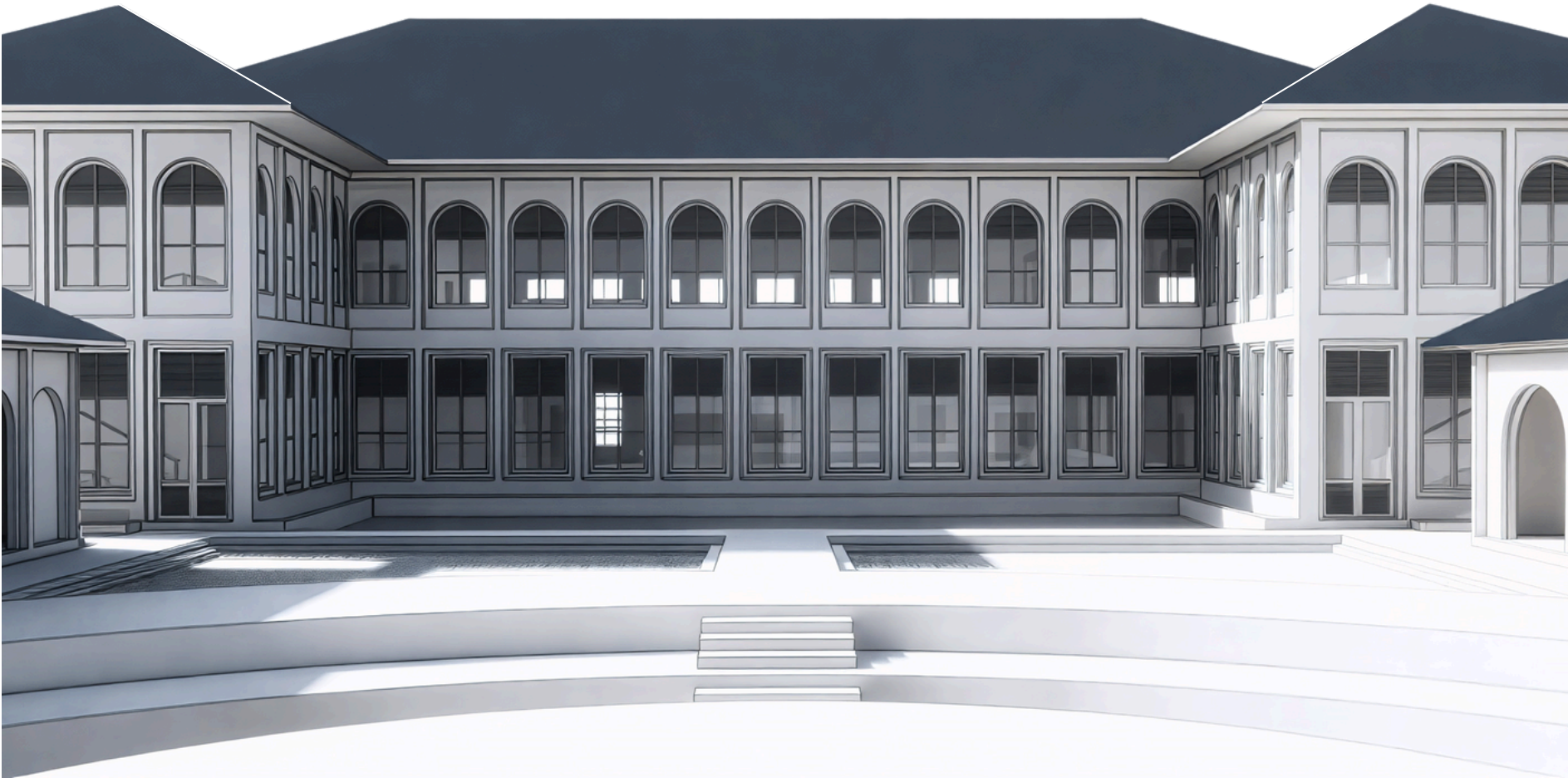


-STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR-
**PERANCANGAN CREATIVE HUB
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL
DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG**



KEMAL FARUQI WIJIARYA 19512007
Dosen Pembimbing : **Ir. Rini Darmawati, M.T.**

PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

KEMAL FARUQI WIJIARYA
19512007



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



LEMBAGA ARSITEK MALAYSIA



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



LEMBAGA ARSITEK MALAYSIA



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



LEMBAGA ARSITEK MALAYSIA

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR
2025 / 2026

PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL
DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

Disusun Oleh :
KEMAL FARUQI WIJIARYA 19512007

Dosen Pembimbing :
Ir. Rini Darmawati, M.T.

Laboratorium :



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Final Architectural Design Studio
2025 / 2026

DESIGN OF CREATIVE HUB WITH
CONTEXTUAL ARCHITECTURAL APPROACH
IN SEMARANG OLD TOWN

Student :
KEMAL FARUQI WIJIARYA 19512007

Supervisor :
Ir. Rini Darmawati, M.T.

Laboratorium :



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



LEMBAR PENGESAHAN Validity Sheet

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled

**PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL
DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG**

DESIGN OF CREATIVE HUB WITH CONTEXTUAL ARCHITECTURAL APPROACH
IN SEMARANG OLD TOWN

Nama Lengkap Mahasiswa : Kemal Faruqi Wijiarya
Students's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 19512007
Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui Pada : Senin, 16 Februari 2026
Has Been Evaluated and agreed on Monday, 16 February 2026

Pembimbing
Supervisor

Ir. Rini Darmawati, M.T.

Penguji 1
Examiner 1

Ar. Stefy Prasasti Anggraini,
S.T., M.Arch., IAI.

Penguji 2
Examiner 2

Prof. Ar. Noor Cholis Idham,
S.T., M.Arch., Ph.D., IAI

Diketahui Oleh
Acknowledge

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduated Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IAI



CATATAN DOSEN PEMBIMBING Supervisor's Notes

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :
BachelorFinal Project Report Book Assesment:

**PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL
DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG**

DESIGN OF CREATIVE HUB WITH CONTEXTUAL ARCHITECTURAL APPROACH
IN SEMARANG OLD TOWN

Nama Lengkap Mahasiswa : Kemal Faruqi Wijiarya
Students's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 19512007
Student's Identification

Kualitas pada buku laporan akhir
Sedang (Baik, Baik Sekali *) mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan *) mohon dilingkari

Yogyakarta, 17 Februari 2026
Yogyakarta, 17 February 2026

Pembimbing
Supervisor

Ir. Rini Darmawati, M.T.

LEMBAR
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Kemal Faruqi Wijiarya
NIM : 19512007
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan : Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Kontesktual Di Kawasan Kota Lama Semarang

Saya dengan ini menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang secara jelas mencantumkan sumber rujukan. Tidak ada bantuan dari pihak luar, baik secara keseluruhan maupun sebagian, yang terlibat dalam proses penyusunannya. Saya juga menegaskan bahwa tidak terdapat konflik kepemilikan intelektual dalam karya ini; seluruh gagasan dan tulisan yang termuat merupakan milik penulis utama dan pembimbing. Hasil akhir karya ini diserahkan kepada Program Studi Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, untuk keperluan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 12 Januari 2026



Kemal Faruqi Wijiarya

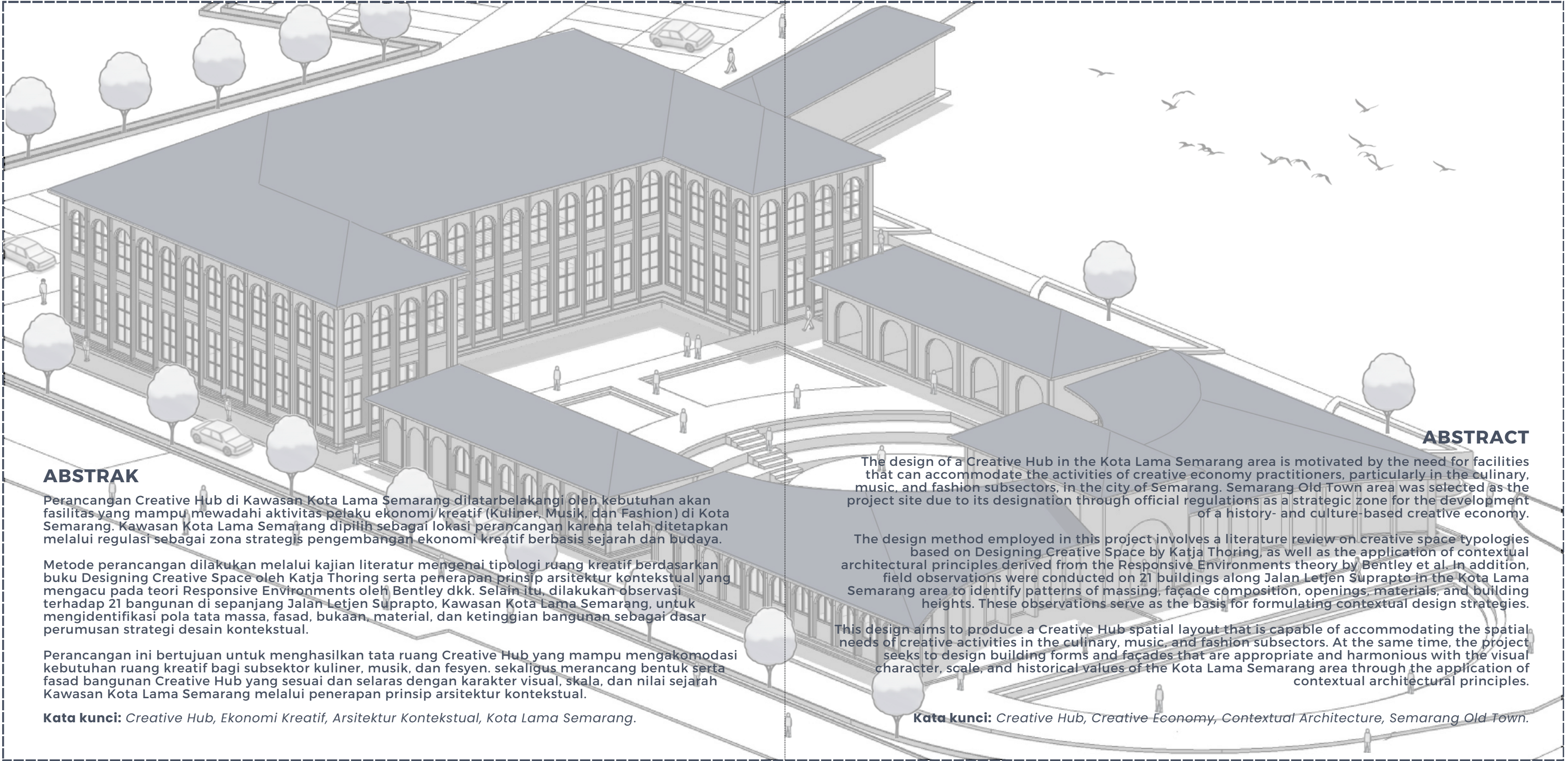
KATA
PENGANTAR

Assalamu’alaikum Wr. Wb.
Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan kasih sayang-Nya yang senantiasa menyertai setiap proses. Atas izin dan kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya perancangan berjudul “Perancangan Semarang Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kota Lama Semarang.” Karya ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan akademik pada Program Studi Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, sekaligus sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis atas proses perancangan yang telah dijalani.

Dengan penuh rasa hormat dan syukur, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1.Allah SWT, yang senantiasa memberikan ketenangan di tengah kebimbangan, kekuatan dalam kelelahan, serta kemudahan dalam setiap tahap proses yang dijalani.
- 2.Orang tua penulis, Bapak R. Soeprjono Winardi dan Ibu Muji Yuliasih, atas doa yang tidak pernah terputus, kepercayaan yang senantiasa diberikan, serta dukungan penuh terhadap perjalanan pendidikan penulis. Penulis meyakini bahwa setiap kemudahan yang hadir dalam proses ini tidak terlepas dari doa dan dukungan penuh mereka.
- 3.Kakak-kakak penulis, yaitu Ikhlash Kautsar Wahyu Utomo, S.Pi., M.Si., dr. Sharah Aulia Winarsih, Sakti Okta Dewa, S.T., dan Apt. Serina Salmathifa Winarsih, yang dengan caranya masing-masing senantiasa menjaga, mendukung, dan menguatkan penulis.
- 4.Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T., selaku dosen pembimbing, atas kepercayaan yang diberikan sejak awal proses, bimbingan yang konsisten, arahan yang terstruktur, serta kesabaran dalam mendampingi penulis menyusun perancangan ini. Kepercayaan tersebut menjadi ruang bagi penulis untuk bertumbuh dan bertanggung jawab atas kemampuan serta proses yang dijalani.
- 5.Ibu Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI, selaku penguji pertama, atas masukan dan arahan yang memperkuat substansi akademik sehingga penyusunan perancangan ini dapat disempurnakan secara lebih sistematis dan argumentatif.
- 6.Bapak Prof. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI, selaku penguji kedua, atas pandangan dan masukan yang membuka cara berpikir penulis dalam merespons persoalan yang kompleks melalui alur pemikiran yang jernih dan sederhana, sebagai bagian dari pendewasaan akademik penulis.
- 7.Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IAI, selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia, atas dukungan, kebijakan, dan arahan yang diberikan selama proses studi. Kehadiran serta kepercayaan beliau, khususnya pada masa-masa sulit yang pernah dilalui penulis, menjadi penguat untuk terus melanjutkan perjalanan akademik.
- 8.Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia, atas pendampingan dan pembelajaran yang telah diberikan sejak awal masa studi. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak M. Galieh Gunagama, atas peran bermakna, dukungan, empati, dan kepedulian yang diberikan pada masa terendah dalam kehidupan penulis.
- 9.Pasangan Penulis, Dian Islamiati, S.Psi., M.Si., atas kehadiran di tengah proses ini membawa ketenangan, kepercayaan yang diberikan dengan penuh pengertian, serta kesediaan untuk membersamai seluruh proses dengan kesabaran.
- 10.Sahabat penulis, Muhammad Zaki Firdaus dan Irwan Qurniawan, atas kebersamaan, kesediaan untuk mendengar, berbagi pandangan, serta pengalaman untuk saling menguatkan dalam proses bertumbuh.
- 11.Diri penulis sendiri, yang pada suatu masa memilih untuk bertahan, kembali percaya pada diri dan proses yang dijalani, serta belajar mensyukuri setiap keterbatasan dan kelebihan sebagai bagian dari perjalanan menjadi manusia yang sedang tumbuh.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan dan ruang untuk disempurnakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang arsitektur.



ABSTRAK

Perancangan Creative Hub di Kawasan Kota Lama Semarang dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan fasilitas yang mampu memwadahi aktivitas pelaku ekonomi kreatif (Kuliner, Musik, dan Fashion) di Kota Semarang. Kawasan Kota Lama Semarang dipilih sebagai lokasi perancangan karena telah ditetapkan melalui regulasi sebagai zona strategis pengembangan ekonomi kreatif berbasis sejarah dan budaya.

Metode perancangan dilakukan melalui kajian literatur mengenai tipologi ruang kreatif berdasarkan buku *Designing Creative Space* oleh Katja Thoring serta penerapan prinsip arsitektur kontekstual yang mengacu pada teori *Responsive Environments* oleh Bentley dkk. Selain itu, dilakukan observasi terhadap 21 bangunan di sepanjang Jalan Letjen Suprpto, Kawasan Kota Lama Semarang, untuk mengidentifikasi pola tata massa, fasad, bukaan, material, dan ketinggian bangunan sebagai dasar perumusan strategi desain kontekstual.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan tata ruang Creative Hub yang mampu mengakomodasi kebutuhan ruang kreatif bagi subsektor kuliner, musik, dan fesyen. sekaligus merancang bentuk serta fasad bangunan Creative Hub yang sesuai dan selaras dengan karakter visual, skala, dan nilai sejarah Kawasan Kota Lama Semarang melalui penerapan prinsip arsitektur kontekstual.

Kata kunci: *Creative Hub, Ekonomi Kreatif, Arsitektur Kontekstual, Kota Lama Semarang.*

ABSTRACT

The design of a Creative Hub in the Kota Lama Semarang area is motivated by the need for facilities that can accommodate the activities of creative economy practitioners, particularly in the culinary, music, and fashion subsectors, in the city of Semarang. Semarang Old Town area was selected as the project site due to its designation through official regulations as a strategic zone for the development of a history- and culture-based creative economy.

The design method employed in this project involves a literature review on creative space typologies based on *Designing Creative Space* by Katja Thoring, as well as the application of contextual architectural principles derived from the *Responsive Environments* theory by Bentley et al. In addition, field observations were conducted on 21 buildings along Jalan Letjen Suprpto in the Kota Lama Semarang area to identify patterns of massing, façade composition, openings, materials, and building heights. These observations serve as the basis for formulating contextual design strategies.

This design aims to produce a Creative Hub spatial layout that is capable of accommodating the spatial needs of creative activities in the culinary, music, and fashion subsectors. At the same time, the project seeks to design building forms and façades that are appropriate and harmonious with the visual character, scale, and historical values of the Kota Lama Semarang area through the application of contextual architectural principles.

