangan pada proyek ini adalah sebuah Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang. “Pusat Kebudayaan” disini berarti bangunan akan menjadi fasilitas utama untuk mewadahi beragam kegiatan kebudayaan di Kota Semarang yang diwujudkan melalui kesenian tradisional (berupa seni pertunjukan yang multietnis serta kerajinan Batik Semarangan), serta karya seni kontemporer (melalui fasilitas galeri sebagai sarana pameran, kelas, workshop, dan seminar). Adapun fasilitas yang direncanakan dalam bangunan Pusat Kebudayaan ini antara lain:

#### 1. Kegiatan Utama

##### c. Kegiatan Tur Wisata & Pertunjukan

(Waktu operasional: setiap hari, pukul 09.00 – 18.00)

- Area *Mbatik*, *Celupan*, dan *Péméan*

Area ini merupakan sarana edukasi bagi turis untuk melihat proses membatik dengan corak Semarangan atau pesisiran. Pada sesi ini turis dapat terlibat langsung dalam pembuatan batik secara sederhana di sepotong kain dengan tuntunan pemandu serta dapat membawa pulang karyanya. Dengan demikian tempat ini bukan merupakan sentra produksi batik, melainkan hanya sebagai sarana edukasi membatik saja. Ruang *workshop* perlu dirancang secara interaktif untuk mengakomodir kegiatan edukasi dua arah, dengan pengunjung ikut terlibat secara langsung dalam penciptaan karya,



Gambar 3.1.1-1 Contoh Ruang *Workshop* Batik

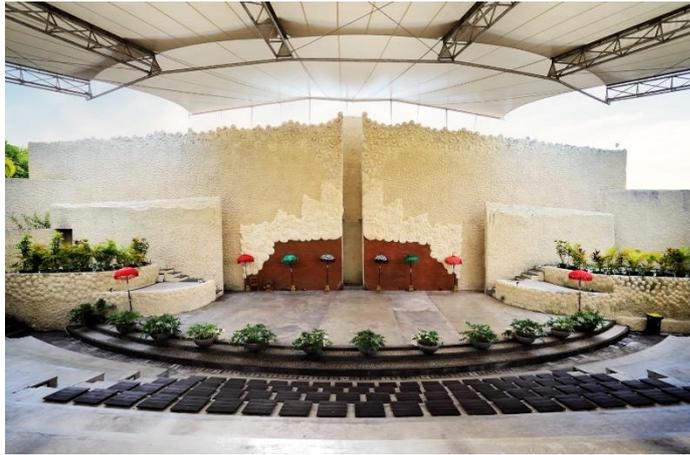
<https://ayobandung.com/view/2016/02/12/7218/workshop-batik>

- Transit Area

Berfungsi sebagai tempat beristirahat pengunjung setelah mengikuti kegiatan tur sembari menunggu jam pertunjukan berlangsung

- Amphitheater

Ruang ini berfungsi sebagai sarana pentas bagi pekerja seni tari, peran, atau pertunjukkan yang ada di Kota Semarang yang ditampilkan secara rutin dan terjadwal. Pertunjukan yang ditawarkan bisa dalam bentuk tarian, wayang orang, dan sebagainya yang dapat menjadi atraksi bagi turis serta sumber pendapatan tetap bagi pelaku seni. Pada ruang ini, perlu disediakan area duduk untuk penyandang difabel sekurang-kurangnya sebanyak 1/100 dari kapasitas audiens sesuai pedoman buku “Building for the Performing Arts” oleh Appleton (2008). Untuk memperoleh kenyamanan ruang, perancangan ruang teater ini perlu melibatkan kolaborasi aspek pencahayaan, akustik, penghawaan yang optimal. Di sisi lain, perlu adanya tampilan unsur lokalitas Semarang yang kuat pada tampilan ruang supaya sinergis dengan pertunjukkan seni yang ditampilkan.



Gambar 3.1.1-2 Contoh Ruang *Theater* dengan Unsur Lokalitas yang Kuat

Sumber: <https://www.thetripcorner.com/garuda-wisnu-kencana-gwk-bali/amphiteater/>

Selain itu, terdapat beberapa ruang lain yang menunjang kegiatan pertunjukan, seperti:

- Backstage
- Control Room

**d. Kegiatan Edukasi & Pameran**

(Waktu operasional: setiap hari, pukul 09.00 – 18.00)

- Gallery

Ruang ini menjadi sarana bagi seniman lokal untuk memamerkan karyanya sepanjang tahun serta membuka peluang pasar kepada turis dari luar daerah. Tidak hanya transaksi, area ini juga bisa menjadi ruang bagi masyarakat untuk sekadar melihat karya seni atau berswafoto sehingga perlu dikemas secara interaktif dan atraktif. Untuk mendukung hal tersebut, aspek cahaya perlu dirancang sedemikian rupa yang memberi kesan dramatis terhadap obyek pameran.



Gambar 3.1.1-3 Contoh *Art Gallery* yang Interaktif

Sumber: <https://www.indonesiakaya.com/galeri-indonesia-kaya/fasilitas>

- **Microlibrary**

Ruang ini merupakan fasilitas perpustakaan kecil yang menyediakan akses literasi yang interaktif bagi pengunjung, khususnya mengenai keberagaman dan toleransi. Untuk menunjang fokus dalam membaca, ruang ini perlu dihindarkan dari kebisingan serta memiliki pencahayaan yang terang. Disamping itu, interior ruang perlu dirancang secara menarik serta memperhitungkan aspek kenyamanan dan keselamatan anak dan difabel..



Gambar 3.1.1-4 Contoh *Microlibrary*

Sumber: <https://www.archdaily.com/936421/microlibrary-warak-kayu-shau-indonesia>

- **Seminar Room**

Ruang ini menjadi wadah bagi kegiatan seminar, *talkshow*, atau *workshop* kesenian yang diikuti oleh banyak peserta. Dalam

menunjang kenyamanan aktivitas, ruang seminar perlu dilengkapi sarana pencahayaan dan tata suara yang optimal serta perlu adanya pembatasan akses dan privasi antara peserta seminar dengan pengguna lainnya.



Gambar 3.1.1-5 Contoh Seminar Room

<https://www.eso.org/public/images/BX-10-CC/>

Di luar ruang-ruang tersebut, terdapat beberapa fasilitas lain yang menunjang berbagai kegiatan edukasi seni, seperti:

- Audio-visual Studio
- Art Class
- Seminar Room
- Café

## 2. Kegiatan Pendukung (Sanggar)

(Waktu operasional: setiap hari, pukul 08.00 – 22.00, menyesuaikan jadwal latihan komunitas sanggar)

- Sanggar Wayang Orang, Barongsai, Tari, dan Karawitan

Ruang sanggar ini menjadi sarana pelengkap bagi pekerja seni dalam mempersiapkan pertunjukan. Keberadaan sanggar juga dapat menjadi daya tarik wisata bagi turis yang ingin mengenal seni pertunjukan khas Semarang. Fleksibilitas sangat diperlukan dalam mewadahi aktivitas latihan seni tari dan pertunjukkan oleh sebab itu ruang yang disediakan perlu dirancang secara *open plan* dengan langit-langit yang tinggi serta dengan pencahayaan yang optimal.



Gambar 3.1.1-6 Contoh Sanggar/Rehearsal Room

Sumber: <http://wargajogja.net/pendidikan/mila-art-dance-lembaga-kursus-tari-penyedia-semua-genre.html>

Dalam area sanggar ini, terdapat beberapa ruang pendukung seperti:

- R. Loker Sanggar
- Sekretariat Sanggar
- R. Wardrobe
- R. Make-up
- R. Property
- R. Medis

### 3. Kegiatan Penunjang (Publik)

(Waktu operasional: setiap hari, pukul 09.00 – 22.00)

- Plaza

Plaza menjadi sarana berkegiatan aktif yang bebas diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. Area ini juga dikonsepsi sebagai Ruang Terbuka Publik Ramah Anak yang menyatu dengan sekitar tapak sehingga dapat turut menjadi wadah diselenggarakannya festival, karnaval, dan kegiatan budaya lain yang diikuti oleh banyak orang. Di hari-hari biasa, ruang ini dapat berfungsi sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi bagi warga kota serta melakukan kegiatan-kegiatan bersama yang menghidupkan kota.



Gambar 3.1.1-7 Contoh Plaza

Sumber: <https://www.archiol.com/architecture-urban-design/horseland-100architects>

- Food Court

Food Court ini menjadi fasilitas penunjang yang menyediakan kuliner khas Semarang bagi turis maupun warga lokal yang berkunjung. Adanya *food court* juga sebagai langkah antisipatif untuk menampung PKL makanan dan minuman sehingga memiliki wadah yang tertib untuk berjualan sesuai dengan persyaratan yang tercantum pada peraturan RTRW mengenai bangunan wisata. Interior *foodcourt* ini juga diupayakan menampilkan citra regional yang kuat melalui furnitur, ornamen, serta elemen arsitektural lainnya.



Gambar 3.1.1-8 Contoh Foodcourt

Sumber: <https://travel.kompas.com/read/2020/09/18/161500527/6-aktivitas-seru-di-dusun-semilir-pas-untuk-libur-akhir-pekan?page=all>

- Souvenir Shop

Keberadaan Souvenir Shop berfungsi sebagai sarana pemasaran produk kesenian, kerajinan, dan cinderamata khas Semarang atau Jawa Tengah kepada pengunjung. Produk yang dipasarkan lebih mengarah kepada hasil produksi UMKM sehingga dapat membantu menggerakkan ekonomi kecil dan mikro. Penempatan dan perancangan *souvenir shop* ini diupayakan memiliki keterkaitan dengan ruang *foodcourt* sehingga menjadi satu kesatuan area yang bersifat komersil.



Gambar 3.1.1-9 Contoh Souvenir Shop

Sumber: <https://www.heyspheriks.com/2019/06/dusun-semilir-tempat-wisata-hits-di-bawen.html>

Di samping fasilitas tersebut, terdapat beberapa ruang lain yang tergolong dalam kegiatan penunjang, yakni:

- Lobby
- Ticket & Information
- ATM Center

#### 4. Kegiatan Pengelolaan

(Waktu operasional: setiap hari, pukul 08.00 – 17.00)

- Lobby Pengelola
- R. Kepala
- R. Wakil
- R. Kesekretariatan

- R. Keuangan
- R. Kerja Staff
- R. Rapat
- R. Tamu Pengelola
- Pantry
- R. CCTV
- R. Loker Staff
- R. Istirahat Staff

## 5. Kegiatan Servis

(Waktu operasional: setiap hari, 24 jam)

- Musholla
- Storage
- Toilet
- R. Genset & Elektrikal
- R. Plumbing
- R. Pengolahan Limbah
- Pos Jaga

### 3.1.2. KAPASITAS & KEGIATAN

#### 3.1.2.1. Kapasitas Pengguna

Perhitungan kapasitas pengguna pada perancangan Pusat Kebudayaan ini terbagi menjadi tiga kelompok yakni pengunjung, penampil & pengrajin, serta pengelola

##### A. Pengunjung

Banyaknya pengunjung yang akan ditampung pada bangunan Pusat Kebudayaan ini diperoleh dengan menganalisis jumlah pengunjung beberapa proyek sejenis dan perbandingannya terhadap jumlah wisatawan yang berkunjung pada daerah setempat. Langkah ini dilakukan untuk memberi gambaran berapa persentase ketertarikan turis untuk melakukan kegiatan wisata berbasis kebudayaan dibanding wisata jenis lainnya di Indonesia. Analisis tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 3.1.2-1 Analisis Persentase Wisatawan yang Berkunjung pada Fasilitas Pusat Kebudayaan**

Obyek Wisata	Jumlah Pengunjung Tahun 2019	Kunjungan Wisata Daerah Setempat Tahun 2019	Persentase
GWK Cultural Park	1.095.000	16.820.249 (Bali)	6.51%
Saung Angklung Udjo	246.098	8.411.064 (Bandung)	2.93%
Sendratari Ramayana Prambanan	242.420	10.378.154 (Sleman)	2.34%
		<b>Rata-rata</b>	<b>3.92%</b>

Sumber: BPS Provinsi Bali, Jawa Barat, dan DIY Tahun 2020, diolah

Melalui tabel tersebut diperoleh rata-rata persentase wisatawan yang berkunjung ke pusat kebudayaan adalah sebesar **3.92%**. Selanjutnya, angka tersebut akan dikalikan dengan proyeksi jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang di masa depan. Untuk itu, perlu adanya pengamatan pertumbuhan jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Semarang dalam beberapa tahun terakhir seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3.1.2-2 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kota Semarang Tahun 2015-2019**

Tahun	Jumlah Wisatawan	Pertumbuhan
2015	2.843.997	
2016	3.125.197	281.200
2017	4.297.866	1.172.669
2018	5.769.389	1.471.523
2019	7.232.342	1.462.953
	<b>Rata-rata Pertumbuhan</b>	<b>1.097.086</b>

Sumber: Disporapar Jateng (2020), diolah

Melalui data-data tersebut kemudian dilakukan perhitungan proyeksi kunjungan wisatawan untuk 10 tahun kemudian sebagai berikut:

$$P_x = P_0 + t(x)$$

$$P_{10} = 7.232.342 + 1.097.086 (10)$$

$$P_{10} = 7.232.342 + 10.970.860$$

$$P_{10} = 18.203.205 \text{ orang per tahun}$$

$$P_{10} = 49.872 \text{ orang per hari}$$

Perlu dicatat bahwa jumlah tersebut masih merupakan total jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang secara keseluruhan. Kemudian jumlah tersebut dikalikan dengan rata-rata persentase wisatawan yang berkunjung pada proyek sejenis yakni

3.92% untuk menganalisis perkiraan jumlah pengunjung Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran ini melalui perhitungan berikut:

$$\text{Jumlah pengunjung} = \text{Persentase} \times \text{Jumlah Wisatawan Semarang}$$

$$\text{Jumlah pengunjung} = 3.92\% \times 49.872$$

$$\text{Jumlah pengunjung} = 1.954,98 \text{ orang per hari}$$

$$\text{Jumlah pengunjung} = 444.44 \text{ orang per kloter (estimasi } \textit{time spent} \text{ 2 jam/kloter)}$$

Menurut hasil perhitungan tersebut, diperoleh angka jumlah kunjungan sebesar 444.44 orang yang kemudian dilakukan pembulatan ke atas. Dengan demikian, kapasitas pengunjung pada perancangan ini ditetapkan sebanyak **445 orang**.

## B. Penampil & Pengrajin

Analisis jumlah pengguna dalam kelompok penampil & pengrajin dilakukan melalui studi terhadap komunitas-komunitas seni terkait yang ada di Kota Semarang dan disesuaikan dengan skala aktivitas yang diwadahi pada fasilitas Pusat Kebudayaan ini.

### 1.) Komunitas Wayang Orang dan Karawitan

*(Studi banding: Wayang Orang Ngesti Pandawa)*

- Pemain : 45 orang
- Pengrawit & sinden : 15 orang
- Kru & pengurus : 10 orang

Total: 70 orang

### 2.) Komunitas Tari

*(Studi banding: Sanggar Tari Sobokartti)*

- Penari : 50 orang
- Pengurus : 10 orang

Total: 60 orang

### 3.) Komunitas Barongsai

*(Studi banding: Komunitas Barongsai Tri Suci, Mataram)*

- Pemain : 25 orang
- Penabuh : 10 orang
- Pengurus : 5 orang

Total: 40 orang

#### 4.) Komunitas Pengrajin Batik Semarangan

(Studi banding: Batik Semarang 16)

- Tenaga canting & pola : 20 orang
- Tenaga pengecap : 2 orang
- Tenaga pewarna : 4 orang
- Pengurus : 6 orang

Total: 32 orang

Dengan demikian, jumlah penampil dan pengrajin secara keseluruhan terhitung sebanyak 202 orang. Namun karena adanya pergantian jadwal *performance/shift*, diasumsikan paling banyak 70% dari jumlah penampil & pengrajin hadir pada saat yang bersamaan. Dengan demikian, terdapat **142 orang** per kloter.

#### C. Pengelola

Melalui pengamatan dari beberapa proyek sejenis, jumlah pengelola pada bangunan Pusat Kebudayaan ini ditetapkan sebanyak **78 orang** yang diasumsikan seluruhnya hadir sepanjang waktu operasional. Jumlah tersebut terdiri dari:

- 33 staff manajerial
- 10 staff pemandu tur
- 20 staff kebersihan
- 10 staff keamanan
- 10 staff MEP

Berdasarkan perhitungan jumlah pengguna tersebut, diperoleh jumlah total pengguna dalam satu waktu yang akan diwadahi pada perancangan Pusat Kebudayaan ini sebesar **665 orang**.

