

**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN
PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A)**

PERANCANGAN CREATIVE CENTER DI SEMARANG

Disusun sebagai persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun oleh:

FRISCA HELENA P M

221003232010622



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SEMARANG
2024/2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN CREATIVE CENTER DI SEMARANG

LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN
PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A)

Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

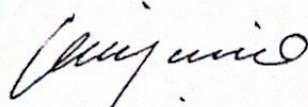
Oleh:

FRISCA HELENA P M

NIM 221003232010622

Disetujui Oleh:

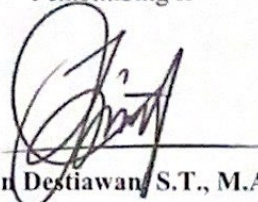
Pembimbing I



Choiril Amin, S.T., M.T.

NIDN. 0605118003

Pembimbing II

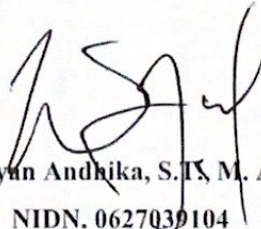


Wawan Destiawan, S.T., M.Ars.

NIDN. 0619129201

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi Arsitektur



I Wayan Andhika, S.T., M. Ars.

NIDN. 0627039104

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	iv
BAB I.....	0
PENDAHULUAN.....	0
1.1 Latar Belakang	0
1.2 Tujuan dan Sasaran Pembahasan	2
1.3 Manfaat Perancangan	2
1.4 Metode Perancangan	2
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
1.7 Alur Pikir.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN UMUM CREATIVE CENTER	6
2.1 Pengertian Judul Semarang Creative Center	6
2.2 Tinjauan Umum Creative Center	6
2.2.1 Pengertian Creative Center.....	6
2.2.2 Sektor-Sektir Creative Center di Semarang.....	7
2.2.3 Komponen Semarang Creative Center	9
2.2.4 Perkembangan Creative Center Di Indonesia.....	9
2.2.5 Fungsi Creative Center	10
2.2.6 Klasifikasi Creative Center	11
2.2.7 Struktur khusus dan Standar Bangunan <i>Creative Center</i>	11
2.3 Lingkup Kegiatan Creative Center	13
2.4 Persyaratan <i>Creative Center</i>	14
BAB III	23
STUDI BANDING.....	23
3.1 Bogor Creative Center.....	23
3.1.1 Gambaran Umum Bogor Creative Center	23
3.1.2 Tinjauan Arsitektur Creative Center	25
3.1.3 Jenis dan Pelaku Kegiatan	28
3.1.4 Kondisi Fisik Bangunan dan Zonasi Bangunan	29
3.1.5 Besaran Ruang.....	41
3.2 Bekasi Creative Center	44
3.2.1 Gambaran Umum Bekasi Creative Center	44
3.2.2 Tinjauan Arsitektur Creative Center	45
3.2.3 Jenis dan Pelaku Kegiatan	48
3.2.5 Kondisi Fisik Bangunan dan Zonasi Bangunan	49
3.2.6 Besaran Ruang.....	55

3.2 Matriks Studi Banding	58
3.4 Kesimpulan Studi Banding.....	59
STUDI PRESEDEN	61
3.1 Jakarta Creative Hub	61
3.1.1 Gambaran Umum Jakarta Creative Center	61
3.1.2 Tinjauan Arsitektur Creative Center	61
3.1.3 Jenis dan Pelaku Kegiatan	65
3.1.4 Kondisi Fisik Bangunan	66
3.2 Bandung Creative Hub	71
3.2.1 Gambaran Umum Bandung Creative Center.....	71
3.2.2 Tinjauan Arsitektur Creative Center	71
3.2.3 Jenis dan Pelaku Kegiatan	75
3.2.4 Kondisi Fisik Bangunan dan Zonasi Bangunan	76
3.3 Matriks Studi Preseden.....	84
BAB IV	86
TINJAUAN KHUSUS SEMARANG CREATIVE CENTER.....	86
4.1 Tinjauan Umum Kota Semarang	86
4.1.1 Kondisi Topografi Kota Semarang.....	87
4.1.2 Kondisi Demografis Kota Semarang	87
4.1.3 Tata Guna Lahan Kota Semarang.....	88
4.2 Tinjauan Khusus Kota Semarang	91
4.2.1 Pelaku Seni dan Budaya.....	91
4.2.2 Data Sanggar di Kota Semarang.....	91
4.2.3 Kreativitas dan Inovasi Kota Semarang	95
4.3 Tinjauan Khusus Perancangan Semarang Creative Center	95
4.3.1 Pengertian Semarang Creative Center.....	95
4.3.2 Fungsi Semarang Creative Center	95
4.3.3 Fasilitas Semarang Creative Center.....	96
BAB V.....	97
KESIMPULAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Batasan	98
5.3 Anggapan	99
BAB VI	100
PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN	100
PERANCANGAN ARSITEKTUR.....	100
6.1 Pendekatan Aspek Dasar	100
6.1.1 Pendekatan Aspek Filosofi	100
6.1.2 Pendekatan Aspek Fungsional.....	100
6.1.3 Pendekatan Aspek Tata Ruang Luar dan Dalam	100
6.2 Pendekatan Dasar Perancangan	101