Kata kunci: *Creative Hub, Creative Economy, Contextual Architecture, Semarang Old Town.*

DAFTAR ISI

B01

PENDAHULUAN
RANCANGAN

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	vi
LATAR BELAKANG	01
PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN	04
METODE PERANCANGAN	05
METODE PENGUMPULAN DATA, ANALISIS, DAN UJI DESAIN	06
PETA PERSOALAN	07
KEUNGGULAN, KEBARUAN, DAN ORIGINALITAS	08

B02

PENELUSURAN
PERSOALAN
PERANCANGAN

KAJIAN TEMA	10
Kajian Umum Industri Kreatif	10
Kajian Umum Creative Hub	13
KAJIAN TIPOLOGI	15
Typologi of Creative Space (K.Thoring, 2019)	16
KAJIAN PENDEKATAN	17
Arsitektur Kontekstual (Bentley, 1998)	17
KAJIAN KONTEKS LAHAN	18
Identitas Lahan	22
Data Lahan	24
KAJIAN PRESEDEN	32
Tate Modern, London	32
Bogor Creative HUB	34

B03

PEMECAHAN
PERSOALAN
PERANCANGAN

ANALISIS KONTEKSTUAL (PRINSIP ARSITEKTUR KONTEKSTUAL)	38
Analisis 21 Bangunan Kota Lama Semarang	40
EKSPLORASI PENGGUNA DAN FASILITAS	54
Analisis Pelaku Ekonomi Kreatif, Pengunjung, Pengelola, dan Layanan	58
Analisis Kebutuhan Ruang	78
Property Size	78
Sistem Pengelolaan dan Operasional Bangunan	80
EKSPLORASI TATA RUANG DAN ZONING	81
Ploting Zona Dalam Lahan	81
Zoning Ruang	84
EKSPLORASI MASSA BANGUNAN	85
Respon Regulasi (GSB, KDB, KLB, Ketinggian)	85
Respon Matahari	86
Respon Angin	87
Respon Kebisingan	88
EKPLORASI SIRKULASI BANGUNAN	89
EKSPLORASI SELUBUNG BANGUNAN	93
EKSPLORASI LANSKAP DAN RUANG TERBUKA	94



DAFTAR ISI

B04

HASIL
SKEMATIK
RANCANGAN

HASIL SKEMATIK RANCANGAN	97
Situasi	98
Site Plan	99
Denah, Tampak, Potongan, Struktur Bangunan Marker & Personal Space	100
Denah, Tampak, Potongan Bangunan Pengelola	106
Denah, Tampak, Potongan Bangunan Gerai UMKM	107
Denah, Tampak, Potongan, Struktur Bangunan Presentation Space	109
Detail Arsitektur Fasad	112
Detail Arsitektur Co-Working	114
Interior Culinary Lab (Marker Space)	115
Interior Fashion Studio (Marker Space)	116
Interior Zona Musik (Marker Space)	117
Interior Perpustakaan (Personal Space)	118
Interior Coworking Area (Personal Space)	119
Interior Creative Hall (Presentation Space)	120
Eksterior Gerai UMKM (Intermission Space)	121
Skema & Sistem Integrasi Infrastruktur Uji Rancangan	122

B05

EVALUASI
PERANCANGAN

EVALUASI PERANCANGAN	129
Evaluasi Perancangan	130

B06

LAMPIRAN
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN & DAFTAR PUSTAKA	136
Architecture Presentation Board	
Maket	
Daftar Pustaka	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Data Government Office dan Association of Tourism and Creative Economy, diolah oleh Pusdatin Kemenparekraf, 2020.....	1
Gambar 1.2.	Peta Perancangan	5
Gambar 1.3.	Peta Persoalan	7
Gambar 2.1.	Pelaku Ekonomi Kreatif	10
Gambar 2.2.	Diagram Persoalan Industri Kreatif.....	12
Gambar 2.3.	Diagram Persoalan Creative Hub Kota Semarang	14
Gambar 2.4.	Tipologi Creative Hub	15
Gambar 2.5.	5 Tipe Ruang Creative Space	16
Gambar 2.6.	7 Prinsip Arsitektur Kontekstual	17
Gambar 2.7.	Peta Wilayah Kota Semarang	18
Gambar 2.8.	Peta Kawasan Kota Lama Semarang	19
Gambar 2.9.	Peta Pembagian Zona Kawasan Kota Lama Semarang	20
Gambar 2.10.	Peta Lahan Terpilih	23
Gambar 2.11.	Diagram Windrose Kota Semarang	24
Gambar 2.12.	Sunpath Bulan Maret, Juni, dan Desember.....	25
Gambar 2.13.	Akses Masuk Lahan	27
Gambar 2.14.	Tate Modern, London	32
Gambar 2.15.	Bogor Creative Hub	34
Gambar 3.1.	Peta 21 Bangunan Kota Lama Semarang	40
Gambar 3.2.1.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 1.....	42



Gambar 3.2.2.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 3	42
Gambar 3.2.3	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 9	42
Gambar 3.2.4	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 22	43
Gambar 3.2.5.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 24	43
Gambar 3.2.6.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 15A	43
Gambar 3.2.7.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 19	44
Gambar 3.2.8.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 25	44
Gambar 3.2.9.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 28	44
Gambar 3.2.10.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 30	45
Gambar 3.2.11.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 27	45
Gambar 3.2.12.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 33	45
Gambar 3.2.13.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 32	46
Gambar 3.2.14.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto	46
Gambar 3.2.15.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 35	46
Gambar 3.2.16.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 37	47
Gambar 3.2.17.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 39	47
Gambar 3.2.18.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 43	47
Gambar 3.2.19.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 34	48
Gambar 3.2.20.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 36	48
Gambar 3.2.21.	Sketsa Bangunan Jalan Letjen Suprpto 61	48
Gambar 3.3.	Diagram Analisis Ketinggian Bangunan	49
Gambar 3.4.	Diagram Analisis Atap Bangunan	50
Gambar 3.5.	Diagram Analisis Struktur Bangunan	51
Gambar 3.6.	Diagram Analisis Fasad Bangunan	52
Gambar 3.7.	Pola Perilaku Industri Kreatif	54
Gambar 3.8.	Proses Pembuatan Lumpia di Kampung Lumpia	56
Gambar 3.9.	Proses Pembuatan Bandeng Presto	57

Gambar 3.10.	Proses Pembuatan Wingko Babat	57
Gambar 3.11.	Sketsa Konsep Meja Masak Modular	59
Gambar 3.12.	Human Scale In Fashion Activity	66
Gambar 3.13.	Pola Perilaku Pengunjung	67
Gambar 3.14.	Pola Perilaku Service	68
Gambar 3.15.	Pola Perilaku Pengelola	68
Gambar 3.16.	Buble Hubungan Ruang	81
Gambar 3.17.	Diagram Ploting Zona Lahan	82
Gambar 3.18.	Sketsa Ruang Komunal	83
Gambar 3.19.	Diagram Zona Ruang Dalam	84
Gambar 3.20.	Diagram Respon Regulasi Lahan	85
Gambar 3.21.	Diagram Respon Matahari Lahan	86
Gambar 3.22.	Diagram Respon Angin Lahan	87
Gambar 3.23.	Diagram Respon Kebisingan Lahan	88
Gambar 3.24.	Diagram Sirkulasi Lahan	89
Gambar 3.25.	Diagram Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai 1	90
Gambar 3.26.	Diagram Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai 2	91
Gambar 3.27.	Diagram Sirkulasi Dalam Bangunan Presentation Space	92
Gambar 3.28.	Eksplorasi Selubung Bangunan	93
Gambar 3.29.	Eksplorasi Lanskap Area Terbuka	94
Gambar 3.30.	Ekplorasi Lanskap Area Gerai UMKM	95
Gambar 4.1.	Situasi	98
Gambar 4.2.	Site Plan	99
Gambar 4.3.	Denah Lantai 1 Making & Personal Space	100
Gambar 4.4	Denah Lantai 2 Making & Personal Space	101



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Jumlah Pelaku Ekonomi Kota Semarang	11
Tabel 2.2.	Regulasi KDB, KDH, KLB Lahan Terpilih	22
Tabel 2.3.	Perkembangan Arsitektur Kolonial	28
Tabel 2.4.	Perbandingan Indische, Arsitektur Transisi, Modern	29
Tabel 2.5.	Perkembangan Arsitektur Modern	30
Tabel 2.6.	Karakteristik Tata Bangunan Arsitektur Modern	31
Tabel 3.1.	Analisis Prinsip Arsitektur Kontekstual	38
Tabel 3.2.	Dasar Pertimbangan Pembatasan Sub Sektor Creative Hub	55
Tabel 3.3.	Pengelompokan Kategori Teknik Pengolahan Kuliner Khas Semarang	58
Tabel 3.4.	Standarisasi Cooking studio	60
Tabel 3.5.	Standarisasi Musik Studio, Live Musik Area, dan Creative Hall	62
Tabel 3.6.	Standarisasi Fashion Studio	65
Tabel 3.7.	Struktur Organisasi Creative Hub	69
Tabel 3.8.	Kebutuhan Ruang Sub Sektor Unggulan	72
Tabel 3.9.	Kebutuhan Ruang Sub Sektor Lainnya	74
Tabel 3.10.	Propety Size	78
Tabel 4.1.	Uji Implementasi Prinsip Arsitektur Kontekstual	128
Tabel 5.1.	Tabel Evaluasi Kebutuhan Toilet Bangunan	138



Gambar 4.5.	Tampak Selatan Bangunan Making & Personal Space	102
Gambar 4.6.	Tampak Barat Bangunan Making & Personal Space	102
Gambar 4.7.	Tampak Timur Bangunan Making & Personal Space	103
Gambar 4.8.	Tampak Utara Bangunan Making & Personal Space	103
Gambar 4.9.	Potongan A Bangunan Making & Personal Space	104
Gambar 4.10.	Potongan B Bangunan Making & Personal Space	104
Gambar 4.11.	Aksonometri Struktur Bangunan Making & Personal Space	105
Gambar 4.12.	Denak, Tampak, Potongan Bangunan Pengelola	106
Gambar 4.13.	Denak, Tampak, Potongan Bangunan Gerai UMKM	107
Gambar 4.14.	Aksonometri Struktur Bangunan Pengelola & Gerai UMKM	108
Gambar 4.15.	Denah Bangunan Presentation Space	109
Gambar 4.16.	Potongan A dan B Bangunan Presentation Space	110
Gambar 4.17.	Tampak Bangunan Presentation Space	111
Gambar 4.18.	Detail Arsitektur Fasad	112
Gambar 4.19.	Detail Tangga Co-Working	114
Gambar 4.20.	Interior Culinary Lab	115
Gambar 4.21.	Interior Fashion Lab	116
Gambar 4.22.	Interior Musik Area	117
Gambar 4.23.	Interior Perpustakaan	118
Gambar 4.24.	Interior Co-Working Area	119
Gambar 4.25.	Interior Creative Hall	120
Gambar 4.26.	Eksterior Gerai UMKM	121
Gambar 4.27.	Skema Air Bersih	122
Gambar 4.28.	Skema Air Kotor	123
Gambar 4.29.	Skema Transportasi & Barrier Free	124
Gambar 4.30.	Skema Keselamatan Bangunan	125
Gambar 4.31.	Skema Sprinkler Kebakaran	127



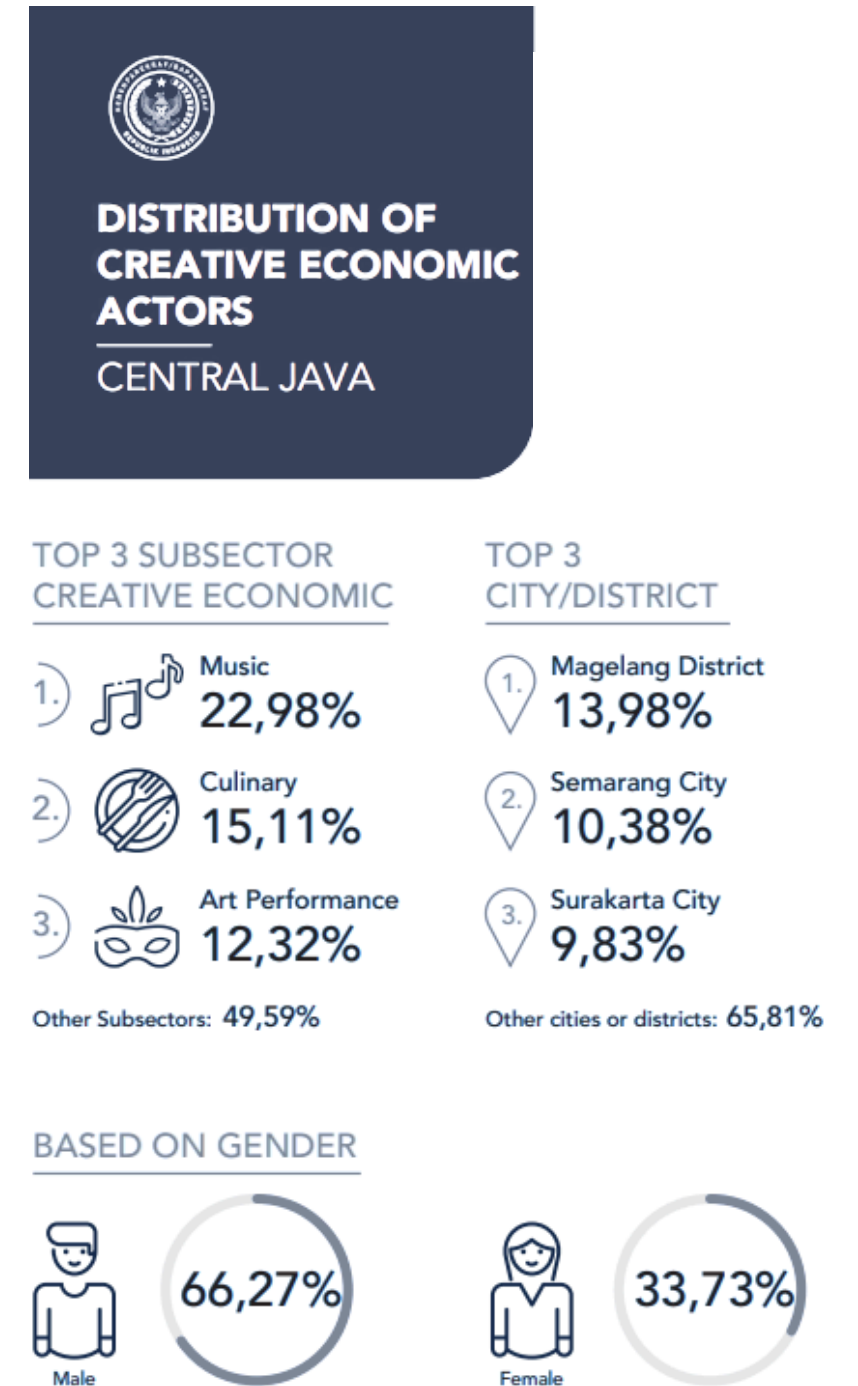
LATAR BELAKANG

Potensi Kota Semarang sebagai Kota Kreatif yang Berbasis Budaya dan Sejarah

Kota **Semarang** merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang kaya akan warisan **budaya** dan **sejarah**. Sebagai ibu kota **Provinsi Jawa Tengah**, Semarang tidak hanya memiliki nilai historis yang kuat, tetapi juga memiliki potensi besar dalam sektor **ekonomi kreatif**. Berdasarkan data distribusi pelaku ekonomi kreatif di Jawa Tengah, Kota Semarang menduduki peringkat kedua dengan jumlah **10,38%** dari total pelaku ekonomi kreatif di provinsi ini, yang mengindikasikan tingginya potensi pengembangan industri kreatif di kota ini.

Sektor **ekonomi kreatif** di Semarang memiliki kaitan erat dengan nilai-nilai budaya dan sejarah kota ini. Berbagai subsektor seperti **musik**, **kuliner**, dan **pertunjukan seni** menjadi bagian penting dalam menggerakkan roda ekonomi kreatif. Menurut data, subsektor **musik** menyumbang **22,98%** dari total pelaku ekonomi kreatif di Jawa Tengah, diikuti oleh subsektor **kuliner** (**15,11%**) dan **pertunjukan seni** (**12,32%**). Semarang dengan kekayaan budaya seperti **perayaan Dugderan**, **festival seni dan musik**, serta kekhasan kulinernya seperti lumpia dan bandeng presto, menjadi hasil produk yang potensial untuk pengembangan subsektor-sektor ini.

Kota Semarang memiliki potensi besar untuk menjadi **pusat ekonomi kreatif** di Indonesia, berkat kekayaan budaya dan sejarahnya, seperti **Kawasan Kota Lama** yang telah diakui sebagai Warisan Dunia **UNESCO**. Kehidupan masyarakat yang sarat dengan kegiatan seni, festival budaya, dan kuliner lokal menjadi modal berharga untuk mengembangkan industri kreatif berbasis budaya. Sejalan dengan **Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2018-2025**, strategi tahap kedua menekankan pentingnya kolaborasi antara pekerja kreatif, pemerintah, dan dunia usaha untuk meningkatkan daya saing produk dan jasa. Strategi ini juga mencakup pengembangan ruang-ruang kreatif yang layak, lengkap, mudah diakses, berstandar internasional, serta dikelola dengan manajemen yang berkualitas, sekaligus mendorong penyelenggaraan berbagai kegiatan seperti kompetisi, festival, diskusi, dan aktivitas lainnya.



Gambar 1.1. Data Government Office dan Association of Tourism and Creative Economy, diolah oleh Pusdatin Kemenparekraf, 2020.

Dukungan Kebijakan dan Regulasi Pemerintah Kota Semarang

Pemerintah Kota Semarang secara strategis mengembangkan ekonomi dan industri kreatif melalui berbagai kebijakan dan regulasi. **Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2021 tentang RPJMD 2021-2026** menetapkan pengembangan ekonomi kreatif sebagai prioritas pembangunan jangka menengah. Program-program pengembangan infrastruktur, kolaborasi lintas sektor, dan pemanfaatan teknologi digital diharapkan memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di Kota Semarang. selain itu, Regulasi lain, seperti **Peraturan Daerah Nomor 12 Tahun 2021 tentang Pelindungan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif**, memperkuat komitmen pemerintah dalam memberikan dukungan hukum, perlindungan hak kekayaan intelektual, serta insentif bagi pelaku ekonomi kreatif. Semua ini bertujuan untuk meningkatkan daya saing Kota Semarang, baik di tingkat nasional maupun internasional

Didalam **Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2021** memasukkan sektor ekonomi kreatif dalam perencanaan tata ruang wilayah. Menetapkan **Kawasan Kota Lama**, Semarang Utara menjadi zona **kawasan strategis** untuk pengembangan sektor pariwisata dan budaya yang terintergrasi. Pengembangan kawasan diperbolehkan dengan mempertimbangkan aspek budaya dan sejarah sesuai dengan kaidah konservasi yang tidak menghilangkan nilai sejarah dan budaya. Untuk mengaturnya, pemerintah kota semarang sudah menyiapkan regulasi dan kebijakan didalam **Peraturan Walikota Nomor 29 Tahun 2023** tentang pengelolaan kawasan Kota Lama Semarang. Sehingga kawasan ini sudah disiapkan untuk pemanfaatan kawasan yang diproyeksikan menjadi pusat ekonomi kreatif berbasis pariwisata, dengan kegiatan seperti festival seni dan pameran budaya, yang diharapkan mampu mendongkrak sektor pariwisata dan ekonomi kreatif.

Dukungan regulasi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan Kota Semarang diarahkan untuk memperkuat identitas sebagai **kota kreatif** sekaligus mendukung revitalisasi kawasan bersejarah.

