

BAB 3

ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

3.1 Analisa dan Program Fungsi Bangunan

Memuat tentang analisa dan program yang terkait dengan pengguna serta ruang-ruangnya. Sehingga dapat ditemukan hasil akhir berupa kapasitas dan kebutuhan dari setiap ruang.

3.1.1 Karakteristik Pengguna

1. Pengelola

Karakteristik pengelola yaitu sudah memiliki pekerjaan maupun kegiatan tetap di Pusat Kegiatan Kreatif. Berada pada usia produktif sekitar 25 sampai 50 tahun.

2. Pelaku Ekonomi Kreatif

Merupakan pekerja kreatif dengan usia minimal produktif kerja yaitu 15 tahun, yang berasal dari berbagai kalangan maupun berbagai latar belakang pendidikan. Sehingga pelaku ekonomi kreatif adalah para remaja, anak muda, dan orang tua. Merupakan masyarakat yang berdomisili di kota Semarang.

3. Pengunjung

Masyarakat dari kota Semarang maupun luar Semarang yang tertatik pada sektor ekonomi kreatif maupun kegiatan pameran, pelatihan, pertunjukkan, dan lain-lain. Lingkup umur yang sama dengan pelaku ekonomi kreatif, yaitu remaja, anak muda, dan orang tua.

3.1.2 Kegiatan dan Kapasitas Pengguna

a. Aktivitas

Pengguna dibagi menjadi 3 pengguna, yaitu pengelola, pelaku ekonomi kreatif, dan pengunjung. Berdasarkan masing-masing pengguna, aktivitas yang terjadi yaitu

1. Pengelola

Pengelola secara umum memuat aktivitas mengontrol kegiatan, mengoptimalkan penggunaan ruang, serta pemeliharaan bangunan yang ada di Pusat Kegiatan Kreatif.

2. Pelaku Ekonomi Kreatif

Terdapat sembilan sektor ekonomi kreatif yang diwadahi di Pusat Kegiatan Kreatif. Kegiatan utama dari masing-masing sektor ialah berdiskusi, berkolaborasi, melakukan pelatihan, membuat produk, menampilkan pameran dan pertunjukkan. Sementara itu aktivitas penunjangnya yaitu mengisi data administrasi, ke *cafe*, ke toilet, ke ruang komunal.

Membahas tentang kapasitas penggunaannya, pada bab gambaran umum pengguna diketahui bahwa setiap tahunnya terdapat penambahan jumlah pelaku ekonomi kreatif. Pada jumlah data terakhir pada tahun 2019, dimana penambahan pengguna menjadi 19,01 yang naik 4,2% (Kemenkraf, 2019). Sehingga rata-rata jumlah pelaku ekonomi kreatif ialah

$$\begin{aligned} \text{Rata-Rata (2015 - 2019)} &= (5,6\% + 4,3\% + 2,9\% + 4,2\%) : 4 \\ &= 4,25\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang ditemukan, sehingga kemungkinan bertambahnya pelaku ekonomi kreatif setiap tahunnya sekitar 4,25%.

3. Pengunjung

Pengunjung yang datang dapat melakukan aktivitas mengunjungi pameran, menonton pertunjukkan, membeli produk yang dijual, mengikuti pelatihan.

b. Kebutuhan dan Kapasitas

Berdasarkan aktivitas pengguna, ditemukan kebutuhan jenis ruang dari masing-masing pengguna yaitu

1. Pengelola

Tabel 3. 1 – Kebutuhan Jenis Ruang Pengelola

No	Pengguna	Kebutuhan	Kegiatan	Jenis Ruang
1	Kepala pengelola	1 orang	Mengontrol dan mengawasi seluruh kegiatan	Ruang kepala pengelola
			Mengadakan pertemuan	Ruang pertemuan
			Menerima tamu	Ruang tamu
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola

2	Pengelola ekraf	15 orang	Mengawasi dan membantu kegiatan yang berhubungan dengan sektor ekonomi kreatif	Ruang pengelola ekraf
			Mengadakan pertemuan	Ruang pertemuan
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
3	Sekertaris	1 orang	Mengatur agenda	Ruang sekretaris
			Menyiapkan kegiatan	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
4	Administrasi	2 orang	Mengatur administratif	Ruang administrasi
			Menyimpan berkas	Ruang penyimpanan berkas
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
5	Penjaga keamanan	6 orang	Menjaga keamanan	Ruang keamanan
			Mengawasi CCTV	Ruang CCTV
6	Penjaga Loket	2 orang	Menjual tiket	Ruang loket
7	<i>Cleaning service</i>	10 orang	Membersihkan ruang	Seluruh ruangan
			Beristirahat	Ruang pekerja

(Sumber: Analisa Pribadi)

2. Pelaku Ekonomi Kreatif

Tabel 3. 2 – Kebutuhan Jenis Ruang Pelaku Ekraf

No	Sektor	Kapasitas	Kegiatan	Jenis Ruang
1	Fesyen	50 orang	Berpikir	
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
			Berkolaborasi	
			Melakukan Pelatihan	Ruang pelatihan fesyen
			Inkubasi	Ruang inkubasi
			Seminar	Auditorium
			Produksi	
			Membuat rancangan	<i>Co-working space</i>
			Membuat produk	Studio fesyen

			Menata busana	Ruang menata busana
			Menyimpan barang	Tempat penyimpanan barang
			Pemasaran	
			Pameran	Hall serba guna
			<i>Fashion show</i>	
			Ruang persiapan	<i>Backstage</i>
			Menjual produk	<i>Market Place</i>
			Penunjang	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
			Bersantai	Ruang komunal
2	Kuliner	30 orang	Berpikir	
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
			Berkolaborasi	
			Inkubasi	Ruang inkubasi
			Pemasaran	
			Menjual produk	<i>Market Place</i>
			Penunjang	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
			Bersantai	Ruang komunal
3	Kriya	30 orang	Berpikir	
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
			Berkolaborasi	
			Melakukan pelatihan	Ruang pelatihan kriya
			Inkubasi	Ruang inkubasi
			Produksi	
			Proses gambar dan desain	Studio kriya
			Proses merebus kain	Studio outdoor kriya
			Proses menjemur kain	
			Menyimpan barang	Tempat penyimpanan barang
			Pemasaran	
			Pameran	Hall serba guna
			Menjual produk	<i>Market Place</i>