6.2.1 Pendekatan Jenis Pelaku dan Aktivitas	101
6.2.2 Pendekatan Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	103
6.2.3 Pendekatan Hubungan Ruang	106
6.2.4 Pendekatan Kapasitas	107
6.2.5 Pendekatan Studi Besaran Ruang	110
6.3 Pendekatan Sistem Utilitas	117
6.3.1 Pendekatan Sistem Pencahayaan	117
6.3.2 Pendekatan Sistem Penghawaan	118
6.3.4 Pendekatan Sistem Air Kotor	120
6.3.6 Pendekatan Sistem Elektrikal	120
6.3.5 Pendekatan Sistem Air Hujan	121
6.3.8 Pendekatan Sistem Pemadam Kebakaran	122
6.3.9 Pendekatan Sistem Penangkal Petir	124
6.3.10 Pendekatan Sistem Keamanan	125
6.3.11 Pendekatan Sistem Transportasi Bangunan	125
6.3.12 Pendekatan Sistem Struktur Bangunan	128
6.4 Pendekatan Lokasi	131
6.4.1 Kriteria Lokasi	131
6.4.2 Pemilihan Lokasi	132
6.4.3 Kriteria Tapak	134
6.4.4 Bobot Penilaian	135
6.4.5 Alternatif Tapak 1	135
6.4.6 Alternatif Tapak 2	136
6.4.7 Tabel Penilaian Alternatif Tapak	137
6.5 Pendekatan Ragam Arsitektur	138
6.5.1 Latar Belakang Penerapan Langgam Arsitektur	138
6.5.2 Langgam Arsitektur	138
BAB VII	140
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR	140
7.1 Konsep Perencanaan dan Perancangan	140
7.1.1 Konsep Filosofi Dasar	140
7.1.2 Konsep Penekanan Desain	140
7.2 Program Ruang	142
7.3 Tapak Terpilih	147
7.4 Perhitungan Luas Tapak	148
7.5 Sistem Struktur Bangunan	149
7.6 Sistem Kinerja	149
7.6.1 Utilitas	149
7.6.2 Tata Ruang Luar dan Dalam	150
Daftar Pustaka	152
LAMPIRAN	153

ABSTRAK

Perancangan Creative Center di Semarang bertujuan untuk mewadahi segala aktivitas seniman dalam membuat dan memamerkan karya, sarana edukasi masyarakat dan wisatawan, serta mengembangkan ekonomi kreatif di bidang seni. Seiring perkembangan teknologi dan globalisasi, batasan antara disiplin kreatif semakin memudar. Seniman, desainer, insinyur, dan pengembang teknologi kini berkumpul dalam kolaborasi yang melahirkan solusi inovatif. Creative center menciptakan lingkungan yang mendukung pertemuan dan kolaborasi antar-profesional ini, memungkinkan mereka untuk berbagi ide, pengalaman, dan wawasan, dan menciptakan sesuatu yang lebih besar daripada yang bisa dicapai secara individu