Keterbatasan Infrastruktur Aktifitas Kreatif di Kota Semarang

Meskipun Kota Semarang memiliki potensi besar dalam sektor ekonomi kreatif serta dukungan regulasi yang memadai, ketersediaan sarana dan prasarana untuk mendukung aktivitas kreatif masih terbatas. Ruang kreatif yang ada umumnya bersifat sporadis, hanya terpusat pada komunitas tertentu, atau memanfaatkan fasilitas publik yang belum dirancang secara khusus. Fenomena serupa juga diidentifikasi oleh **Marnisari & Winasih (2023)** yang menegaskan bahwa keterbatasan infrastruktur dan ruang fleksibel sering menjadi penghambat utama berkembangnya aktivitas kreatif di berbagai kota, sehingga keberadaan fasilitas khusus seperti creative hub menjadi sangat diperlukan.

Kajian **Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kreatif Kota Semarang (2021)** menunjukkan bahwa infrastruktur merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya daya saing ekonomi kreatif. Minimnya ruang kreatif, keterbatasan fasilitas pendukung, serta kurangnya integrasi sarana kolaborasi membuat potensi inovasi tidak dapat berkembang secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian **Wulandari dkk. (2022)** yang menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur dan ekosistem pendukung merupakan hambatan utama bagi pelaku industri kreatif di Indonesia untuk meningkatkan daya saing. Dengan demikian, ketersediaan ruang kreatif yang memadai menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung ekosistem kreatif di Semarang.

Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kota Lama

Melihat tantangan keterbatasan ruang kreatif tersebut, diperlukan penentuan lokasi strategis yang mampu menampung kebutuhan pelaku industri kreatif sekaligus memiliki legitimasi kuat dalam konteks budaya dan sejarah. **Kawasan Kota Lama Semarang** menjadi pilihan relevan, karena selain memiliki nilai historis yang tinggi, kawasan ini juga telah diarahkan dalam berbagai regulasi daerah sebagai **zona strategis** pengembangan **ekonomi kreatif**.

Kawasan Kota Lama Semarang memiliki nilai sejarah yang tinggi sehingga setiap perancangan bangunan baru menuntut kehati-hatian agar tidak merusak karakter kawasan. Pendekatan arsitektur kontekstual hadir sebagai metode yang relevan karena menekankan harmoni antara bangunan baru dan lingkungan historis, baik melalui bentuk, skala, material, maupun elemen visual.

Prinsip-prinsip dasar arsitektur kontekstual menurut **Bentley dkk. (1985)** meliputi **permeability (keterhubungan ruang)**, **variety (keragaman fungsi)**, **legibility (kemudahan orientasi)**, **robustness (ketahanan fungsi ruang)**, **visual appropriateness (kesesuaian visual)**, **richness (kekayaan pengalaman)**, dan **personalisation (keterlibatan pengguna)**. Prinsip ini sejalan dengan konsep genius loci yang dikemukakan oleh **Norberg-Schulz (1980)**, yakni pentingnya mempertahankan roh tempat dalam desain arsitektur.

Penelitian **Thania & Purwantiasning (2023)** juga menunjukkan penerapan **prinsip kontekstual** mampu menjaga **keseimbangan** antara revitalisasi dan pelestarian budaya. Dengan demikian, penerapan **arsitektur kontekstual** tidak hanya relevan, tetapi juga menjadi pendekatan yang tepat dalam mendesain fasilitas kreatif di kawasan ini.

Urgensi Perancangan Semarang Creative Hub

Berdasarkan potensi Kota Semarang sebagai kota kreatif, dukungan regulasi pemerintah, keterbatasan infrastruktur kreatif, serta relevansi pendekatan arsitektur kontekstual, maka terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan Creative Hub di kawasan Kota Lama Semarang.

Perkembangan industri kreatif di kota ini menuntut adanya ruang yang mampu memfasilitasi kolaborasi, inovasi, dan interaksi antar pelaku. Namun, kondisi infrastruktur yang belum memadai masih menjadi kendala dalam penguatan ekosistem kreatif. Oleh karena itu, diperlukan sarana yang representatif agar potensi yang ada dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

Kawasan Kota Lama memiliki legitimasi historis sekaligus dukungan regulasi sebagai zona pengembangan ekonomi kreatif. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual, pembangunan Semarang Creative Hub dapat berjalan selaras dengan karakter kawasan bersejarah, sekaligus memperkuat identitas kota sebagai pusat kreativitas berbasis budaya dan sejarah.

PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah dibahas diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang Creative Hub yang mampu mewadahi kegiatan kreatif di Kota Semarang dengan mempertimbangkan konteks kawasan bersejarah Kota Lama melalui penerapan prinsip arsitektur kontekstual.

PERMASALAHAN KHUSUS

- 1. Bagaimana tata ruang Creative Hub yang mampu mengakomodasi kebutuhan aktivitas industri kreatif (Kuliner, Musik, Fashion) di kawasan Kota Lama Semarang.
- 2. Bagaimana bentuk dan fasad bangunan Creative Hub yang sesuai dengan pola-pola karakter bangunan lama di kawasan Kota Lama Semarang.

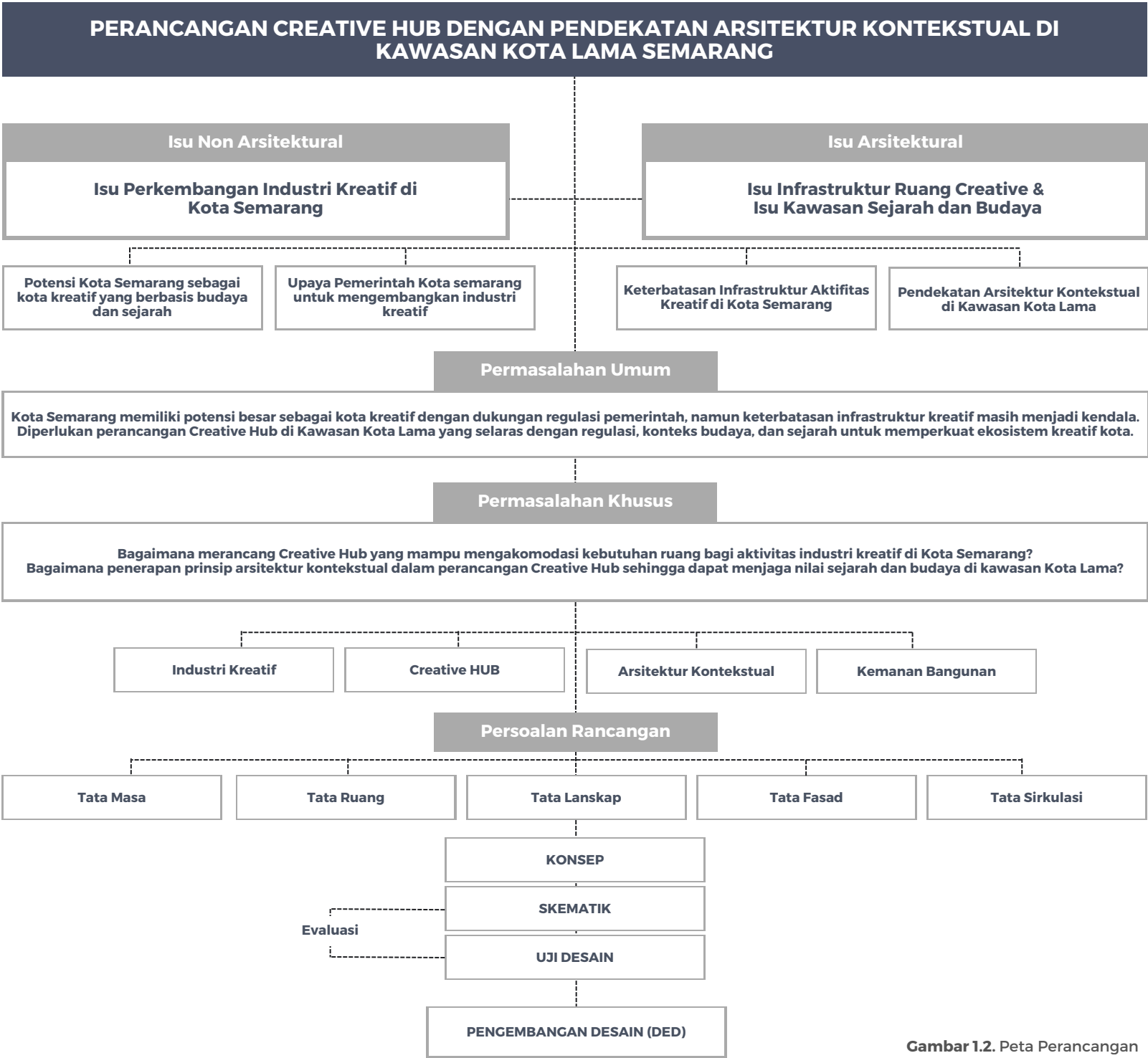
TUJUAN PERANCANGAN

- 1. Merancang Creative Hub yang mampu mengakomodasi kebutuhan ruang bagi aktivitas pelaku ekonomi kreatif di Kota Semarang.
- 2. Menerapkan prinsip arsitektur kontekstual melalui analisis bentuk, pola jendela, warna, dan ornamen bangunan lama di kawasan Kota Lama untuk menghasilkan rancangan bangunan baru yang selaras dengan nilai sejarah dan budaya setempat.

SASARAN

Merancang Creative Hub di Kota Semarang yang mendukung kegiatan ekonomi kreatif secara kolaboratif dan inovatif, dengan penerapan prinsip arsitektur kontekstual agar bangunan baru tetap mencerminkan karakter dan nilai sejarah kawasan Kota Lama.

METODE PERANCANGAN



Gambar 1.2. Peta Perancangan

METODE PENGAMBILAN DATA

Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi lapangan yang dilakukan secara langsung di kawasan Kota Lama Semarang. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan 21 bangunan di sepanjang Jl. Letjen Suprpto melalui foto dan sketsa, mencakup bentuk bangunan, fasad, atap, material, warna, dan ragam bentuk bukaan. Selain itu, observasi juga mencakup pencatatan pola sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, orientasi bangunan, serta kondisi lahan guna mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada pada tapak.

Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur dan telaah dokumen yang mendukung proses perancangan. Kajian ini mencakup data pelaku ekonomi kreatif Kota Semarang dari Komite Ekonomi Kreatif sebagai dasar identifikasi pelaku dan kebutuhan ruang. Kajian Creative hub terkait tipologi creative space berdasarkan buku Designing Creative Space oleh Katja Thoring, yang membagi ruang kreatif menjadi lima tipe, yaitu Personal Space (ruang individu), Collaboration Space (ruang kolaborasi), Presentation Space (ruang presentasi), Making Space (ruang pembuatan), dan Intermission Space (ruang jeda) sebagai dasar perancangan program ruang. Selain itu, diterapkan kajian arsitektur kontekstual menggunakan teoriResponsive Environments: A Manual for Designers (Bentley, Alcock, Murrain, McGlynn, & Smith, 1985) dengan tujuh indikator utama, yaitu permeability, variety, legibility, robustness, visual appropriateness, richness, dan personalisation, sebagai pendekatan dasar merespons karakter kawasan Kota Lama. Kajian regulasi lahan juga dilakukan melalui telaah RTRW Kota Semarang, RDTR Semarang Utara, serta peraturan kawasan Kota Lama. Untuk memperkaya pemahaman desain, kajian preseden dilakukan terhadap creative hub di dalam dan luar negeri sebagai pembanding strategi ruang, program, dan pendekatan desain pada kawasan bersejarah.

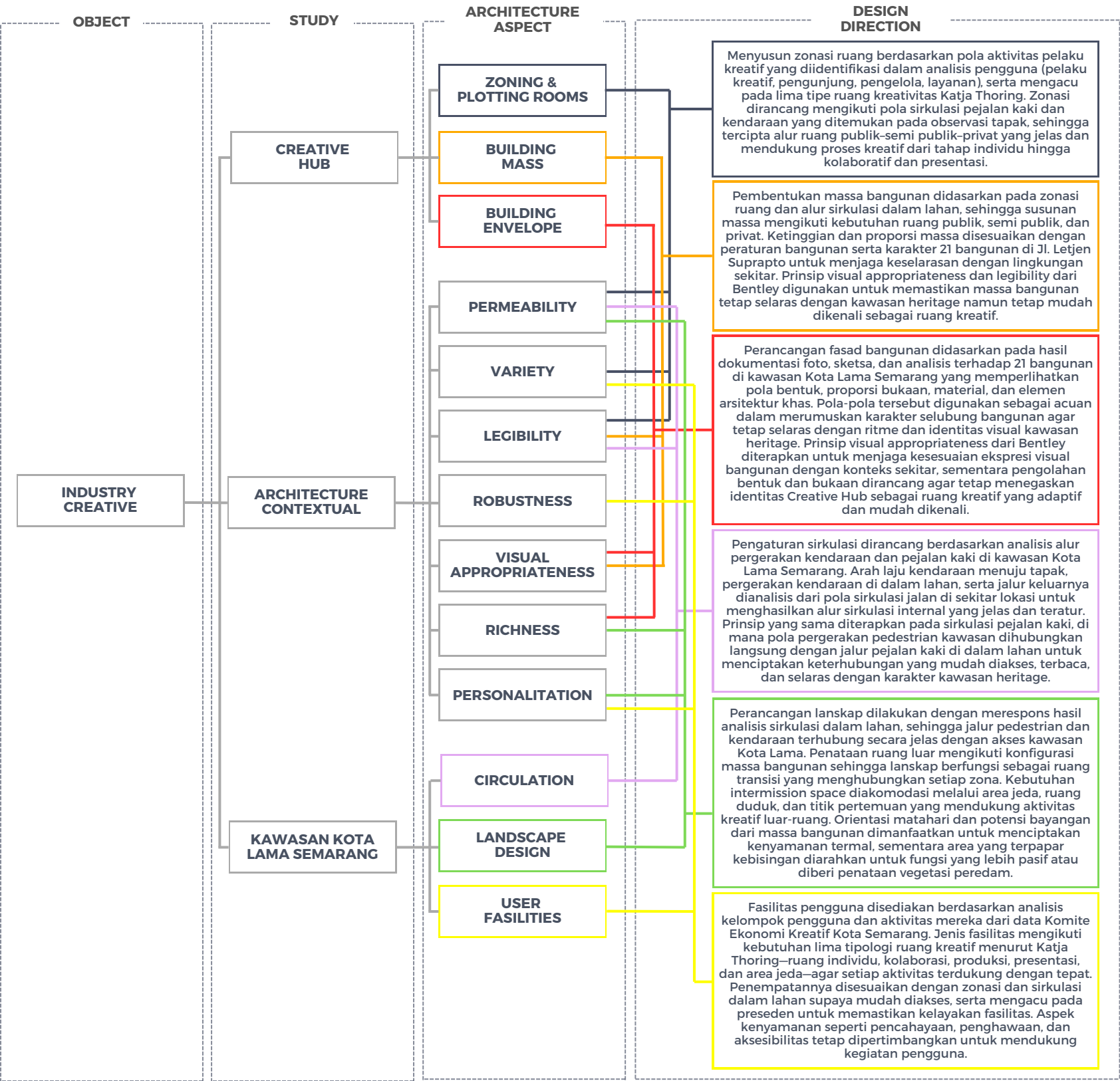
METODE ANALISIS DATA

Metode analisis data dilakukan dengan mengolah seluruh data primer dan sekunder menjadi dasar pembentukan konsep perancangan Semarang Creative Hub. Analisis tapak dilakukan dengan mengkaji data hasil observasi lapangan terhadap 21 bangunan di sepanjang Jl. Letjen Suprpto, mencakup karakter fasad, bukaan, atap, material, pola sirkulasi luar dan dalam lahan, serta orientasi matahari dan angin untuk memahami pola bentuk, visual, dan dinamika ruang kawasan Kota Lama. Analisis ini dilengkapi dengan analisis mikro terhadap Creative Hub Semarang melalui observasi terbatas dan telaah penelitian terdahulu untuk memahami pola ruang, fasilitas, fungsi bangunan, dan aktivitas utama yang berlangsung. Selanjutnya dilakukan analisis pengguna dan aktivitas dengan mengidentifikasi empat kelompok pengguna—pelaku ekonomi kreatif, pengelola, pengunjung, dan layanan (service)—untuk mengetahui pola kegiatan dan kebutuhan ruang masing-masing. Analisis kebutuhan dan program ruang dikembangkan dengan mengadopsi teori Designing Creative Space oleh Katja Thoring yang membagi aktivitas kreatif ke dalam lima tipe ruang, yaitu Personal Space, Collaboration Space, Presentation Space, Making Space, dan Intermission Space, sehingga menghasilkan struktur kebutuhan ruang yang sesuai dengan alur proses kreatif. Analisis kontekstual dilakukan menggunakan teori Responsive Environments (Bentley dkk., 1985) melalui tujuh indikator—permeability, variety, legibility, robustness, visual appropriateness, richness, dan personalisation—untuk menilai kesesuaian rancangan terhadap karakter kawasan heritage Kota Lama. Seluruh hasil analisis tersebut kemudian disintesis untuk membentuk arah konsep awal yang kontekstual, adaptif, dan mampu mewadahi kegiatan kreatif secara fungsional sekaligus tetap selaras dengan identitas kawasan bersejarah.

METODE UJI DESAIN

Metode uji desain dilakukan untuk menilai kesesuaian rancangan terhadap data dan hasil analisis yang telah diperoleh. Uji kesesuaian tapak dilakukan untuk memastikan rancangan merespons kondisi kawasan Kota Lama, termasuk orientasi matahari dan angin, pola sirkulasi, karakter bangunan sekitar, serta hubungan ruang luar dan dalam. Uji kebutuhan dan program ruang dilakukan dengan membandingkan rancangan terhadap kebutuhan empat kelompok pengguna serta struktur program ruang yang disusun berdasarkan lima tipe ruang kreativitas menurut Katja Thoring. Uji kontekstual diterapkan menggunakan tujuh indikator Responsive Environments (Bentley dkk.), yaitu permeability, variety, legibility, robustness, visual appropriateness, richness, dan personalisation, guna memastikan rancangan selaras dengan karakter visual dan spasial kawasan heritage. Selain itu, dilakukan uji fungsi dan visual melalui pembandingan dengan studi preseden dan temuan observasi mikro Creative Hub Semarang untuk menilai efisiensi sirkulasi, fleksibilitas ruang, serta kualitas estetika dan pengalaman ruang. Hasil seluruh uji desain tersebut menjadi landasan penyempurnaan konsep agar sesuai konteks, kebutuhan pengguna, dan tujuan perancangan.