			Penunjang	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
			Bersantai	Ruang komunal
4	Arsitektur	30 orang	Berpikir	
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
			Berkolaborasi	
			Melakukan pelatihan	Ruang pelatihan umum
			Inkubasi	Ruang inkubasi
			Seminar	Auditorium
			Produksi	
			Menghasilkan produk	<i>Co-wroking space</i>
			3d printing	Ruang print
			Pemasaran	
			Pameran	Hall serba guna
			Penunjang	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
			Bersantai	Ruang komunal
5	Musik	30 orang	Berpikir	
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
			Berkolaborasi	
			Inkubasi	Ruang inkubasi
			Produksi	
			Melakukan pelatihan	Studio musik non klasik
				Studio musik klasik
			Rekaman	Studio musik
			Pemasaran	
			Menjual produk	<i>Market Place</i>
			Menampilkan pertunjukkan	Ruang pertunjukkan (outdoor)
				Hall serba guna (indoor)
			Ruang persiapan penampilan	<i>Backstage</i>
			Penunjang	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
			Bersantai	Ruang komunal
		30 orang	Berpikir	

6	Fotografi		Berdiskusi	<i>Co-working space</i>			
			Berkolaborasi				
			Inkubasi	Ruang inkubasi			
			Seminar	Auditorium			
			Produksi				
			Membuat produk	Studio foto			
			Ganti pakaian model	Ruang ganti			
			Menyimpan barang	Tempat penyimpanan barang			
			Pemasaran				
			Pameran	Hall serba guna			
			Penunjang				
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>			
			Ibadah	Mushola			
			Bersantai	Ruang komunal			
7	Aplikasi dan Game	30 orang	Berpikir				
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>			
			Berkolaborasi				
			Melakukan pelatihan	Ruang pelatihan umum			
			Inkubasi	Ruang inkubasi			
			Seminar	Auditorium			
			Produksi				
			Membuat produk	<i>Co-working space</i>			
			Penunjang				
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>			
			Ibadah	Mushola			
			Bersantai	Ruang komunal			
			8	Periklanan	30 orang	Berpikir	
						Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
Berkolaborasi							
Melakukan pelatihan	Ruang pelatihan umum						
Inkubasi	Ruang inkubasi						
Seminar	Auditorium						
Produksi							
Membuat produk	Studio foto						
Mencetak produk	<i>Studio printing</i>						
Penunjang							
Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>						
Ibadah	Mushola						
Bersantai	Ruang komunal						

9	Videografi	30 orang	Berpikir	
			Berdiskusi	<i>Co-working space</i>
			Berkolaborasi	
			Melakukan pelatihan	Ruang pelatihan umum
			Seminar	Auditorium
			Inkubasi	Ruang inkubasi
			Produksi	
			Membuat produk	Studio videografi
			Membuat produk animasi	<i>Co-working space</i>
			Ganti model	Ruang ganti
			Menyimpan barang	Tempat penyimpanan barang
			Pemasaran	
			Pameran	Hall serba guna
			Menampilkan pertunjukkan	Auditorium
			Penunjang	
			Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>
			Ibadah	Mushola
			Bersantai	Ruang komunal

(Sumber: Analisa Pribadi)

3. Pengunjung

Tabel 3. 3 – Kebutuhan Jenis Ruang Pengunjung

Pengguna	Kapasitas	Kegiatan	Jenis Ruang
Pengunjung	150 orang	Menonton pertunjukkan	Ruang pertunjukkan (outdoor)
			Hall serba guna (indoor)
		Membeli produk	<i>Market Place</i>
		Mengunjungi pameran	Hall serba guna
		Mengikuti pelatihan	Ruang pelatihan umum
		Makan dan minum	<i>Cafeteria</i>

(Sumber: Analisa Pribadi)

3.1.3 Analisa Ruang Dalam

- a. Program Ruang
 - Area Pengelola

Tabel 3. 4 – Program Ruang Area Pengelola

No	Jenis Ruang	Fungsi	Zonasi Ruang
1	Ruang kepala pengelola	Tempat bekerja kepala pengelola	Privat
2	Ruang sekretaris	Tempat bekerja sekretaris	Privat
3	Ruang administrasi	Tempat bekerja petugas administrasi	Privat
4	Ruang pengelola ekraf	Tempat bekerja para pengelola ekraf	Privat
5	Ruang rapat	Tempat rapat para Pengelola	Privat

(Sumber: Analisa Pribadi)

- Area Produksi

Tabel 3. 5 – Program Ruang Area Produksi

No	Jenis Ruang	Fungsi	Zonasi Ruang
1	Ruang pelatihan umum	Tempat workshop bagi sektor bidang digital (Arsitektur, Aplikasi dan Game, Videografi)	Privat
2	Ruang inkubasi	<i>Basecamp</i> para perintis <i>start-up</i> dari masing-masing sektor	Privat
3	<i>Co-working space</i>	Sebagai ruang kerja umum seluruh sektor maupun pengelola	Semi privat
4	Studio fesyen	Ruang membuat produk fesyen	Privat
5	Studio kriya	Ruang membuat produk kriya yang utama yaitu batik.	Privat
6	Studio <i>printing</i>	Ruang untuk <i>print</i> berkas dan 3D <i>printing</i>	Semi privat
7	Studio foto	Ruang membuat produk foto	Privat
8	Studio musik	Ruang membuat produk musik dan ruang rekaman	Privat
9	Ruang pelatihan fesyen	Ruang untuk <i>workshop</i>	Privat
10	Ruang pelatihan kriya	Ruang untuk <i>workshop</i>	Privat
11	Tempat penyimpanan barang	Ruang untuk menyimpan barang	Privat
12	Ruang ganti pakaian	Ruang ganti pakaian untuk model	Privat
13	Ruang menata busana	Ruang menata busana yang sudah jadi	Privat
14	<i>Backstage</i>	Ruang persiapan untuk pertunjukkan	Privat
15	Studio videografi	Membuat produk video	Privat

(Sumber: Analisa Pribadi)