Creative center bukan hanya tempat untuk pendidikan dan kolaborasi, juga berperandalam mendukung ekonomi lokal dan nasional. Industri kreatif telah terbukti menjadi kontributor yang kuat terhadap pertumbuhan ekonomi. Creative center menciptakan lapangan kerja baru, mendukung wirausaha, dan menghasilkan pendapatan yang signifikan. Ini adalah pusat ekonomi kreatif yang memiliki dampak jangka panjang yang positif pada Masyarakat. Tidak hanya itu, creative center juga memberikan manfaat budaya. Dengan menawarkan pertunjukan seni, galeri, dan acara budaya lainnya dapat menjadi daya tarik wisata yang signifikan. Tempat yang menarik dan aktif ini dapat mengundang pengunjung untuk menjelajahi seni, budaya, dan kreativitas di daerah Semarang, yang pada gilirannya meningkatkan pariwisata lokal dan menghasilkan pendapatan tambahan.

Pembangunan creative center ini bukanlah sekadar tren atau keinginan semata. Ini adalah refleksi dari perkembangan dan transformasi dalam industri kreatif yang semakin penting. Creative center adalah wadah untuk kolaborasi, inovasi, pendidikan, dan pertumbuhan ekonomi. Ini adalah pilar yang mendukung ekosistem kreatif dan budaya kita, serta merupakan investasi dalam masa depan industri kreatif. Oleh karena itu, terwujudnya konsep Semarang Creative Center yaitu sebagai wadah untuk para seniman dan orang-orang di dunia kreatif melalui desain bangunan yang dapat memberikan kenyamanan

Kata Kunci : Perancangan, Creative Center, Semarang, Industri Kreatif.

BAB VII

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

7.1 Konsep Perencanaan dan Perancangan

7.1.1 Konsep Filosofi Dasar

Rencana perancangan ini berasal dari prinsip-prinsip yang telah dibahas sebelumnya, meliputi pendekatan dasar, tujuan, dan ragam arsitektur.

1. Aspek Dasar

Dari kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan tentang aspek dasar pada bagian sebelumnya, maka pendekatan dasar untuk Creative Center di Semarang adalah sebagai berikut :

- a. Dirancang sebagai wadah untuk merealisasikan kegiatan kreatif, kolaboratif, dan produktif. Dilengkapi dengan pelatihan dan alat-alat yang diperlukan, beserta ruang kerja bersama.
- b. Sebagai wadah edukasi yang memfasilitasi pelaku industri kreatif dan pelaku start up.

2. Tujuan

Tujuan dari Creative Center di Semarang adalah menjadi tempat bagi para praktisi industri kreatif di Kota Semarang untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-ide kreatif, serta sebagai pusat pelatihan bagi masyarakat dalam bidang usaha industri jasa kreatif. Fasilitas yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi antarindustri serta meningkatkan aksesibilitas bagi anggota masyarakat dalam memperoleh pelatihan dan jaringan yang mendukung pertumbuhan ekonomi lokal.

3. Ragam Arsitektur

Creative Center di Semarang akan menggunakan ragam Arsitektur Minimalis.

7.1.2 Konsep Penekanan Desain

Penekanan desain yang akan direncanakan pada Creative Center di Semarang adalah menerapkan konsep Arsitektur Modern Kontemporer yang mengutamakan fungsional namun tetap memperlihatkan aktivitas di dalamnya.

Konsep Arsitektur Modern Kontemporer memiliki ciri sebagai berikut :

1. Desain Melengkung

Gaya kontemporer lebih sering menggunakan garis melengkung, terutama pada bagian eksteriornya. Hal ini tentu sangat berbeda dengan gaya arsitektur pada umumnya yang menggunakan pola garis lurus. Namun terkadang gaya ini juga memadukan konsep garis lurus dan melengkung agar terlihat lebih menarik.

2. Bentuk Ruang Asimetris

Penggunaan garis lengkung yang cukup dominan memberikan tampilan gaya yang dinamis dan mengalir secara visual. Gaya arsitektur kontemporer memungkinkan terciptanya perpaduan ruang yang unik dan berbeda. Umumnya ruang akan dibiarkan terbuka agar terlihat luas dan dilengkapi dengan sekat yang sedikit.