PETA PERSOALAN



Gambar 1.3. Peta Persoalan

KEUNGGULAN DAN KEBARUAN

Penelitian ini mengusulkan penerapan arsitektur kontekstual yang menyesuaikan rancangan Creative Hub dengan karakter fisik dan historis kawasan Kota Lama Semarang. Kebaruannya terletak pada upaya menggabungkan prinsip pelestarian kawasan bersejarah (Arsitektur masa lampau) dengan kebutuhan ruang kreatif masa kini, sehingga menghasilkan rancangan Semarang Creative Hub yang adaptif, beridentitas, dan berkelanjutan.

ORIGINALITAS

Perancangan Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kota Lama Semarang	
Penulis	: Kemal Faruqi Wijiarya
Instansi	: Universitas Islam Indonesia
Persamaan	: Tipologi Bangunan, Lokasi, Pendekatan
Perbedaan	: -
Tahun	: 2025

PERENCANAAN CREATIVE HUB DI JAKARTA TIMUR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TROPIS KONTEMPORER	
Penulis	: Farah Fadlillah
Instansi	: Universitas Negeri Semarang
Persamaan	: Tipologi Bangunan
Perbedaan	: Lokasi dan Pendekatan
Tahun	: 2023

CREATIVE HUB AND PRIVATE OFFICE DI SEMARANG DENGAN PENDEKATAN BIOPHILIC DESIGN	
Penulis	: <u>Ciptety Trisya Pramesti</u>
Instansi	: Universitas Diponegoro
Persamaan	: Tipologi Bangunan dan Lokasi
Perbedaan	: Pendekatan
Tahun	: 2022

Surakarta Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual	
Penulis	: Putri Annisa Rahmawati
Instansi	: Universitas Pendidikan Indonesia
Persamaan	: Tipologi Bangunan dan Pendekatan
Perbedaan	: Lokasi
Tahun	: 2020

PENELUSURAN
PERSOALAN
PERANCANGAN DAN
PEMECAHANNYA



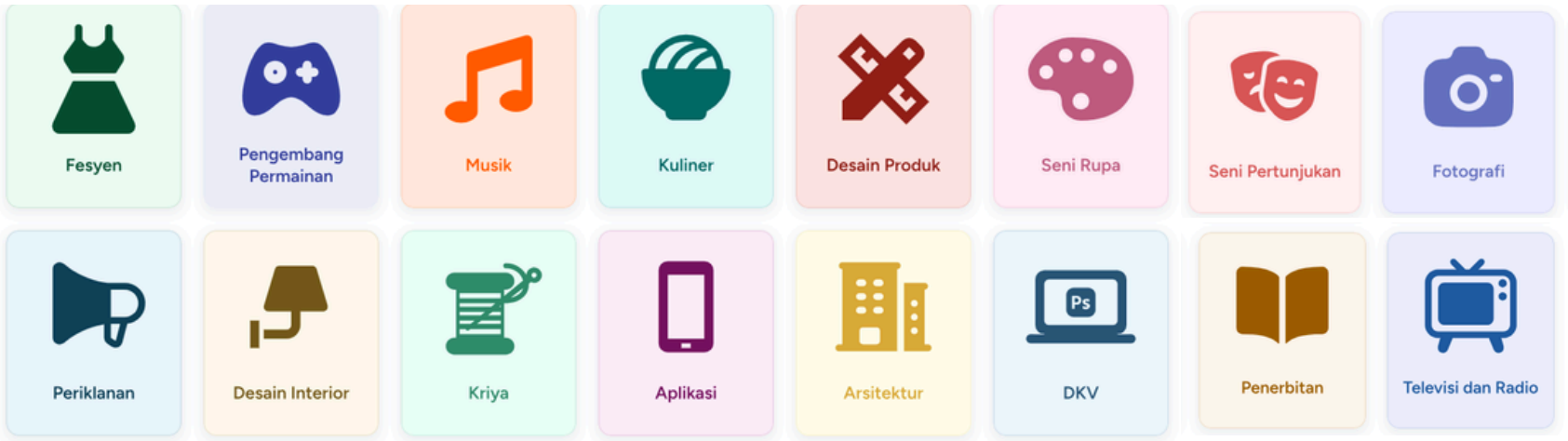
Kajian Umum Industri Kreatif

Industri kreatif merujuk pada sektor yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta peluang kerja, dengan menghasilkan dan mengembangkan daya kreasi serta inovasi individu (**Kemendag, 2007**)

Definisi industri kreatif saat ini, yang diadopsi secara luas oleh banyak pelaku industri, **berdasarkan UK DCMS Task Force 1998**. Definisi tersebut mendefinisikan industri kreatif sebagai “industri yang berasal dari kreativitas, keterampilan, dan bakat individu, yang berpotensi menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja. melalui pengembangan dan eksploitasi kekayaan intelektual dan konten.” Demikian pula **Kementerian Perdagangan Republik Indonesia** yang memanfaatkan referensi ini dalam **studi pemetaan industri kreatif pada tahun 2007**. Oleh karena itu, industri kreatif di Indonesia didefinisikan sebagai “industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan peluang kerja melalui penciptaan dan penerapan kemampuan kreatif dan inovatif.”

Istilah ekonomi kreatif pertama kali diperkenalkan oleh **John Howkins**, penulis buku **“Creative Economy: How People Make Money from Ideas”**. John Howkins menjelaskan bahwa ekonomi kreatif merupakan aktivitas ekonomi yang menjadikan ide sebagai input sekaligus output. Sementara itu, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia mendefinisikan industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja melalui pengembangan serta eksploitasi daya kreasi individu. Selain itu, Kementerian Perdagangan juga menyatakan bahwa industri kreatif adalah langkah dalam pembangunan ekonomi berkelanjutan yang berbasis kreativitas dengan iklim ekonomi yang kompetitif dan mengandalkan sumber daya yang dapat diperbarui.

Menurut **Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif**, saat ini ekonomi kreatif terdapat 17 subsektor di Indonesia, yaitu (1) aplikasi; (2) arsitektur; (3) desain komunikasi visual; (4) desain produk; (5) desain interior; (6) fotograti; (7) musik; (8) kriya; (9) kuliner; (10) fashion; (11) penerbitan; (12) film, animasi, dan video; (13) periklanan; (14) permainan interaktif; (15) seni pertunjukan; (16) seni rupa; (17) tv dan radio.



Gambar 2.1. Pelaku Ekonomi Kreatif

Secara keseluruhan, setiap subsektor ekonomi kreatif mengalami pertumbuhan dan perkembangan di Kota Semarang. Sebagai salah satu kota perdagangan terbesar di Jawa Tengah dan salah satu yang terbesar di Indonesia, industri kreatif di Semarang terus berkembang pesat. Hal ini tercermin dari keberagaman dan jumlah pelaku industri kreatif yang semakin meningkat. Tabel berikut menampilkan jenis-jenis usaha ekonomi kreatif yang telah menjalin kerjasama dengan Pemerintah Kota Semarang, terutama dalam penyelenggaraan event pameran ekonomi kreatif. Data mengenai pelaku ekonomi kreatif diperoleh dari Komite Ekonomi Kota Semarang dan melalui penelusuran oleh Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang, di mana data ini berbasis komunitas dan tiap subsektor dikoordinasikan secara mandiri (**Sucihatiningsih, 2021**).

Berikut merupakan tabel jumlah Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Tahun 2021 Berdasarkan Data Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang (**Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang, 2021**) :

Tabel memperlihatkan jumlah pelaku ekonomi kreatif yang bergabung dengan **Komite Ekonomi Kreatif Kota Semarang pada tahun 2021**. Saat ini, Kota Semarang telah memiliki pelaku di semua sub sektor ekonomi kreatif, yang menandakan bahwa perkembangan sektor ini telah mengalami kemajuan yang signifikan. Dari total 17 sub sektor, terdapat lima sub sektor utama di Kota Semarang, yaitu kuliner, musik, desain produk, fashion, dan kriya. Tiga sub sektor utama, yaitu kuliner, kriya, dan fashion, tetap menjanjikan karena tingginya permintaan pasar. Sementara itu, sub sektor musik menunjukkan potensi yang besar untuk berkembang, berkat banyaknya komunitas dan pelaku di bidang ini. Berdasarkan informasi dari Tabel 1, lima sub sektor utama ekonomi kreatif di Kota Semarang terdiri dari kuliner (22,9%), musik (20,8%), fashion (9,91%), kriya (9,2%), dan desain produk (7,08%). Sementara sub sektor lainnya, seperti desain interior, desain komunikasi visual, penerbitan, arsitektur, aplikasi, seni rupa, televisi dan radio, periklanan, fotografi, seni pertunjukan, dan pengembang permainan (game), masih berada di bawah 5%.

No.	Jenis Usaha	Jumlah Pelaku	Presentase
1.	Periklanan	13	0,19
2.	Arsitektur	16	0,23
3.	Desain Produk	30	0,43
4.	Kriya	127	1,83
5.	Fashion	81	1,17
6.	Film, Animasi, Video	10	0,14
7.	Penerbitan	78	1,12
8.	Pengembang Game	10	0,14
9.	Kuliner	5.691	81,93
10.	Musik	672	9,67
11.	Desain Interior	17	0,24
12.	Desain Komunikasi	17	0,24
13.	Televisi dan Radio	30	0,43
14.	Fotografi	17	0,24
15.	Seni Pertunjukan	114	1,64
16.	Seni Rupa	11	0,16
17.	Aplikasi	12	0,17
Total		6942	100 %

Tabel 2.1 . Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Kota Semarang
Sumber : Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang, 2021

Persoalan Industri Kreatif Kota Semarang

Kota Semarang memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Sebagai salah satu kota yang terus berupaya meningkatkan daya saingnya, Semarang menawarkan berbagai peluang di berbagai subsektor ekonomi kreatif. Namun, perkembangan ekonomi kreatif di kota ini tidak merata di semua subsektor. Beberapa subsektor menghadapi tantangan signifikan yang menghambat kemajuan mereka. Tantangan ini mencakup berbagai aspek, baik internal maupun eksternal, seperti keterbatasan sumber daya manusia yang kompeten, minimnya **infrastruktur pendukung**, serta rendahnya akses ke pasar dan teknologi, sehingga menyebabkan daya saing yang rendah. Diagram berikut memberikan gambaran rinci mengenai berbagai hambatan yang dihadapi dalam mengoptimalkan potensi ekonomi kreatif di Kota Semarang, sekaligus menjadi dasar untuk merancang solusi yang komprehensif (**Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang, 2021**) :



Gambar 2.2. Diagram Persoalan Industri Kreatif Kota Semarang

Guna mendorong inovasi dan dan peningkatan kualitas produk maka aspek yang perlu mendapat perhatian utama adalah infrastruktur. Penyediaan infrastruktur ternyata menjadi **kunci utama** dari peningkatan inovasi dan kualitas. Infrastruktur yang tersedia lengkap dan merata akan mampu memberikan daya ungkit besar bagi inovasi (**Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang, 2021**)

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan infrastruktur berupa ruang kreatif yang mampu menampung berbagai aktivitas pelaku industri kreatif. Ruang kreatif ini berfungsi sebagai sarana kolaborasi, pengembangan inovasi, serta penguatan jejaring antar pelaku. Oleh karena itu, penyediaan creative hub menjadi penting sebagai langkah strategis untuk mendukung pertumbuhan ekosistem industri kreatif dan meningkatkan daya saing Kota Semarang.

Kajian Tema

Kajian Umum “ Creative Hub “

Creative hub, menurut **British Council** dalam laporan **The Creative Hubs Report**, adalah sebuah tempat atau ruang, baik fisik maupun virtual, yang berfungsi sebagai titik pertemuan bagi individu-individu kreatif untuk beraktivitas, bertukar ide, dan bekerja sama. Selain itu, creative hub juga memberikan dukungan dan fasilitas yang memungkinkan mereka memperluas jaringan, mengembangkan bisnis, serta meningkatkan partisipasi masyarakat dalam sektor-sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Dengan demikian, creative hub bukan hanya sekadar ruang berkumpul, melainkan juga wadah untuk mengasah inovasi serta keterampilan, baik soft skills maupun hard skills, yang dihasilkan melalui proses kolaborasi antar individu dan komunitas. Creative hub berperan sebagai ekosistem kreatif yang memfasilitasi pengembangan ide-ide baru, mempromosikan pertumbuhan industri kreatif, dan menjadi jembatan bagi terjalinnya sinergi antara berbagai disiplin ilmu dan sektor. **Creative Hub** ini memiliki **tujuan** sebagai berikut :

Memberikan bantuan melalui berbagai layanan dan fasilitas yang mendukung ide, proyek, organisasi, dan bisnis, baik untuk tujuan jangka pendek maupun jangka panjang. Ini termasuk menyelenggarakan acara, memberikan pelatihan keterampilan, meningkatkan pengembangan kapasitas, dan menciptakan peluang dalam skala global.
Untuk wadah yang memungkinkan dan mempromosikan kolaborasi dan jaringan dalam komunitasnya.
Terhubung dengan pusat penelitian dan pengembangan, lembaga akademis, serta industri kreatif dan non-kreatif.
Untuk menjangkau dan melibatkan audiens yang lebih luas secara efektif, penting untuk mengembangkan dan menerapkan strategi komunikasi yang proaktif.
Untuk mendukung dan merayakan bakat-bakat baru dengan mendorong batasan praktik-praktik kontemporer dan merangkul risiko-risiko yang mendorong inovasi.

Menurut **British Council**, Setiap Creative Hub memungkinkan mempresentasikan identitasnya sendiri, namun terdapat **faktor kunci** yang membentuk sebuah **Creative Hub**, antara lain :

Orang / Talenta	Relasi Pengetahuan & Sosial	Identitas Hub	Kualitas Tempat
Talenta adalah pelaku dalam berbagai proses pertukaran informasi yang sedang berlangsung dan juga sumber inspirasi, daya cipta, dan inovasi. Pelaku dalam creative hub adalah pembuat keputusan yang mewakili kepentingan berdasarkan keterlibatan mereka dalam institusi atau organisasi besar.	Penting bagi creative hub untuk bisa memberikan peluang yang menghasilkan pengetahuan dan kontak sosial yang mempercepat inovasi. Meskipun tersedia berbagai sarana komunikasi yang efisien, dampak kontak tatap muka masih lebih besar. Keaktifan dan semangat creative hub diwujudkan dalam berbagai aliran informasi aktif yang berfungsi di bawah relasi pengetahuan dan kontak sosial.	ketika creative hub mencapai tingkat kematangan tertentu sebagai entitas ekonomi yang sukses, pemain dari dalam membentuk identitas koheren yang kemudian berdampak pada citra dan visi.	Kualitas tempat terkait erat dengan pembangunan ekonomi perkotaan dan perilaku talenta, yang tercermin dalam tiga atribut utama: elemen fisik (bangunan dan desain), elemen sosial (keragaman dan energi manusia), serta dinamika tempat (kehidupan jalanan, kafe, restoran, dan kegiatan rekreasi). Tempat yang berkualitas menyediakan akses ke alam, gaya hidup rekreasi, seni, hiburan, dengan elemen dasar seperti keselamatan, semangat, serta keaslian, toleransi, dan kepopuleran yang mencerminkan sifat urban.

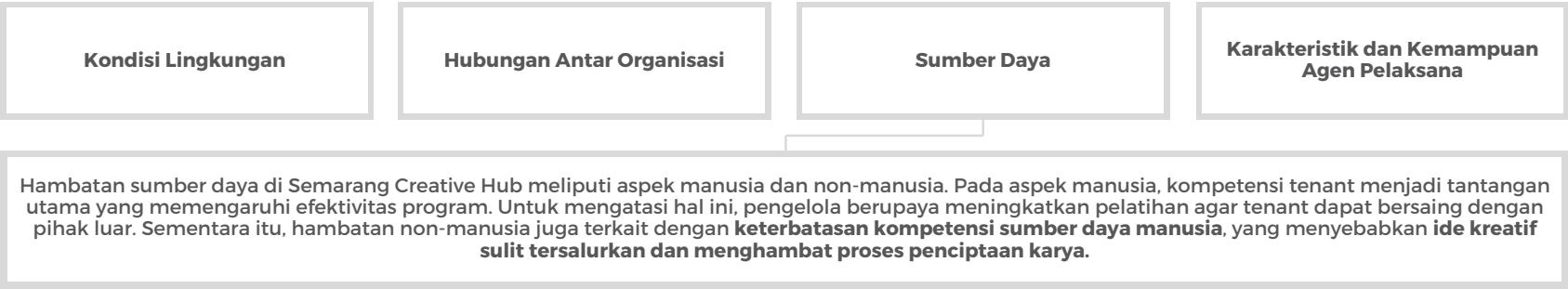
Persoalan Creative Hub Kota Semarang

Sejalan dengan dengan pemaparan diatas, Pemerintah Kota Semarang memiliki upaya untuk menyediakan fasilitas untuk mendukung industri kreatif untuk terus berkembang. Selain itu, kehadiran Semarang Creative Hub juga menjadi simpul penghubung ekonomi kreatif dan pariwisata.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah Kota Semarang adalah dengan membangun sebuah infrastruktur bernama **Semarang Creative Hub**. Adanya fasilitas ini sejalan dengan **Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 12 Tahun 2021 Tentang Pelindungan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif**. Berdasarkan peraturan tersebut, pada **Bab VI, pasal 26**, disebutkan bahwa Pemerintah Daerah mendorong pengadaan infrastruktur yang memadai guna mengembangkan ekonomi kreatif, dan salah satunya adalah pengadaan infrastruktur fisik. Lalu, pada **Bab VII** mengenai pelindungan dan pengembangan ekonomi kreatif, **Pasal 31** menyebutkan bahwa pelaksanaan pelindungan dan pengembangan ekonomi kreatif dilakukan melalui **penyediaan pusat ekonomi kreatif**. Lebih lanjut, **Pasal 32** menjelaskan bahwa pusat ekonomi kreatif ini memiliki berbagai fungsi, yaitu sebagai pusat inovasi dan kekayaan intelektual, pusat pendidikan dan pelatihan, pusat promosi dan pemasaran, pusat pembinaan ekonomi kreatif, pusat pengembangan industri perangkat lunak dan konten, serta pusat inkubasi bisnis.