#### 3.1.2.2. Rangkaian dan Karakteristik Kegiatan

Tabel 3.1.2-3 Rangkaian Kegiatan

PELAKU	JUMLAH	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
<b>PENGUNJUNG</b>			
Turis	267 orang	Datang - parkir	Parking Area
		Berkumpul	Plaza, Lobby
		Mengikuti festival ( <i>seasonal</i> )	Plaza
		Membeli tiket	Ticketing, Information Center

		Pengecekan barang	Gate
		Mengikuti tur wisata	Workshop Batik, Sanggar
		Transit dan beristirahat	Transit Area
		Menyaksikan pertunjukan	Amphitheater
		Melihat karya seni rupa	Gallery
		Membaca, <i>browsing</i>	Microlibrary
		Membeli souvenir	Souvenir Shop
		Makan - minum	Food Court
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Pegiat Seni	111 orang	Datang - parkir	Parking Area
		Mengikuti festival ( <i>seasonal</i> )	Plaza
		Registrasi	Front Desk, Lobby
		Menyimpan barang	Locker Room
		Melihat karya seni rupa	Gallery
		Menyaksikan film/seni visual	Audio-visual Room
		Mengikuti kelas seni	Art Class
		Membaca, <i>browsing</i>	Microlibrary
		Mengikuti seminar, diskusi, dll	Seminar Room
		Bersantai, makan, minum (ringan)	Café
		Membeli souvenir	Souvenir Shop
		Makan - minum	Food Court
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Masyarakat Umum	67 orang	Datang - parkir	Parking Area
		Berkumpul, bercengkerama	Plaza, Lobby
		Mengikuti festival ( <i>seasonal</i> )	Plaza
		Membeli souvenir	Souvenir Shop
		Makan - minum	Food Court
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
<b>PENAMPIL &amp; PENGRAJIN</b>			
Pemain Wayang Orang	45 orang	Datang - parkir	Parking Area
		Menyimpan barang	Locker Room Sanggar
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Wayang Orang
		Latihan rutin	Hall Sanggar Wayang Orang
		Ganti pakaian	Wardrobe
		Rias	R. Make up
		Persiapan perform	Backstage
		Melakukan pertunjukan	Stage
		Berfoto	Stage, Amphitheater
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Kru Wayang Orang	10 orang	Datang - parkir	Parking Area

		Menyimpan barang	Locker Room Sanggar		
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Karawitan		
		Membuat properti pentas	Ruang Property		
		Membantu persiapan pentas	Wardrobe, R. Make Up		
		Mengatur jalannya pertunjukan	Backstage, Control Room		
		Menyimpan properti dan kostum	Gudang Properti		
		Makan - minum	Food Court, Café		
		Beribadah (muslim)	Musholla		
		BAB - BAK	Toilet		
Wiyaga/Pengrawit Sinden	15 orang	Datang - parkir	Parking Area		
		Menyimpan barang	Locker Room Sanggar		
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Karawitan		
		Latihan rutin	Hall Sanggar Karawitan		
		Menerima kunjungan wisata	Sanggar Karawitan		
		Ganti pakaian	Wardrobe		
		Rias	R. Make up		
		Persiapan perform	Backstage		
		Melakukan pertunjukan	Stage		
		Makan - minum	Food Court, Café		
		Beribadah (muslim)	Musholla		
		BAB - BAK	Toilet		
		Pemain Barongsai	25	Datang - parkir	Parking Area
Menyimpan barang	Locker Room Sanggar				
Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Barongsai				
Latihan rutin	Hall Sanggar Barongsai				
Ganti pakaian	Wardrobe				
Persiapan perform	Backstage				
Melakukan pertunjukan	Stage				
Berfoto	Stage, Amphitheater				
Makan - minum	Food Court, Café				
Beribadah (muslim)	Musholla				
Mandi - BAB - BAK	KM/WC				
Penabuh Barongsai	10 orang			Datang - parkir	Parking Area
				Menyimpan barang	Locker Room Sanggar
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Barongsai		
		Latihan rutin	Hall Sanggar Barongsai		
		Ganti pakaian	Wardrobe		
		Persiapan perform	Backstage		
		Melakukan pertunjukan	Stage		
		Makan - minum	Food Court, Café		
		Beribadah (muslim)	Musholla		
		BAB - BAK	KM/WC		
Kru Barongsai	5 orang	Datang - parkir	Parking Area		
		Menyimpan barang	Locker Room Sanggar		
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Karawitan		
		Membuat properti pentas	Ruang Property		

		Membantu persiapan pentas	Wardrobe, R. Make Up
		Mengatur jalannya pertunjukan	Backstage, Control Room
		Menyimpan properti dan kostum	Gudang Properti
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Penari Tradisional	50 orang	Datang - parkir	Parking Area
		Menyimpan barang	Locker Room Sanggar
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Sanggar Tari
		Latihan rutin	Hall Sanggar Tari
		Ganti pakaian	Wardrobe
		Rias	R. Make up
		Persiapan perform	Backstage
		Melakukan pertunjukan	Stage
		Berfoto	Stage, Amphitheater
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
		Kru Tari	10 orang
Menyimpan barang	Locker Room Sanggar		
Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Karawitan		
Membuat propreti pentas	Ruang Property		
Membantu persiapan pentas	Wardrobe, R. Make Up		
Mengatur jalannya pertunjukan	Backstage, Control Room		
Menyimpan properti dan kostum	Gudang Properti		
Makan - minum	Food Court, Café		
Beribadah (muslim)	Musholla		
BAB - BAK	Toilet		
Pengrajin Batik	32 orang		
		Menyimpan barang	Locker Room Sanggar
		Diskusi, pengarahan, rapat	Sekretariat Pengrajin Batik
		Membuat desain motif batik	Area Mbatik
		Menorehkan malam pada kain	Area Mbatik
		Mengecap motif pada kain	Area Mbatik
		Menyelup kain pada cairan warna	Area <i>Celupan</i>
		Menjemur kain	Area <i>Péméan</i>
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
<b>PENGELOLA</b>			
Pimpinan (Kepala & Wakil)	3 orang	Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Menerima tamu	Lobby pengelola, R. Tamu
		Mengelola perusahaan	R. Kepala, R. Wakil
		Mengawasi kinerja staff	R. Kerja Staff
		Briefing, rapat	R. Rapat
		Makan - minum	Food Court, Café

		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Staff Bidang Keseekretariatan Keuangan Pengembangan	12 orang	Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Menerima tamu	Lobby pengelola, R. Tamu
		Briefing, rapat	R. Rapat
		Bekerja sesuai bidang	R. Kerja Staff
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Staff Bidang Pelayanan Umum	8 orang	Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Menerima tamu	Lobby pengelola, R. Tamu
		Briefing, rapat	R. Rapat
		Bekerja sesuai bidang	R. Kerja Staff
		Mengawasi penggunaan aset	Seluruh bagian bangunan
		Mengawasi jalannya tur wisata	Workshop batik, sanggar
		Mengawasi jalannya pertunjukan	Amphitheater, Control Room
		Mengawasi kegiatan pameran	Gallery
		Mengawasi kegiatan seminar	Seminar Room
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
		Staff Information Center & Ticketing	8 orang
Briefing, rapat	R. Rapat		
Menyimpan barang	R. Loker Staff		
Menjual Tiket	Ticketing		
Mengarahkan Pengunjung	Information Center, Front Desk		
Beristirahat	R. Istirahat Staff		
Makan - minum	Food Court, Café		
Beribadah (muslim)	Musholla		
BAB - BAK	Toilet		
Pemandu Tur Wisata	10 orang	Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Briefing, rapat	R. Rapat
		Menyimpan barang	R. Loker Staff
		Menerima kunjungan turis	Lobby
		Memandu tur wisata	Workshop batik, sanggar
		Beristirahat	R. Istirahat Staff
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Staff Kebersihan	22 orang	Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Menyimpan barang	R. Loker Staff
		Membersihkan area bangunan	Seluruh area bangunan
		Merawat tanaman	Halaman
		Istirahat	R. Istirahat Staff
		Makan - minum	Food Court, Café

Staff Keamanan	8 orang	Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
		Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Menyimpan barang	R. Loker Staff
		Berjaga	Pos Jaga & Seluruh Area
		Memeriksa Barang Pengunjung	Lobby
		Menjaga keamanan pertunjukan	Amphitheater
		Istirahat	R. Istirahat Staff
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet
Staff MEP	12 orang	Datang - parkir	Parking Area Pengelola
		Menyimpan barang	R. Loker Staff
		Menyiapkan peralatan pameran	Gallery
		Menyiapkan peralatan seminar	Seminar Room
		Menyiapkan peralatan pertunjukan	Amphitheater, Control Room
		Merawat jaringan listrik & plumbing	Seluruh area bangunan
		Istirahat	R. Istirahat Staff
		Makan - minum	Food Court, Café
		Beribadah (muslim)	Musholla
		BAB - BAK	Toilet

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.3. PROGRAM RUANG

#### 3.1.3.1. Dimensi Ruang Dalam

##### A. Perhitungan Luas Lantai

Tabel 3.1.3-1 Perhitungan Luas Lantai

Keterangan Sumber:

NAD : Neufert Architect Data

BPA : Building for the Performing Art-Ian Appleton (2008)

SB : Studi Banding Projek Sejenis

SRK : Standar Ruang Khusus

AP : Analisis Pribadi

NAMA RUANG	DESKRIPSI UNIT	DIMENSI PER UNIT (m <sup>2</sup> )	SUMBER	JUMLAH	PERHITUNGAN DIMENSI RUANG (m <sup>2</sup> )
<b>Fasilitas Utama</b>					

Area Mbatik	Meja Pola 1.5 m x 1.5 m	2.25	SB	4	9
	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	20	5.652
	Set membatik + kursi per orang 1.2 m x 1.3 m	1.56	SB	30	46.8
	Meja Cap 1.5 m x 2.5 m	3.75	SB	4	15
	Gudang Bahan 2.5 m x 2.5 m	6.25	AP	1	6.25
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	4	2.88
	Rak Display 0.4 m x 1.5 m	0.6	SB	8	4.8
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				61.452
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				184.356
Area Celupan	Area pewarnaan celup 0.6 m x 1.4 m	0.84	SB	8	6.72
	Area nglorod 1.2 m x 4 m	4.8	SB	2	9.6
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	1	0.72
	Area Keran 2.5 m x 3 m	7.5	AP	1	7.5
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				24.54
	Sirkulasi				200%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				73.62	
Area Péméan	Gawangan jemur 0.4 m x 1.5 m	0.6	SB	20	12
	Bak pencucian 1.5 m x 1.5 m	2.25	SB	3	6.75
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				18.75
	Sirkulasi				200%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				56.25	
Transit Area	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	30	10.8
	Tempat duduk difabel 0.9 m x 1.4 m	1.26	BPA	2	2.52
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				13.32
	Sirkulasi				300%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				53.28	
Amphitheater	Panggung 7 m x 16 m	112	SB	1	112
	Tempat duduk penonton 0.5 m x 0.76 m	0.38	BPA	400	152
	Tempat duduk difabel		BPA		

	0.9 m x 1.4 m	1.26		6	7.56
	Area Gamelan 3 m x 14 m	42	SRK	1	42
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				313.56
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				783.9
Backstage	Meja 0.6 m x 1 m	0.6	NAD	8	4.8
	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	30	10.8
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				15.6
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				39
	Control Room	Meja komputer & peralatan 0.6 m x 3.8 m	2.28	AP	2
Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m		0.36	NAD	5	1.8
Lemari 0,6 m x 1.2 m		0.72	AP	1	0.72
Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				7.08	
Sirkulasi				100%	
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				14.16	
Gallery	Display 2D & jarak pandang 1.75 m x 2 m	3.5	SRK	20	70
	Display 3D & jarak pandang 3.1 m x 3.1 m	9.61	SRK	8	76.88
	Display Instalasi 3 m x 3 m	9	SRK	1	9
	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	15	5.4
	Penyimpanan 8 m x 10 m	80	AP	1	80
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				241.28
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				482.56
Microlibrary	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	8	5.76
	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	20	7.2
	Rak buku 0.4 m x 1.8 m	0.8	NAD	8	6.4
	Arena bermain anak 3 m x 3 m	9	AP	1	9
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				28.36
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				42.54
	Audio-visual	Area Layar		AP	

Studio	2 m x 8 m	16		1	16
	Tempat duduk penonton 0.5 m x 0.76 m	0.38	BPA	40	15.2
	Ruang Proyektor & Kontrol 3 m x 3 m	9	AP	1	9
	Tempat duduk difabel 0.9 m x 1.4 m	1.26	BPA	1	1.26
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				41.46
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				82.92
Art Class	Meja Pengajar 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	2	1.44
	Meja Peserta 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	20	14.4
	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	22	7.92
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	2	1.44
	Wastafel 0.8 m x 0.5 m	0.36	NAD	4	1.44
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				26.64
	Sirkulasi				50%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				39.96	
Seminar Room	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	100	36
	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	4	2.88
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	2	1.44
	Tempat duduk difabel 0.9 m x 1.4 m	1.26	BPA	2	2.52
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				42.84
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				107.1
Café	Area makan (per orang) 0.7 m x 0.7 m	0.49	NAD	40	19.6
	Dapur 4 m x 6 m	24	AP	1	24
	Wastafel 0.8 m x 0.5 m	0.36	NAD	2	0.72
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				44.32
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				66.48
TOTAL LUAS	Area Mbatik	184.356		1	184.356
	Area Celupan	73.62		1	73.62
	Area Péméan	56.25		1	56.25
	Transit Area	53.28		1	53.28

	Amphitheater	783.9		1	783.9
	Backstage	39		1	39
	Control Room	14.16		1	14.16
	Gallery	482.56		1	482.56
	Microlibrary	42.54		1	42.54
	Audio-visual Studio	82.92		1	82.92
	Art Class	39.96		4	159.84
	Seminar Room	107.1		1	107.1
	Café	66.48		1	66.48
	<b>Kebutuhan Ruang (m<sup>2</sup>)</b>				<b>2146.006</b>
	<b>Sirkulasi Antar Ruang</b>				<b>30%</b>
	<b>TOTAL LUAS FASILITAS UTAMA (m<sup>2</sup>)</b>				<b>2789.8078</b>
<b>Fasilitas Pendukung</b>					
Sanggar Wayang Orang	Arena Latihan 8 m x 10 m	80	SB	1	80
	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	4	2.88
	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	10	2.826
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				85.706
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				128.559
Sanggar Barongsai	Arena Latihan 8 m x 8 m	64	SB	1	64
	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	4	2.88
	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	10	2.826
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				69.706
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				104.559
Sanggar Tari	Arena Latihan 8 m x 8 m	64	SB	1	64
	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	4	2.88
	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	10	2.826
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				69.706
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				104.559
Sanggar Karawitan	Pemain suling 0.8 m x 0.8 m	0.16	SRK	1	0.16
	Pemain gambang 1.7 m x 2.4 m	4.08	SRK	1	4.08
	Pemain gender gantung 1.25 m x 1.25 m	1.56	SRK	1	1.56

	Pemain gender baron 1.45 m x 1.8 m	2.61	SRK	1	2.61
	Pemain gender penerus 1.3 m x 1.7 m	2.21	SRK	1	2.21
	Pemain gong dan kempul 1.8 m x 2.5 m	4.5	SRK	1	4.5
	Pemain kendang 1.2 m x 1.25 m	1.5	SRK	1	1.5
	Pemain kethuk kenong 2.7 m x 2.7 m	7.29	SRK	1	7.29
	Pemain rebab 0.8 m x 0.8 m	0.16	SRK	1	0.16
	Pemain saron demung 1.35 m x 1.4 m	1.89	SRK	1	1.89
	Pemain saron peking 1 m x 1.1 m	1.1	SRK	1	1.1
	Pemain saron rincik 1.1 m x 1.1 m	1.21	SRK	2	2.42
	Pemain clempung 1.4 m x 2.2 m	3.08	SRK	1	3.08
	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	2	1.44
	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	5	1.413
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				35.413
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				53.1195
R. Loker Sanggar	Loker 15 pintu 0.5 m x 1.14 m	0.57	NAD	6	3.42
	Bangku Panjang 3 seater 0.5 m x 2 m	1	AP	4	4
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				7.42
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				14.84
Sekretariat Sanggar	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	2	1.44
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	NAD	4	1.2
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	1	0.72
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				3.36
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				10.08
R. Wardrobe	Lemari Kostum 0.6 m x 4 m	2.4	SB	1	2.4
	Gantungan Kostum 0.4 m x 2 m	0.8	SB	6	4.8

	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	8	2.2608
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				9.4608
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				28.3824
R. Make-up	Meja Rias 0.6 m x 1 m	0.6	NAD	8	4.8
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	NAD	4	1.2
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	2	1.44
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				7.44
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				14.88
R. Medis	Tempat tidur <i>Single</i> 1 m x 2 m	2	NAD	2	4
	Lemari 0,6 m x 0,6 m	0.36	AP	1	0.36
	Meja 0,6 m x 1,2 m	0.72	NAD	2	1.44
	Kursi Single Ø 0.6 m	0.2826	AP	4	1.1304
	Area gerak difabel 1,1 m x 0,8 m	0.9	NAD	2	1.8
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				8.7304
	Sirkulasi				100%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				17.4608	
Ruang Property	Rak Barang 0.5 m x 2 m	1	AP	4	4
	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	4	2.88
	Area Pembuatan Properti 4 m x 4 m	16	AP	1	16
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				22.88
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				45.76
TOTAL LUAS	Sanggar Wayang Orang	128.559		1	128.559
	Sanggar Barongsai	104.559		1	104.559
	Sanggar Tari	104.559		1	104.559
	Sanggar Karawitan	53.1195		1	53.1195
	R. Loker Sanggar	14.84		1	14.84
	Sekretariat Sanggar	10.08		4	40.32
	R. Wardrobe	28.3824		3	85.1472
	R. Make-up	14.88		2	29.76
	R. Medis	17.4608		1	17.4608
	Ruang Property	45.76		3	137.28