- Area Umum

Tabel 3. 6 – Program Ruang Area Umum

No	Jenis Ruang	Fungsi	Zonasi Ruang
1	<i>Market Place</i>	Sebagai tempat penjualan produk	Publik
2	Hall serba guna	Tempat untuk memamerkan hasil karya berupa pameran dan fashion show	Publik
3	Ruang pertunjukkan	Tempat untuk pertunjukkan musik maupun acara pertunjukkan outdoor lainnya	Publik
4	Auditorium	Tempat untuk seminar dan menampilkan hasil karya film	Publik
5	Ruang komunal	Tempat untuk berkumpul dan bersantai para pengguna	Semi privat
6	Loket	Petugas loket	Privat

(Sumber: Analisa Pribadi)

- Area Penunjang

Tabel 3. 7 – Program Ruang Area Penunjang

No	Jenis Ruang	Pengguna	Zonasi Ruang
1	Mushola	Seluruh pengguna	Publik
2	Cafeteria	Seluruh pengguna	Publik
3	Perpustakaan	Seluruh pengguna	Publik
4	Toilet	Seluruh pengguna	Publik

(Sumber: Analisa Pribadi)

- Area Service

Tabel 3. 8 – Program Ruang Area Service

No	Jenis Ruang	Pengguna	Zonasi Ruang
1	Ruang MEE	Petugas service	Privat
2	Ruang pekerja	Petugas kebersihan, petugas service	Privat
3	Ruang keamanan	Petugas keamanan	Privat
4	Ruang CCTV	Petugas keamanan	Privat

(Sumber: Analisa Pribadi)

b. Dimensi Ruang

Luas ruang diambil sesuai perhitungan dan standar yang bersumber dari :

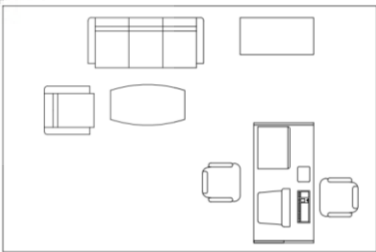
- AP = Analisis Pribadi
- DA = Data Arsitek
- TS = Time Saver's *e-book*

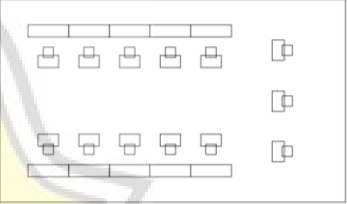
Sedangkan sirkulasi yang dihitung, ditentukan dari buku Time Saver's *e-book* dengan standar :

- 5 – 10% = standar minimal
- 20% = kebutuhan keluasan sirkulasi
- 30% = kebutuhan kenyamanan fisik
- 40% = tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% = tuntutan spesifik kegiatan
- 70 – 100% = terkait dengan banyak kegiatan

1. Area Pengelola

Tabel 3. 9 – Dimensi Ruang Area Pengelola

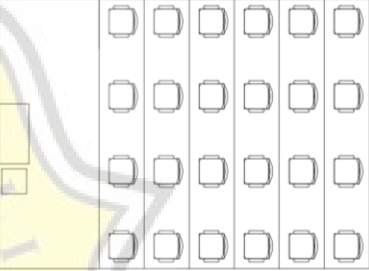
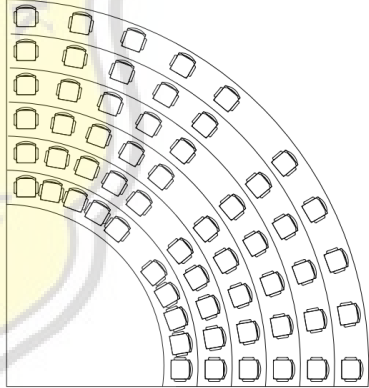
No	Jenis Ruang	Kapasitas	Jumlah Ruang	Sumber	Luas Ruang	Layout Ruang	Besaran Ruang
1	Ruang kepala pengelola	1 orang	1	AP	4 m x 6 m = 24 m ²		24 m²

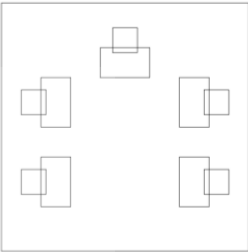
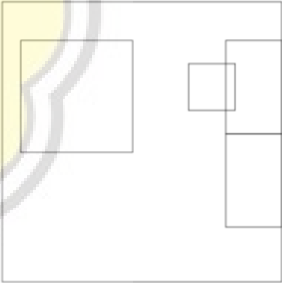
2	Ruang sekretaris	1 orang	1	DA	20 m ² /ruang		20 m²
3	Ruang administrasi	2 orang	1	DA	20 m ² /ruang		20 m²
4	Ruang pengelola ekraf	12 orang	1	DA	<p>Anggota = 9 orang 5 m²/orang 5 m² x 9 = 45 m² 45 m² + sirkulasi 30% = 65 m² Petinggi = 3 orang 5 m²/orang 5 m² x 3 = 15 m² 15 m² + sirkulasi 30% = 20 m² 65 m² + 20 m² = 85 m²</p>		85 m²
5	Ruang rapat	20 orang	1	DA	<p>2 m²/orang x 20 = 40 m² 40 m² + sirkulasi 40% = 56 m²</p>		56 m²
Jumlah		40 orang					205 m²

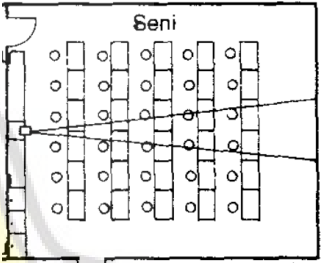
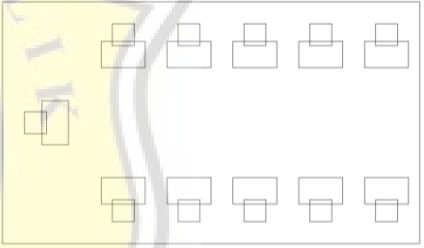
(Sumber: Analisa pribadi)