Namun, perkembangan ekonomi kreatif di Kota Semarang belum menunjukkan hasil yang signifikan dibuktikan dengan adanya beberapa subsektor ekonomi kreatif yang belum bisa berkembang. Semarang Creative Hub yang saat ini sudah ada sebagai upaya pengembangan ekonomi kreatif di Kota Semarang dapat dinilai belum efektif (**A. Kusumawardana, 2023**)

Dalam penelitian **“Efektivitas Semarang Creative Hub Dalam Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kota Semarang”** yang dilakukan oleh **A. Kusumawardana**, terdapat **faktor penghambat Semarang Creative Hub**, antara lain :



Gambar 2.3. Diagram Persoalan Creative Hub Kota Semarang

Ken Robinson, dalam bukunya **“Out of Our Minds: Learning to be Creative”** menyatakan bahwa lingkungan fisik yang dirancang untuk menginspirasi dan merangsang imajinasi dapat memperkuat kreativitas. Ruang yang nyaman dan terbuka memberikan kebebasan bagi individu untuk mengeksplorasi ide-ide baru tanpa batasan.

Pandangan ini sejalan dengan permasalahn efektifitas Semarang Creative Hub dan mendukung pentingnya optimalisasi tata ruang yang sesuai dengan kebutuhan creative hub atau creative space sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan sumber daya manusia. Dengan menciptakan ruang yang dirancang secara khusus untuk mendukung kolaborasi, interaksi, dan inovasi, individu tidak hanya merasa lebih terinspirasi tetapi juga mampu mengembangkan potensi kreatif mereka secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa desain ruang yang optimal bukan sekadar kebutuhan fisik, melainkan bagian integral dari strategi pengembangan kreativitas dan kompetensi manusia.

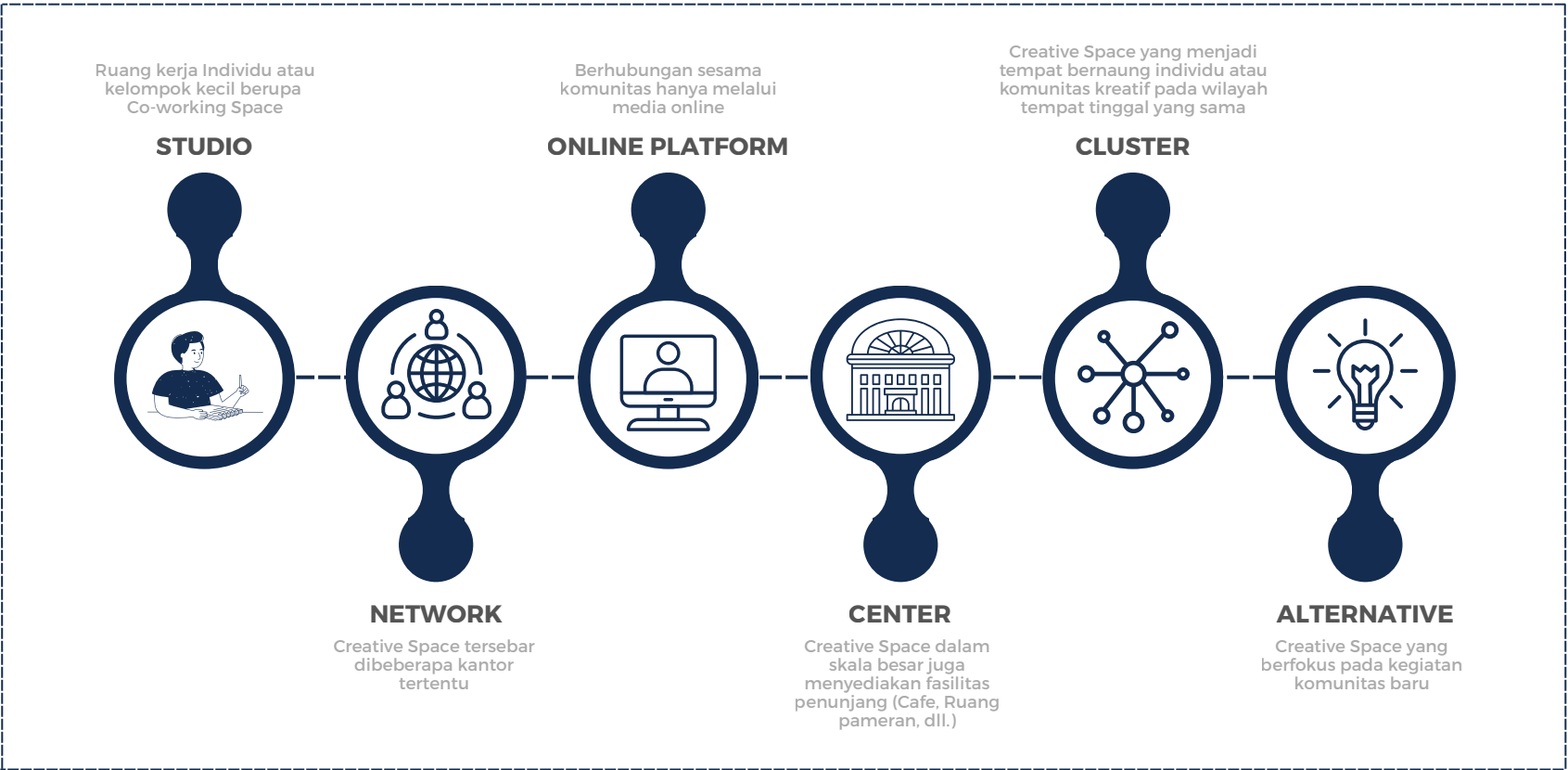
Kajian Tipologi

Creative Hub

Di Indonesia, termasuk di Kota Semarang, keberadaan creative space mulai mendapat perhatian sebagai wadah untuk mendukung perkembangan komunitas kreatif. Dalam beberapa tahun terakhir, creative space tidak hanya berkembang di kota besar seperti Jakarta tetapi juga mulai tumbuh di Semarang, seiring dengan meningkatnya kebutuhan komunitas lokal untuk memiliki ruang yang mendukung kolaborasi. Komunitas-komunitas ini tidak hanya bergerak di bidang kreatif seperti seni, desain, dan musik, tetapi juga mencakup bidang lain seperti budaya, teknologi, sosial, dan bisnis. Kebutuhan akan ruang yang mendukung aktivitas interaksi, kolaborasi, dan brainstorming menjadi semakin penting karena ruang semacam ini memungkinkan komunitas untuk menghasilkan karya atau gagasan positif yang dapat dinikmati oleh anggota komunitas maupun masyarakat umum (**Dewi, 2016**).

Di Kota Semarang, creative space menjadi salah satu solusi untuk mendorong kreativitas dan inovasi, terutama di kalangan anak muda. Tempat ini sering disebut dengan istilah collectives, cooperatives, labs, atau incubators, yang masing-masing memiliki fokus dan fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan komunitas yang menggunakannya. Dalam konteks Semarang, keberadaan creative space juga dapat berperan dalam memperkuat identitas kota sebagai kota yang ramah terhadap inovasi dan kolaborasi lintas bidang.

Berdasarkan jurnal **Putu Ayu**, Creative space bisa disebut juga dengan collectives, cooperatives, labs, Incubators. Creative space dibedakan lagi menjadi beberapa bagian yang umum dijumpai, antara lain:

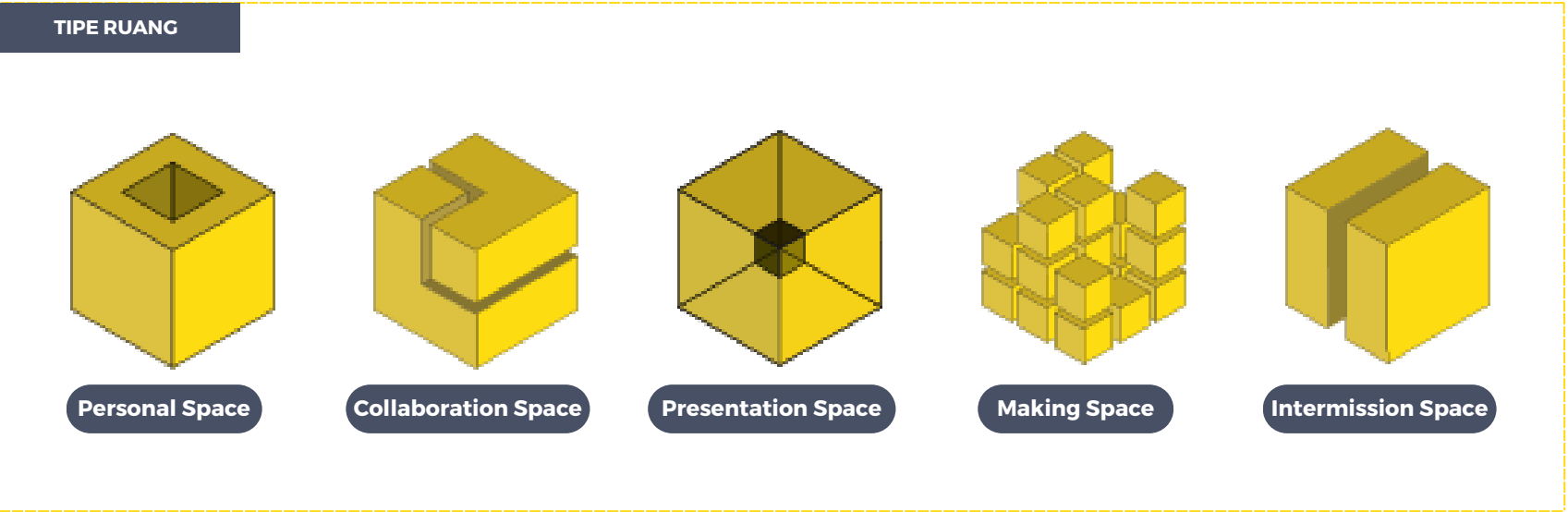


Gambar 2.4. Tipologi Creative Hub

Typology of Creative Space by K. Thoring

Buku "**Designing Creative Space**" oleh **Katja Thoring** mengeksplorasi hubungan antara desain ruang fisik dan proses kreatif melalui studi multi-kasus pada **18 organisasi** kreatif di wilayah **Eropa, Asia, dan Amerika Utara**, serta **9 wawancara pakar dari berbagai bidang kreatif**. Penelitian ini mencakup analisis bangunan nyata, studi longitudinal pada idea lab selama dua tahun, dan pendekatan kualitatif seperti cultural probes, wawancara, serta lokakarya evaluasi. Hasilnya mencakup tipologi ruang, pola desain, teori kausal, dan toolkit praktis untuk mendukung desain ruang kolaboratif yang efektif.

Jenis creative space ini dirancang sebagai ruang khusus yang mendukung berbagai aktivitas para pelaku industri kreatif, seperti presentasi, kerja tim, hingga pembuatan model. Untuk membedakan konfigurasi ruang-ruang tersebut, creative space dibagi menjadi lima tipe utama, yaitu **Personal Space (ruang individu)**, **Collaboration Space (ruang kolaborasi)**, **Presentation Space (ruang presentasi)**, **Making Space (ruang pembuatan)**, dan **Intermission Space (ruang jeda)**. Dalam memenuhi kebutuhan setiap tipe ruang, konsep ini diidentifikasi berdasarkan "**Spatial Quality**," yang mengacu pada kemampuan ruang untuk memfasilitasi fungsi setiap tipe tersebut. Terdapat lima dimensi spatial quality yang berbeda, masing-masing dirancang untuk mendukung karakteristik dan kebutuhan spesifik setiap tipe ruang, antara lain :



Gambar 2.5. 5 Tipe Ruang Creative Space

Kajian Tema

Arsitektur Kontekstual

Sebagai tindak lanjut dari kajian mengenai arsitektur kontekstual, diperlukan suatu landasan indikator perancangan yang lebih operasional agar prinsip harmoni dan kontras dapat diterapkan secara terukur dalam desain. Salah satu rujukan penting adalah buku **Responsive Environments: A Manual for Designers (Bentley, Alcock, Murrain, McGlynn, & Smith, 1985)**, yang memperkenalkan tujuh kualitas lingkungan binaan sebagai dasar perancangan.

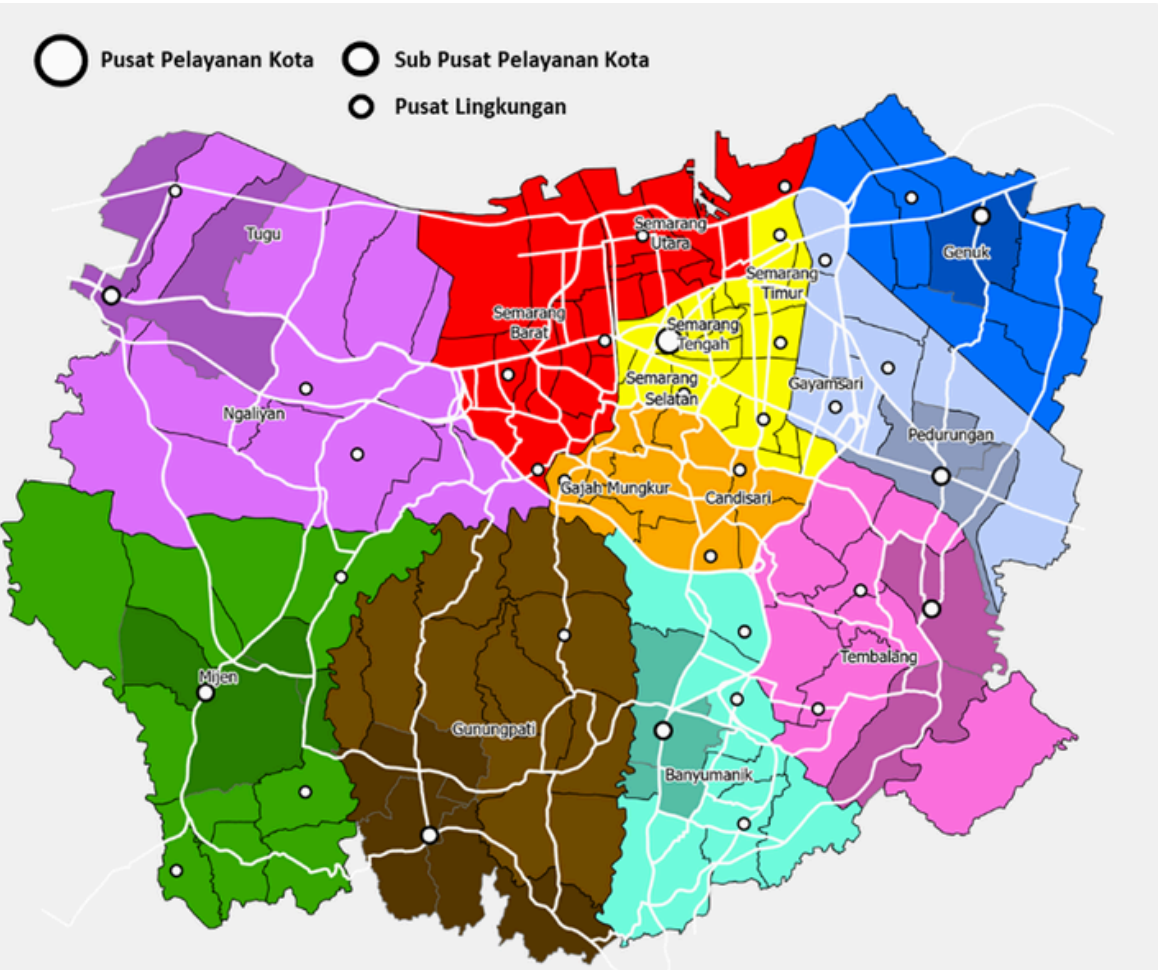
Prinsip	Penjelasan
PERMEABILITY	Merujuk pada tingkat keterhubungan suatu kawasan melalui jalur sirkulasi yang memungkinkan akses yang lebih mudah dan dapat dirasakan pengguna.
VARIETY	Menggambarkan keberagaman fungsi, aktivitas, serta bentuk ruang yang ditawarkan suatu kawasan, guna mengakomodasi berbagai kebutuhan dan mencegah monotonisasi lingkungan.
LEGIBILITY	Menekankan kejelasan orientasi dalam ruang, di mana susunan elemen fisik dan penanda kawasan mampu membantu pengguna memahami, mengenali, dan menavigasi lingkungan dengan mudah.
ROBUSTNESS	Menunjukkan tingkat fleksibilitas ruang untuk mengakomodasi beragam aktivitas yang berbeda, sehingga ruang dapat digunakan secara optimal sepanjang waktu.
VISUAL APPROPRIATENESS	Berkaitan dengan kesesuaian tampilan visual bangunan, meliputi proporsi, skala, warna, material, fasad, dan sehingga selaras dengan konteks lingkungan sekitar.
RICHNESS	Mengacu pada kekayaan pengalaman indrawi yang ditawarkan melalui detail, tekstur, variasi bentuk, dan kualitas visual yang memperkaya pengalaman pengguna
PERSONALISATION	Merujuk pada peluang bagi pengguna untuk mengekspresikan identitas pribadi maupun kolektif melalui ruang, misalnya melalui dekorasi, modifikasi, maupun intervensi komunitas.

Gambar 2.6. 7 Prinsip Arsitektur Kontekstual

KAJIAN KONTEKS LAHAN

Wilayah Kota Semarang

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang memiliki luas wilayah sekitar 39.923 hektar, terdiri dari daratan seluas 38.999 hektar dan reklamasi perairan seluas 797 hektar. Kota ini terbagi ke dalam **16 kecamatan** yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi berbeda sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang. Berdasarkan **Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021**, wilayah ini dikelompokkan ke dalam **Bagian Wilayah Kota (BWK)** yang dirancang untuk mendukung pengembangan fungsi tertentu, seperti pusat pemerintahan, perdagangan, jasa, industri, dan pariwisata.