		<b>Kebutuhan Ruang (m<sup>2</sup>)</b>			<b>715.6045</b>
		<b>Sirkulasi Antar Ruang</b>			<b>30%</b>
		<b>TOTAL LUAS FASILITAS PENDUKUNG (m<sup>2</sup>)</b>			<b>930.28585</b>
<b>Fasilitas Penunjang</b>					
Lobby	Area Resepsionis 2 m x 3 m	6	AP	1	6
	Sofa Set 2 m x 2.85 m	5.7	NAD	4	22.8
	Area Sculpture 3 m x 3 m	9	AP	1	9
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				37.8
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				113.4
Ticket & Information	Ruang Locket 3 m x 5 m	15	AP	1	15
	Area Berdiri (per orang) 0.5 m x 0.5 m	0.25	NAD	15	3.75
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				18.75
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				28.125
ATM Center	Ruang ATM 1.5 m x 2 m	3	SRK	5	15
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				15
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				30
Food Court	Area makan (per orang) 0.7 m x 0.7 m	0.49	NAD	60	29.4
	Booth Penjual 2.5 m x 2.5 m	6.25	AP	10	62.5
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				91.9
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				275.7
Souvenir Shop	Area Kasir 1.5 m x 1.5 m	2.25	AP	2	4.5
	Rak Display 0.3 m x 1.2 m	0.36	AP	20	7.2
	Properti display 1.5 m x 1.5 m	2.25	AP	10	22.5
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				34.2
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				85.5
<b>TOTAL LUAS</b>	Lobby	113.4		1	113.4
	Ticket & Information	28.125		1	28.125
	ATM Center	30		1	30
	Food Court	275.7		1	275.7
	Souvenir Shop	85.5		1	85.5

		<b>Kebutuhan Ruang (m<sup>2</sup>)</b>			<b>532.725</b>
		<b>Sirkulasi Antar Ruang</b>			<b>50%</b>
		<b>TOTAL LUAS FASILITAS PENUNJANG (m<sup>2</sup>)</b>			<b>799.0875</b>
<b>Fasilitas Pengelolaan</b>					
Lobby Pengelola	Meja Resepsionis 0.5 m x 2 m	1	AP	1	1
	Sofa Set 2 m x 2.85 m	5.7	NAD	2	11.4
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				12.4
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				37.2
R. Kepala	Meja Kerja 0.6 m x 1.6 m	0.96	NAD	1	0.96
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	AP	3	0.9
	Sofa 0.72 m x 1.36 m	0.9792	NAD	1	0.9792
	Lemari Arsip 0.3 m x 1.8 m	0.54	AP	1	0.54
	Meja Kecil 0.5 m x 1.1 m	0.5	NAD	1	0.5
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				3.8792
	Sirkulasi				300%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				15.5168
R. Wakil	Meja Kerja 0.6 m x 1.6 m	0.96	NAD	2	1.92
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	AP	4	1.2
	Lemari Arsip 0.3 m x 1.8 m	0.54	AP	2	1.08
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				4.2
	Sirkulasi				300%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				16.8
R. Keseekretarian	Meja Kerja 0.6 m x 1.6 m	0.96	NAD	3	2.88
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	AP	6	1.8
	Lemari Arsip 0.3 m x 1.8 m	0.54	AP	3	1.62
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				6.3
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				15.75
R. Keuangan	Meja Kerja 0.6 m x 1.6 m	0.96	NAD	3	2.88
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	NAD	6	1.8
	Lemari Arsip		AP		

	0.3 m x 1.8 m	0.54		3	1.62
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				6.3
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				15.75
R. Kerja Staff	Meja Kerja 0.6 m x 1.6 m	0.96	NAD	20	19.2
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	NAD	25	7.5
	Lemari Arsip 0.3 m x 1.8 m	0.54	AP	4	2.16
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				28.86
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				57.72
R. Rapat	Meja Rapat 1.2 m x 4.3 m	5.16	NAD	1	5.16
	Kursi Rapat (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	16	5.76
	Lemari Arsip 0.3 m x 1.8 m	0.54	AP	2	1.08
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				12
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				24
R. Tamu Pengelola	Sofa Set 2 m x 2.85 m	5.7	NAD	2	11.4
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	NAD	6	1.8
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				13.2
	Sirkulasi				50%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				19.8
Pantry	Meja Bar 0.5 m x 2 m	1	AP	5	5
	Area makan (per orang) 0.7 m x 0.7 m	0.49	NAD	4	1.96
	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	6	2.16
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				9.12
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				18.24
R. CCTV	Meja 0.6 m x 1.2 m	0.72	NAD	4	2.88
	Seating (per orang) 0.6 m x 0.6 m	0.36	NAD	4	1.44
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	2	1.44
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				5.76
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				11.52

R. Loker Staff	Loker 15 pintu 0.5 m x 1.14 m	0.57	NAD	3	1.71
	Bangku Panjang 3 seater 0.5 m x 2 m	1	AP	2	2
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				3.71
	Sirkulasi				200%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				11.13
R. Istirahat Staff	Sofa 0.72 m x 1.36 m	0.9792	NAD	1	0.9792
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	2	1.44
	Karpet 2 m x 3 m	6	AP	1	6
	Kursi 0.5 m x 0.6 m	0.3	NAD	5	1.5
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				9.9192
	Sirkulasi				50%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				14.8788	
TOTAL LUAS	Lobby Pengelola	37.2		1	37.2
	R. Kepala	15.5168		1	15.5168
	R. Wakil	16.8		1	16.8
	R. Kesekretariatan	15.75		1	15.75
	R. Keuangan	15.75		1	15.75
	R. Kerja Staff	57.72		1	57.72
	R. Rapat	24		1	24
	R. Tamu Pengelola	19.8		1	19.8
	Pantry	18.24		1	18.24
	R. CCTV	11.52		1	11.52
	R. Loker Staff	11.13		1	11.13
	R. Istirahat Staff	14.8788		2	29.7576
	Kebutuhan Ruang (m <sup>2</sup> )				273.1844
	Sirkulasi Antar Ruang				30%
	TOTAL LUAS FASILITAS PENGELOLAAN (m <sup>2</sup> )				355.13972
<b>Fasilitas Servis</b>					
Musholla	Ruang Sholat 1.5 m x 0.8 m	1.2	NAD	60	72
	Area Wudhu 2.5 m x 4 m	10	AP	2	20
	Lemari 0,6 m x 1.2 m	0.72	AP	2	1.44
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				93.44
	Sirkulasi				30%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				121.472	
Storage	Rak Barang 0.5 m x 2 m	1	AP	2	2
	Meja		NAD		

	0.6 m x 1.2 m	0.72		2	1.44
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				3.44
	Sirkulasi				300%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				13.76
Toilet Area Tur	Kloset 0.6 m x 0.75 m	0.45	NAD	5	2.25
	Wastafel 0.8 m x 0.5 m	0.36	NAD	2	0.72
	Urinoir 0.8 m x 0.5 m	0.4	NAD	3	1.2
	Tempat Sampah Ø 0.3 m	0.28	NAD	2	0.56
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				4.73
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				11.825
	Toilet Area Pertunjukan	Kloset 0.6 m x 0.75 m	0.45	NAD	20
Wastafel 0.8 m x 0.5 m		0.36	NAD	5	1.8
Urinoir 0.8 m x 0.5 m		0.4	NAD	8	3.2
Tempat Sampah Ø 0.3 m		0.28	NAD	4	1.12
Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				15.12	
Sirkulasi				150%	
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				37.8	
Toilet Area Edukasi		Kloset 0.6 m x 0.75 m	0.45	NAD	8
	Wastafel 0.8 m x 0.5 m	0.36	NAD	3	1.08
	Urinoir 0.8 m x 0.5 m	0.4	NAD	4	1.6
	Tempat Sampah Ø 0.3 m	0.28	NAD	2	0.56
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				6.84
	Sirkulasi				150%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				17.1
	Toilet Area Penunjang	Kloset 0.6 m x 0.75 m	0.45	NAD	6
Wastafel 0.8 m x 0.5 m		0.36	NAD	2	0.72
Urinoir 0.8 m x 0.5 m		0.4	NAD	3	1.2
Tempat Sampah Ø 0.3 m		0.28	NAD	2	0.56
Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				5.18	
Sirkulasi				150%	
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				17.1	

	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				12.95
Toilet Area Pengelolaan	Kloset	0.45	NAD	5	2.25
	0.6 m x 0.75 m				
	Wastafel	0.36	NAD	2	0.72
	0.8 m x 0.5 m				
	Urinoir	0.4	NAD	4	1.6
	0.8 m x 0.5 m				
	Tempat Sampah	0.28	NAD	2	0.56
	Ø 0.3 m				
Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )					5.13
Sirkulasi					150%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )					12.825
Toilet Area Sanggar	Kloset	0.45	NAD	6	2.7
	0.6 m x 0.75 m				
	Wastafel	0.36	NAD	2	0.72
	0.8 m x 0.5 m				
	Urinoir	0.4	NAD	3	1.2
	0.8 m x 0.5 m				
	Tempat Sampah	0.28	AP	2	0.56
	Ø 0.3 m				
Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )					5.18
Sirkulasi					150%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )					12.95
Area MEP	Ruang genset	15	AP	1	15
	3 m x 5 m				
	Ruang plumbing	9	AP	1	9
	3 m x 3 m				
	Ruang-ruang MEP	9	AP	3	27
	3 m x 3 m				
	Ruang Pengolahan Limbah	15	AP	1	15
	3 m x 5 m				
Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )					66
Sirkulasi					50%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )					99
R. Kebersihan	Rak Barang	1	AP	1	1
	0.5 m x 2 m				
	Area meletakkan barang	4	AP	1	4
	2 m x 2 m				
	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )				
Sirkulasi					50%
TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )					7.5
Pos Jaga	Meja	0.72	NAD	5	3.6
	0,6 m x 1,2 m				
	Lemari	0.36	AP	2	0.72
0,6 m x 0,6 m					
Seating (per orang)	0.36	NAD	4	1.44	
0.6 m x 0.6 m					

	Kebutuhan Luas Perabot (m <sup>2</sup> )			5.76
	Sirkulasi			100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )			11.52
<b>TOTAL LUAS</b>	Musholla	121.472	1	121.472
	Storage	13.76	5	68.8
	Toilet Area Tur	11.825	1	11.825
	Toilet Area Pertunjukan	37.8	1	37.8
	Toilet Area Edukasi	17.1	1	17.1
	Toilet Area Penunjang	12.95	1	12.95
	Toilet Area Pengelolaan	12.825	1	12.825
	Toilet Area Sanggar	12.95	1	12.95
	Area MEP	99	1	99
	R. Kebersihan	7.5	5	37.5
	Pos Jaga	11.52	2	23.04
	Kebutuhan Ruang (m <sup>2</sup> )			<b>455.262</b>
	Sirkulasi Antar Ruang			<b>30%</b>
	TOTAL LUAS FASILITAS SERVIS (m <sup>2</sup> )			<b>591.841</b>
<b>TOTAL KEBUTUHAN LUAS LANTAI</b>				
	FASILITAS UTAMA			2789.808
	FASILITAS PENDUKUNG			930.286
	FASILITAS PENUNJANG			799.088
	FASILITAS PENGELOLAAN			355.140
	FASILITAS SERVIS			591.841
	<b>TOTAL LUAS LANTAI (m<sup>2</sup>)</b>			<b>5466.161</b>

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.3.2. Dimensi Ruang Luar

#### 3.1.3.2.1. Perhitungan Kebutuhan Ruang Parkir

##### A. Pengguna Sementara (Pengunjung)

Untuk mengetahui jumlah kebutuhan parkir pengunjung pada fasilitas Pusat Kebudayaan ini, perlu dilakukan analisis estimasi jumlah pengunjung yang datang dalam satu waktu. Jika ditetapkan waktu operasional bangunan per hari adalah 9 jam dan rata-rata waktu kunjungan per orang (*time spent*) pada bangunan adalah 2 jam (berdasarkan analisis proyek sejenis), maka terdapat 4,5 kloter/pergantian pengunjung dalam sehari. Kemudian apabila estimasi jumlah pengunjung harian adalah 2000 orang, maka jumlah pengunjung dalam satu kloter mencapai 445 orang.

Berdasarkan analisis proyek sejenis, terdapat 4 jenis transportasi yang digunakan oleh pengunjung, yakni bus pariwisata, mobil, sepeda motor, dan menggunakan transportasi lainnya seperti *ojol*, taksi *online*, BRT, dan semacamnya. Diasumsikan bahwa 30% pengunjung

menggunakan bus pariwisata, 30% pengunjung menggunakan mobil, 30% pengunjung menggunakan sepeda motor, dan 10% pengunjung menggunakan transportasi lainnya.

1.) Kebutuhan Ruang Parkir Bus

→  $30\% \times 445 \text{ orang/kloter} = 133 \text{ orang}$

Diasumsikan 1 unit bus mengangkut 40 orang.

→  $133 \text{ orang} : 40 \text{ orang/bus} = 3.325$

→ **4 bus per kloter parkir**

2.) Kebutuhan Ruang Parkir Mobil

→  $30\% \times 445 \text{ orang/kloter} = 133 \text{ orang}$

Diasumsikan 1 unit mobil rata-rata mengangkut 4 orang.

→  $133 \text{ orang} : 4 \text{ orang/mobil} = 33.25$

→ **34 mobil per kloter parkir**

3.) Kebutuhan Ruang Parkir Sepeda Motor

→  $30\% \times 445 \text{ orang/kloter} = 134 \text{ orang}$

Diasumsikan 1 unit sepeda motor mengangkut 2 orang.

→  $133 \text{ orang} : 2 \text{ orang/sepeda motor} = 67$

→ **67 sepeda motor per kloter parkir**

## **B. Pengguna Tetap (Penampil, Pengrajin, dan Pengelola)**

### **Penampil**

Dalam sehari, direncanakan terdapat empat kali show dengan jenis penampilan yang berbeda. Oleh sebab itu, diasumsikan  $\frac{1}{2}$  dari jumlah anggota sanggar hadir atau *stand by* pada satu waktu sehingga terdapat dua kali kloter/pergantian parkir dalam sehari. Telah ditetapkan bahwa jumlah anggota sanggar secara keseluruhan adalah 170 orang, sehingga terdapat 85 orang per kloter.

### **Pengrajin dan Pengelola**

Karena waktu operasionalnya adalah setiap hari dalam seminggu, tiap karyawan mendapat hari libur (*off*) yang berbeda-beda sehingga diperkirakan terdapat 80% dari seluruh karyawan yang masuk pada satu hari. Dengan demikian jumlah pengrajin dan pengelola yang hadir pada satu hari diasumsikan  $80\% \times 110 \text{ orang} = 88 \text{ orang per kloter}$ .

Dengan demikian, banyaknya Pengguna Tetap (Penampil, Pengrajin, dan Pengelola) yang hadir dalam satu kloter berjumlah **173 orang**.

Secara garis besar terdapat 3 jenis transportasi yang digunakan oleh pengguna yakni mobil, sepeda motor, dan menggunakan transportasi lainnya seperti ojol, taksi *online*, BRT, angkot, atau diantar. Diasumsikan bahwa 30% orang menggunakan mobil, 50% orang menggunakan sepeda motor, dan 20% orang menggunakan transportasi lainnya.

1.) Kebutuhan Ruang Parkir Mobil

→  $30\% \times 173 \text{ orang/kloter} = 52 \text{ orang}$

Diasumsikan 1 unit mobil mengangkut 2 orang.

→  $52 \text{ orang} : 2 \text{ orang/mobil} = 26$

→ **26 mobil per kloter parkir**

2.) Kebutuhan Ruang Parkir Sepeda Motor

→  $50\% \times 173 \text{ orang/kloter} = 87 \text{ orang}$

Diasumsikan 1 unit motor mengangkut 1 hingga 2 orang.

→  $87 \text{ orang} : 1.5 \text{ orang/motor} = 58$

→ **58 sepeda motor per kloter parkir**

3.1.3.2.2. Perhitungan Dimensi Ruang Luar

A. Dimensi Ruang Parkir

Tabel 3.1.3-2 Perhitungan Kebutuhan Luas Ruang Parkir

Keterangan Sumber:

SRP: Satuan Ruang Parkir, berdasarkan Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir-Dirjen Perhubungan Darat (Abubakar, dkk, 1998)

JENIS RUANG	DESKRIPSI UNIT	DIMENSI PER UNIT (m <sup>2</sup> )	STANDAR	JUMLAH	PERHITUNGAN DIMENSI RUANG (m <sup>2</sup> )
<b>Luas Ruang Luar</b>					
Area Parkir Pengunjung	Ruang parkir motor (per unit) 0.8 m x 2 m	1.6	SRP	67	107.2
	Ruang parkir mobil (per unit) 2.5 m x 5 m	12.5	SRP	34	425
	Ruang parkir mobil difabel 3.6 m x 5 m	18	SRP	3	54
	Ruang parkir bus 3.8 m x 12.5 m	24.5	SRP	4	98

	Kebutuhan Luas Area (m <sup>2</sup> )				684.2
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				1368.4
Area Parkir Pengelola	Ruang parkir motor (per unit) 0.8 m x 2 m	1.6	SRP	58	92.8
	Ruang parkir mobil (per unit) 2.5 m x 5 m	12.5	SRP	26	325
	Kebutuhan Luas Area (m <sup>2</sup> )				417.8
	Sirkulasi				100%
	TOTAL LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )				835.6
TOTAL	Area Parkir Pengunjung	1368.4	SRP	1	1368.4
	Area Parkir Pengelola	835.6	SRP	1	835.6
	TOTAL LUAS RUANG PARKIR (m <sup>2</sup> )				2204

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.3.3. Perhitungan Kebutuhan Luas Tapak

Kebutuhan luas tapak mula-mula dihiitung dengan mempertimbangkan KLB yang berlaku pada tapak, yakni sebesar 1,8 serta KDB sebesar 60%. Dari hasil analisis, diperoleh total luas lantai yang dibutuhkan sebesar 5.466 m<sup>2</sup>. Dengan demikian, kebutuhan luas tapak berdasarkan KLB adalah  $5.466/1,8 = 3.036,67$  m<sup>2</sup>. Dari luasan tapak tersebut, luas lantai dasar dihitung menggunakan nilai KDB 60% menjadi sebesar  $60\% \times 3.036,67$  m<sup>2</sup> = 1.822 m<sup>2</sup> (ketinggian 3 lantai). Perhitungan tersebut menjadi kurang tepat karena membagi luasan dengan proporsi yang sama. Pembagian yang demikian malah membuat tiap lantai bangunan memiliki konfigurasi yang tipikal.