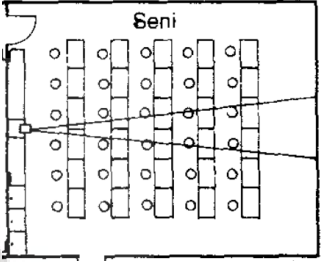

2. Area Produksi

Tabel 3. 10 – Dimensi Ruang Area Produksi

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Jumlah Ruang	Sumber	Luas Ruang	Layout Ruang	Besaran Ruang
Fasilitas Umum Produksi							
1	Ruang pelatihan kecil	20 orang	5	AP	$2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 20 = 40 \text{ m}^2$ $40 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ $40\% = 56 \text{ m}^2$ $56 \text{ m}^2 \times 5 = 280 \text{ m}^2$		280 m²
2	Ruang pelatihan besar	50 orang	3	AP	$2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 50 = 100 \text{ m}^2$ $100 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ $40\% = 140 \text{ m}^2/\text{ruang}$ $140 \text{ m}^2 \times 3 = 400 \text{ m}^2$		400 m²

3	Ruang inkubasi	5 orang	10	AP	<p>Ruang kerja $5 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 25 \text{ m}^2$ Ruang tamu $3 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$ $25 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$ $40 \text{ m}^2 \times 10 = 400 \text{ m}^2$</p>		400 m²
4	<i>Co-working space</i>	150 orang	1	DA TS	<p>$1 \text{ m}^2/\text{orang} \times 150 = 150 \text{ m}^2$ $150 + \text{sirkulasi } 40\% = 210 \text{ m}^2$</p>		210 m²
5	<i>Studio printing</i>	5 orang	1	AP	<p>Ukuran 3d printer = $1 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 1 \text{ m}^2$ Printer A0 $1,2 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 1,2 \text{ m}^2$ Printer A1 = $1 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,6 \text{ m}^2$ Meja $1,2 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,72 \times 2 = 1,44$ $2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 5 = 10 \text{ m}^2$ $1 \text{ m}^2 + 1,2 \text{ m}^2 + 0,6 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 + 1,44 \text{ m}^2 = 14 \text{ m}^2$ $14 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 50\% = 20 \text{ m}^2$</p>		20 m²

6	Tempat penyimpanan barang	5 orang	10	DA	40 m ² /ruang sektor		400 m²
Sektor Fesyen							
7	Studio kelas fesyen	50 orang	2	DA	$3 - 5 \text{ m}^2/\text{orang}$ $3 \text{ m}^2/\text{orang} \times 50 \text{ orang} = 200 \text{ m}^2/\text{ruang}$ $200 \text{ m}^2 + 70\% = 340 \text{ m}^2$ $340 \text{ m}^2 \times 2 = 700 \text{ m}^2$		700 m²
8	Ruang pelatihan fesyen	20 orang	3	DA	$3 \text{ m}^2/\text{orang} \times 20 = 60 \text{ m}^2$ $60 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 50\% = 90 \text{ m}^2/\text{ruang}$ $90 \text{ m}^2/\text{ruang} \times 3 = 270 \text{ m}^2$		270 m²
9	Ruang menata busana	30 orang	2	AP	$2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 30 = 60 \text{ m}^2$ $60 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 50\% = 90 \text{ m}^2$ $90 \text{ m}^2 \times 2 = 180 \text{ m}^2$		180 m²

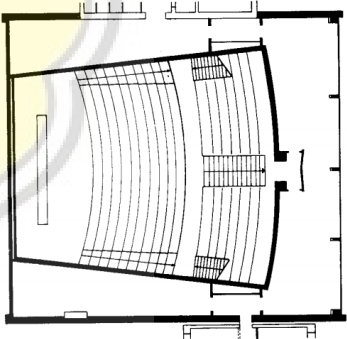
Sektor Kriya							
10	Studio kriya	50 orang	1	DA	$3 - 5 \text{ m}^2/\text{orang}$ $5 \text{ m}^2/\text{orang} \times 50$ $\text{orang} = 250$ m^2/ruang $250 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ $50\% = 375 \text{ m}^2$		375 m²
11	Ruang pelatihan kriya	20 orang	2	DA	$5 \text{ m}^2/\text{orang} \times 20 =$ 100 m^2 $100 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ $50\% = 150 \text{ m}^2/\text{ruang}$ $150 \text{ m}^2/\text{ruang} \times 2 =$ 300 m^2		300 m²
12	Studio semi outdoor kriya	20 orang	1	AP	$5 \text{ m}^2/\text{orang} \times 10$ $\text{orang} = 50 \text{ m}^2$ $50 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ $50\% = 75 \text{ m}^2$		75 m²
Sektor Fotografi							
13	Studio foto	10 orang	3	DA	$3 \text{ m}^2/\text{orang} \times 10 =$ 30 m^2 $30 \text{ m}^2 + 70\% = 50$ m^2 $50 \text{ m}^2 \times 3 = 150 \text{ m}^2$		150 m²
14	Ruang ganti pakaian	5 orang	3	AP	$3 \text{ m}^2/\text{orang} \times 5 = 15$ m^2 $15 \text{ m}^2 + 50\% = 22,5$ m^2/ruang		70 m²

					22,5 m ² x 3 = 68 m ² = 70 m ²	
Sektor Musik						
15	Studio musik non klasik	10 orang	1	DA	65 m ² /ruang	65 m²
16	Studio musik klasik	10 orang	1	DA	65 m ² /ruang	65 m²
17	Studio rekaman	5 orang	2		3 – 5 m ² /orang 3 m ² /orang x 5 = 15 m ² 15 m ² + sirkulasi 50% = 24 m ² 24 m ² x 2 = 48 m ²	48 m²
Sektor Videografi						
18	Studio videografi	10 orang	1	DA	3 – 5 m ² /orang 3 m ² /orang x 10 orang = 30 m ² /ruang 30 m ² + sirkulasi 70% = 50 m ²	50 m²
19	Studio rekaman	5 orang	1		3 – 5 m ² /orang 3 m ² /orang x 5 = 15 m ² 15 m ² + sirkulasi 50% = 24 m ²	40 m²
		490 orang				4173 m²

(Sumber: Analisa Pribadi)

3. Area Umum

Tabel 3. 11 – Dimensi Ruang Area Umum

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Jumlah Ruang	Sumber	Luas Ruang	Layout Ruang	Besaran Ruang
1	<i>Market Place</i>	70 orang	1	AP TS	3 m x 3 m = 9 m ² (per stand) 9 x 10 stand = 90 m ² 90 m ² + sirkulasi 100% = 180 m ²		180 m²
2	Hall serba guna	150 orang	1	AP TS	Area panggung = 10 x 4,5 = 45 m ² 1 m ² /orang x 150 = 150 m ² 45 m ² + 150 m ² = 195 m ²		200 m²
3	Auditorium	200 orang	1	AP TS	Panggung = 10 m x 4 m = 40 m ² Penonton = 1 m ² /orang x 200 = 200 m ² + sirkulasi 40% = 280 m ² 40 m ² + 280 m ² = 320 m ²		320 m²
4	<i>Backstage</i>	20 orang	1	DA	2 m ² /orang x 20 = 40 m ²		80 m²