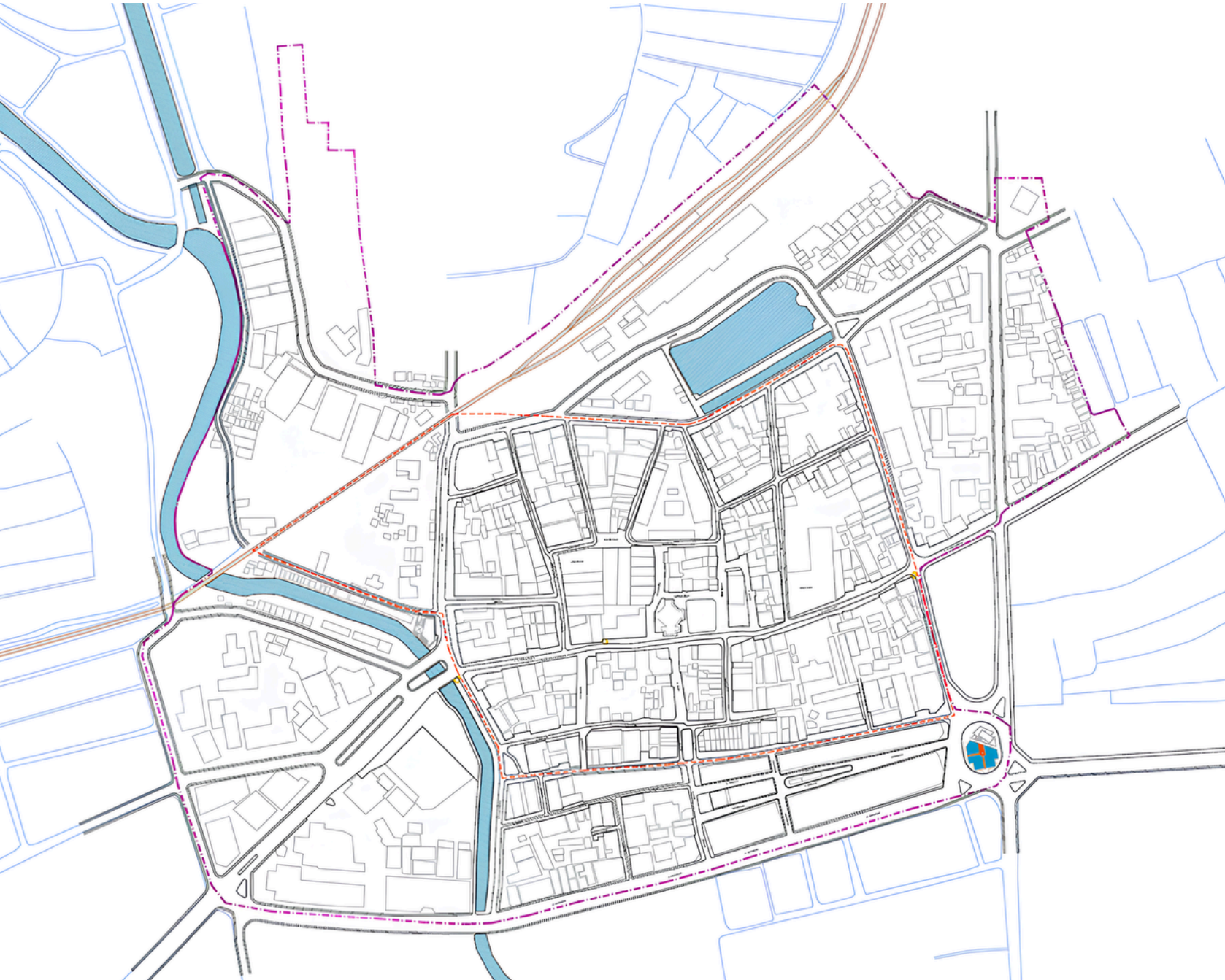


Gambar 2.7. Peta Wilayah Kota Semarang

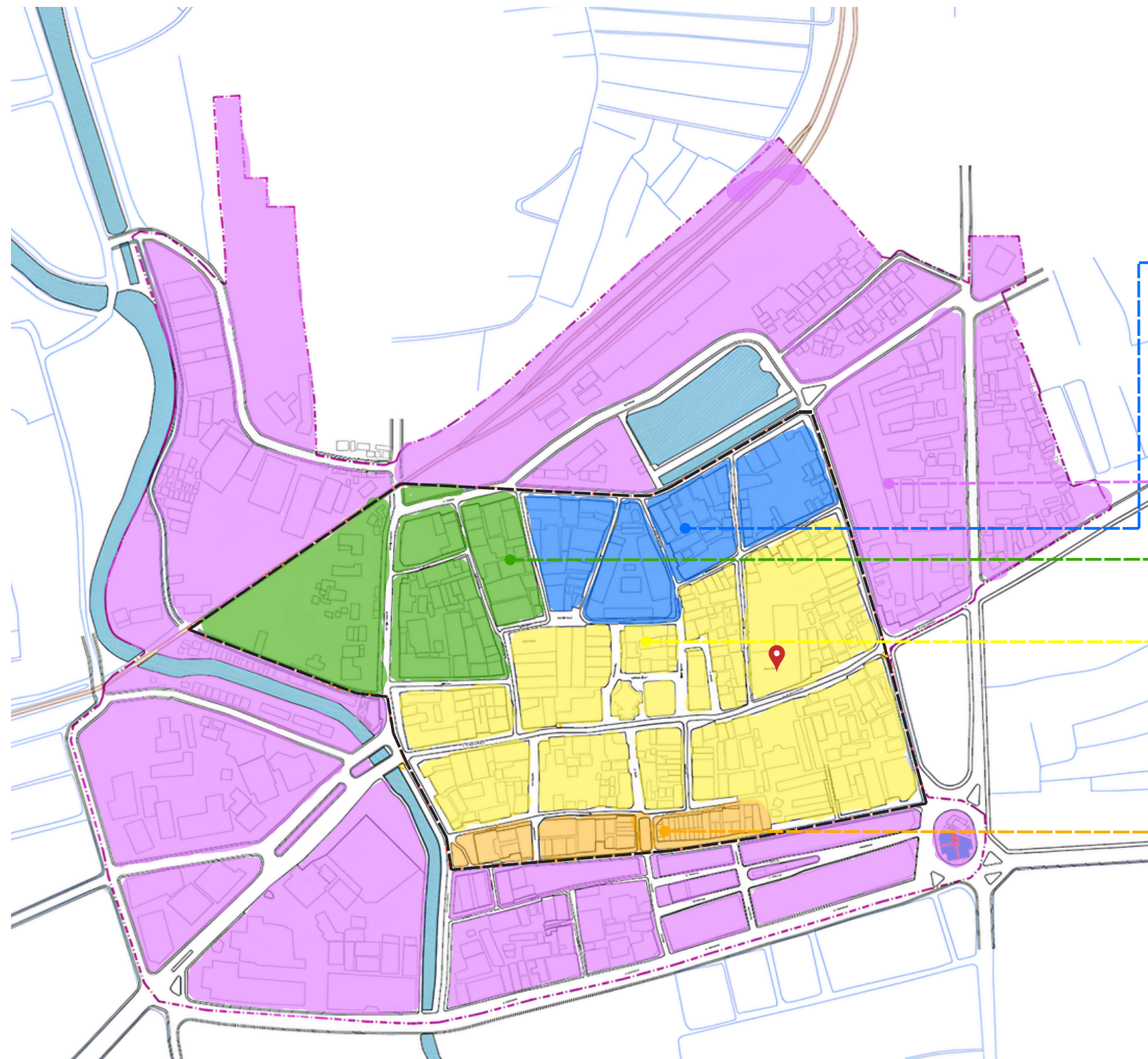
Berdasarkan **Pasal 82 ayat 7**, Pengembangan perdagangan dan jasa skala regional/ nasional/ internasional meliputi BWK I, BWK II, BWK III, BWK V, BWK VII, BWK X. Rencana pengembangan perdagangan dan jasa ini termasuk juga pengembangan jasa **pameran (exhibition center)** dan **jasa pertemuan (convention center)** di Kecamatan Pedurungan, Kecamatan Semarang Selatan, Kecamatan Gajahmungkur dan **Kecamatan Semarang Utara**. Lalu didalam **pasal 119 ayat 7**, Zonasi Pengembangan perdagangan dan jasa ini dapat diperuntukan untuk pemanfaatan kegiatan **industri kreatif**.

Kawasan Kota Lama, Semarang Utara

Mengacu pada zonasi wilayah yang telah ditetapkan dalam **Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2021** berdasarkan peruntukan dan fungsinya, **Kawasan Kota Lama** yang terletak di Kecamatan **Semarang Utara** memiliki kesesuaian peruntukan lahan. Selanjutnya, batas wilayah Kawasan Kota Lama ditetapkan berdasarkan **Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 29 Tahun 2023**.



Gambar 2.8. Peta Kawasan Kota Lama Semarang



BLOK I

Tata kegiatan pendukung secara informal pada blok 1 (satu) dikembangkan untuk kegiatan museum/galeri seni, restoran, butik, pertokoan, perkantoran, penginapan dan permukiman;

BLOK II

Tata kegiatan pendukung secara informal pada blok 2 (dua) dikembangkan untuk kegiatan perkantoran, restoran, industri rumah tangga, pertokoan, dan penginapan;

BLOK III

Tata kegiatan pendukung secara informal pada blok 3 (tiga) dikembangkan untuk kegiatan perkantoran, pertokoan, penginapan, restoran, dan permukiman;

BLOK IV

Tata kegiatan pendukung secara informal pada blok 4 (empat) dikembangkan untuk kegiatan perkantoran, restoran, penginapan, pertokoan dan museum/galeri seni; dan

BLOK V

Tata kegiatan pendukung secara informal pada blok 5 (lima) dikembangkan untuk kegiatan perkantoran, perdagangan jasa, ruang terbuka, museum/galeri seni, restoran, butik, pertokoan, penginapan dan permukiman.

Kawasan Kota Lama merupakan **kawasan strategis sosial dan budaya** yang diperbolehkan pengembangan penataan bangunan dan lingkungan dengan mempertimbangkan aspek budaya dan sejarah sesuai dengan kaidah konservasi, diatur dalam **Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 29 Tahun 2023 tentang Pedoman Pelaksanaan Dalam Pengembangan, Pemeliharaan, Pemanfaatan Ruang, Infrastruktur, dan Bangunan Situs Kota Lama**.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan didalam pengembangan di kawasan Kota Lama :

- Konsep identitas lingkungan sebagaimana dimaksud dalam **Pasal 13**, zona inti menggunakan tata karakter bangunan/lingkungan **arsitektur kolonial, indische, dan modern** yang kontekstual terhadap lingkungan sekitar, dan zona penyangga menggunakan tata karakter bangunan/lingkungan arsitektur **kolonial, indische dan modern**.
- Penggunaan penanda **identitas bangunan** yang telah diatur pada **Pasal 15** tentang nama bangunan dan informasi bangunan
- Dalam **Pasal 19 ayat (2)**, diatur bahwa untuk pembangunan baru, renovasi, perluasan, pengurangan, atau perawatan bangunan gedung, tinggi bangunan tidak boleh melebihi batas garis potongan dengan **sudut 60 derajat** yang dihitung dari titik tengah jalan yang berbatasan langsung dengan lokasi bangunan.
- **Pasal 12 ayat (2)** menjelaskan bahwa ruang terbuka privat dapat ditingkatkan dengan menanam pohon baru, mengganti pohon yang ada, menambahkan tanaman, tanaman berbunga, atau tanaman air, menggunakan bahan lunak (soft material).
- **Pasal 24** menyebutkan bahwa setiap bangunan diwajibkan menyediakan **tempat sampah**.
- Memperhatikan peraturan - peraturan lainnya terkait infrastruktur lingkungan sekitar.

Luas Total : 72.358 Ha Zona Inti : 25.277 Ha Zona Penyangga : 47.081 Ha Lokasi Site Terpilih

Gambar 2.9. Peta Pembagian Zona Kawasan Kota Lama Semarang

KAJIAN KONTEKS LAHAN

Identitas Lahan Terpilih

Lokasi yang dipilih untuk pengembangan Semarang Creative Hub terletak di kawasan Kota Lama, Semarang Utara, yang merupakan salah satu zona pengembangan budaya dan sosial sesuai dengan arahan wilayah yang tercantum dalam **Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021, Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 29 Tahun 2023, dan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 2 Tahun 2020**. Kawasan ini memiliki nilai historis dan arsitektur yang kuat sebagai warisan budaya kolonial, sehingga memberikan konteks yang kaya untuk mendukung kegiatan kreatif dan kolaboratif.

Pemilihan site ini telah disesuaikan dengan peraturan dan regulasi tata ruang yang berlaku, berdasarkan Fungsi dan peruntukan kawasan Kota Lama sebagai area wisata budaya, edukasi, dan aktivitas sosial sangat mendukung pengembangan creative hub, yang bertujuan untuk menciptakan ruang kolaborasi dan inovasi di sektor ekonomi kreatif.

- Kota

Kecamatan

Kelurahan

Zona Kawasan

Sub - Zona

Luas Lahan

Koefisien Dasar Bangunan

Koefisien Luas Bangunan

Ketinggian Bangunan

Koefisien Dasar Hijau

Status Tanah
- : Kota Semarang

: Semarang Utara

: Tanjung Mas

: BWK III (Fungsi Utama Perdagangan dan Jasa Internasional)

: Zona Kawasan Strategis Budaya dan Sejarah, Kota Lama

: 7.998 m2

: 80 %

: 2.4 (maksimal 4 Lantai)

: 15 meter (kemiringan sudut bangunan 60 derajat)

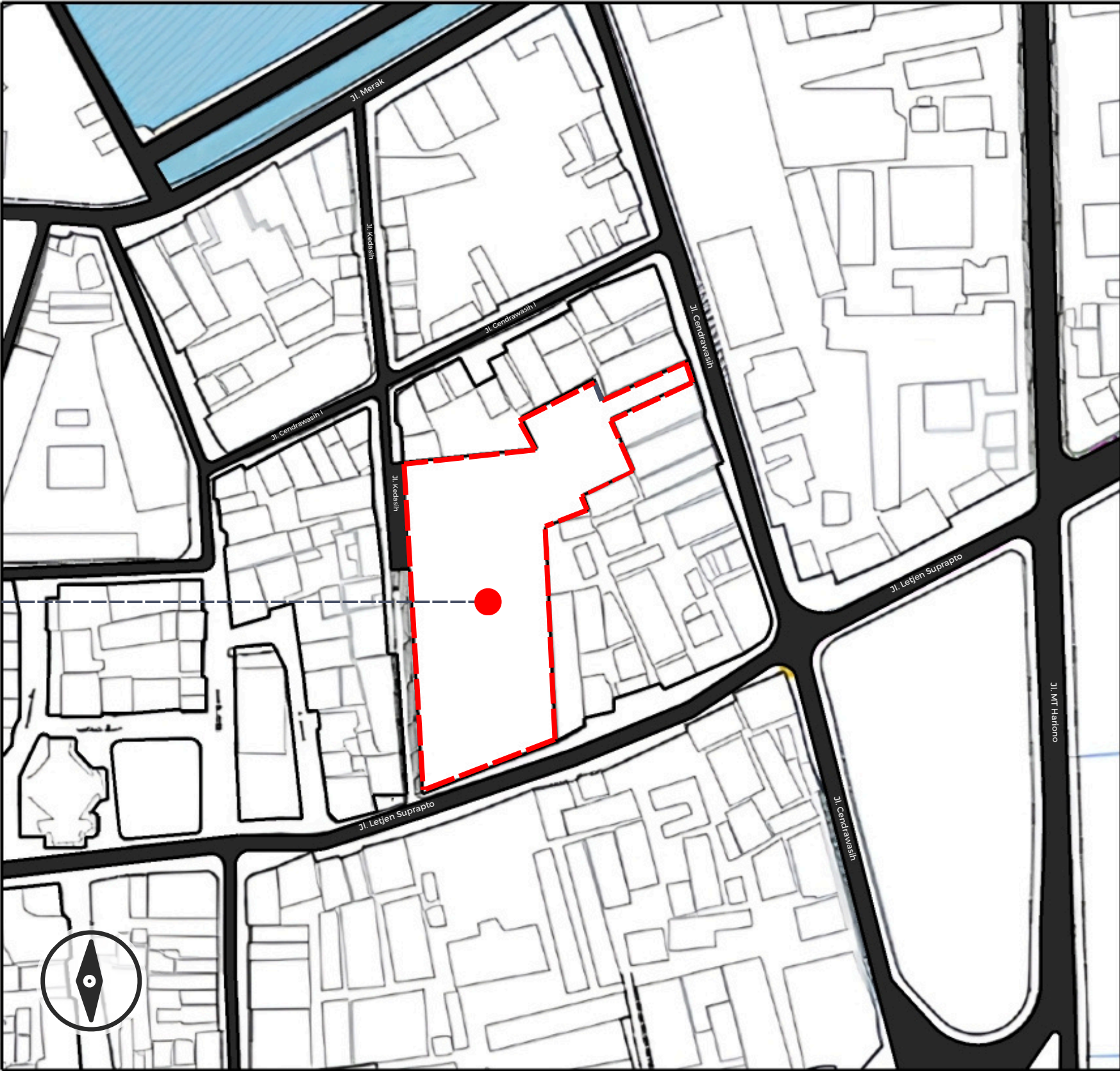
: 15 %

: Hak Guna Bangunan

Berikut perhitungan luas berdasarkan Peraturan Tata Ruang Kota Semarang:

Regulasi	Koefisien	Perhitungan	Luasan
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	80 %	0,8 x 7.998	6.398,4 m2
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	15 %	0,15 x 7.998	1.199,7 m2
Koefisien Luas Bangunan (KLB)	2.4	2.4 x 7.998	19.195 m2