3. Menggunakan Jendela yang Besar

Unsur kaca merupakan elemen utama dari gaya kontemporer. Hal inilah yang membuat bangunan bergaya kontemporer akan memiliki jendela yang lebih besar. Posisi jendela juga diletakkan secara unik untuk memberikan kesan yang indah. Penggunaan jendela kaca yang besar bertujuan untuk memaksimalkan sistem pencahayaan secara alami serta meningkatkan sirkulasi udara sebagai upaya untuk efisiensi energi.

4. Menggunakan Warna yang Netral dan Tegas

Arsitektur kontemporer cenderung menggunakan warna yang netral seperti hitam, abu-abu, putih dan lain sebagainya. Untuk memberikan unsur estetik yang lebih teas, Anda bisa menonjolkan beberapa elemen dengan warna dan desain yang lebih solid seperti kuning, jingga dan menarik. Perpaduan warna netral yang tegas akan memberikan kesan yang lebih menarik.

5. Menggunakan Material Anti-Mainstream

Umumnya gaya kontemporer menggunakan material anti mainstream seperti logam dan kaca. Material tersebut biasanya digunakan untuk beberapa bagian dinding dan atap. Material kaca mampu memberikan kesan keterbukaan dan transparan. Sangat sesuai dengan konsep kehidupan saat ini. Material ini tergolong baru dan dibuat dengan menggunakan teknologi mutakhir dengan bahan yang ramah lingkungan.

6. Memiliki Atap Terbuka

Ciri khas gaya kontemporer adalah menggunakan bentuk atap yang terbuka. Penggunaan konsep yang lebih berani diterapkan pada arsitektur kontemporer sehingga mampu memberikan tampilan atap yang tidak biasa. Atap memiliki manfaat sebagai perisai untuk dapat melindungi bangunan dari terik matahari. Beberapa gaya atap yang bisa digunakan adalah atap bersudut, atap hijau dan lainnya.

7. Memperhatikan Aspek Lingkungan

Sesuai dengan prinsipnya yang ergonomis, penerapan gaya kontemporer sangat memperhatikan aspek lingkungan. Hal inilah yang mengadopsi fitur ramah lingkungan untuk diterapkan.

7.2 Program Ruang

1. Besaran Kelompok Kegiatan Utama

No.	Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Luas Total
Sektor Seni Rupa					
1.	Workshop Art Class	70 m ²	10 Orang	2	140 m ²
2.	Ruang Pameran	150 m ²	10 Orang	1	150 m ²
3.	Loker	2 x 1	10 Orang	10 Unit	20 m ²
4	Gudang Peralatan	15 m ²	3 Orang	1	15 m ²
Jumlah					325
Sirkulasi 50%					162,5 m ²
Total					487,5 m ²
Sektor Seni Tari					
1	Studio Tari	5 m ² /orang	20 Orang	5	500 m ²
2	Loker	2 x 1	10 Orang	10 unit	20 m ²
3	Ruang Ganti	1,5 m ² /orang	1 orang	10	15 m ²
4	Gudang Peralatan	15 m ²	3 Orang	1	20 m ²
Jumlah					550 m ²
Sirkulasi 50%					275 m ²
Total					825 m ²
Sektor Music					
1	Studio Music	100 m ²	10 orang	2	100 m ²
2	Loker	2 x 1 m	10 Orang	10 unit	20 m ²
3	Area Editing	3 m ² /orang	5 orang	2	30 m ²
4	Gudang Peralatan	20 m ²	2 orang	1	20 m ²
Jumlah					170 m ²
Sirkulasi 50%					85 m ²
Total					255 m ²
Sektor Fotografi					
1	Studio Foto	80 m ²	25 orang	1	80 m ²