					40 m ² + sirkulasi 100% = 80 m ²	
5	Loket	2 orang	1	DA	20 m ² /ruang	20 m²
Jumlah						720 m²

(Sumber: Analisa pribadi)

4. Area Penunjang

Tabel 3. 12 – Dimensi Ruang Area Penunjang

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Jumlah Ruang	Sumber	Luas Ruang	Layout Ruang	Besaran Ruang
1	Mushola	20 orang	1		1 m ² + 100 = 2 m ² 2 m ² x 20 = 40 m ²		40 m²
2	Cafetaria	50 orang	1		1 m ² x 50 = 50 m ² /orang 50 m ² /orang + sirkulasi 70% = 85 m ²		85 m²
3	Perpustakaan	30 orang	1		Rak buku = 1,2 x 0,6 = 0,72 x 50 rak (per sektor 5 rak) = 36 m ² 1 m ² x 30 orang = 30 m ² 30 m ² + sirkulasi 40% = 45 m ² 36 m ² + 45 m ² = 80 m ²		80 m²
4	Toilet	1 orang	30		1,5 m x 2 = 3 m ²		90 m²
Jumlah						295 m²	

(Sumber: Analisa pribadi)

5. Area Service

Tabel 3.13 – Dimensi Ruang Area Service

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Jumlah Ruang	Sumber	Luas Ruang	Layout Ruang	Besaran Ruang
1	Ruang MEE	1 orang	1	AP	Ruang genset $3 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$ Ruang pompa $3 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$ $15 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2 = 25 \text{ m}^2$ Ruang chiller $3 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$		55 m²
2	Ruang pekerja	10 orang	1	AP	R. Loker Loker = $2,4 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$ $= 1,44 \text{ m}^2 \times 2 = 2,88 \text{ m}^2$ $1 \text{ m}^2 + 60\% = 1,6 \text{ m}^2$ $1,6 \text{ m}^2 \times 10 = 16 \text{ m}^2$ R. Istirahat $0,8 \times 0,6 = 0,48 \text{ m}^2$ $1,6 \text{ m}^2 \times 10 = 16 \text{ m}^2$		35 m²
3	Ruang keamanan	2 orang	1	AP	Meja $1,2 \times 0,6 = 0,72$ Kursi $0,6 \times 0,6 = 0,36$ $2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 2 = 4 \text{ m}^2$		10 m²

					$0,72 + 0,36 + 4 = 5,08$ $5 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 100\%$ $= 10 \text{ m}^2$	
4	Ruang CCTV	2 orang	1	AP	Meja $1,2 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} =$ $0,72 \text{ m}^2 \times 5 = 3,6$ $2 \text{ m}^2/\text{orang} \times 2 = 4$ m^2 $3,6 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 = 7,6$ m^2 $7,6 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi}$ $50\% = 15 \text{ m}^2$	15 m²
		16 orang				115 m²

(Sumber: Analisa pribadi)

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Luas Lantai Bangunan} &= 221 \text{ m}^2 + 4173 \text{ m}^2 + 720 \text{ m}^2 + 275 \text{ m}^2 + 115 \text{ m}^2 \\ &= 5504 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas Lantai + Sirkulasi } 20\% &= 5504 \text{ m}^2 + 20\% \\ &= 6604,8 \text{ m}^2 = 6650 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

c. Persyaratan Ruang

- Area Pengelola

Pada area pengelola, persyaratan masing-masing ruang yang ada memenuhi persyaratan bangunan pada umumnya seperti persyaratan keselamatan, persyaratan kenyamanan, persyaratan kemudahan, dan persyaratan keamanan.

- Area Produksi

Pada area produksi terdapat ruang berpikir/*brainstorming* dan studio produksi. Merupakan ruang-ruang yang membutuhkan rasa aman dan nyaman. Persyaratan kenyamanan spesifik meliputi aspek visual, ruang gerak, kebisingan, penghawaan yang baik dan sesuai. Ruang-ruang yang membutuhkan persyaratan kenyamanan yang spesifik diantaranya

1. *Co-working space* : ruang ini berfungsi sebagai ruang berpikir atau *brainstorming* dari masing-masing pelaku ekonomi kreatif. Maka dibutuhkan ruang yang memperhatikan kenyamanan untuk mendukung kegiatan berpikir kreatif seperti adanya visual yang baik, terdapat ruang indoor dan outdoor untuk memberi pilihan dua suasana ruang yang berbeda, serta kebisingan yang kondusif.
2. Inkubasi : ruang khusus yang digunakan untuk proses pematangan *start up*, dibutuhkan ruang yang dapat memberikan kenyamanan dalam mendukung kegiatan kreatif pada visual yang baik, dan jauh dari kebisingan.
3. Studio fesyen : pada ruang studio fesyen, proses desain dilakukan dalam merancang busana. Sehingga aspek kenyamanan sangat mempengaruhi proses ini seperti dibutuhkan ruang gerak yang lenggang atau bebas, serta kebisingan yang kondusif.
4. Studio kriya : merupakan studio proses menggambar dan mendesain batik, sehingga diperlukan aspek kenyamanan yang dapat memicu munculnya kreativitas dari kebisingan yang kondusif.
5. Studio foto : studio foto berisikan kegiatan foto produk maupun foto model, pada foto model diperlukan suasana yang dapat membantu *mood* dari model tersebut. Sehingga dibutuhkan aspek kenyamanan pada studio foto seperti ruang gerak yang bebas, serta terdapat visual yang mendukung.