Karena luasan tersebut diperkirakan tidak cukup untuk digunakan sebagai lantai dasar, maka dilakukan peninjauan ulang fasilitas/ruang apa saja yang butuh untuk ditempatkan pada lantai dasar. Ruang-ruang tersebut antara lain lobby, ticketing, area workshop batik, area transit, Amphitheater, sanggar, dan sebagainya.

**Tabel 3.1.3-3 Tuntutan Ruang pada Lantai Dasar**

Ruang	Tuntutan di Lantai Dasar	Luas (m <sup>2</sup> )
Lobby	Sebagai ruang terdepan yang berfungsi menyambut dan mengarahkan pengunjung sehingga memerlukan akses langsung dari area parkir	113.4
Ticketing	Harus bisa diakses sebelum pengunjung memasuki bangunan sehingga perlu diletakkan di lantai dasar.	28.125
ATM	Merupakan fasilitas umum yang peruntukkannya tidak hanya turis saja, namun bagi semua orang. Oleh sebab itu, ruang juga perlu diletakkan pada area yang mudah diakses oleh umum.	30

Souvenir Shop	Mebutuhkan permeabilitas visual yang baik dari luar bangunan serta perlu kemudahan pencapaian bagi seluruh pengunjung sehingga timbul ketertarikan untuk berbelanja.	85.5
Pos Jaga	Fungsinya sebagai fasilitas penjaga keamanan kawasan menuntut perletakkan ruang berada dekat dengan pintu gerbang	23.04
Area MEP	Mebutuhkan akses langsung dari ruang luar terkait kemudahan <i>maintenance</i> .	99
Area Workshop Batik	Mebutuhkan kemudahan akses dari lobby serta perlu penanganan khusus terkait limbah cair akibat proses produksi batik sehingga penempatan di lantai dasar akan lebih sesuai.	314.226
Transit Area	Merupakan ruang penghubung setelah sesi Workshop Batik menuju sesi pertunjukkan di Amphitheater sehingga perletakkannya berada di antara ruang-ruang tersebut.	53.28
Amphitheater	Direncanakan berwujud massa bangunan berkonsep pendopo dengan panggung di tengah dan dikelilingi audien (seperti pada SAU) yang terpisah dari massa bangunan utama. Pemisahan ini juga berfungsi untuk meminimalisir dampak kebisingan yang ditimbulkan bagi ruang-ruang lainnya.	783.9
Backstage	Menjadi satu kesatuan dengan amphitheater.	39
Area Sanggar Barongsai, Wayang Orang	Mewadahi kegiatan atraksi yang lincah serta berpotensi menimbulkan getaran pada lantai sehingga perlu diletakkan pada lantai dasar. Selain itu, ruang-ruang ini membutuhkan kemudahan akses khusus menuju amphitheater, terutama dalam mengangkut properti pentas.	611.0455
Total Luas (m <sup>2</sup> )		2180.5165
Sirkulasi		50%
<b>Total Luas + Sirkulasi (m<sup>2</sup>)</b>		<b>3270.77475</b>

*Sumber: Analisis Pribadi*

Melalui peninjauan tersebut, terjadi penambahan luas lantai dasar yang dibutuhkan hingga menjadi 3.271 m<sup>2</sup> (pembulatan ke atas). Penambahan tersebut otomatis juga mempengaruhi besarnya tapak melalui perhitungan KDB, sehingga luas tapak yang dibutuhkan adalah:

$$\begin{aligned}
 \text{Luas tapak} &= \frac{\text{Luas lantai dasar}}{\text{KDB}} \\
 &= \frac{3.271}{60\%} \\
 &= 5452 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan luas tapak tersebut kemudian dijumlahkan dengan kebutuhan luas parkir yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 2204 m<sup>2</sup>. Hal itu dilakukan supaya ruang terbuka yang tersedia difokuskan sebagai plaza serta Ruang Terbuka Hijau (RTH) karena ruang parkir telah mendapat porsi tersendiri. Dengan demikian, **total kebutuhan luas tapak pada bangunan ini sebesar 7.656 m<sup>2</sup>.**

### 3.1.3.4. Persyaratan Ruang

#### 3.1.3.4.1. Persyaratan Ruang Khusus

**Tabel 3.1.3-4 Persyaratan Ruang Khusus**

RUANG	ASPEK PERSYARATAN RUANG		
	AKSES/SIRKULASI	PENCAHAYAAN	PENGHAWAAN
Area <i>Mbatik</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak dekat dengan lobby dan dilengkapi dengan pembatas akses</li> <li>• Sirkulasi pengunjung disusun secara linear, sesuai dengan alur proses membatik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan yang cukup, baik secara alami maupun buatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian bukaan dinding yang cukup luas untuk memberi penghawaan yang nyaman bagi banyak orang</li> </ul>
Area <i>Celupan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak di antara area mbatik dan pemeean sehingga memudahkan proses pemindahan kain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki pencahayaan yang baik dan netral supaya dapat melihat detail warna dan motif dengan jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat ventilasi udara menuju ruang luar yang cukup lebar karena berpotensi menimbulkan asap</li> </ul>
Area <i>Péméan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak dekat dengan area celupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan intensitas peninaran yang tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu diletakkan pada area terbuka dengan penghawaan langsung dari luar</li> </ul>
Amphitheater	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terletak dekat dengan lobby dan dilengkapi dengan pembatas akses bagi pengunjung umum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan sistem pencahayaan yang interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian bukaan dinding yang cukup luas untuk memberi penghawaan yang nyaman bagi banyak orang</li> </ul>
Gallery	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki akses yang mudah dari lobby dan dilengkapi dengan pembatas akses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tata pencahayaan yang baik dan dramatis dengan pilihan warna serta material yang netral untuk memfokuskan</li> </ul>	-

		perhatian pada karya seni	
Audio-visual studio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki keterkaitan akses dengan gallery dan art class</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan pencahayaan yang redup</li> </ul>	-
Musholla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat diakses dengan mudah oleh seluruh pengguna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diupayakan memiliki tata pencahayaan alami dan buatan yang dramatis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diupayakan mengutamakan sistem penghawaan pasif dengan dinding rongga, kolam, dan semacamnya</li> </ul>
Sanggar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu pembatasan akses bagi pengunjung umum</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian bukaan dinding yang cukup luas untuk memberi penghawaan yang nyaman bagi banyak orang</li> </ul>
Souvenir Shop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat diakses langsung dari luar bangunan karena memiliki jam operasional yang lebih lama dibanding area lain</li> <li>• Memiliki keterkaitan akses dan pandangan dengan ATM Center dan area food court</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibutuhkan pencahayaan tambahan pada area display produk</li> <li>• Terhindar dari tetesan hujan serta sinar matahari berlebih yang dapat mempengaruhi kualitas produk</li> </ul>	-
Food Court	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada pada area yang dapat diakses seluruh pengunjung, termasuk masyarakat umum</li> <li>• Dapat diakses langsung dari luar bangunan karena memiliki jam operasional yang lebih lama dibanding area lain</li> <li>• Dilengkapi dengan sarana toilet dan diupayakan berada dekat dengan musholla</li> <li>• Memiliki keterkaitan akses dan pandangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengutamakan pencahayaan alami dengan penambahan tata pencahayaan dekoratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian bukaan dinding yang cukup luas untuk memberi penghawaan yang nyaman bagi banyak orang</li> </ul>

	dengan ATM Center dan area souvenir shop		
<b>RUANG</b>	<b>ASPEK PERSYARATAN RUANG</b>		
	<b>PENATAAN &amp; SKALA RUANG</b>	<b>KETERTUTUPAN</b>	<b>KEBUTUHAN LAINNYA</b>
Area <i>Mbatik</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perletakkan perlengkapan membatik secara berkelompok untuk efisiensi ruang</li> <li>• Penciptaan langit-langit yang tinggi karena mewadahi banyak pengguna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan rendah.</li> </ul>	-
Area <i>Celupan</i>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki akses menuju sumber air bersih serta dilengkapi dengan saluran pembuangan air limbah</li> <li>• Pemilihan bahan penutup lantai yang tidak licin dan mudah dibersihkan</li> <li>• Karena mewadahi kegiatan merebus, dibutuhkan sarana penanggulangan bahaya kebakaran yang lebih.</li> </ul>
Area <i>Péméan</i>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan rendah. Terdiri atas area terbuka sebagai ruang jemur utama dan area yang beratap agar dapat digunakan saat hujan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilihan bahan penutup lantai yang tidak licin dan mudah dibersihkan</li> </ul>
Amphitheater	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan seating disusun berundak serta diperlukan ruang bebas kolom yang lebar untuk memberi kejelasan pandangan</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilengkapi dengan sarana toilet</li> <li>• Perlu dilengkapi ruang tunggu (<i>foyer</i>) di luar ruang utama supaya pengunjung dapat</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penciptaan langit-langit yang tinggi karena mewadahi banyak pengguna</li> <li>• Menyediakan area duduk dan toilet bagi penyandang difabel minimal 1/100 dari kapasitas tempat duduk (sesuai standar “Building for the Performing Arts”)</li> <li>• Panggung pertunjukan diletakkan di tengah untuk memunculkan interaksi langsung antara penampil dengan penonton. Penonton dapat terlibat dalam pertunjukan</li> <li>• Setting background dan interior yang mampu mencerminkan unsur budaya lokal</li> </ul>		<p>menunggu dengan tertib dan nyaman</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diupayakan memiliki sistem akustik yang baik, namun tetap memperhitungkan dampaknya terhadap area sekitar</li> </ul>
Gallery	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki penataan ruang <i>open plan</i> serta meminimalisir sudut-sudut ruang yang mati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan yang tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diupayakan berada pada area yang tenang</li> <li>• Perlu dilengkapi dengan ruang penyimpanan serta sarana toilet</li> </ul>
Audio-visual studio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan seating disusun berundak serta diperlukan ruang bebas kolom yang lebar untuk memberi kejelasan pandangan</li> <li>• Menyediakan area duduk bagi penyandang difabel minimal 1/100 dari kapasitas tempat duduk (sesuai standar “Building for the Performing Arts”)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan yang tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu dilengkapi ruang tunggu (<i>foyer</i>) di luar ruang utama supaya pengunjung dapat menunggu dengan tertib dan nyaman</li> </ul>
Musholla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki penataan ruang <i>open plan</i> dengan orientasi menghadap kiblat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan yang cukup tinggi untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan ruang wudhu yang terpisah antara pria dan wanita serta jaringan air</li> </ul>

		memberi privasi dalam beribadah	
Sanggar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki penataan ruang <i>open plan</i> untuk mengakomodir kegiatan dengan pergerakan yang tinggi</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diupayakan memiliki sistem akustik yang baik, namun tetap memperhitungkan dampaknya terhadap area sekitar</li> </ul>
Souvenir Shop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada pada area yang dapat diakses seluruh pengunjung, termasuk masyarakat umum yang sedang mencari oleh-oleh</li> <li>• Dibutuhkan strategi perletakan display dan sirkulasi ruang yang menarik namun tetap efisien</li> <li>• Akses masuk dan keluar berada pada area yang sama dengan kasir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan rendah untuk memunculkan visual yang menarik dan mengundang rasa penasaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terhindar dari tetesan hujan serta sinar matahari berlebih yang dapat mempengaruhi kualitas produk</li> <li>• Perlu dilengkapi dengan ruang penyimpanan serta akses <i>drop off</i> barang khusus</li> </ul>
Food Court	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penciptaan langit-langit yang tinggi karena mewadahi banyak pengguna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki tingkat ketertutupan rendah untuk memunculkan visual yang menarik dan mengundang rasa penasaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena mewadahi kegiatan memasak, dibutuhkan sarana penanggulangan bahaya kebakaran yang lebih.</li> <li>• Perlu dilengkapi dengan ruang penyimpanan serta akses <i>drop off</i> barang khusus</li> <li>• Memiliki akses menuju sumber air bersih serta dilengkapi dengan saluran pembuangan air limbah</li> <li>• Diupayakan mendapat view yang baik</li> </ul>

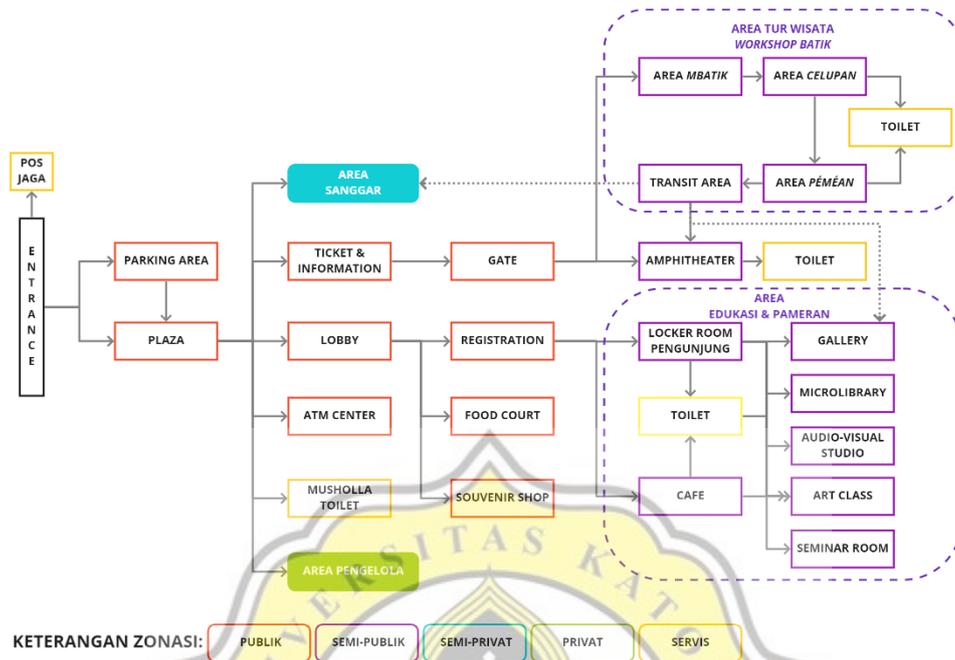
Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.4. ORGANISASI RUANG

#### 3.1.4.1. Sistem Sirkulasi Ruang

Penjabaran mengenai sistem sirkulasi ruang dibagi ke dalam tiga skema berdasarkan kelompok pelakunya, yakni Pengunjung, Penampil dan Pengrajin, serta Pengelola.