2	Ruang Ganti	1,5 m ² /orang	1 orang	3	4,5 m ²
3	Ruang Makeup	1,5 m ² /orang	6 orang	1	9 m ²
4	Area Editing	3 m ² /orang	6 orang	1	30 m ²
5	Loker	2 x 1 m	10 Orang	10 unit	20 m ²
6	Gudang Peralatan	15 m ²	3 orang	1	15 m ²
Jumlah					158,5 m ²
Sirkulasi 50%					79,25 m ²
Total					237,75 m ²
Multipurpose					
1.	Hall	2 m ² /orang	400 orang	1	800 m ²
2	Amphiteater	3 m ² /orang	250 orang	1	750 m ²
3	Ruang Teknis	1,5 m ² /orang	6 orang	1	9 m ²
Jumlah					1559 m ²
Sirkulasi 50%					779,5 m ²
Total					2.338,5 m ²
Lavatory					
1	Lavatory Wanita	1 m ² /wastafel	4 wastafel	1	44 m ²
		1,25 m ² /wc	4 wc		
		35 m ² /wc	1 difabel		
2	Lavatory Pria	0,6 m ² /urinoir	10 urinoir	1	50 m ²
		1 m ² /wastafel	4 wastafel		
		1,25 m ² /wc	4 wc		
		35 m ² /wc	1 difabel		
Jumlah					59 m ²
Sirkulasi 30%					29,5 m ²
Total					88,5 m ²
Hiburan					

1.	Perpustakaan	2 m2/orang	50 orang	1	100 m2
2	Cafetarian				
	Kasir	2 m2/orang	2 orang	1	4 m2
	R.makan	3 m2/orang	100 orang	1	300 m2
	R.saji	3 m2/orang	5 orang	1	15 m2
	Dapur	5 m2/orang	5 orang	1	25 m2
	Gudang	1 m2/orang	3 orang	1	3 m2
	Toilet	1,25 m2/orang	1 orang	4	5 m2
Jumlah					452 m2
Sirkulasi 50%					226 m2
Total					678 m2
TOTAL KESELURUHAN					4.910,25 m2

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

2. Besaran Kelompok Ruang

No.	Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Luas Total
Ruang Pengelola					
1.	Ruang Kepala	15 m2	1 orang	1	15 m2
2	Ruang Staff Persektor	7 m2	8 orang	4	224 m2
3	Ruang Arsip	10 m2	2 orang	4	80 m2
4	Ruang Meeting	3 m2/orang	30 orang	1	90 m2
5	Loker	2 x 1 m	10 Orang	10 unit	20 m2
Jumlah					429 m2
Sirkulasi 30%					128,7 m2
Total					557,7 m2
Ruang ME (Mekanikal Elektrikal)					
1	Ruang Trafo dan Genset	30 m2/unit	2 orang	1	30 m2
2	Ruang Control Lift	20 m2/unit	-	1	20 m2

3	Ruang AHU	30 m ² /unit	2 orang	1	60 m ²
4	Ruang Pompa	20 m ² /unit	2 orang	1	20 m ²
5	Ruang Panel Listrik	15 m ² /unit	2 orang	1	15 m ²
6	TPS (Tempat Pengumpulan Sampah)	10 m ² /unit	-	1	10 m ²
Jumlah					155 m ²
Sirkulasi 30%					46,5 m ²
Total					201,5 m ²
Ruang Keamanan					
1	Area CCTV	10 m ² /unit	-	2	20 m ²
2	Pos Satpam	6 m ² /unit	2 Orang	2	12 m ²
Jumlah					32 m ²
Sirkulasi 30%					9,6 m ²
Total					41,6 m ²
Cleaning Service					
1	Ruang Janitor/Peralatan	5 m ² /unit	4 orang	2	20 m ²
Jumlah					20 m ²
Sirkulasi 20%					4 m ²
Total					24 m ²
TOTAL KESELURUHAN					494,6 m²

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

3. Besaran Kelompok Penunjang

No.	Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Luas Total
Hall Penunjang					
1	Lobby	200 m ² /unit	100 orang	1	200 m ²
2	Receptionist	12 m ² /unit	3 orang	1	12 m ²
3	Lavatory Wanita	1 m ² / wastafel	10 wastafel	1	20 m ²
		1,25 m ² /wc	8 wc		
4	Lavatory Pria	0,6 m ² /urinoir	4 urinoir	1	10,4 m ²
		1 m ² / wastafel	3 wastafel		

		1,25 m ² /wc	4 wc		
5	Musholla	1 m ² /orang	80 orang	1	80 m ²
6	Tempat Wudhu	1 m ² /orang	20 orang	1	20 m ²
Jumlah					342,4 m ²
Sirkulasi 30%					171,25 m ²
Total					513,36 m²

