

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

PERIODE LXXIX, SEMESTER GENAP, 2020/2021

**LANDASAN TEORI DAN PROGRAM
PUSAT KEGIATAN KREATIF SEMARANG**



Disusun Oleh :

Maulina Reyanda Wibowo NIM 16.A1.0095

Dosen Pembimbing :

Ir. Riandy Tarigan, MT

NIDN. 0629056402

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maulina Reyanda Wibowo

NIM : 16.A1.0095

Progdi / Konsentrasi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pusat Kegiatan Kreatif Semarang” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 20 Desember 2021

Yang menyatakan,



Maulina Reyanda Wibowo

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Pusat Kegiatan Kreatif Semarang
Diajukan oleh : Maulina Reyanda Wibowo
NIM : 16.A1.0095
Tanggal disetujui : 24 Maret 2021
Telah setuju oleh
Pembimbing : Ir. Riandy Tarigan M.T.
Penguji 1 : Ratih Dian Saraswati S.T., M.Eng.
Penguji 2 : Ir. Supriyono M.T.
Penguji 3 : Dr. Ir. Antonius Ardiyanto M.T.
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars
Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/
?id=16.A1.0095](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.A1.0095)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulina Reyanda Wibowo

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 20 Desember 2021

Yang menyatakan



Maulina Reyanda Wibowo

PRAKATA

Terimakasih sebesar-besarnya kepada

Allah SWT atas kesehatan jasmani dan rohani serta segala nikmat yang diberikan dalam berbagai bentuk pada proses skripsi.

Saya sendiri yang telah mampu bertahan.

Keluarga, khususnya Ibu dan Bapak tersayang yang selalu memberi dukungan dalam bentuk doa yang tiada hentinya, materi dan makanan yang disediakan, serta masih banyak lagi.

Terimakasih banyak.

Kepada para bapak/ibu dosen,

Ibu Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT. selaku koordinator PAA 79, Ibu Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT. selaku coordinator PAA 80.

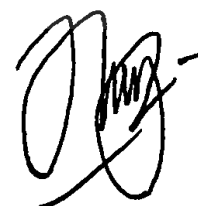
Bapak Ir. Riandy Tarigan, MT. Selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, serta tidak lupa untuk memberikan dukungan dan semangat dalam proses PAA.

Ibu Ratih Dian Saraswati, ST., M.Eng, Bapak Ir Supriyono, MT., dan Bapak Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, MT. Selaku dosen penguji pada PAA 79.

Ibu Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, MSc., Bapak Dr. Ir. Rudyanto Soesilo MSA., Bapak Ch. Koesmartadi Ir. MT, Bapak Ir. Albertus Sidharta, MSA. Selaku dosen penguji pada tahap desain PAA 80.

Semoga Bapak dan Ibu dosen sekalian selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang.
Aamiin.