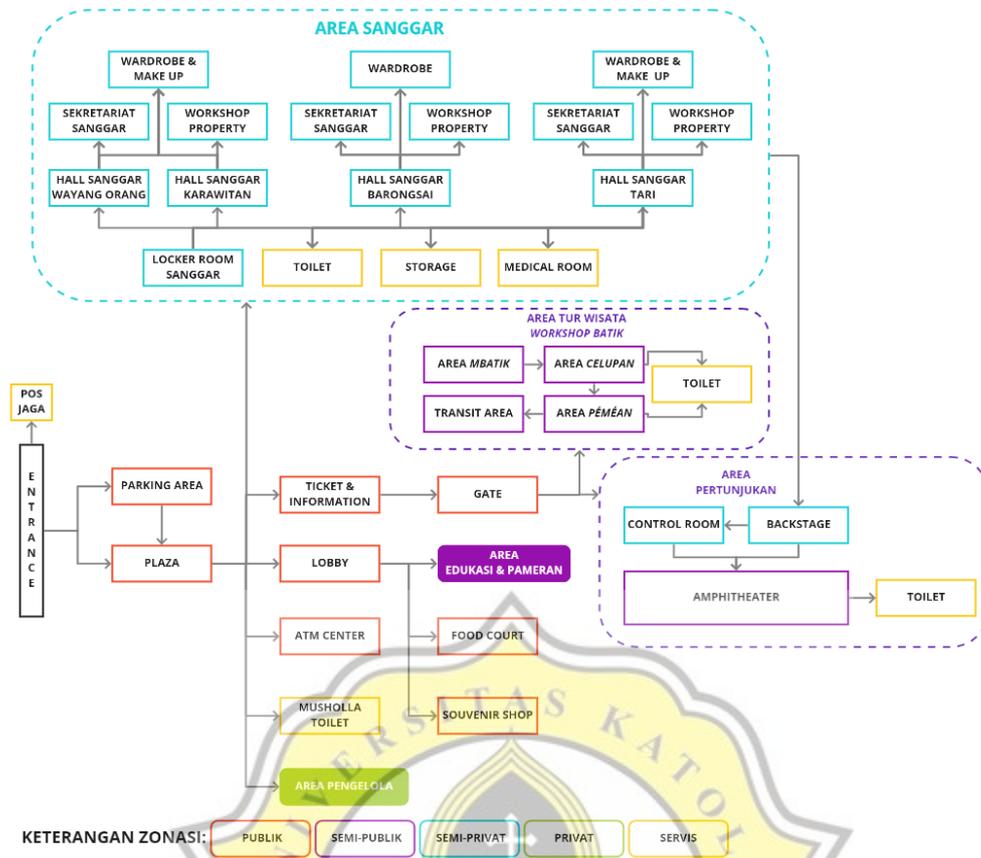
### 3.1.4.1.1. Sirkulasi Pengunjung



Gambar 3.1.4-1 Skema Sirkulasi Pengunjung

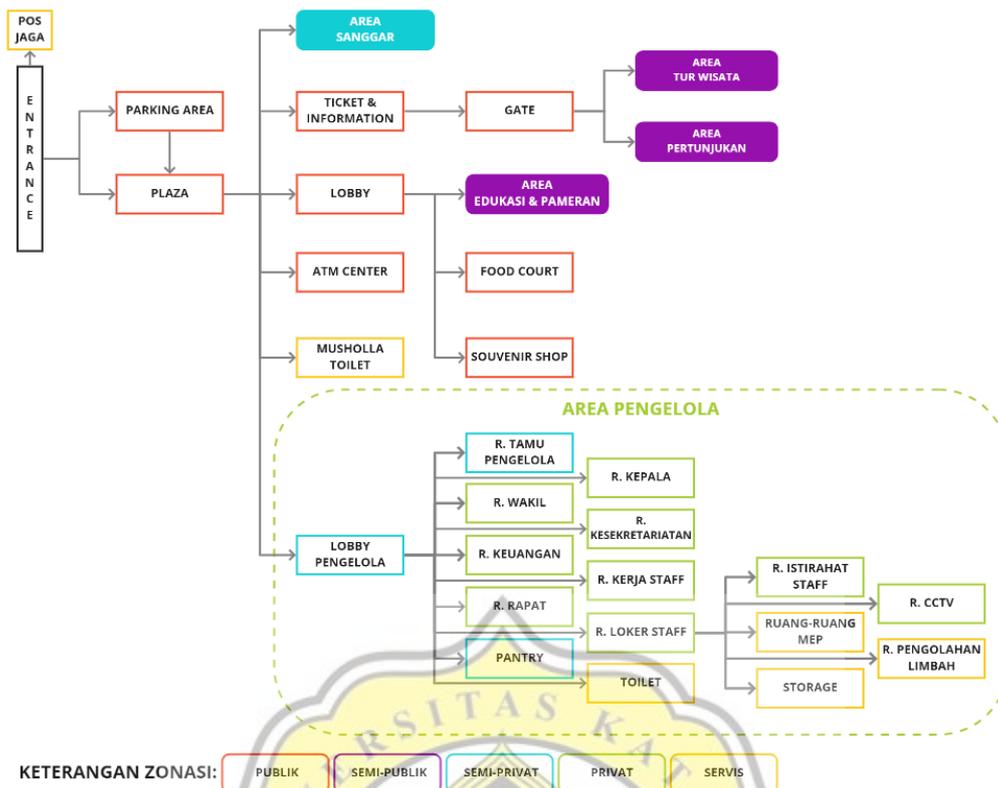
Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.4.1.2. Sirkulasi Penampil dan Pengrajin



Gambar 3.1.4-2 Skema Sirkulasi Penampil dan Pengrajin  
 Sumber: Analisis Pribadi

**3.1.4.1.3. Sirkulasi Pengelola**



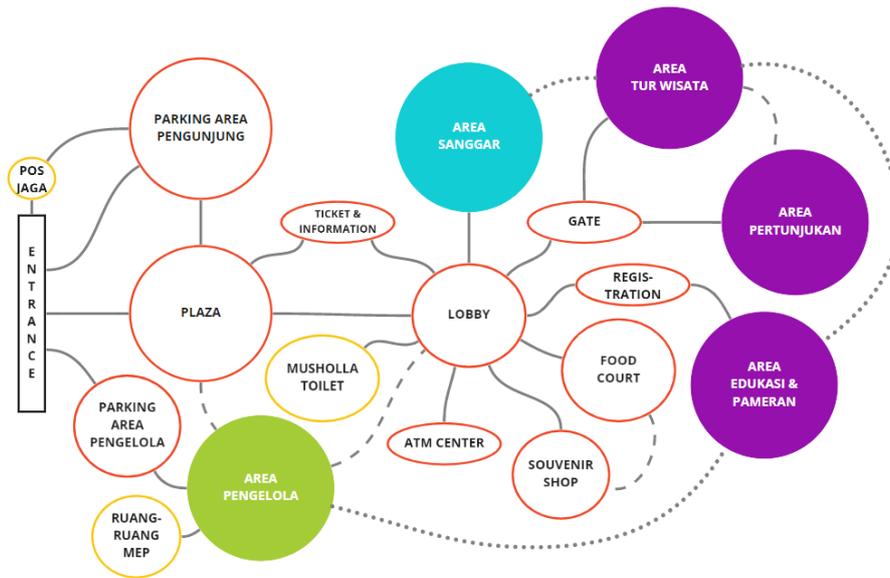
Gambar 3.1.4-3 Skema Sirkulasi Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi

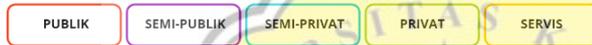
### 3.1.4.2. Hubungan Ruang

Penjelasan mengenai hubungan ruang pada perancangan Pusat Kebudayaan ini digambarkan melalui 5 skema berikut, yakni hubungan ruang makro yang berisi tinjauan garis besar hubungan ruang secara keseluruhan serta 4 hubungan ruang berdasarkan area kegiatan.

#### 3.1.4.2.1. Hubungan Ruang Makro



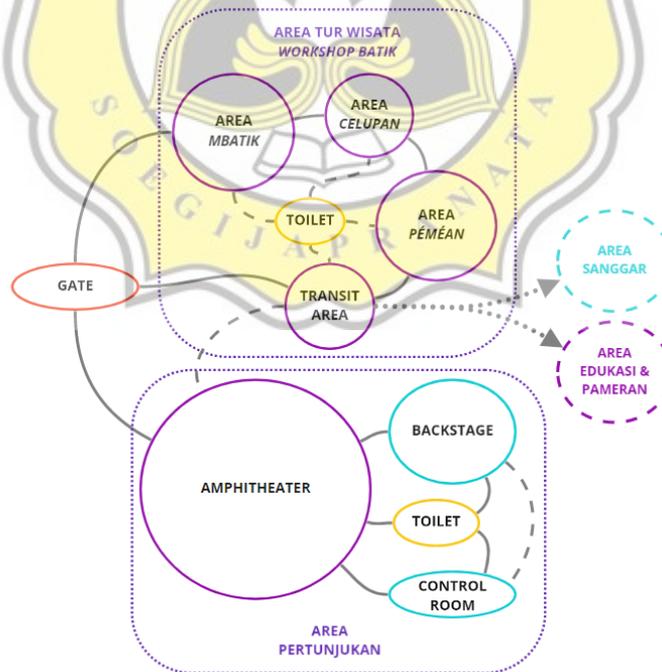
**KETERANGAN:** — : TINGKAT HUBUNGAN RUANG TINGGI  
 - - - : TINGKAT HUBUNGAN RUANG SEDANG  
 ..... : TINGKAT HUBUNGAN RUANG RENDAH



Gambar 3.1.4-4 Skema Hubungan Ruang Makro

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.4.2.2. Hubungan Ruang Area Tur Wisata & Pertunjukan



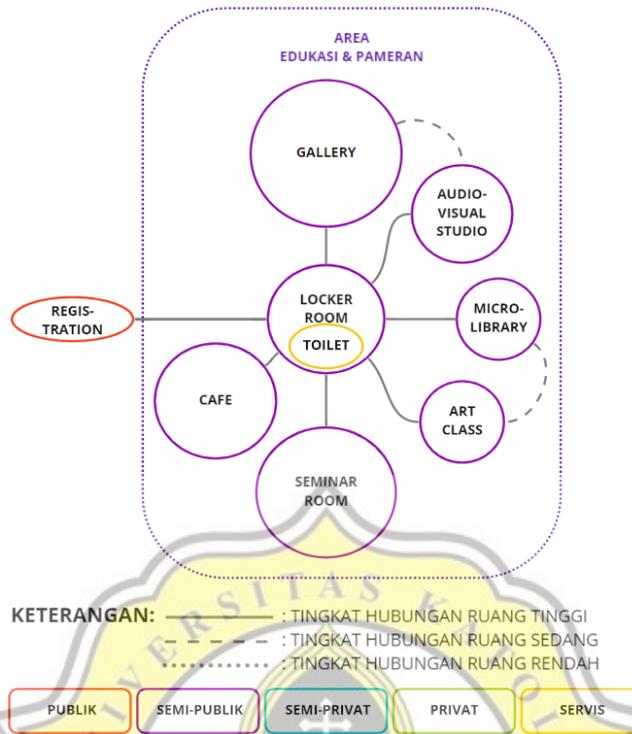
**KETERANGAN:** — : TINGKAT HUBUNGAN RUANG TINGGI  
 - - - : TINGKAT HUBUNGAN RUANG SEDANG  
 ..... : TINGKAT HUBUNGAN RUANG RENDAH



Gambar 3.1.4-5 Skema Hubungan Ruang Area Tur Wisata & Pertunjukan

Sumber: Analisis Pribadi

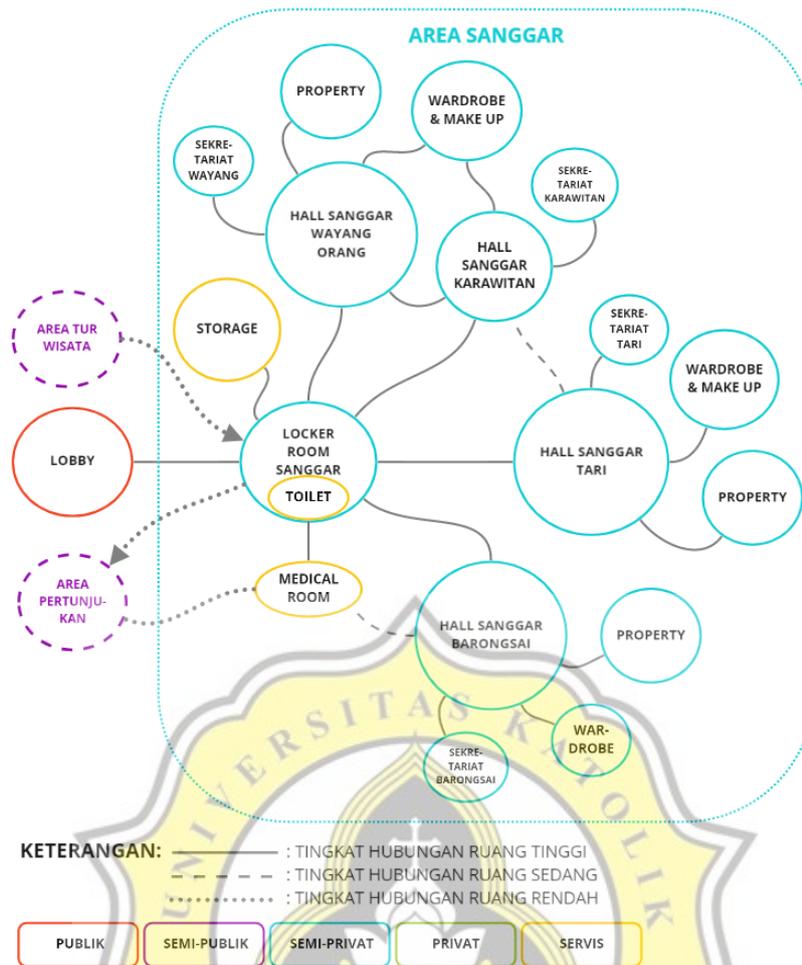
### 3.1.4.2.3. Hubungan Ruang Area Edukasi & Pameran



Gambar 3.1.4-6 Skema Hubungan Ruang Area Edukasi & Pameran

Sumber: Analisis Pribadi

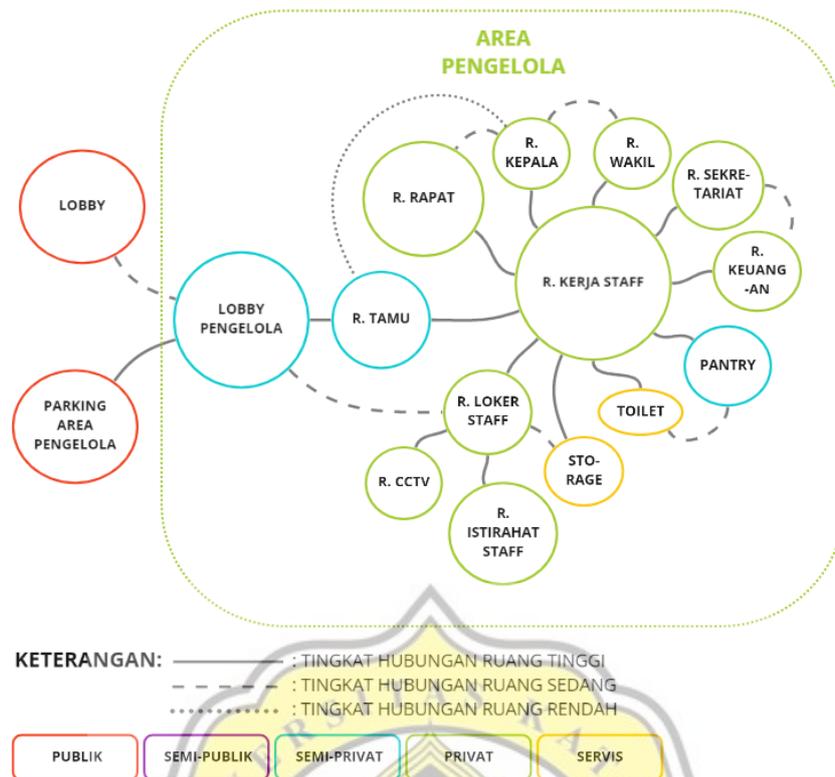
### 3.1.4.2.4. Hubungan Ruang Area Sanggar



Gambar 3.1.4-7 Skema Hubungan Ruang Area Sanggar

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.4.2.5. Hubungan Ruang Area Pengelola

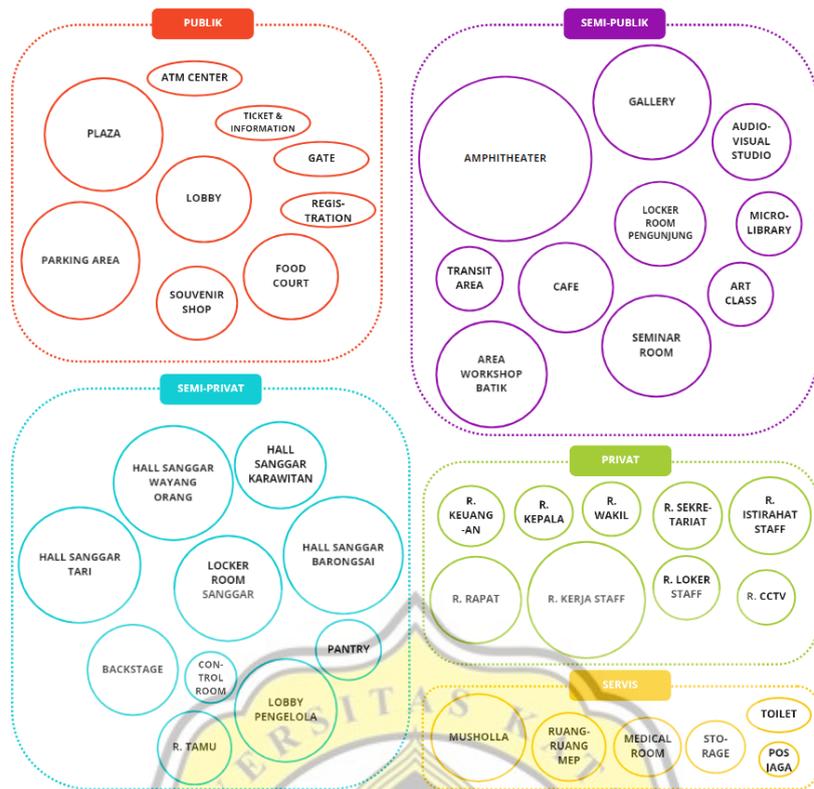


Gambar 3.1.4-8 Skema Hubungan Ruang Area Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.4.3. Pengelompokan Ruang