Selain itu dibutuhkan adanya persyaratan keselamatan spesifik pada area produksi yang menggunakan mesin atau api, karena dapat mempengaruhi aspek keamanan pada pengguna. Ruang-ruang yang membutuhkan persyaratan keselamatan spesifik seperti

1. Studio kriya : pada studio kriya yang dibutuhkan ruang keselamatan spesifik yaitu pada ruang studio outdoor, dimana terdapat kegiatan merebus kain yang dibutuhkan api. Sehingga aspek keselamatan spesifik dari api perlu diperhatikan.
 2. Studio fesyen : pada ruang ini menggunakan mesin jahit dan kemungkinan terjadi kecelakaan pada penggunaan mesin jahit perlu diperhatikan.
- Area Umum

Pada area umum menerapkan persyaratan kenyamanan spesifik pada ruang yang menjadi tempat kontemplasi para pengguna.

1. Ruang komunal : ruang komunal merupakan ruang kontemplasi, bersantai, dan berpikir para pengguna yang ada di Pusat Kegiatan Kreatif. Maka dibutuhkan sesuatu khusus yang memicu munculnya ide kreatif.
2. Perpustakaan : perpustakaan merupakan tempat membaca, maupun berpikir, sehingga dibutuhkan aspek kenyamanan spesifik seperti ruang yang terhindar dari kebisingan, memiliki visual yang baik, serta ruang gerak yang bebas.

No	Jenis Ruang	Persyaratan Kenyamanan Spesifik							
		Ruang Gerak		Visual		Penghawaan		Kebisingan	
		Normal	Bebas	Baik	Normal	Alami	Buatan	Stabil	Tenang
1	Ruang inkubasi	o			o		o		o
2	<i>Co-working space</i>	o		o		o	o	o	
3	Studio fesyen		o		o		o	o	
4	Studio kriya	o			o		o	o	
5	Studio foto		o	o			o	o	
6	Perpustakaan		o	o			o		o
7	Ruang komunal		o	o		o		o	

Tabel 3. 14 – Persyaratan Kenyamanan Spesifik

(Sumber: Analisa Pribadi)

3.1.4 Struktur Ruang

a. Pengelompokan Ruang

Tabel 3. 15 – Kelompok Ruang

Area Pengelola	Area Produksi	Area Umum
1. Ruang kepala pengelola	1. <i>Co-working</i>	1. <i>Market Place</i>
2. Ruang sekretaris	2. Ruang pelatihan umum	2. Ruang pertunjukkan outdoor
3. Ruang administrasi	3. Ruang pelatihan fesyen	3. Hall serba guna
4. Ruang pengelola ekraf	4. Ruang pelatihan kriya	4. Auditorium
5. Ruang rapat	5. Ruang inkubasi	5. Ruang komunal
	6. Studio foto	
	7. Studio musik	
	8. Studio printing	
	9. Tempat penyimpanan barang	

Area Penunjang	Area Service
1. Tempat ibadah	1. Ruang keamanan
2. Cafeteria	2. Ruang CCTV
3. Perpustakaan	3. Ruang genset
4. Toilet	4. Ruang pompa
	5. Ruang pekerja

(Sumber: Analisa pribadi)

b. Pola Hubungan Ruang Makro

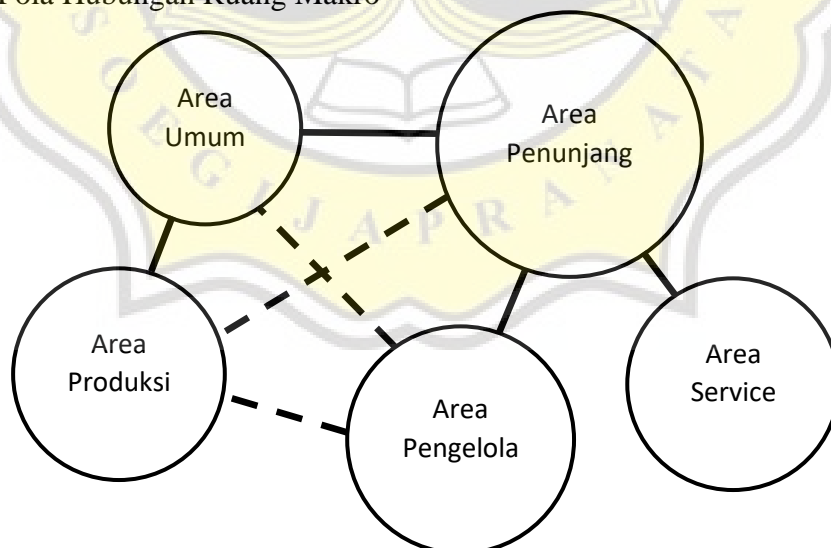


Diagram 3. 1 – Pola Hubungan Ruang Makro

(Sumber: Analisa pribadi)