Semarang, 20 Desember 2021



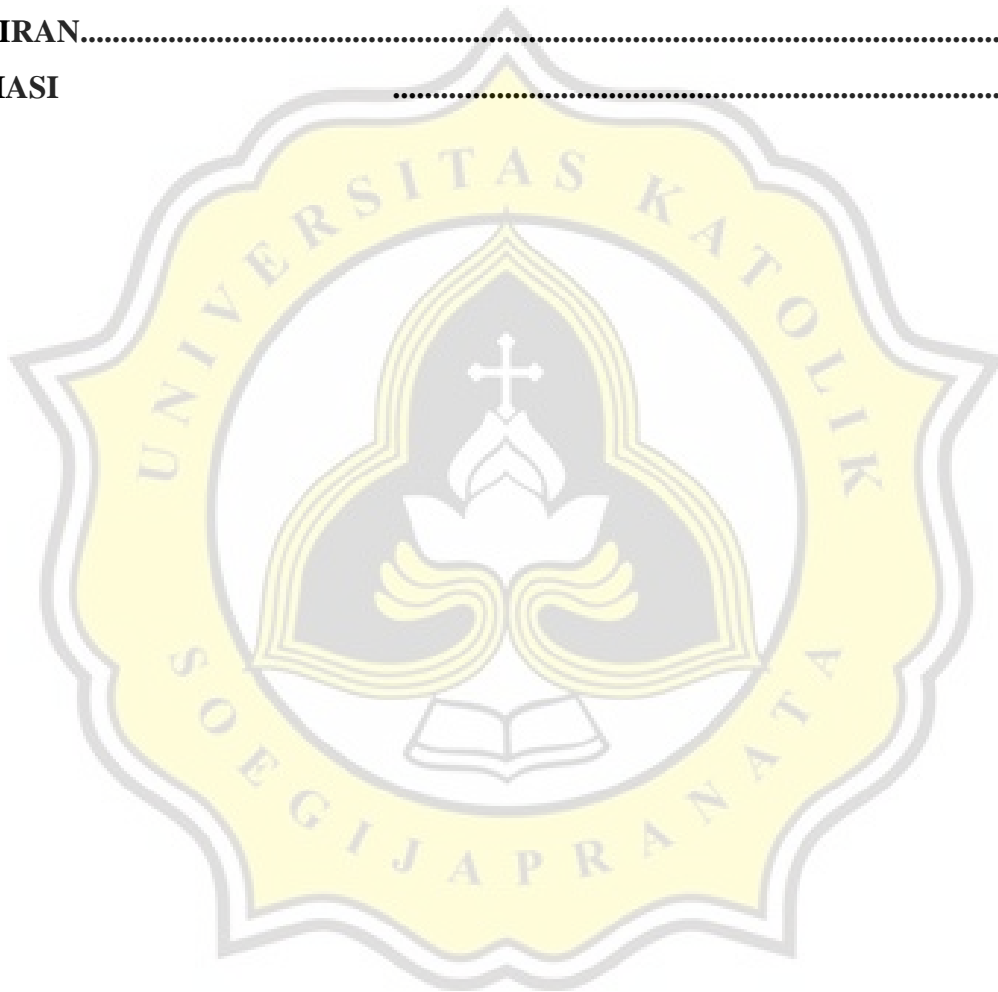
Maulina Reyanda Wibowo

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	1
BAB 1 - PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Pernyataan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Orisinalitas	4
1.6 Sistematika Pembahasan	5
BAB 2 - GAMBARAN UMUM	7
2.1 Gambaran Umum Proyek.....	7
2.1.1 Terminologi Proyek	7
2.1.2 Jenis Kreatif <i>Hub</i>	7
2.1.3 Karakteristik Fungsi Bangunan.....	8
2.1.4 Gambaran Pengguna	9
2.1.5 Gambaran Aktivitas	11
2.1.6 Studi Preseden Fungsi Sejenis	14
2.1.7 Gambaran Fasilitas.....	20
2.2 Gambaran Umum Topik.....	25
2.3 Gambaran Umum Lokasi Tapak	26
2.3.1 Pemilihan Tapak	26
2.3.2 Lokasi Tapak Terpilih.....	29
2.3.3 Gambaran Umum di Luar Tapak	30