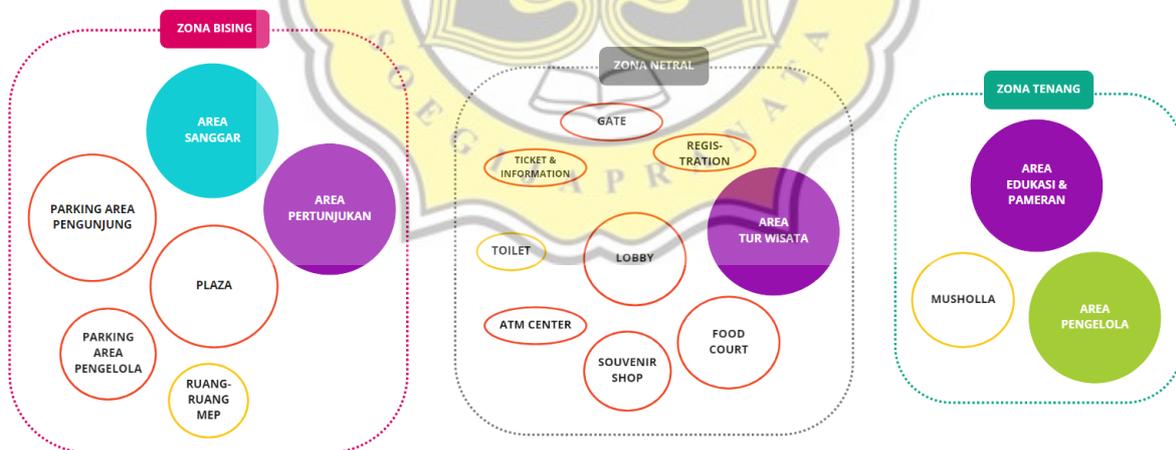
#### 3.1.4.3.1. Pengelompokan Ruang Berdasarkan Sifat Kegiatan



Gambar 3.1.4-9 Diagram Pengelompokan Ruang Berdasarkan Sifat Kegiatan

Sumber: Analisis Pribadi

### 3.1.4.3.2. Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tingkat Kebisingan



Gambar 3.1.4-10 Diagram Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tingkat Kebisingan

Sumber: Analisis Pribadi

## 3.2. ANALISIS TAPAK

### 3.2.1. PEMILIHAN LOKASI & TAPAK

Pemilihan lokasi perancangan dilakukan dengan mengacu pada Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 – 2031. Peraturan ini menjadi bahan pertimbangan utama dalam pemilihan lokasi supaya proyek yang direncanakan sesuai dengan peruntukan tata ruang pada wilayah tempatnya berdiri. Dalam peraturan tersebut, tertulis bahwa kawasan wisata merupakan wilayah yang independen yang memiliki aturan tersendiri di samping adanya peraturan BWK setempat. Mengacu pada peraturan tersebut, terdapat dua kategori kawasan yang memungkinkan untuk dikembangkan menjadi lokasi perancangan Pusat Kebudayaan ini, yakni:

- a. Kawasan Wisata Alam dan Cagar Budaya (berdasarkan Pasal 86 huruf g), yang meliputi:
  - g. pengembangan dan peningkatan wisata alam dan cagar budaya meliputi :
    1. Kampung Pecinan di Kecamatan Semarang Tengah;
    2. Kampung Melayu di Kecamatan Semarang Tengah;
    3. Museum Ronggowarsito di Kecamatan Semarang Barat;
    4. Kawasan PRPP di Kecamatan Semarang Barat;
    5. Kawasan Maerokoco di Kecamatan Semarang Utara;
    6. Kawasan Kota Lama di Kecamatan Semarang Utara;
    7. Kawasan Kampung Batik di Kecamatan Semarang Tengah;
    8. Kawasan Hutan Wisata Tinjomoyo di Kecamatan Gunungpati;
    9. Bendungan Jatibarang dan Gua Kreo di Kecamatan Gunungpati;
    10. Lembah Sungai Garang di Kecamatan Gunungpati dan Kecamatan Banyumanik;
    11. Tugu Batas Pajajaran dengan Majapahit di Kecamatan Tugu;
    12. Taman lele di Kecamatan Ngaliyan; dan
    13. Pasar Seni di Taman Budaya Raden Saleh di Kecamatan Candisari.

*Sumber: Perda RTRW Kota Semarang Tahun 2011 - 2031*

- b. Kawasan Strategis Sosial Budaya (berdasarkan Pasal 104 ayat 1), yang meliputi:

Pasal 104

- (1) Kawasan strategis sosial budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 101 huruf c yang harus dilindungi meliputi :
  - a. Kawasan Masjid Agung Semarang di Kecamatan Semarang Tengah;
  - b. Kawasan Masjid Agung Jawa Tengah di Kecamatan Gayamsari;
  - c. Kawasan pendidikan di Kecamatan Tembalang dan Kecamatan Gunungpati;
  - d. Kawasan Gedong Batu di Kecamatan Semarang Barat; dan
  - e. Kawasan Kota Lama di Kecamatan Semarang Utara.

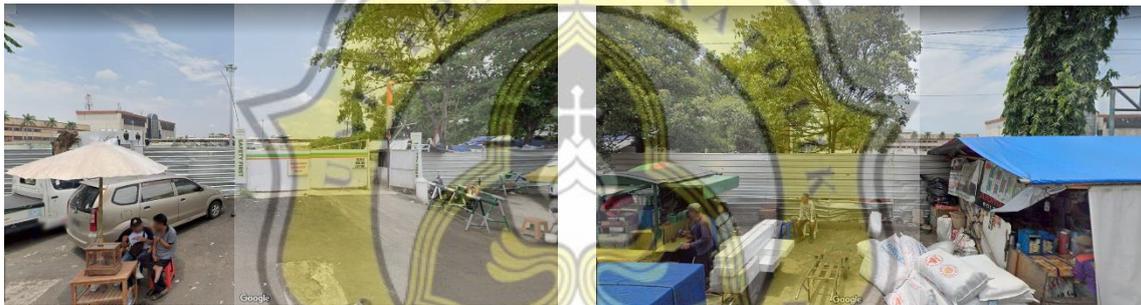
*Sumber: Perda RTRW Kota Semarang Tahun 2011 - 2031*

Sebagaimana dimuat dalam peraturan tersebut, terlihat bahwa kawasan yang dicantumkan bersifat spesifik dengan *range* yang relatif sempit sehingga pemilihan lokasi perancangan sekaligus akan diiringi dengan pemilihan tapak. Dalam penentuannya, terdapat beberapa kriteria yang menjadi dasar pertimbangan penetapan lokasi dan tapak. Kriteria tersebut antara lain:

- 1) Keterjangkauan dari berbagai simpul transportasi yang menjadi pintu gerbang Kota Semarang pada skala nasional seperti Stasiun KA Poncol dan Tawang maupun skala internasional seperti Bandara Ahmad Yani dan Pelabuhan Tanjung Mas.
- 2) Kemudahan akses oleh beragam moda transportasi, seperti sepeda motor, mobil, hingga bus pariwisata serta memiliki akses terhadap transportasi massal kota.
- 3) Keterkaitan dengan destinasi wisata populer yang sudah ada di Kota Semarang
- 4) Kelengkapan fasilitas umum dan sosial yang memadai
- 5) Kekuatan nilai historis dan kebudayaan pada kawasan sekitar

Melalui peraturan daerah serta dengan mempertimbangan berbagai aspek/kriteria tersebut, dipilihlah tiga opsi lokasi dan tapak berikut yang dapat dipergunakan dalam perancangan Pusat Kebudayaan ini.

**Opsi A**

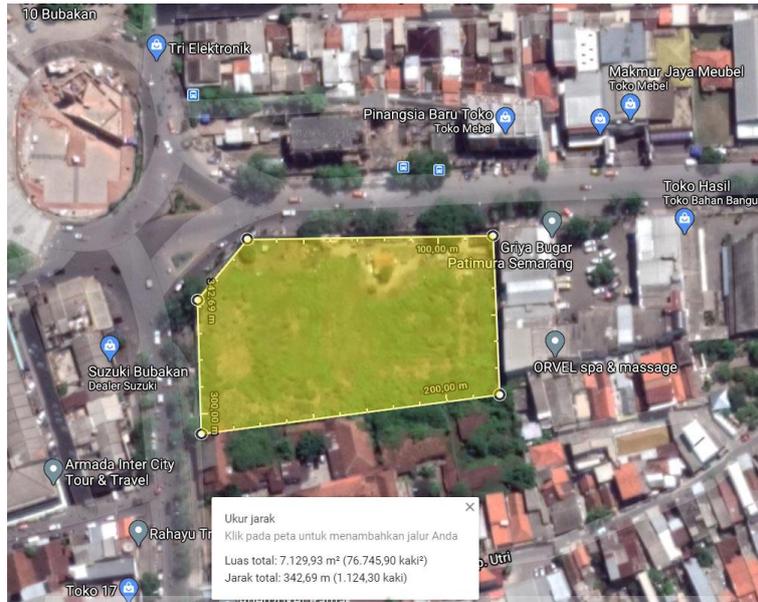


Gambar 3.2.1-1 Tampak Atas dan Tangkapan *Streetview* Opsi Tapak A

Sumber: *Google Maps*

Opsi Tapak A terletak pada kompleks *aloon-aloon* Semarang, tepat di depan Masjid Kauman, Kecamatan Semarang Tengah. Ditinjau dari lokasinya, lahan ini berada pada Kawasan Masjid Agung Semarang yang menurut Perda RTRW ditetapkan sebagai kawasan strategis sosial budaya. Kondisi eksisting opsi tapak berupa lahan terbuka yang belum tersentuh pembangunan kompleks *aloon-aloon*.

## Opsi B

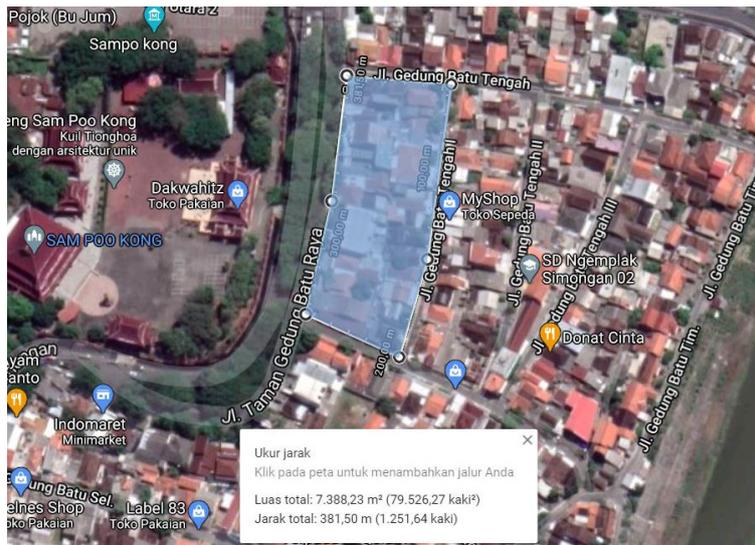


Gambar 3.2.1-2 Tampak Atas dan Tangkapan Streetview Opsi Tapak B

*Sumber: Google Maps*

Opsi tapak B ini terletak lebih ke timur dari opsi A, yakni di bundaran Bubakan, pada persimpangan Jl. MT. Haryono dengan Jl. Pattimura, Kecamatan Semarang Timur. Secara lokasi, wilayah ini termasuk dalam Kawasan Perencanaan Pengembangan Kota Lama menurut Perda Kota Semarang No. 8 Tahun 2003 tentang RTBL Kawasan Kota Lama Selain itu, ppsi tapak ini juga berada di ujung perkampungan Pekojan sehingga juga memiliki nilai historis tentang keberagaman etnis di Kota Semarang. Lahan yang menjadi opsi tapak berupa lahan kosong yang ditumbuhi rumput dengan dinding beton di sekelilingnya.

## Opsi C



Gambar 3.2.1-3 Tampak Atas dan Tangkapan Streetview Opsi Tapak C

Sumber: Google Maps

Opsi tapak C terletak jauh dari opsi tapak A dan B, yakni di Jalan Taman Gedung Batu Raya, Kecamatan Semarang Barat. Lokasi lahan berada tepat di seberang Kompleks Klenteng Sam Poo Kong yang memiliki nilai sejarah sebagai titik jatuhnya jangkar Laksamana Ceng Ho di wilayah Semarang. Karena kepadatan bangunan di wilayah tersebut, perancangan diskenariokan akan membeli tanah dan bangunan sekitar yang diketahui merupakan bangunan rumah tinggal dan kedai/toko. Lahan opsi C ini memiliki luas yang relatif sama dengan opsi A dan B namun dengan kondisi eksisting telah terbangun menjadi beberapa rumah tinggal.

Melalui penjabaran tersebut, akan dipilih satu alternatif lokasi dan tapak yang akan digunakan dalam perancangan. Berikut merupakan analisis (*scoring*) pemilihan lokasi dan tapak dari ketiga opsi tersebut menggunakan lima kriteria yang telah ditetapkan. Kelima kriteria tersebut memiliki bobot pertimbangan yang berbeda sesuai dengan tingkat pengaruhnya terhadap fungsi bangunan yang direncanakan.

**Tabel 3.2.1-1 Scoring Pemilihan Lokasi & Tapak**

No.	Kriteria	Opsi Tapak		
		A	B	C
1	Keterjangkauan dari berbagai simpul transportasi (Bobot: 25%)	7.5 poin Skor: 1.875	8.5 poin Skor: 2.125	6.5 poin Skor: 1.625
2	Kemudahan akses oleh beragam moda transportasi (Bobot: 25%)	7.5 poin Skor: 1.875	8 poin Skor: 2	7 poin Skor: 1.75
3	Keterkaitan dengan destinasi wisata populer (Bobot: 20%)	8 poin Skor: 1.6	7.5 poin Skor: 1.5	8 poin Skor: 1.6
4	Kelengkapan fasilitas umum dan sosial (Bobot: 15%)	8 poin Skor: 1.2	8 poin Skor: 1.2	7 poin Skor: 1.05
5	Kekuatan nilai historis dan kebudayaan (Bobot: 15%)	8.5 poin Skor: 1.275	8 poin Skor: 1.2	8 poin Skor: 1.2
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>7.825</b>	<b>8.025</b>	<b>7.225</b>

Keterangan:  $Skor = Poin \times Bobot$

Sumber: Analisis Pribadi

Dari analisis tersebut, terlihat bahwa opsi tapak B memiliki total skor terbesar dibanding kedua opsi lainnya. Oleh sebab itu, lokasi perancangan ditetapkan berada pada opsi B yakni di persimpangan Jalan MT. Haryono dengan Jalan Pattimura, Kecamatan Semarang Timur. Lokasi tersebut dinilai lebih unggul dalam berbagai aspek sebagai berikut.

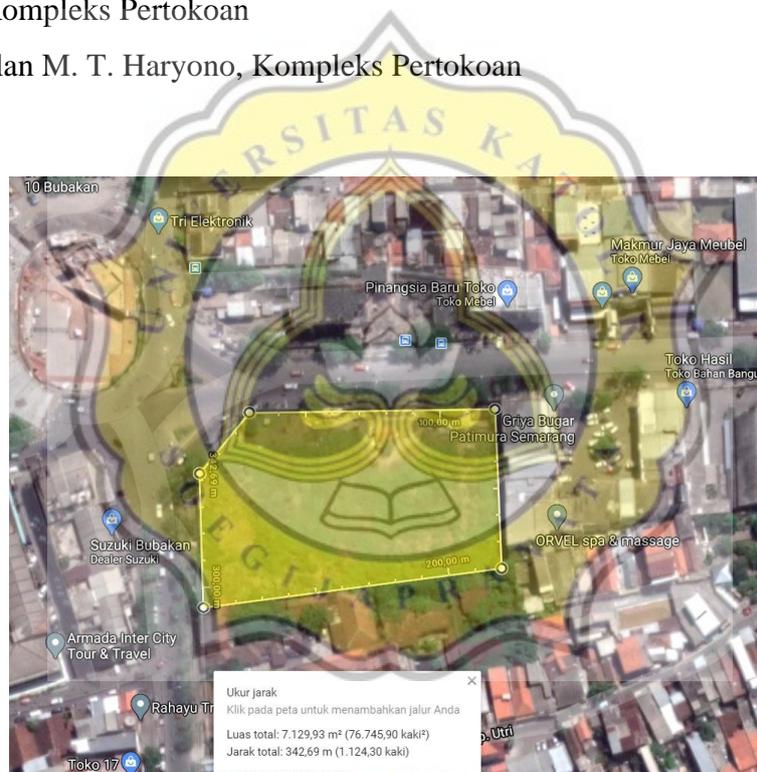
- Lokasi yang berada di Bundaran Bubakan menjadi simpul pertalian antara kawasan *heritage* di sisi utara, kawasan perkampungan pekojan di sisi selatan, dan kawasan pecinan, kauman, serta kawasan ekonomi Pasar Johar di sisi barat.
- Berada di persimpangan besar yang memiliki kemudahan akses menuju simpul-simpul transportasi serta destinasi wisata lain, seperti:
  - o Akses langsung dari stasiun KA Semarang Tawang via Jalan Cendrawasih
  - o Akses langsung menuju dermaga pesiar Pelabuhan Tanjung Mas via Jalan Ronggowarsito
  - o Akses langsung menuju kawasan Masjid Agung Jawa Tengah via Jalan Pattimura
- Memiliki banyak amenitas pariwisata di sekitar lokasi, seperti hotel, restoran, dan *cafe*.
- Keberadaan Museum Kota Lama dan Kampung Batik Semarang di sekitar bundaran Bubakan yang turut menjadi penunjang bagi Pusat Seni dan Kebudayaan.