c. Pola Hubungan Ruang Mikro

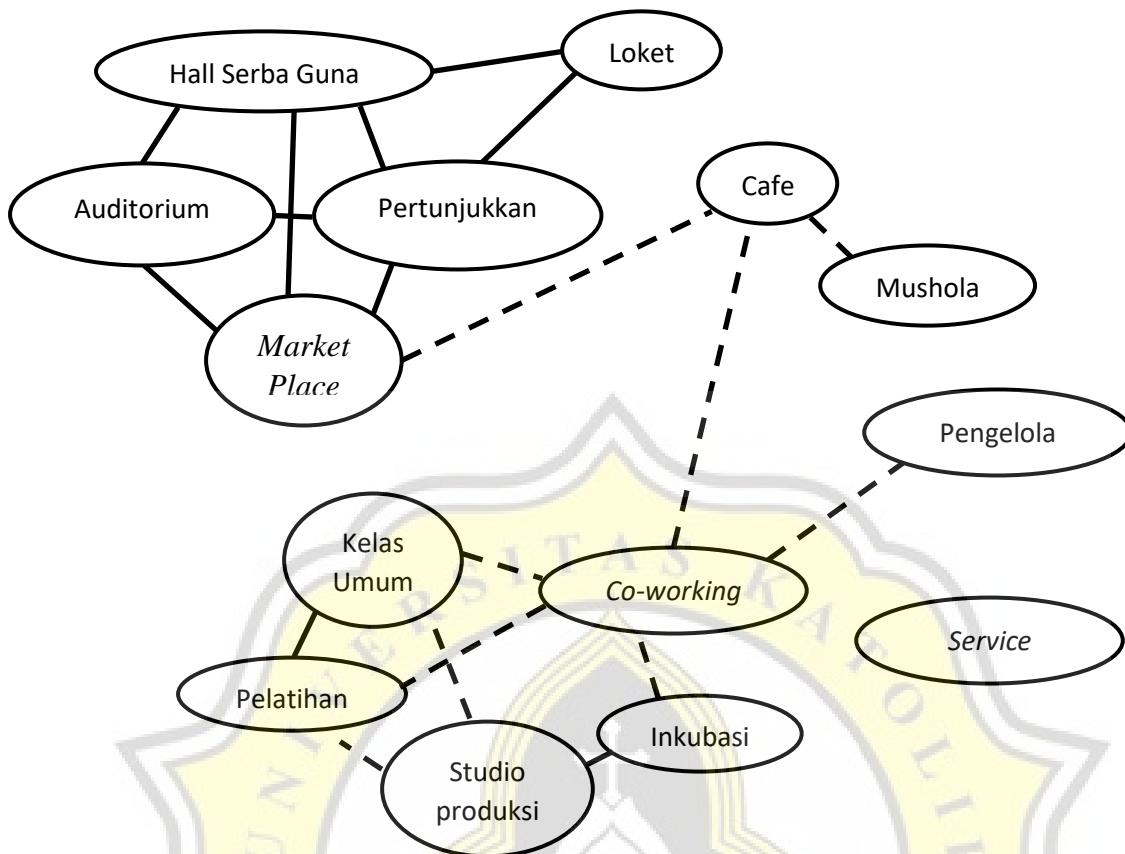


Diagram 3. 2 – Pola Hubungan Ruang Mikro

(Sumber: Analisa pribadi)

d. Alur pergerakan Kegiatan

1. Pengelola

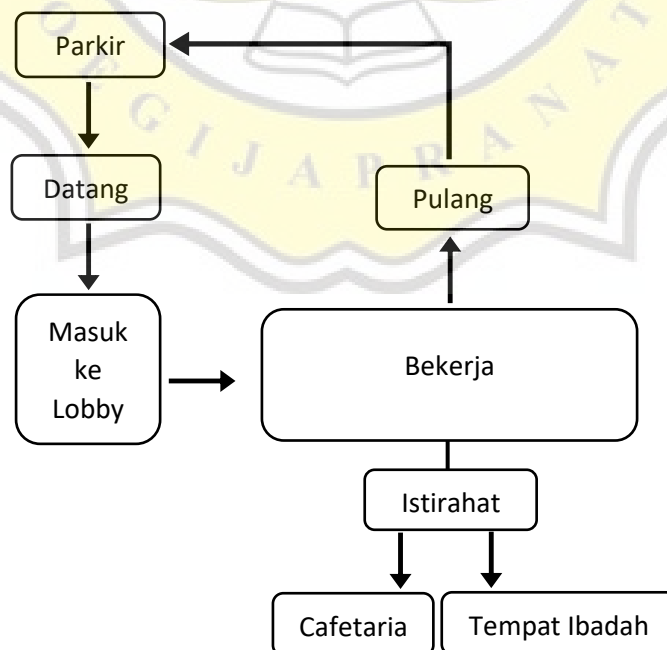


Diagram 3. 3 – Alur Pergerakan Pengelola

(Sumber: Analisa pribadi)

2. Pelaku Ekonomi Kreatif



Diagram 3. 4 – Alur Pergerakan Pelaku Ekraf

(Sumber: Analisa pribadi)

3. Pengunjung

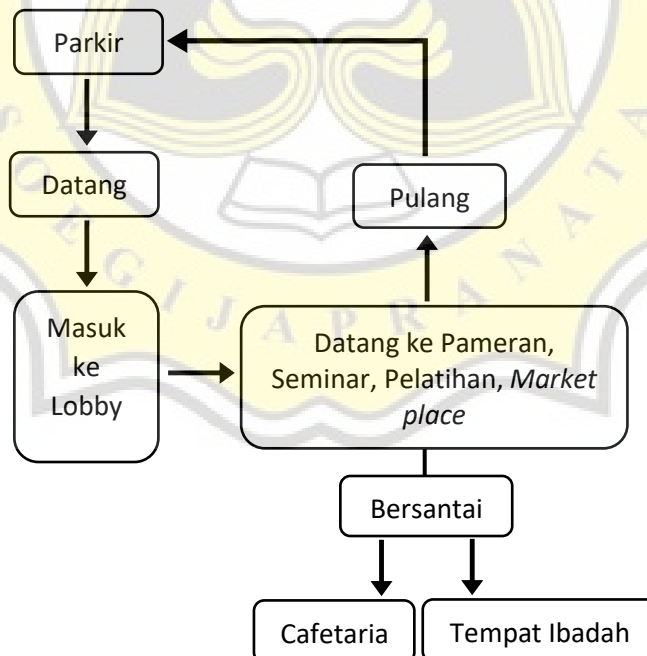


Diagram 3. 5 – Alur Pergerakan Pengunjung

(Sumber: Analisa pribadi)

3.2 Analisa dan Program Tapak

3.2.1 Jenis Ruang Luar

a. Kebutuhan Ruang Luar

- Ruang Pertunjukkan (outdoor) = 150 orang
- Ruang komunal = 100 orang
- Parkir
 1. Jumlah Pengelola 50 orang
 - Asumsi pengguna mobil 60% = 30 mobil
 - Asumsi pengguna motor 40% = 20 motor
 2. Jumlah Pelaku Ekraf 500 orang
 - Asumsi pengguna mobil 40% = 200, asumsi 1 kendaraan 4 orang = 50 mobil
 - Asumsi pengguna motor 60% = 300, asumsi 1 kendaraan 2 orang = 150 motor
 3. Jumlah Pengunjung 300 orang
 - Asumsi pengguna mobil 40% = 120, asumsi 1 kendaraan 4 orang = 30 mobil
 - Asumsi pengguna motor 60% = 180, asumsi 1 kendaraan 2 orang = 90 motor