2.3.4	Gambaran Umum di Dalam Tapak	33
BAB 3 - ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR.....		37
3.1	Analisa dan Program Fungsi Bangunan	37
3.1.1	Karakteristik Pengguna	37
3.1.2	Kegiatan dan Kapasitas Pengguna	37
3.1.3	Analisa Ruang Dalam	43
3.1.4	Struktur Ruang	59
3.2	Analisa dan Program Tapak	62
3.2.1	Jenis Ruang Luar.....	62
3.2.2	Kebutuhan Luas Lahan Efektif	63
3.3	Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Lingkungan Buatan	64
3.3.1	Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Bangunan Sekitar.....	64
3.3.2	Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Transportasi dan Utilitas.....	66
3.3.3	Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Vegetasi	67
3.3.4	Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Lingkungan Masyarakat	67
3.3.5	Analisa Potensi dan Kendala Terhadap IPTEK	67
BAB 4 - PENELUSURAN MASALAH		68
4.1	Analisa Kondisi	68
4.2	Analisa Masalah	68
4.2.1	Masalah Terhadap Pengguna	68
4.2.2	Masalah Terhadap Tapak	69
4.2.3	Masalah Terhadap Lingkungan Sekitar Tapak	69
4.2.4	Masalah Terhadap Lingkungan Masyarakat	70
4.3	Identifikasi Masalah	70
4.4	Pernyataan Masalah Utama	70
BAB 5 - LANDASAN TEORI		71
5.1	Kajian Teori Masalah Tata Massa Bangunan	71
5.2	Kajian Teori Masalah Tata Ruang Dalam Bangunan.....	72
5.3	Kajian Teori Masalah Elemen Arsitektural.....	75
BAB 6 - PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN		83
6.1	Arsitektur Adaptif terhadap Lingkungan	83
6.2	Fleksibilitas Ruang.....	83

6.3	Elemen Arsitektural.....	84
6.4	Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	86
6.5	Landasan Perancangan Bentuk Bangunan	86
6.6	Landasan Perancangan Struktur Bangunan.....	86
6.7	Landasan Perancangan Bahan Bangunan.....	86
6.8	Landasan Perancangan Wajah Bangunan	87
6.9	Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		89
LAMPIRAN.....		93
PLAGIASI		107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 – Kegiatan di Co-working Space	11
Gambar 2. 2 – Ilustrasi kegiatan inkubasi	12
Gambar 2. 3 – Kegiatan merancang baju	12
Gambar 2. 4 – Kegiatan proses menggambar batik	13
Gambar 2. 5 – Kegiatan latihan musik	13
Gambar 2. 6 – Kegiatan di studio videografi	14
Gambar 2. 7 – Kegiatan di studio foto	14
Gambar 2. 8 – Denah Jogja Digital Valley	15
Gambar 2. 9 – Co-working Space Jogja Digital Valley	15
Gambar 2. 10 – Fasilitas Jogja Digital Valley	16
Gambar 2. 11 – Ruang Inkubasi	16
Gambar 2. 12 – Ruang Pertemuan	17
Gambar 2. 13 – Ruang Pengelola	17
Gambar 2. 14 – Denah Bandung Creative Hub	18
Gambar 2. 15 – Ruang Kelas di Bandung Creative Hub	18
Gambar 2. 16 – Ruang Pertemuan di Bandung Creative Hub	19
Gambar 2. 17 – Ruang Pertunjukkan di Bandung Creative Hub	19
Gambar 2. 18 – Ruang Pameran di Bandung Creative Hub	20
Gambar 2. 19 – Perpustakaan Bandung Creative Hub	20
Gambar 2. 20 – Ruang kelas	21
Gambar 2. 21 – Ruang inkubasi	21
Gambar 2. 22 – Ruang pertemuan	21
Gambar 2. 23 – Ruang pertunjukkan	22
Gambar 2. 24 – Ruang pameran	22
Gambar 2. 25 – Co-working Space	23
Gambar 2. 26 – Perpustakaan	23
Gambar 2. 27 – Market Place	24
Gambar 2. 28 – Makerspace di MakeDoNia	24
Gambar 2. 29 – Ruang komunal outdoor	24
Gambar 2. 30 – Peta Administrasi Kota Semarang	26
Gambar 2. 31 – Alternatif 1	27
Gambar 2. 32 – Alternatif 2	28
Gambar 2. 33 – Peta Kecamatan Candisari	29
Gambar 2. 34 – Kawasan Permukiman Warga di Jl. Genuk Krajan	30
Gambar 2. 35 – Kawasan TBRS Semarang	31
Gambar 2. 36 – Kawasan Selatan Lokasi	31
Gambar 2. 37 – Jalan Sriwijaya	32
Gambar 2. 38 – Kondisi Tanah di Kota Semarang	33
Gambar 2. 39 – Lokasi Tapak	33
Gambar 2. 40 – Vegetasi di dalam Wonderia Semarang	34
Gambar 2. 41 – Vegetasi pada Pintu Masuk Tapak	35
Gambar 2. 42 – Utilitas Tapak	35