### 3.2.2. ANALISIS LINGKUNGAN ALAMI TAPAK

#### 3.2.2.1. Kondisi Eksisting Tapak

Tapak berlokasi di sekitar Bundaran Bubakan, tepatnya di persimpangan Jalan MT. Haryono dengan Jalan Pattimura, Kelurahan Kebon Agung, Kecamatan Semarang Timur. Kondisi eksisting tapak berupa lahan kosong yang ditumbuhi rerumputan liar serta terdapat sebuah bangunan liar semi permanen pada area tapak. Di sekeliling tapak terdapat dinding beton setinggi kurang lebih 3 meter yang berfungsi sebagai tanda batas persil. Karena lokasinya yang berada di persimpangan jalan, tapak memiliki dua orientasi yakni ke arah utara menghadap Jalan Pattimura dan ke arah barat menghadap Jalan MT. Haryono Adapun batas-batas pada areal tapak ini adalah:

- Utara: Jalan Pattimura, Kantor BRI
- Selatan: Permukiman Warga (Kampung Utri)
- Timur: Kompleks Pertokoan
- Barat: Jalan M. T. Haryono, Kompleks Pertokoan



Gambar 3.2.2-1 Letak Tapak melalui Google Maps

*Sumber: google maps*



Gambar 3.2.2-2 Kondisi Eksisting di Dalam Area Tapak

*Sumber: dokumentasi pribadi*

### 3.2.2.2. Topografi

Tanah pada area tapak dan sekitarnya merupakan merupakan kawasan dataran rendah dengan ketinggian sekitar 6 meter di atas permukaan laut dan tingkat kemiringan tanah yang hanya berkisar 0-2%.



Gambar 3.2.2-3 Potongan Topografi Tapak secara Melintang dan Membujur

*Sumber: analisis Google Earth*

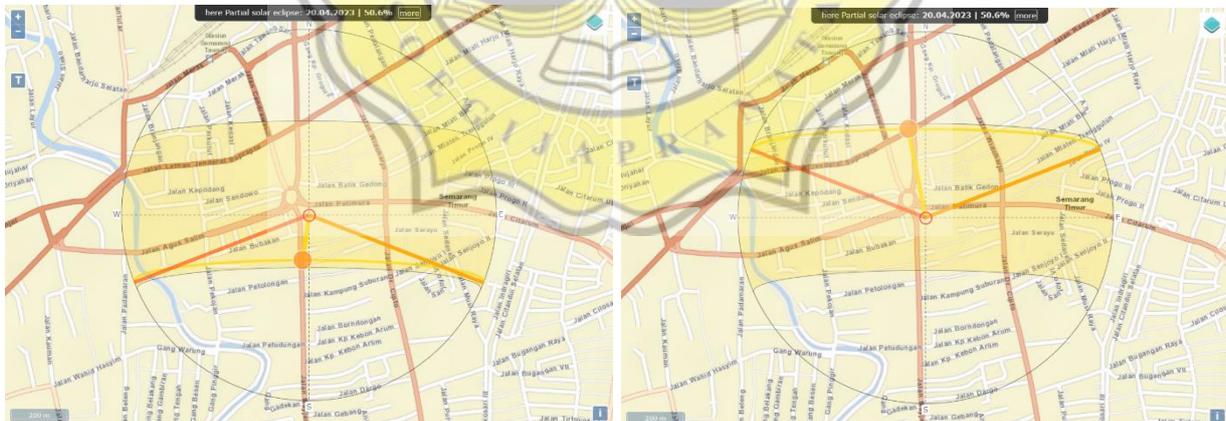


Gambar 3.2.2-4 Kondisi Topografi Tapak yang Datar namun Tertutup Ilalang yang Tinggi

Sumber: dokumentasi pribadi

### 3.2.2.3. Klimatik

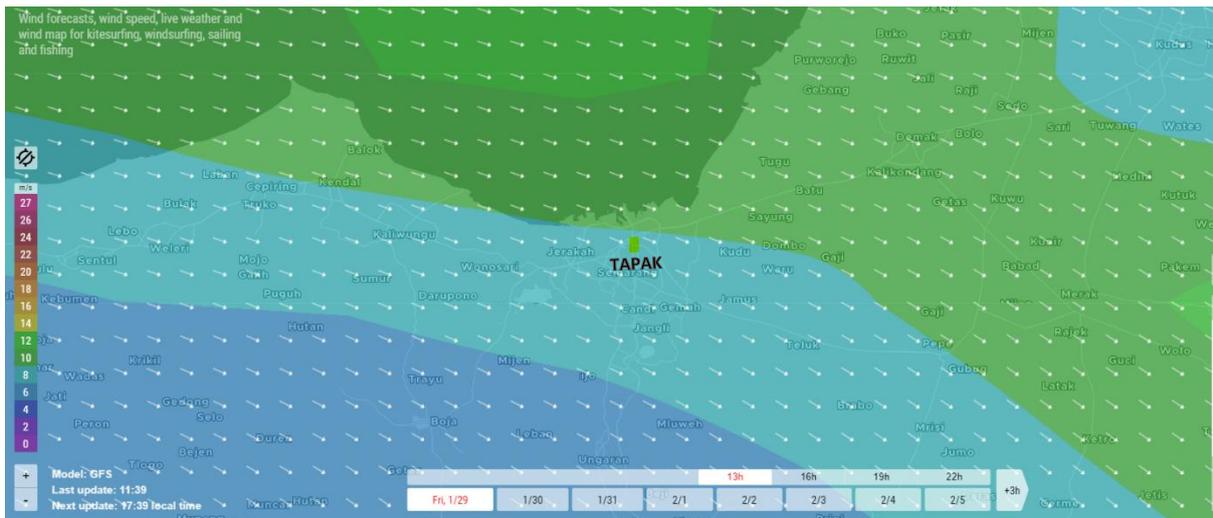
Letak tapak yang berada di persimpangan jalan besar membuatnya memiliki 2 orientasi, yakni ke arah utara dan barat. Analisis mengenai peredaran matahari pada tapak dapat dilihat melalui simulasi pada gambar berikut.



Gambar 3.2.2-5 Simulasi Garis Edar Matahari pada Bulan Januari (kiri) dan Juli (kanan)

Sumber: <https://www.suncalc.org/#/-6.9701,110.4314,16/2021.01.15/17:48/1/3>

Angin yang berhembus pada tapak kebanyakan berasal dari arah barat dan barat laut dengan kecepatan yang relatif rendah, yakni sekitar 6-8 m/s.



Gambar 3.2.2-6 Peta Kecepatan dan Arah Angin di Wilayah Semarang dan Sekitar Tapak

Sumber: <https://www.windfinder.com/#10/-6.9114/110.3783/2021-01-29T12:00Z>

Lokasi tapak yang berada di area Semarang bawah yang dekat dengan laut membuat tapak memiliki temperatur yang cukup panas. Menurut data analisis google yang diambil dari National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA), suhu rata-rata sepanjang tahun pada kawasan tapak berkisar 30-33°C pada titik tertinggi dan 24-25°C pada titik terendah. Di sisi lain, curah hujan pada tapak berkisar 18,7 mm hingga 168,7 mm dengan puncak di sekitar bulan Januari-Februari. Data selengkapnya dapat dicermati pada gambar berikut.



Gambar 3.2.2-7 Suhu dan Curah Hujan Rata-rata di Kawasan Sekitar Tapak

*Sumber: analisis google*

#### 3.2.2.4. Jenis Tanah

Berdasarkan data Dinas Tata Ruang Kota Semarang, tanah pada area sekitar tapak berjenis aluvial yang terbentuk dari endapan sungai, danau, atau cekungan lain di daerah dataran rendah.

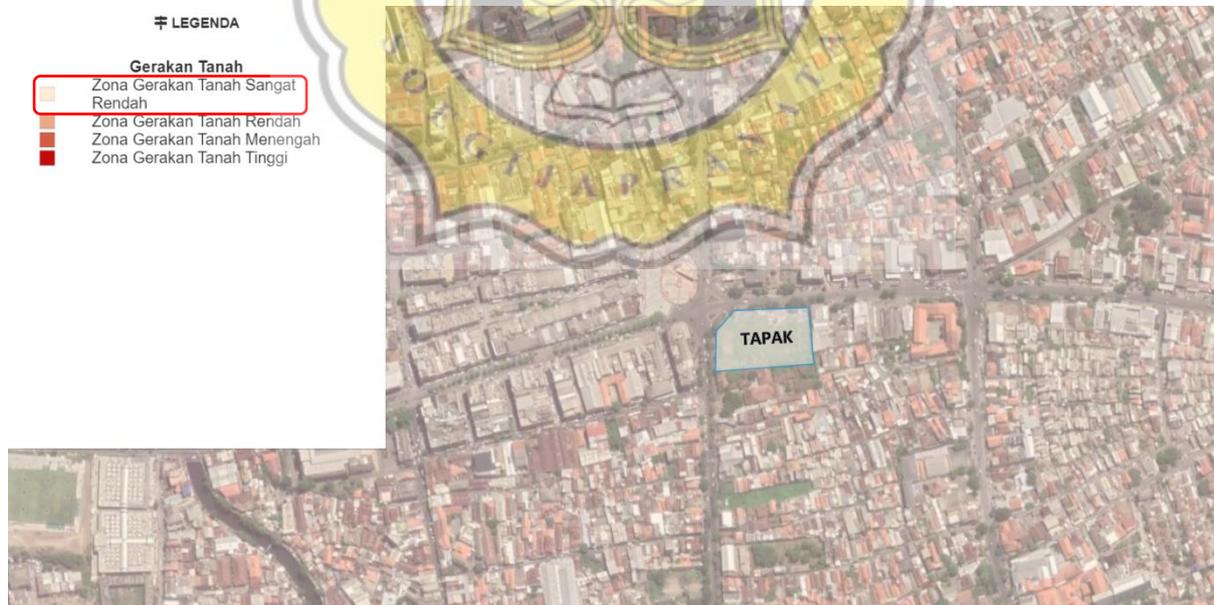


Gambar 3.2.2-8 Peta Jenis Tanah pada Area Sekitar Tapak

Sumber: <https://distaru.semarangkota.go.id/semarang/index.php?webgis=tataruang>

### 3.2.2.5. Kebencanaan

Dari segi kebencanaan, area sekitar tapak memiliki keuntungan karena memiliki gerakan tanah yang sangat rendah serta memiliki resiko gempa yang kecil. Namun demikian, menurut data Dinas Tata Ruang Kota Semarang, tapak berada pada kawasan ancaman banjir tinggi.



Gambar 3.2.2-9 Peta Tingkat Pergerakan Tanah pada Area Sekitar Tapak

Sumber: <https://distaru.semarangkota.go.id/semarang/index.php?webgis=tataruang>



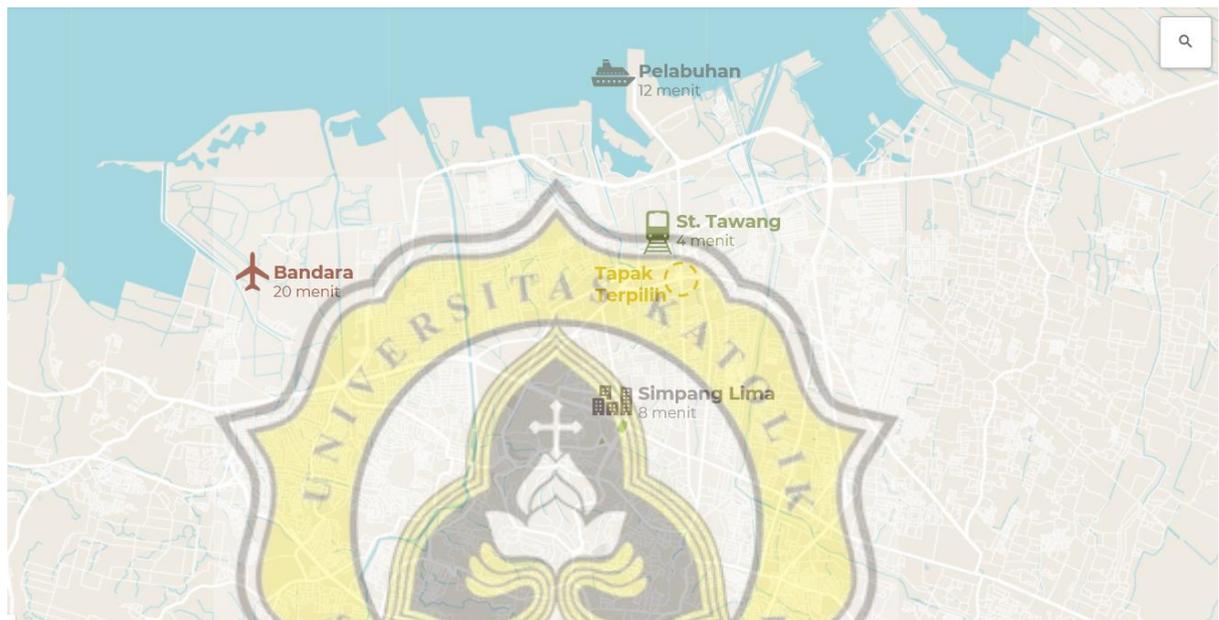
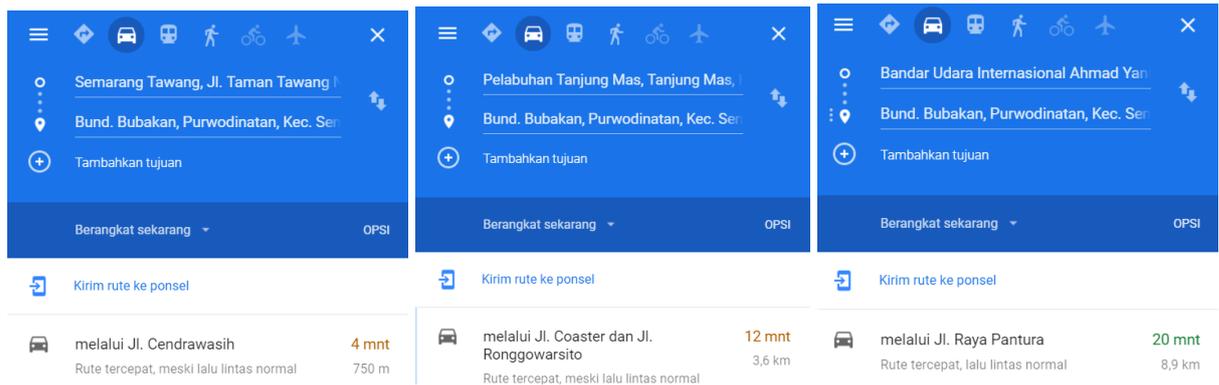
Gambar 3.2.2-10 Peta Tingkat Ancaman Banjir pada Area Sekitar Tapak  
 Sumber: <https://distaru.semarangkota.go.id/semarang/index.php?webgis=tataruang>

### 3.2.3. ANALISIS LINGKUNGAN BUATAN TAPAK

#### 3.2.3.1. Infrastruktur

##### a.) Transportasi & Jalan

Letak tapak yang berada di Bundaran Bubakan berpengaruh pada kemudahan aksesibilitasnya. Secara umum, tapak dapat diakses melalui Jl. MT. Haryono, Jl. K. H. Agus Salim, Jl. Sendowo, dan Jl. Cendrawasih. Pencapaian menuju tapak menggunakan kendaraan pribadi atau taksi *online* dapat ditempuh selama 4 menit dari Stasiun Semarang Tawang, 12 menit dari Pelabuhan Tanjung Mas, dan 20 menit dari Bandara Internasional Ahmad Yani (berdasarkan analisis google maps). Di samping itu, terdapat sarana transportasi umum pada tapak yang dilalui 2 rute BRT Trans Semarang, yakni koridor III (Pelabuhan-Kagok-Pelabuhan) dan Koridor VII (Terboyo-Genuk-Pemuda). Kedua koridor tersebut melewati jalan di utara dan barat tapak dengan *interchange* di halte Pattimura



Gambar 3.2.3-1 Pencapaian Tapak dari Berbagai Simpul Transportasi Kota Semarang

*Sumber: google maps dengan analisis pribadi*

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, areal tapak terletak pada persimpangan dua jalan besar di Kota Semarang. Jalan M. T. Haryono yang berada di sisi barat tapak tergolong jalan arteri primer dengan lebar maksimum 18 meter. Jalan M. T. Haryono ini merupakan jalan satu arah yang mengarah dari selatan ke utara. Di sisi lain, jalan di utara tapak merupakan Jalan Pattimura yang tergolong jalan arteri sekunder dengan lebar maksimum 15 meter. Ruas Jalan Pattimura yang melalui tapak hingga persimpangan berikutnya merupakan jalan satu arah dari barat ke timur.



Gambar 3.2.3-2 Arah Jalan pada Kawasan Sekitar Tapak

Sumber: <https://distaru.semarangkota.go.id/semarang/index.php?webgis=tataruang>

Perkerasan jalan di sekitar tapak terdiri atas dua jenis material yakni aspal di sekitar Jalan M. T. Haryono dan *Paving block* dengan bentuk persegi di sekitar Bundaran Bubakan hingga Jalan Pattimura.



Gambar 3.2.3-3 Jenis Perkerasan Jalan di Sekitar Tapak: Aspal (kiri) dan *Paving Block* (kanan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

### b.) Trotoar dan Saluran Drainase

Trotoar di sekeliling tapak memiliki kondisi yang kurang optimal untuk digunakan oleh pejalan kaki. Dengan lebar yang hanya berkisar 1,5 meter, trotoar ini masih digunakan beberapa oknum PKL untuk mendirikan warung. Pada bagian bawah trotoar terdapat saluran drainase yang cukup besar sehingga wujud fisik trotoar berupa material beton penutup saluran tersebut. Di beberapa bagian, masih terdapat beberapa bagian beton penutup yang tidak terpasang sehingga dapat membahayakan pejalan kaki.