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

4. Besaran Parkir

No.	Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Luas Total
Parkir Pengunjung (787 orang / hari)					
Asumsi 20% menggunakan transportasi umum, 20% x 787 = 157					
787 - 157 = 630 orang					
1	Parkir Mobil (4 orang)	35 % x 630 = 220 orang / 4 = 55 mobil	NAD	55 mobil	687 m ²
2	Parkir Motor (2 orang)	50 % x 630 = 315 orang / 2 = 157 motor	NAD	157 mobil	314 m ²
3	Parkir Bus Besar (25 org)	15 % x 630 = 25 orang / 25 = 4 bus	NAD	2 bus	160 m ²
Jumlah					1.161 m ²
Sirkulasi 100%					1.161 m ²
Total					2.322 m²
Parkir Pengelola (59 orang)					
Asumsi 10% menggunakan transportasi umum, 10% x 59 = 6 orang					
59 - 6 = 53 orang					
1	Parkir Mobil (6 orang)	30 % x 53 = 12 orang / 6 = 4 mobil	NAD	4 mobil	50 m ²
2	Parkir Motor (2 orang)	60 % x 53 = 32 orang / 2 = 16 motor	NAD	16 mobil	32 m ²
3	Parkir Truck Barang(2 org)	2 orang	NAD	2 truck	42,4 m ²

	Jumlah	124,4 m ²
	Sirkulasi 100%	124,4 m ²
	Total	248,8 m ²
TOTAL KESELURUHAN		2.570,8 m²

5. Besaran Keseluruhan

Kegiatan Utama	4.910,25 m ²
Kegiatan Pendukung	494,6 m ²
Kegiatan Penunjang	513,36 m ²
TOTAL	5.918,21 m²

Sumber : Data Pribadi, 2024

Parkir Pengunjung	2.322 m ²
Parkir Pengelola	248.8 m ²
TOTAL	2.570,8 m²

Sumber : Data Pribadi, 2024

Luas Total Bangunan	5.918,21 m ²
Luas Total Parkir	2.570,8 m ²
TOTAL KESELURUHAN	8.489,01 m²

Sumber : Data Pribadi, 2024

7.3 Tapak Terpilih

1. Lokasi

Lokasi tapak terletak di Kecamatan Tembalang yang dirancang untuk berbagai kegiatan, termasuk pariwisata, pendidikan tinggi, dan industri kreatif . Alamatnya berada di Jalan Kramas – penggaron, Kecamatan Tembalang, Batasan tapaknya sebagai berikut:

- Utara = Rumah Pintar Melati Kramas
- Timur = Perumahan Tembalang Residence
- Selatan = Lahan kosong (Kelurahan Jabungan , Kecamatan Banyumanik)
- Barat = Perumahan Villa Mulawarman

Site ini berada pada area pemukiman/perumahan warga dan area kamar sewa mahasiswa (Kos) dan jauh dari keramaian jalan utama. Area ini mempunyai peraturan

bangunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2004 Tentang Rencana Detail Tata Ruang (RDTRK) Kota Semarang, Bagian Wilayah Kota VI (Kecamatan Tembalang) Tahun 2000 – 2010, yaitu:

- KDB : 40%
- KLB : 1,2 m
- GSB : 17 m

Potensi yang dimiliki oleh lokasi alternatif tapak 1 adalah :

- Berada pada area yang strategis, yaitu berdekatan dengan pemukiman warga dan berdekatan dengan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang proses belajar mengajar
- Lokasi tapak yang aman dari bencana
- Aksesibilitas dan pencapaian sangat mudah dikarenakan terdapat akses masuk dan keluar gerbang tol
- Tersedianya jaringan utilitas kota yang dapat memadai dan menunjang kegiatan Creative Center di Semarang

7.4 Perhitungan Luas Tapak

Creative Center di Semarang ini direncanakan memiliki luasan sebesar :

- Luas bangunan = 4.910,25 m²
- Luas parkir = 2.570,8 m²
- Total Keseluruhan = 8.489,01 m²

Maka luas lahan dalam perencanaan dan perancangan bangunan Creative Center di Semarang adalah :