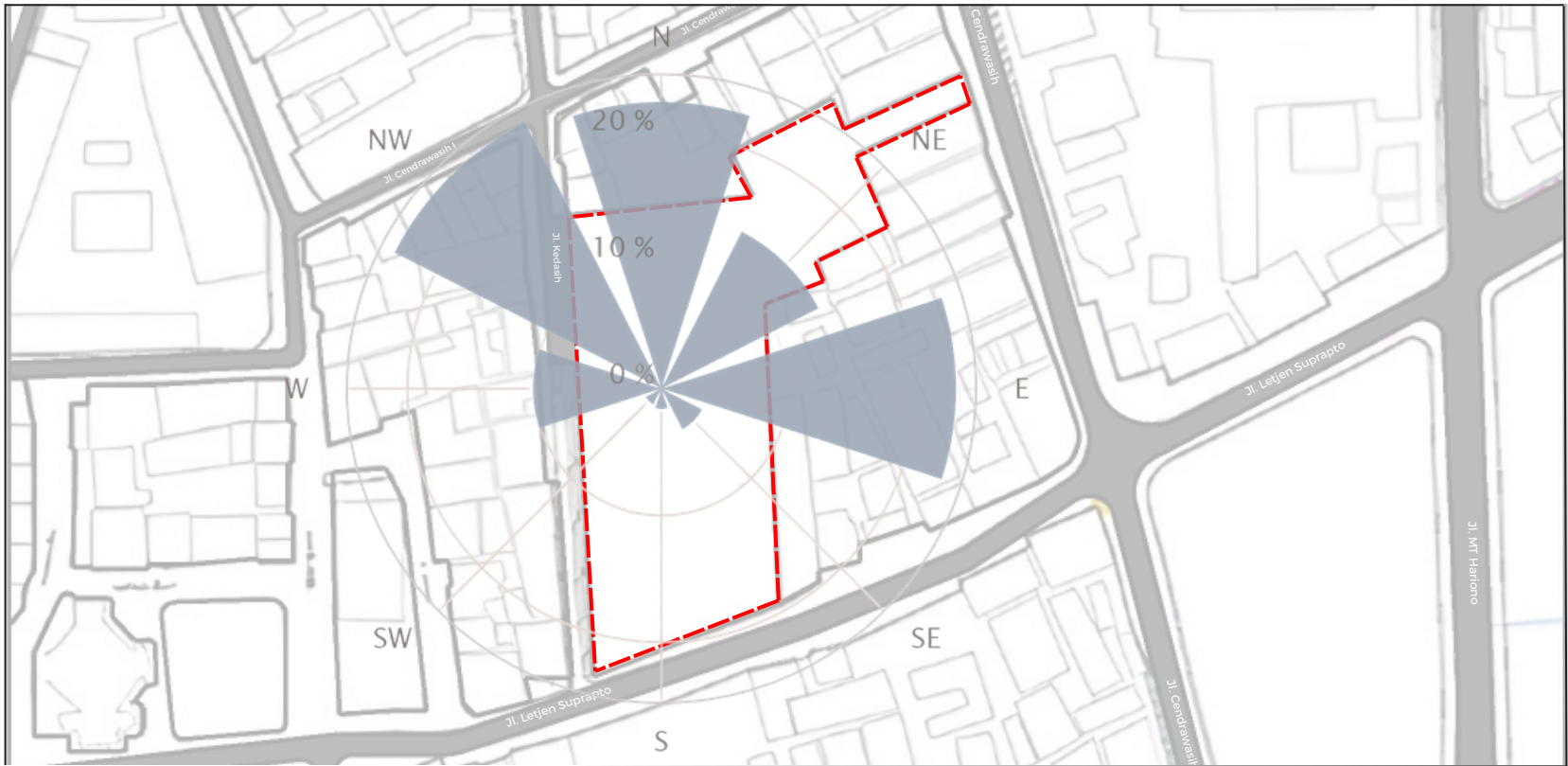
Tabel 2.2. Regulasi KDB, KDH, KLB Lahan Terpilih



Gambar 2.10. Peta Lahan Terpilih

KAJIAN KONTEKS LAHAN

Data Lahan (Angin & Matahari)

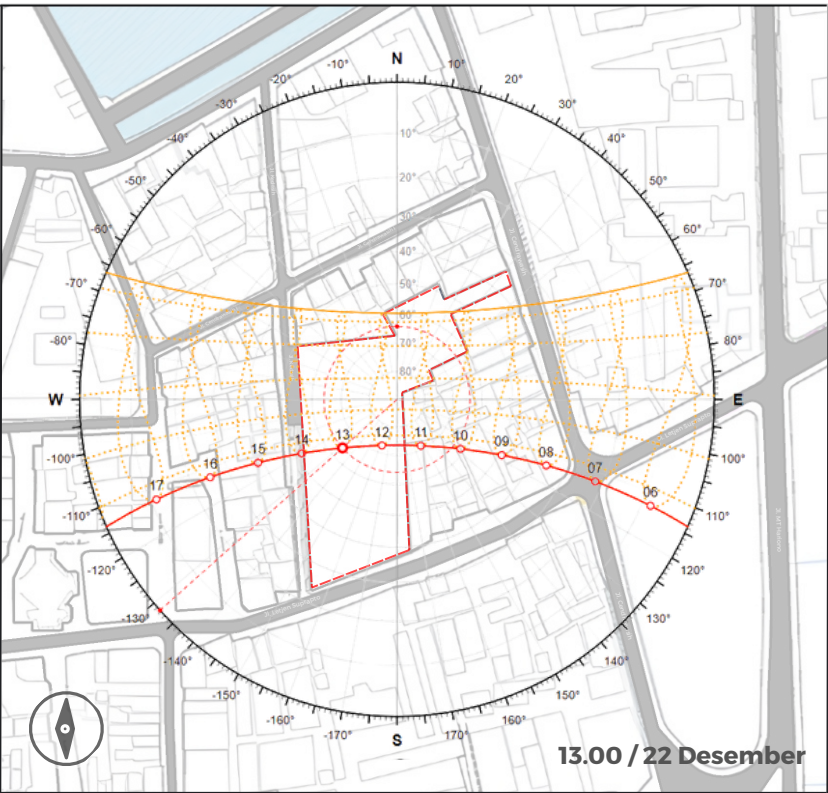
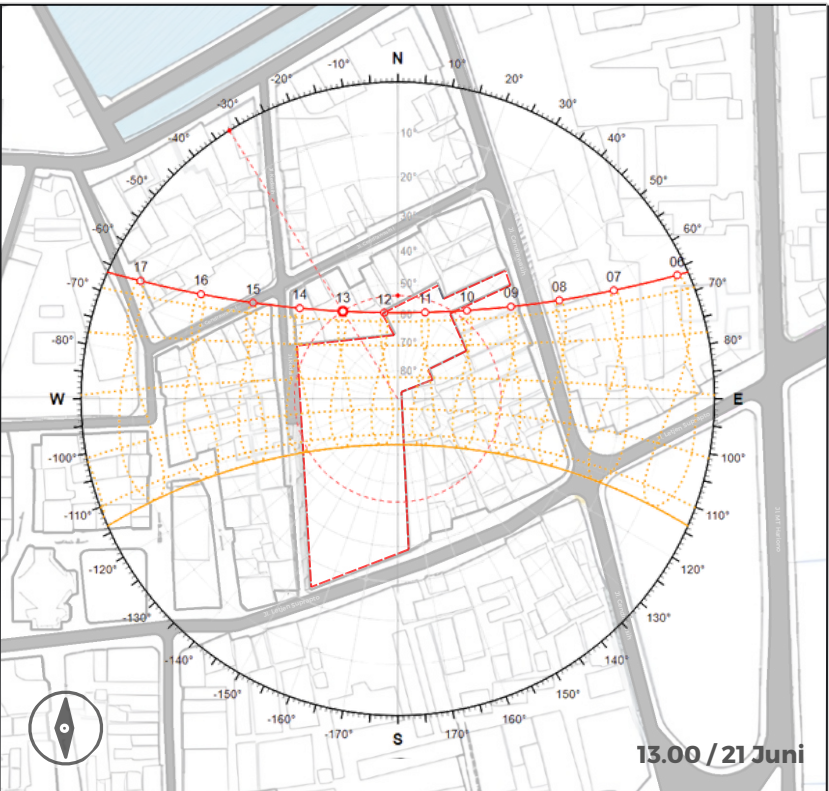
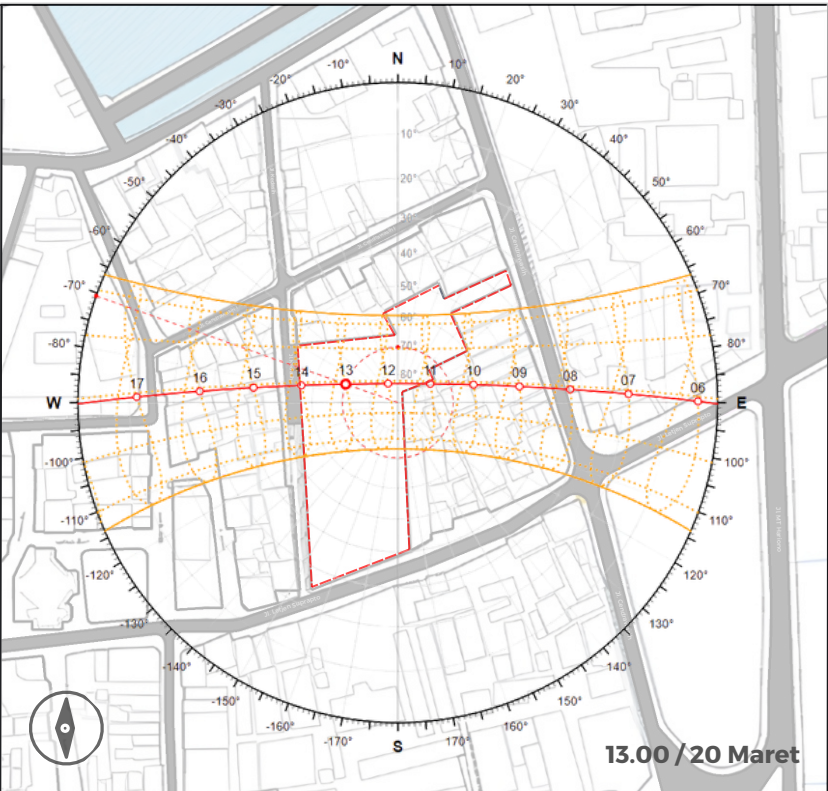


N ▼	NE ▲	E ◀	SE ▶	S ▲	SW ▼	W ▶	NW ▲
Northern	Northeastern	Eeastern	Southeastern	Southern	Southwestern	Western	Northwestern
22.6%	13.9%	23.2%	3.6%	1.6%	1.4%	10.1%	23.6%

Gambar 2.11. Diagram Windrose Kota Semarang
Sumber : world-weather.com

Berdasarkan diagram windrose Kota Semarang yang ditampilkan, distribusi arah angin menunjukkan dominasi angin dari arah Timur (23,2%) dan Barat Laut (23,6%), diikuti oleh angin dari Utara (22,6%). Arah angin lainnya seperti Timur Laut (13,9%) dan Barat (10,1%) memiliki kontribusi moderat, sementara arah angin dari Tenggara, Selatan, dan Barat Daya relatif kecil (masing-masing di bawah 5%). Data ini mengindikasikan bahwa pola angin utama berasal dari sumbu Timur-Barat Laut. Oleh karena itu, faktor ventilasi alami dan perlindungan dari angin dominan perlu menjadi prioritas dalam perencanaan tapak yang berada di area bergaris merah.

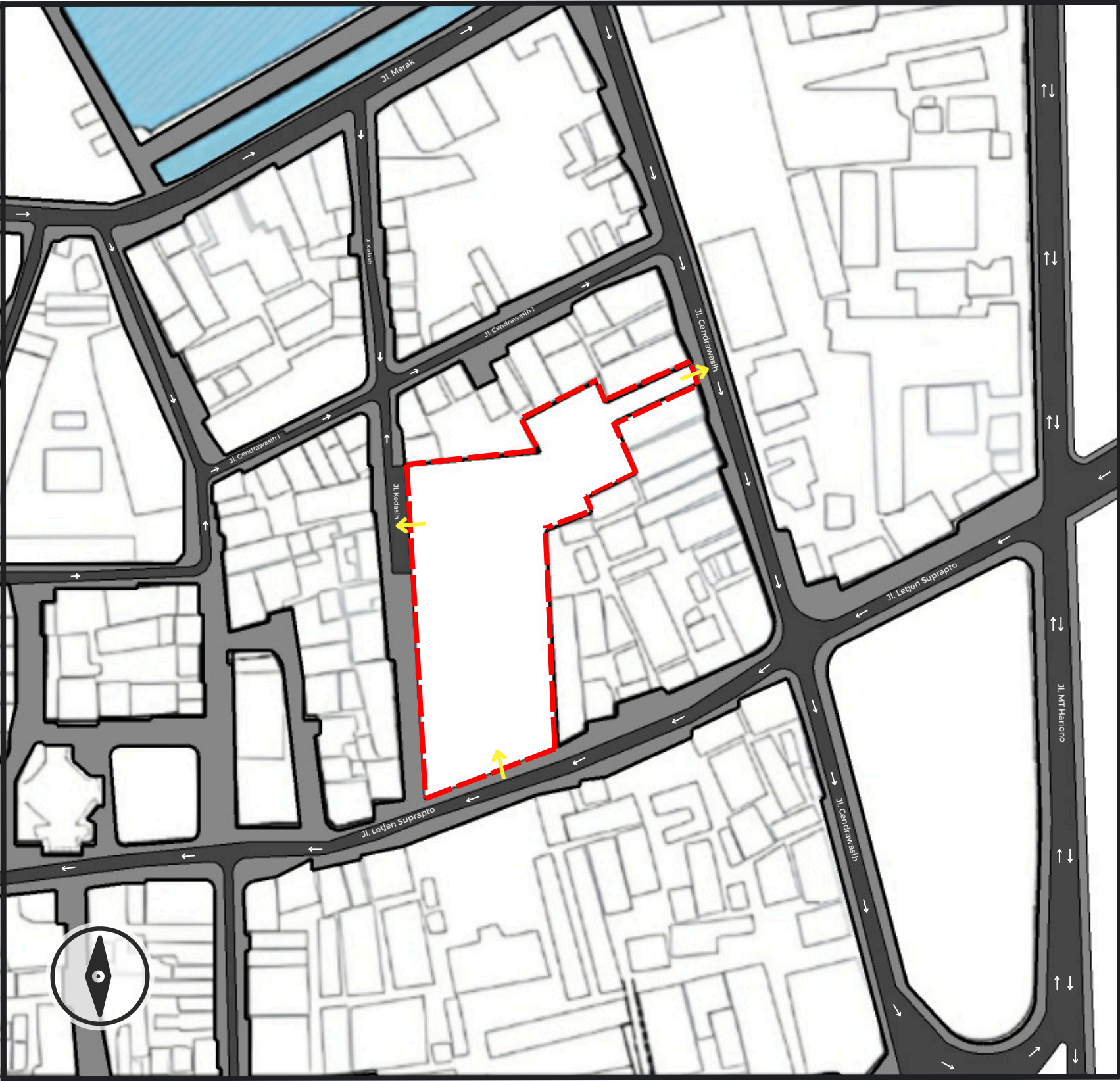
Respon desain arsitektur untuk tapak ini dapat dilakukan dengan mengoptimalkan orientasi bangunan agar memanfaatkan ventilasi alami dari arah Timur dan Barat Laut. Ruang terbuka atau elemen lanskap seperti vegetasi peneduh dapat diletakkan di sisi Timur untuk memoderasi aliran angin sekaligus mengurangi intensitas matahari pagi. Di sisi Barat Laut, fasad bangunan dapat didesain dengan elemen shading atau secondary skin untuk mengurangi paparan sinar matahari sore yang dapat menyebabkan panas berlebih, namun tetap memperhatikan sirkulasi udara. Selain itu, zona aktivitas di dalam tapak sebaiknya dirancang untuk memaksimalkan kenyamanan termal dengan mempertimbangkan arah angin dominan, seperti mengarahkan bukaan utama ke arah Timur atau Barat Laut.



Berdasarkan data lintasan matahari yang ditunjukkan pada gambar, posisi matahari pada pukul 13.00 bervariasi sepanjang tahun. Pada 20 Maret (equinox), lintasan matahari berada pada posisi sedang dengan sudut ketinggian sekitar 60° dari horizon. Paparan sinar matahari merata pada sisi timur, barat, dan sebagian besar area tapak. Pada 21 Juni (solstis musim panas), matahari mencapai sudut tertinggi dengan ketinggian sekitar 80°, sehingga paparan sinar matahari lebih intensif di sisi utara tapak, sementara sisi selatan menerima paparan yang lebih sedikit. Sebaliknya, pada 22 Desember (solstis musim dingin), lintasan matahari lebih rendah dengan sudut sekitar 40°, menyebabkan sisi selatan tapak menerima paparan sinar yang lebih dominan, sedangkan sisi utara berada dalam bayangan.

Respon desain berdasarkan data ini meliputi orientasi bangunan ke arah utara-selatan untuk mengurangi paparan langsung dari timur dan barat yang dapat meningkatkan suhu bangunan secara signifikan. Elemen pelindung, seperti kanopi atau layar vertikal di sisi barat, sangat penting untuk mengurangi radiasi panas pada bulan Juni. Pada bulan Desember, bukaan besar di sisi selatan dapat memaksimalkan pencahayaan alami dengan memanfaatkan sudut rendah matahari. Selain itu, penggunaan material reflektif untuk mengurangi absorpsi panas, isolasi termal untuk menjaga kenyamanan interior, serta vegetasi peneduh di sisi barat dan ruang terbuka di sisi selatan, dapat meningkatkan efisiensi termal dan pencahayaan alami pada tapak.

Gambar 2.12. Sunpath Bulan Maret, Juni, dan Desember.
Sumber : andrewmarsh.com



KAJIAN KONTEKS LAHAN

Data Lahan (Aksesibilitas)

-  : Lahan Terpilih
-  : Jalur Akses Kendaraan
-  : Jalur Pejalan Kaki / Area Pedestrian
-  : Arah Lajur Kendaraan
-  : Akses Masuk / Keluar Lahan

Berdasarkan gambar disamping, lahan terpilih memiliki aksesibilitas strategis untuk kendaraan dan pejalan kaki. Jalan raya dengan arah sirkulasi ditunjukkan oleh panah putih mengelilingi sisi Timur, Selatan, dan Barat lahan, memberikan koneksi kendaraan yang baik dari berbagai arah. Selain itu, jalur pedestrian tersebar di sekitar area, memungkinkan akses langsung bagi pejalan kaki. Tiga titik akses utama ke lahan ditunjukkan oleh panah kuning pada sisi Timur, Selatan, dan Barat, yang memperlihatkan bahwa lokasi ini mudah dijangkau oleh berbagai moda transportasi.

Respon desain terhadap kondisi ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan jalur akses utama kendaraan dan pejalan kaki secara optimal. Pada selatan tepatnya pada Jl. Letjen Suprpto, dapat dirancang sebagai pintu masuk utama dengan fungsi berbeda, seperti zona pedestrian-friendly yang mengutamakan pejalan kaki, serta drop-off area yang mempermudah kendaraan tanpa mengganggu lalu lintas jalan raya. Jalur pedestrian di sekitar lahan dapat dikembangkan dengan elemen kenyamanan, seperti kanopi, vegetasi peneduh, serta penerangan yang memadai untuk memastikan keamanan sesuai dengan tata kawasan kota lama. Desain akses ini akan memperkuat konektivitas lahan dengan lingkungannya, meningkatkan efisiensi sirkulasi, dan menciptakan pengalaman ruang yang ramah bagi pengguna.

Akses Pintu Selatan, Jl. Letjen Suprpto



Akses Pintu Timur, Jl. Cendrawasih



Akses Pintu Barat, Jl. Kedasih



Gambar 2.13. Akses Masuk Lahan

KAJIAN KONTEKS LAHAN

Kajian Lanjutan Arsitektur Kolonial, Indische, dan Modern

Berdasarkan Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 29 Tahun 2023 tentang Pedoman Pelaksanaan Dalam Pengembangan, Pemeliharaan, Pemanfaatan Ruang, Infrastruktur, dan Bangunan Situs Kota Lama, Konsep identitas lingkungan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13, zona inti menggunakan **tata karakter** bangunan/lingkungan **arsitektur kolonial, indische, dan modern** yang kontekstual terhadap lingkungan sekitar, dan zona penyangga menggunakan tata karakter bangunan/lingkungan arsitektur **kolonial, indische dan modern**.
Berikut Analisis Tata karakter Bangunan **Arsitektur Kolonial, Indische, dan Modern**.