b. Dimensi Ruang Luar

- Ruang Pertunjukkan Outdoor
$$1 \text{ m}^2/\text{orang} \times 150 \text{ orang} = 150 \text{ m}^2$$
$$150 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 40\% = 210 \text{ m}^2$$
- Ruang komunal
$$1 \text{ m}^2/\text{orang} \times 100 \text{ orang} = 100 \text{ m}^2$$
$$100 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 40\% = 140 \text{ m}^2$$
- Parkir
$$\text{Parkir mobil} = (30 + 50 + 30) \times (3 \text{ m} \times 5 \text{ m}) = 110 \times 15 \text{ m}^2 = 1650 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 100\% = 3300 \text{ m}^2$$
$$\text{Parkir motor} = (20 + 150 + 90) \times (1 \text{ m} \times 2 \text{ m}) = 260 \times 2 \text{ m}^2 = 520 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 50\% = 1040 \text{ m}^2$$
$$\text{Jumlah Luas Parkir} = 3300 \text{ m}^2 + 1040 \text{ m}^2 = 4340 \text{ m}^2$$
- Jumlah dimensi ruang luar
$$= \text{ruang pertunjukkan outdoor} + \text{ruang komunal} + \text{parkir}$$
$$= 210 \text{ m}^2 + 140 \text{ m}^2 + 4340 \text{ m}^2$$
$$= 4790 \text{ m}^2 = 4800 \text{ m}^2$$

c. Sifat Ruang Luar

Tabel 3. 16 – Sifat Ruang Luar

Jenis Ruang	Pengguna	Zonasi
Ruang komunal	Pengguna ekonomi kreatif	Semi privat
Studio outdoor kriya	Sektor kriya	Privat
Ruang pertunjukkan outdoor	Pelaku ekraf	Publik
Parkir	Pengelola	Privat
	Pelaku Ekraf	Semi privat
	Pengunjung	Publik

(Sumber: Analisa pribadi)

3.2.2 Kebutuhan Luas Lahan Efektif

KDB = 80% digunakan 45%

KLB = 3,0

GSB = 23 meter

Luas total bangunan = 6650 m²

Luas kebutuhan tapak = 6650 m² : KDB

= 6650 m² : 45%

= 14.777 m² = 15.000 m²

Luas ruang luar = 55% x kebutuhan tapak

= 55% x 15000

= 8250 m²

Luas ruang hijau = ruang luar – ruang parkir

= 8250 – 4340

= 3910 m²

3.3 Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Lingkungan Buatan

3.3.1 Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Bangunan Sekitar

Bangunan pada sekitar tapak memiliki fungsi mulai dari tempat ibadah, tempat tinggal, perdagangan dan jasa. Namun kebanyakan memiliki fungsi perdagangan dan jasa, dengan tinggi rata-rata bangunan mulai dari 1 lantai sampai 4 lantai.



Gambar 3. 1 – Bangunan Sekitar Tapak

(Sumber: Google Maps)

- Keterangan :
- De Luis
 - Hotel Grand Saraswati
 - Hotel Handayani
 - Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah
 - Gedung Teater TBRS

Karakteristik bangunan yang ada pada sekitar tapak sangat beragam, rata-rata bangunan menggunakan arsitektur modern, serta bangunan dengan atap pelana yang merespon iklim tropis yang ada di Indonesia.



Gambar 3. 2 – De Luis

(Sumber: Dokumen pribadi)

Bangunan De Luis menggunakan arsitektur kolonial dengan ornamen garis-garis pada fasade bangunan, dimana bangunan ini menyerupai Rumah Fletterman yang dibangun pada tahun 1890 (<http://www.kopidankamu.com/>). De Luis berfungsi sebagai tempat persewaan acara dan restoran dengan tinggi 3 lantai.



Gambar 3. 3 – Hotel Grand Saraswati

(Sumber: Dokumen pribadi)

Hotel Grand Saraswati menerapkan arsitektur modern yang terlihat pada fasade bangunan yang minim ornamen, dengan tinggi bangunan sekitar 4 lantai dengan atap datar.



Gambar 3. 4 – Gedung Teater TBRS

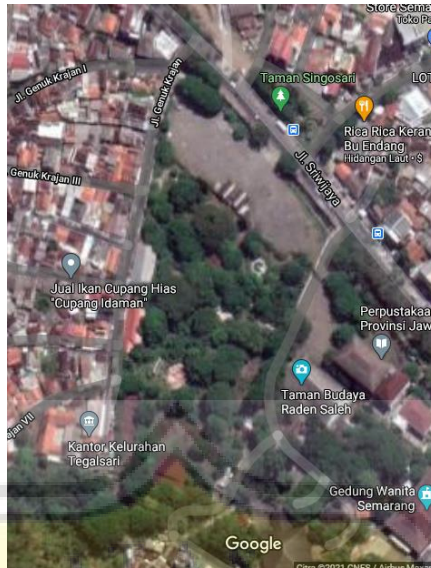
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gedung teater di TBRS merupakan bangunan 2 lantai yang menerapkan arsitektur tradisional, dimana terlihat pilar-pilar yang banyak seperti bangunan tradisional Joglo. Lalu pada ornamen di ujung atap yang sering ditemukan pada atap rumah tradisional Joglo.

3.3.2 Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Transportasi dan Utilitas

Jalan Sriwijaya memiliki lebar ± 10 meter, dimana jenis kendaraan apa saja dapat melintasi kawasan ini. Jalan yang masuk dalam kategori kolektor sekunder ini memiliki fasilitas halte yang sudah memadai, sehingga sudah mendukung transportasi umum. Tapak dapat dicapai dari pusat kota (Simpang Lima Semarang) dengan jarak 1,9 km dengan waktu tempuh 4 menit dengan kendaraan.

3.3.3 Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Vegetasi



Gambar 3. 5 – Vegetasi Tapak

(Sumber: Google maps)

Terlihat jelas pada gambar 3.7 bahwa vegetasi pada tapak sangat melimpah, mulai dari rerumputan hingga pohon besar. Vegetasi pula memenuhi tapak mulai dari pintu masuk, hingga ke dalam secara menyeluruh.

3.3.4 Analisa Potensi dan Kendala Terhadap Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat pada kelurahan Tegalsari mayoritas merupakan buruh bangunan dan buruh industri, hal ini dapat menjadi potensi Pusat Kegiatan Kreatif untuk berada pada daerah tersebut.

3.3.5 Analisa Potensi dan Kendala Terhadap IPTEK

Teknologi yang ada pada tapak sudah memumpuni, karena lokasi tapak yang berada di dekat pusat kota dan berada di pinggir jalan yang besar. Sehingga akses teknologi pada lokasi tapak sudah sangat berkembang.