- Luas Total Bangunan = Luas Lahan x KLB
- Luas Lahan = Luas Total Bangunan : KLB
= 4.910,25 m² : 1,2
= 4.091,87 m²
- Luas Tapak = 4.091,87 + Luas Area parkir
= 3.921,75 + 2.570,8
= 6.662,67 m²
- Luas Lantai Dasar = Luas Lahan x KDB
= 4.091,87 x 40%
= 1.636,74
- Ketinggian Bangunan = Luas Bangunan : Luas Lantai Dasar
= 4.910,25 m² : 1.568,7 m²
= 3 Lantai

7.5 Sistem Struktur Bangunan

Struktur merupakan aspek kunci dalam perancangan bangunan karena bertindak sebagai penopang beban dan kerangka bangunan. Oleh karena itu, perencanaan struktur harus memperhatikan karakteristik topografi tapak, fungsi bangunan, dan ketinggian. Secara umum, struktur bangunan dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu :

1. Struktur Bawah

Merupakan bagian bangunan yang terletak di bawah permukaan tanah, termasuk pondasi, sloof, dan lantai. Untuk bangunan ini akan menggunakan jenis pondasi footplat sebab bangunan tidak terlalu tinggi.

2. Struktur Tengah

Merupakan bagian bangunan yang berada di atas permukaan tanah dan di bawah atap, serta dapat dihuni, seperti dinding batu bata.

3. Struktur Atas

Merupakan bagian bangunan yang membentang ke atas untuk menopang atap, seperti plat. Untuk bangunan ini akan menggunakan struktur atap baja dan struktur space frame yang terdiri atas komposisi kolom sebagai penyalur beban vertical dan balok sebagai media pembagian beban dan gaya ke kolom.

7.6 Sistem Kinerja

7.6.1 Utilitas

1. Sistem pencahayaan di Creative Center di Semarang akan menggunakan ragam Arsitektur Minimalis. menggabungkan pencahayaan alami dan buatan.
2. Pencahayaan alami dimaksimalkan di area yang luas dan tidak memerlukan privasi besar, seperti Lobby dan Coworking Space. sementara ruang tertentu yang tidak dapat menerima cahaya alami akan menggunakan pencahayaan buatan yang bervariasi sesuai kebutuhan, seperti lampu downlight, Wall Light, spot light, dan cornice light.
3. Sistem penghawaan di ruangan dibagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami menggunakan ventilasi, sementara penghawaan buatan menggunakan AC Central dan AC Split, dan Exhaust Fan untuk berbagai kebutuhan ruangan, seperti Workshop Cooking Class dan Dapur.
4. Listrik yang digunakan berasal dari PLN dengan genset sebagai cadangan.
5. Sistem komunikasi yang diterapkan adalah komunikasi internal, yang bertujuan untuk menghubungkan berbagai ruangan di dalam bangunan. Untuk itu, digunakan sistem telepon paralel. Sedangkan yang kedua adalah komunikasi eksternal, yang berfungsi untuk menghubungkan bangunan dengan lingkungan di luar. Untuk tujuan tersebut, digunakan telepon faksimili dan jaringan internet.
6. Sistem transportasi dalam bangunan mencakup lift, ramp, tangga, dan lift barang.

7. Sanitasi melibatkan pemrosesan air bersih dan air kotor, serta pengelolaan air hujan menggunakan sistem talang dan drainase. Untuk air bersih sistem yang diterapkan adalah sistem Down Feed, dimana air dari sumber PAM disimpan di ground reservoir. Kemudian, melalui pompa penekan, air dipompa menuju roof tank dan aliran gravitasi mengalirkan air bersih ke setiap lantai. Dalam proses pendistribusian air kotor, terdapat tiga tahap yang dilakukan. Pertama, air hujan akan dialirkan keluar dari tapak melalui saluran kota yang dilengkapi dengan bak kontrol pada jarak tertentu dan di persimpangan saluran. Namun akan ada Penampungan dengan filter yang dirancang untuk menampung air hujan yang terkumpul dari permukaan atap. Penggunaannya untuk menyiram taman dapat dikendalikan menggunakan timer atau sensor kelembaban tanah. Kedua, air kotor yang berbentuk padat akan langsung dialirkan ke septictank yang terhubung dengan sumur resapan. Terakhir, air kotor yang berasal dari wastafel dan kamar mandi akan dialirkan ke saluran kota.
8. Sistem pemadam kebakaran meliputi Sprinkler, Apar, Smoke detector, dan Hydrant Box, baik di dalam maupun di luar bangunan
9. Sistem keamanan menggunakan CCTV yang dipantau oleh petugas keamanan 24 jam yang dilengkapi sensor face detected.
10. Sistem Penangkal Petir yang digunakan adalah sistem Faraday, yang sering diterapkan pada bangunan berlantai rendah dengan massa yang besar, menggunakan tiang-tiang kecil berukuran sekitar 30 hingga 50 cm. Tiang-tiang ini saling terhubung dengan kawat dan kemudian diarahkan menuju tanah.