Gambar 2. 43 – Halte di depan tapak.....	36
Gambar 2. 44 – Bangunan di Wonderia Semarang.....	36
Gambar 3. 3 – Bangunan Sekitar Tapak	64
Gambar 3. 4 – De Luis	65
Gambar 3. 5 – Hotel Grand Saraswati	65
Gambar 3. 6 – Gedung Teater TBRS.....	66
Gambar 3. 7 – Vegetasi Tapak.....	67
Gambar 5. 1 – Tipologi adaptable.....	73
Gambar 5. 2 – Tipologi universal	73
Gambar 5. 3 – Tipologi moveable	74
Gambar 5. 4 – Tipologi transformable.....	74
Gambar 5. 5 – Tipologi responsive.....	75
Gambar 5. 6 – Harmoni	78
Gambar 5. 7 – Unity and Variety.....	79
Gambar 5. 8 – Ritme.....	79
Gambar 5. 9 – Penekanan	80
Gambar 5. 10 – Kesan dari Warna.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 – Pembagian sektor ekonomi kreatif	10
Tabel 2. 3 - Klasifikasi Nilai Lokasi	27
Tabel 2. 4 - Analisa Penilaian Lokasi	28
Tabel 3. 1 – Kebutuhan Jenis Ruang Pengelola.....	38
Tabel 3. 2 – Kebutuhan Jenis Ruang Pelaku Ekraf.....	39
Tabel 3. 3 – Kebutuhan Jenis Ruang Pengunjung	43
Tabel 3. 4 – Program Ruang Area Pengelola.....	44
Tabel 3. 5 – Program Ruang Area Produksi	44
Tabel 3. 6 – Program Ruang Area Umum	45
Tabel 3. 7 – Program Ruang Area Penunjang.....	45
Tabel 3. 8 – Program Ruang Area Service	45
Tabel 3. 9 – Dimensi Ruang Area Pengelola.....	46
Tabel 3. 10 – Dimensi Ruang Area Produksi	48
Tabel 3. 11 – Dimensi Ruang Area Umum.....	53
Tabel 3. 12 – Dimensi Ruang Area Penunjang.....	54
Tabel 3. 13 – Dimensi Ruang Area Service.....	55
Tabel 3. 14 – Persyaratan Kenyamanan Spesifik.....	58
Tabel 3. 15 – Kelompok Ruang	59
Tabel 3. 16 – Sifat Ruang Luar.....	63

ABSTRAK

Ekonomi kreatif adalah salah satu sektor yang berpotensi di Indonesia. Ekonomi kreatif atau ekraf merupakan sektor ekonomi yang sumber daya utamanya berasal dari sumber daya manusia, seperti ide, gagasan, dan kreativitas. Sektor ini dapat menjadi salah satu solusi sebagai ladang lapangan pekerjaan, dari tingginya sumber daya manusia di Indonesia. Infrastruktur menjadi salah satu kebutuhan pelaku ekonomi kreatif di Semarang, sehingga pemilihan Pusat Kegiatan Kreatif dapat menjadi jawaban dari kebutuhan tersebut. Permasalahan diangkat dari kebutuhan pengguna dengan kondisi pengguna yang memungkinkan untuk berkembang jumlahnya, serta dari kondisi tapak dengan vegetasi yang melimpah. Metode yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yaitu dengan pendekatan fleksibilitas ruang dan desain adaptif terhadap lingkungan. Serta permasalahan penunjang berupa elemen arsitektural yang dapat memicu kreativitas pengguna sebagai faktor eksternal yang mendukung kegiatan kreatif.

Kata kunci : Pusat Kegiatan Kreatif, Fleksibilitas Ruang, Adaptif, Elemen Arsitektural.