Gambar 3.2.3-4 Kondisi Trotoar dan Saluran Drainase di Sekitar Tapak

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### 3.2.3.2. Lingkungan Sekitar Tapak

#### a.) Regulasi & Tata Guna Lahan

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya bahwa tapak berada dekat dengan kawasan wisata Kota Lama. Oleh karena itu, terdapat beberapa ketentuan pembangunan yang diatur dalam Perda RTRW Kota Semarang Tahun 2011 – 2031. Ketentuan tersebut antara lain:

- (9) Ketentuan umum peraturan zonasi pada kawasan wisata sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf h meliputi:
  - a. pengembangan kawasan wisata dikembangkan dengan koefisien dasar bangunan paling tinggi 60 % (enam puluh persen);
  - b. diizinkan pembangunan fasilitas pendukung;
  - c. diizinkan kegiatan lain sepanjang tidak mengganggu fungsi utama kawasan;
  - d. diizinkan pemanfaatan peringatan hari besar keagamaan sebagai bagian dari atraksi wisata;
  - e. diwajibkan menyediakan ruang parkir yang memadai; dan
  - f. diwajibkan menyediakan ruang bagi sektor informal.

*Sumber: Perda RTRW Kota Semarang Tahun 2011 - 2031*

Melalui peraturan tersebut, didapati nilai KDB yang berlaku sebesar 60%. Sedangkan menurut Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) BWK I, KLB yang berlaku pada tapak sebesar 1.8 dengan maksimal ketinggian bangunan 3 lantai (Bangunan Fasilitas Umum). Nilai KDB tersebut mengacu pada Jl. MT Haryono yang berada di sisi barat tapak yang merupakan Jalan Kolektor Sekunder.

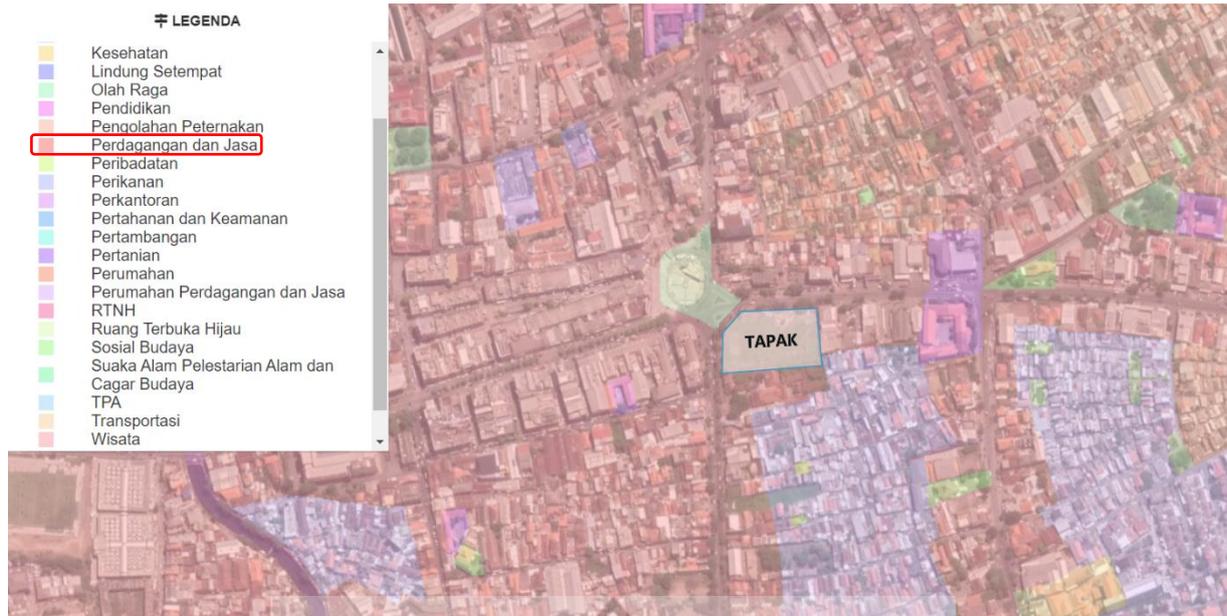
- c. Jalan Kolektor Sekunder meliputi:
1. Jalan Mayjend Sutoyo (KS 1 dan KS 2)
  2. Jalan Pekunden (KS 3)
  3. Jalan Kartini (KS 4)
  4. Jalan Bangunharjo (KS 5)
  5. Jalan M.T.Haryono (KS 6, KS 7, KS 8, KS 9)
  6. Jalan Mataram (KS 10)
  7. Jalan Seteran Selatan(KS 11)

**c. Jalan Kolektor Sekunder, KLB yang ditetapkan :**

1. Perumahan maksimal 3 lantai dan KLB 1,8
2. Campuran Perdagangan dan Perumahan maksimal 4 lantai dan KLB 2,4
3. Perkantoran maksimal 7 lantai dan KLB 3,6
4. Perdagangan dan Jasa :
  - Supermarket maksimal 7 lantai dan KLB 3,6
  - Minimarket maksimal 5 lantai dan KLB 3,0
  - Hotel maksimal 7 lantai dan KLB 3,6
  - Pertokoan maksimal 4 lantai dan KLB 2,4
  - Pasar maksimal 3 lantai dan KLB 1,8
5. Fasilitas Umum :
  - Pendidikan maksimal 5 lantai dan KLB 3,0
  - Peribadatan maksimal 3 lantai dan KLB 1,8
  - Kesehatan maksimal 7 lantai dan KLB 3,6
  - **Bangunan Pelayanan Umum maksimal 3 lantai dan KLB 1,8**

Sumber: RDTRK Kota Semarang BWK I Tahun 2000-2010

Di sisi lain, berdasarkan peta yang dirilis oleh Dinas Tata Ruang Kota Semarang, terlihat bahwa lingkungan sekitar tapak didominasi oleh sektor perdagangan dan jasa serta perumahan.



Gambar 3.2.3-5 Peta Tata Guna Lahan pada Area Sekitar Tapak

Sumber: <https://distaru.semarangkota.go.id/semarang/index.php?webgis=tataruang>

**b.) View to Site**



Gambar 3.2.3-6 View to Site dari Jalan MT Haryono

Sumber: Google Street View



Gambar 3.2.3-7 View to Site dari Bundaran Bubakan

*Sumber: Google Street View*



Gambar 3.2.3-8 *View to Site* dari Jalan Pattimura

*Sumber: Google Street View*

**c.) *View from Site***



Gambar 3.2.3-9 *View from Site* ke Arah Jalan MT Haryono

*Sumber: Google Street View*



Gambar 3.2.3-10 *View from Site* ke Arah Bundaran Bubakan

*Sumber: Google Street View*



Gambar 3.2.3-11 *View from Site* ke Arah Jalan Pattimura

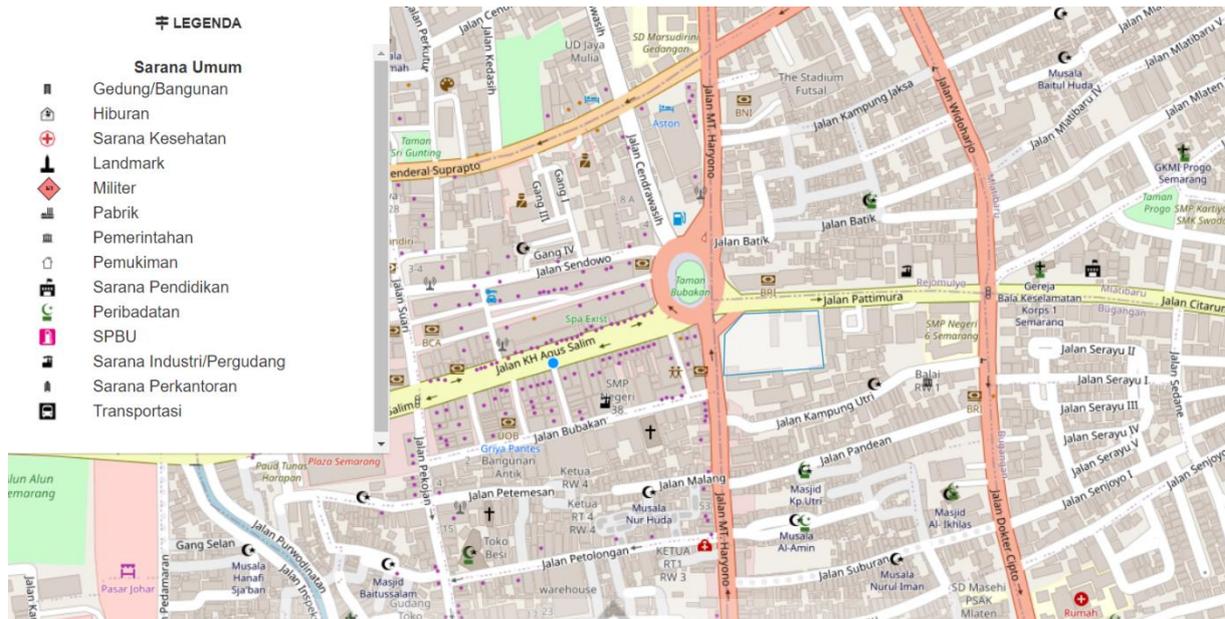
*Sumber: Google Street View*

### 3.2.3.3. Fasilitas Umum

Berada di kawasan yang dekat dengan pusat kota, lingkungan sekitar tapak memiliki fasilitas umum yang cukup lengkap. Berikut merupakan beberapa fasilitas umum di Kelurahan Kebonagung yang dimuat Badan Pusat Statistik pada Kecamatan Semarang dalam Angka 2019.

- Sekolah Dasar : 1
- SMP : 2
- Masjid/Surau : 12
- Gereja : 2
- Puskesmas : 1
- Pasar : 1
- Hotel : 4 (Kec. Semarang Timur)

Selain itu, terdapat beberapa fasilitas umum yang mendukung kegiatan wisata pada kawasan, seperti pusat perbelanjaan, *cafe*, resto, hotel, museum, halte BRT, dan sebagainya. Fasilitas umum dan perletakannya pada lingkungan sekitar tapak secara lengkap dapat diamati pada gambar berikut.

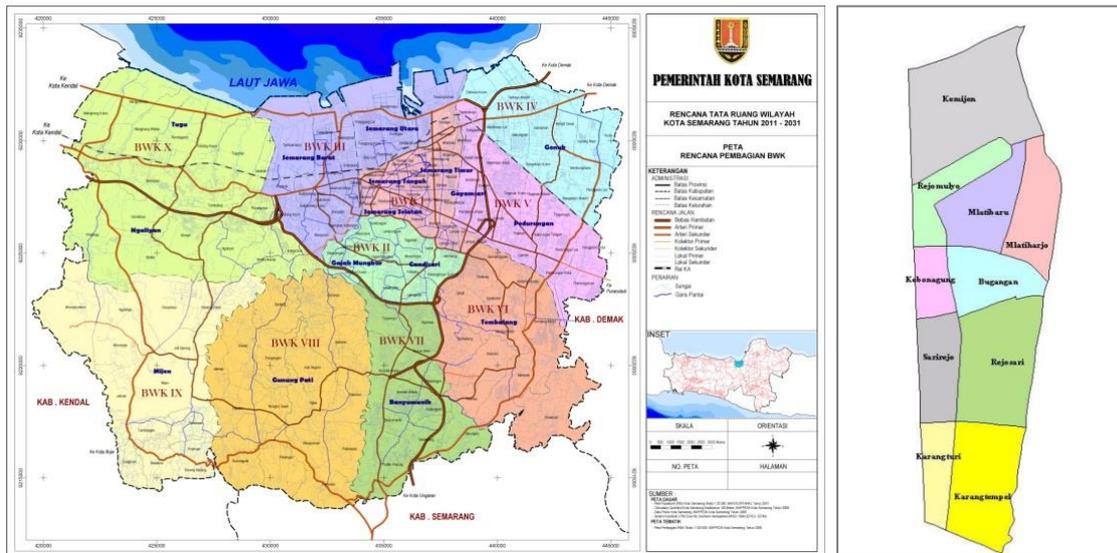


Gambar 3.2.3-12 Peta Sebaran Sarana Umum pada Area Sekitar Tapak

Sumber: <https://distaru.semarangkota.go.id/semarang/index.php?webgis=tataruang>

### 3.2.4. ANALISIS LOKASI DI LUAR TAPAK

Lokasi perancangan berada di Kecamatan Semarang Timur, tepatnya di Kawasan Bubakan, Kelurahan Kebon Agung. Secara administratif, lokasi perancangan termasuk dalam lingkup BWK I menurut dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang. Dalam dokumen tersebut pula, tercantum bahwa fungsi utama dari BWK I diarahkan pada fungsi perkantoran, perdagangan, dan jasa. Namun demikian, terdapat ketentuan khusus di luar BWK yang lebih spesifik mengatur fungsi kawasan-kawasan wisata di Kota Semarang sehingga perancangan akan berpedoman pada aturan tersebut.



Gambar 3.2.4-1 Peta Pembagian BWK di Kota Semarang dan Peta Kecamatan Semarang Timur  
 Sumber: <http://opendata.semarangkota.go.id> dan Kecamatan Semarang Timur Dalam Angka 2019

Menurut data Kecamatan Semarang Timur dalam Angka 2019 yang diterbitkan oleh BPS Kota Semarang, Kelurahan Kebon Agung memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi, yakni sebesar 8.096 jiwa/km<sup>2</sup>. Menurut sumber yang sama, dapat diketahui bahwa secara sosial kemasyarakatan, penduduk pada kawasan ini memiliki latar belakang yang beragam bila ditinjau dari segi etnis dan agama. Hal ini menunjukkan bahwa sudah terdapat nilai-nilai toleransi yang tinggi dalam hidup berdampingan di masyarakat.

Ditinjau dari segi kelengkapan sarana-prasarana, wilayah Kecamatan Semarang Timur memiliki fasilitas umum dan sosial yang cukup lengkap. Beberapa di antaranya seperti keberadaan beberapa sekolah dasar dan menengah, 4 perguruan tinggi, 39 tempat peribadatan, 2 rumah sakit, 7 poliklinik, 3 hotel, dan 4 bangunan pasar (BPS Kota Semarang, 2019).

Bila ditinjau mengenai corak arsitektural pada skala kawasan, tampak bahwa bangunan di sekitar tapak didominasi oleh bentuk bangunan ruko dan perkantoran. Namun bila ditinjau secara makro, terlihat bahwa tapak berada di pertemuan kawasan *Heritage* Kota Lama dengan kawasan kampung etnis. Oleh sebab itu, arsitektur kawasan secara makro didominasi oleh tipologi bangunan kolonial serta tipologi bangunan perumahan tionghoa peranakan dan perumahan arab/koja.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.2.4-2 Tipologi Bangunan di Sekitar Tapak. (a) Kolonial, (b) Tionghoa, dan (c) Arab/Koja

Sumber: dokumentasi pribadi

### 3.2.5. ANALISIS POTENSI & KENDALA TAPAK

Melalui penjabaran tersebut, dilakukan analisis hal-hal yang dapat menjadi potensi ataupun kendala pada tapak yang dirangkum melalui tabel berikut:

Tabel 3.2.5-1 Analisis Potensi & Kendala Tapak

ASPEK	POTENSI	KENDALA
<b>LINGKUNGAN ALAMI</b>		
Topografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapak memiliki topografi yang datar</li> </ul>	
Klimatik		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki suhu yang relatif panas serta angin yang bergerak perlahan</li> <li>• Tapak memiliki 2 orientasi, salah satunya menghadap barat</li> </ul>
Jenis Tanah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis tanah aluvial pada tapak memiliki unsur hara yang tinggi sehingga mudah ditanami berbagai tumbuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanah pada area sekitar tapak yang berjenis aluvial memiliki daya dukung yang kurang</li> </ul>

Kebencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Areal tapak memiliki tingkat pergerakan tanah yang sangat rendah serta memiliki resiko gempa yang kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapak berada pada kawasan ancaman banjir tinggi</li> </ul>
<b>LINGKUNGAN BUATAN</b>		
Infrastruktur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan jenis tapak <i>hook</i> yang dilalui oleh 2 jalan penting di Kota Semarang</li> <li>• Kondisi perkerasan jalan cukup baik dan dapat dilalui kendaraan besar seperti bus</li> <li>• Jaringan listrik, telepon &amp; internet, air bersih, dan air kotor pada tapak cukup memadai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua jalan di sisi utara dan barat tapak merupakan jalan satu arah</li> <li>• Kondisi eksisting trotoar kurang layak digunakan</li> <li>• Saluran drainase terbuka di beberapa titik</li> </ul>
Tata Guna Lahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didominasi oleh sektor perdagangan dan jasa serta dekat berada pada simpul wisata Kota Semarang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada dekat dengan kawasan permukiman warga sehingga kehadiran bangunan dikhawatirkan dapat mengganggu kenyamanan masyarakat</li> </ul>
Fasilitas Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki fasilitas umum yang lengkap dan beberapa mampu mendukung kegiatan wisata, seperti pusat perbelanjaan, <i>cafe</i>, resto, hotel, museum, halte BRT, dan sebagainya</li> </ul>	

*Sumber: Analisis Pribadi*