7.6.2 Tata Ruang Luar dan Dalam

Konsep tata ruang di dalam Creative Center di Semarang telah dirancang dengan cermat untuk memastikan pengalaman yang optimal bagi pengunjung. Pertama, pola sirkulasi antar ruang disusun dengan memperhatikan karakter dinamis dan kreatif bangunan, dengan tujuan memberikan kemudahan akses antar ruang tanpa menimbulkan kejenuhan. Pola tersebut juga dirancang agar memberikan arahan yang jelas bagi pengunjung. Selanjutnya, pola sirkulasi dalam ruang didesain secara linier atau menerus, dengan fokus pada kenyamanan pengunjung dalam melakukan transaksi barang kriya dan desain produk. Penting juga untuk menghindari terjadinya crossing yang dapat mengganggu alur lalu lintas di dalam ruangan. Mengenai layout ruang, sistem penyajian di ruang pameran disesuaikan dengan ukuran dan dimensi materi yang dipamerkan.. Dengan demikian, pengaturan tata ruang yang teliti ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan menonjolkan karya industry kreatif yang dipamerkan di Creative Center di Semarang.

Penyusunan tata hijau di luar ruangan di Creative Center di Semarang bertujuan untuk menciptakan suasana alami yang memperkaya pengalaman wisata dan pendidikan. Oleh karena

itu, dalam pemilihan jenis tanaman, diprioritaskan tanaman yang dapat memberikan peneduh, seperti pohon Angsana, Akasia, Kiara Payung, dan Ketapang, yang dapat ditanam di area parkir. Selain itu, digunakan juga tanaman penutup tanah seperti Rumput Jepang, Rumput Manila, dan Rumput Bermuda, untuk menambah keindahan serta memperkaya tekstur tanah. Sedangkan untuk memberikan sentuhan estetika, tanaman penghias seperti Alamanda, Mawar, Anggrek, Lili, dan lainnya akan ditanam sehingga menghadirkan keindahan visual yang memikat. Dengan demikian, keseluruhan penataan tata hijau ini diharapkan dapat memberikan lingkungan yang menyenangkan dan menarik bagi pengunjung serta menciptakan ruang yang inspiratif untuk berkreasi dan bekerja.

Daftar Pustaka

Antara News - <https://megapolitan.antaranews.com/berita/178553/bogor-creative-center-ruang-kreatif-bagi-masyarakat>

Local Architecture Bureau - <https://www.l-a-b.id/projects/bogor-creative-hub>

Respository Pemerintah Bogor diambil dari - <https://kotabogor.go.id/>

Pemkot Kota Bogor - <https://www.bekasikota.go.id/detail/resmikan-creative-center-ridwan-kamil-beri-apresiasi-dan-optimis-kepada-pemuda-kota-bekasi>

Suara Bekasi - <https://bekasi.suara.com/read/2021/12/18/140214/baru-gedung-bekasi-creative-center-wadah-bagi-kreatifitas-remaja-kota-bekasi>

Respository Politeknik Negeri Jakarta -

https://repository.pnj.ac.id/5937/1/Bagian%20Identitas%20Skripsi%20%26%20Pembukaan%20dan%20Penutup_Richa_DG8A.pdf

KBBI

Google Maps

<https://data.semarangkota.go.id/data/list/4?opd%5B%5D=24&kelompok%5B%5D=35&urusan%5B%5D=17&tahunAwal=2021&tahunAkhir=2023>

<https://scymark.semarangkota.go.id/v18/konten.php?data=alamatdaftar-kelompok-kesenian&lang=in&lon=alamatseni-dan-budaya>