Arsitektur Kolonial

Menurut **Handinoto (2012)**, arsitektur kolonial di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam tiga periode utama, yaitu Indische Empire Style (abad ke-18 hingga akhir abad ke-19), Arsitektur Transisi (1890-1915), dan Arsitektur Kolonial Modern (1915-1940). Setiap periode memiliki karakteristik yang berbeda, yang berkembang sebagai respons terhadap pengaruh budaya Eropa serta kondisi iklim tropis Indonesia.

Gaya Arsitektur Indische Empire style (Abad 18-19)

Indische Empire Style merupakan salah satu fase awal dalam perkembangan arsitektur kolonial di Indonesia. Gaya ini mulai diperkenalkan oleh Herman Willem Daendels, yang menjabat sebagai Gubernur Jenderal Hindia Belanda pada tahun 1808-1811. Arsitektur Indische Empire Style merupakan hasil dari asimilasi arsitektur neoklasik Eropa, yang banyak digunakan di Belanda, dengan penyesuaian terhadap kondisi iklim tropis di Indonesia.

Gaya Arsitektur Transisi (1890-1915)

Periode arsitektur transisi di Indonesia berlangsung dalam rentang waktu yang relatif singkat, yakni dari akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20, tepatnya antara tahun 1890 hingga 1915. Perubahan dari abad ke-19 menuju abad ke-20 di Hindia Belanda ditandai oleh dinamika sosial yang signifikan, yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi serta kebijakan politik pemerintah kolonial yang semakin modern dan terstruktur.

Gaya Arsitektur Kolonial Modern (1915- 1940)

Arsitektur modern di Hindia Belanda muncul sebagai bentuk kritik dari para arsitek Belanda terhadap dominasi Empire Style setelah tahun 1900. Para arsitek Belanda yang memiliki latar belakang pendidikan akademis mulai berdatangan ke Hindia Belanda dan dihadapkan pada gaya arsitektur yang dianggap asing. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penerimaan terhadap Empire Style, yang berkembang di Prancis, di kalangan masyarakat dan arsitek di Belanda.

Tabel 2.3. Perkembangan Arsitektur Kolonial

Perbandingan Indische Empire Style, Arsitektur Transisi, dan Kolonial Modern

Aspek	Indische Empire Style (Abad 18-19)	Arsitektur Transisi (1890-1915)	Arsitektur Kolonial Modern (1915-1940)
Denah	Simetris dengan central room	Masih mempertahankan simetri, tetapi mulai mengalami variasi	Tidak lagi simetris, lebih fleksibel
Teras	Teras luas di depan dan belakang dengan kolom klasik	Teras tetap luas tetapi kolom klasik mulai berkurang	Teras mulai dihilangkan, digantikan dengan elemen penahan sinar matahari
Kolom	Bergaya Yunani (Doric, Ionic, Corinthian)	Kolom klasik mulai berkurang, fasad lebih dekoratif	Kolom klasik dihilangkan, tampilan lebih fungsional
Atap	Perisai dengan genteng tanah liat	Masih menggunakan atap perisai, tetapi mulai ada ventilasi dormer	Bentuk atap lebih sederhana, mulai ada penggunaan atap datar
Ventilasi	Jendela besar dengan jalusi untuk sirkulasi udara alami	Mulai menggunakan ventilasi tambahan di atap (dormer)	Jendela kaca besar untuk pencahayaan maksimal, sistem ventilasi lebih modern
Material	Bata merah, kayu jati, genteng tanah liat	Bata, kayu, dan mulai menggunakan kaca pada jendela	Beton bertulang, kaca besar, rangka baja
Ornamen	Ornamen klasik pada fasad	Gevel dekoratif, penambahan menara pada beberapa bangunan	Ornamen minimal, lebih mengutamakan form follows function
Paviliun Tambahan	Beberapa bangunan memiliki paviliun samping untuk tamu	Masih ada paviliun, tetapi lebih menyatu dengan bangunan utama	Paviliun dihilangkan, bangunan lebih kompak
Contoh Bangunan	Kantor Badan Koordinator Wilayah Madiun	Lawang Sewu, Semarang	Rumah tinggal di Jl. Dr. Wahidin No. 38, Semarang

Tabel 2.4. Perbandingan Indische Empire Style, Arsitektur Transisi, dan Kolonial Modern

Arsitektur modern merupakan gerakan arsitektur yang berkembang sejak akhir abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20 sebagai respons terhadap perubahan teknologi, industrialisasi, dan kebutuhan akan desain yang lebih rasional serta fungsional. Menurut Buku **Modern Architecture: A Critical History** oleh **Kenneth Frampton** arsitektur modern didasarkan pada prinsip rasionalitas, fungsionalitas, serta penggunaan material dan teknologi konstruksi yang lebih efisien.

- Beberapa prinsip utama dalam arsitektur modern meliputi:
- **Form Follows Function** – Bentuk bangunan ditentukan oleh fungsinya, bukan oleh ornamen atau elemen dekoratif.
 - **Minimalisme** – Mengurangi elemen estetika yang tidak memiliki fungsi struktural.
 - **Penggunaan Material Industri** – Seperti beton bertulang, baja, dan kaca sebagai bagian dari konstruksi utama.
 - **Keterbukaan Ruang** – Penggunaan denah terbuka untuk menciptakan fleksibilitas dalam tata ruang.
 - **Pencahayaan Alami dan Ventilasi** – Memanfaatkan bukaan besar dan sistem pencahayaan alami untuk meningkatkan efisiensi energi.

Perkembangan dan Evolusi Arsitektur Modern
Frampton (1980), mengklasifikasikan perkembangan arsitektur modern ke dalam beberapa aliran utama

Aliran Arsitektur	Tokoh Utama	Karakteristik	Contoh Bangunan
Structural Rationalism (1880-1910)	Viollet-le-Duc, Gaudí, Berlage	Menekankan pada logika struktur dan penggunaan material sesuai dengan sifat aslinya.	Casa Milà (Gaudí, 1906-1912)
De Stijl dan Neoplastisis me (1917-1931)	Theo van Doesburg, Gerrit Rietveld	Penggunaan bentuk geometris sederhana dengan warna primer dan garis hitam.	Rietveld Schröder House (1924)
Bauhaus dan Fungsionalis me (1919-1932)	Walter Gropius, Hannes Meyer	Kombinasi seni dan industri, desain minimalis, dan keterbukaan ruang.	Bauhaus Dessau (Gropius, 1926)
International Style (1925-1965)	Le Corbusier, Mies van der Rohe, Philip Johnson	Bentuk geometris murni, atap datar, kaca besar, dan struktur baja.	Villa Savoye (Le Corbusier, 1929)
Brutalisme (1950-1970)	Le Corbusier, Alison & Peter Smithson	Penggunaan beton ekspos dengan bentuk masif dan ekspresif.	Unité d'Habitation (Le Corbusier, 1952)
Critical Regionalism (1970-sekarang)	Kenneth Frampton, Alvar Aalto	Adaptasi modernisme dengan konteks lokal dan iklim.	Bangunan Aalto (Finlandia, 1950-an)

Tabel 2.5. Perkembangan Arsitektur Modern

Tabel Karakteristik Tata Bangunan Arsitektur Modern :

Aspek	Karakteristik	Sumber Kajian Ilmiah
Denah dan Tata Ruang	• Menggunakan konsep denah terbuka tanpa pembatas ruang yang kaku, memungkinkan fleksibilitas dalam fungsi bangunan. • Tata ruang lebih bebas dengan zonasi yang tidak selalu terikat pada simetri klasik. • Mengutamakan hubungan antara ruang dalam dan luar, dengan transisi yang lebih natural.	Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History. Le Corbusier. (1923). Towards a New Architecture.
Fasad	• Desain fasad sederhana dan minim ornamen, sering menggunakan bentuk geometris murni seperti kubus, balok, atau prisma. • Tampilan lebih ekspresif melalui permainan volume dan tekstur material daripada elemen dekoratif. • Umumnya menggunakan warna netral seperti putih, abu-abu, atau warna alami material (beton ekspos, kaca, baja).	Giedion, S. (1941). Space, Time and Architecture. Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History.
Atap	• Atap datar atau miring dengan sudut rendah, sering digunakan sebagai rooftop garden atau area fungsional lainnya. • Menghilangkan bentuk atap curam tradisional untuk memaksimalkan ruang atap dan mengoptimalkan penggunaan material.	Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History.
Material	• Dominasi material industri seperti beton bertulang, baja, dan kaca untuk menciptakan struktur yang kuat dan ringan. • Menggunakan teknik konstruksi modern seperti struktur rangka baja atau beton pratekan. • Material sering dibiarkan dalam kondisi ekspos (tanpa finishing) untuk menunjukkan kejujuran material.	Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History. Banham, R. (1960). Theory and Design in the First
Jendela dan Bukaan	• Bukaan lebar dan jendela besar (curtain wall) untuk meningkatkan pencahayaan alami dan menciptakan hubungan visual dengan lingkungan sekitar. • Penggunaan sistem ventilasi pasif, seperti ventilasi silang dan brise-soleil untuk mengontrol masuknya cahaya matahari. • Pada beberapa bangunan modern, jendela dapat berfungsi sebagai elemen struktural dalam bangunan.	Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History. Le Corbusier. (1923). Towards a New Architecture.
Struktur	• Menggunakan struktur rangka baja atau beton bertulang, memungkinkan bentang lebar tanpa kolom yang menghalangi ruang dalam. • Prinsip "less is more" dalam desain struktural, di mana elemen struktur tidak hanya fungsional tetapi juga menjadi bagian dari estetika bangunan. • Struktur lebih fleksibel, memungkinkan perubahan tata ruang tanpa perlu merombak elemen utama bangunan.	Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History. Mies van der Rohe. (1933). The Monumentalization of Technique
Interior	• Desain minimalis, sering kali menggunakan warna monokrom dan material alami tanpa banyak dekorasi. • Memaksimalkan ruang dengan furnitur built-in, tanpa banyak elemen dekoratif yang tidak memiliki fungsi. • Mengutamakan pencahayaan alami, dengan strategi refleksi cahaya dan penggunaan skylight.	Frampton, K. (1980). Modern Architecture: A Critical History. Giedion, S. (1941). Space, Time and Architecture.

Tabel 2.6. Karakteristik Tata Bangunan Arsitektur Modern

KAJIAN PRESEDEN

Tate Modern, London



Gambar 2.14. Tate Modern, London.

Tate Modern di London, Inggris, adalah hasil dari transformasi Bankside Power Station, sebuah pembangkit listrik berbahan bakar minyak, menjadi galeri seni modern yang ikonik. Proyek ini dirancang oleh Herzog & de Meuron dan dibuka pada tahun 2000. Studi preseden ini memberikan pelajaran penting dalam arsitektur, terutama tentang adaptasi bangunan lama dengan fungsi baru. Berikut pelajaran arsitektural yang dapat dikembangkan :

- **Adaptasi Bangunan Lama dengan Fungsi Baru** : Dalam proyek serupa, elemen bangunan lama yang memiliki nilai sejarah atau arsitektural dapat dipertahankan untuk menciptakan identitas unik. Proses adaptive reuse ini juga mendukung prinsip keberlanjutan dengan meminimalkan limbah konstruksi.
- **Ruang Sosial yang Terbuka dan Multifungsi** : Dalam desain pusat komunitas atau kreativitas, ruang besar yang fleksibel dapat dirancang untuk mendukung berbagai jenis kegiatan, mulai dari pameran hingga acara publik. Ruang multifungsi juga meningkatkan efisiensi penggunaan lahan.
- **Integrasi Elemen Sejarah dengan Desain Modern** : Desain masa depan dapat mengintegrasikan elemen-elemen sejarah dengan arsitektur modern untuk menciptakan hubungan antara masa lalu dan masa kini. konsep ini memberikan nilai estetika dan daya tarik budaya pada bangunan.
- **Pencahayaan Alami sebagai Elemen Desain Utama** : Optimalisasi pencahayaan alami dapat diterapkan dalam desain bangunan untuk mengurangi kebutuhan energi buatan, sekaligus menciptakan lingkungan yang sehat dan ramah pengguna.
- **Penggunaan Material yang Selaras dengan Konteks** : Material lokal yang mencerminkan karakter tempat dapat digunakan dalam desain untuk menciptakan integrasi yang kuat dengan konteks sekitar. Pendekatan ini juga mendukung keberlanjutan melalui pengurangan kebutuhan material baru.
- **Keberlanjutan melalui Adaptive Reuse** : Dalam desain arsitektur modern, penggunaan ulang struktur lama dapat meminimalkan jejak karbon dan memberikan dampak positif pada lingkungan. Teknologi modern dapat diterapkan untuk meningkatkan performa bangunan lama, seperti efisiensi energi dan kenyamanan termal.
- **Hubungan Bangunan dengan Lingkungan Urban** : Desain bangunan masa depan harus menciptakan koneksi yang kuat dengan lingkungan sekitar untuk meningkatkan aksesibilitas dan interaksi sosial. Penggunaan ruang publik seperti plaza atau jalur pedestrian dapat memperkuat hubungan dengan kawasan urban.



KAJIAN PRESEDEN

Bogor Creative HUB



Gambar 2.15. Bogor Creatibve Hub

Bogor Creative Hub dirancang sebagai pusat kreatif dinamis yang bertujuan menjadi ruang kolektif terbuka bagi para pelaku kreatif di Bogor. Bangunan ini berdiri di lahan 1,3 hektar dengan bangunan kolonial Belanda berusia 200 tahun yang memberikan sentuhan sejarah. Ruang terbuka di sekitar bangunan mendukung kegiatan informal dan santai, serta terintegrasi dengan lingkungan alami sekitar seperti Taman Hutan Raya dan Istana Kepresidenan.

Kompleks ini berbentuk C, dengan bangunan yang berpori dan akses dari berbagai arah, menghubungkan seluruh ruang terbuka dan menghadirkan aktivitas outdoor yang menyatu dengan taman. Auditorium, ruang kelas, dan galeri tersebar di bawah satu atap melengkung, sebuah ekspresi arsitektur tropis yang dominan. Program-program di dalamnya didukung oleh teras terbuka yang berfungsi sebagai ruang komunal serta meningkatkan aksesibilitas dan interaksi.

Arsitektur bangunan juga menggunakan deretan kolom berulang yang menyatu dengan teras, menciptakan pengalaman ruang terbuka dan tertutup yang inklusif. Interaksi antara ruang dalam dan luar mendukung berbagai kegiatan, seperti pendidikan, rekreasi, hingga pertunjukan luar ruangan. Bangunan ini juga menciptakan plaza luar ruangan yang terhubung dengan bangunan bersejarah, memupuk kreativitas melalui ruang-ruang sosial informal dan program khusus.



Dari studi preseden Bogor Creative Hub, beberapa pelajaran arsitektural yang bisa dikembangkan meliputi:

- 1.Sinergi Sejarah dan Kontemporer:** Pelajaran utama dari Bogor Creative Hub adalah bagaimana mengintegrasikan bangunan bersejarah dengan arsitektur modern. Merestorasi bangunan kolonial berusia 200 tahun dan menggabungkannya dengan elemen desain baru menciptakan pengalaman visual yang kaya dan mendukung keberlanjutan budaya. Ini menjadi contoh bagaimana bangunan tua dapat difungsikan kembali tanpa merusak nilai sejarahnya.
- 2.Responsivitas Terhadap Alam dan Konteks Lokal:** Proyek ini mengajarkan pentingnya konteks alam dalam desain. Dengan mempertahankan pohon-pohon besar di sekitarnya dan merancang ruang terbuka yang saling terhubung, bangunan ini menunjukkan bagaimana arsitektur dapat bekerja sama dengan lingkungan alaminya, bukan melawan. Prinsip ini mendukung arsitektur yang berkelanjutan dan adaptif terhadap iklim tropis.
- 3.Desain Ruang yang Fleksibel dan Komunal:** Bogor Creative Hub menekankan fleksibilitas ruang dengan tata letak berbentuk C, di mana teras-teras terbuka memperluas fungsi ruang dalam. Ruang-ruang ini tidak hanya berfungsi untuk kegiatan formal seperti galeri, ruang kelas, atau auditorium, tetapi juga mendukung kegiatan informal dan kolaborasi komunal. Desain ini bisa menjadi inspirasi untuk proyek serupa, di mana ruang publik harus memberikan fleksibilitas bagi beragam kegiatan.
- 4.Arsitektur Tropis yang Efisien:** Desain atap melengkung yang dominan adalah contoh bagaimana arsitektur dapat merespons iklim tropis. Atap ini tidak hanya berfungsi estetik, tetapi juga berperan dalam pengaturan suhu dan pengendalian iklim di dalam bangunan. Penggunaan ruang-ruang terbuka di sekitar bangunan turut mendukung ventilasi alami dan pencahayaan yang optimal, sehingga mengurangi ketergantungan pada energi buatan.
- 5.Konektivitas Antar Ruang dan Aksesibilitas:** Pelajaran lain yang dapat diambil adalah bagaimana desain bangunan memastikan aksesibilitas dari berbagai arah dengan mulus. Kompleks yang berpori menghubungkan setiap bagian bangunan ke taman terbuka di sekitarnya, sehingga menciptakan sirkulasi yang lancar antara ruang dalam dan luar. Hal ini menjadikan ruang-ruang di Bogor Creative Hub tidak hanya terisolasi, tetapi terintegrasi dengan lingkungan sekitar, mendukung kegiatan outdoor dan menciptakan ekosistem sosial yang inklusif.
- 6.Ruang Inklusif untuk Kreativitas dan Kolaborasi:** Bogor Creative Hub mengajarkan pentingnya menciptakan ruang yang memupuk kreativitas dan kolaborasi. Ruang-ruang yang disediakan, baik formal maupun informal, dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif, mulai dari pendidikan, pameran, hingga interaksi sosial. Pengaturan ruang ini memungkinkan kolaborasi spontan di antara komunitas kreatif, sekaligus memberikan ruang bagi individu untuk bekerja secara mandiri.

03

PEMECAHAN
PERSONALAN
PERANCANGAN

ANALISIS KONTEKSTUAL

Analisis Prinsip Arsitektur Kontekstual

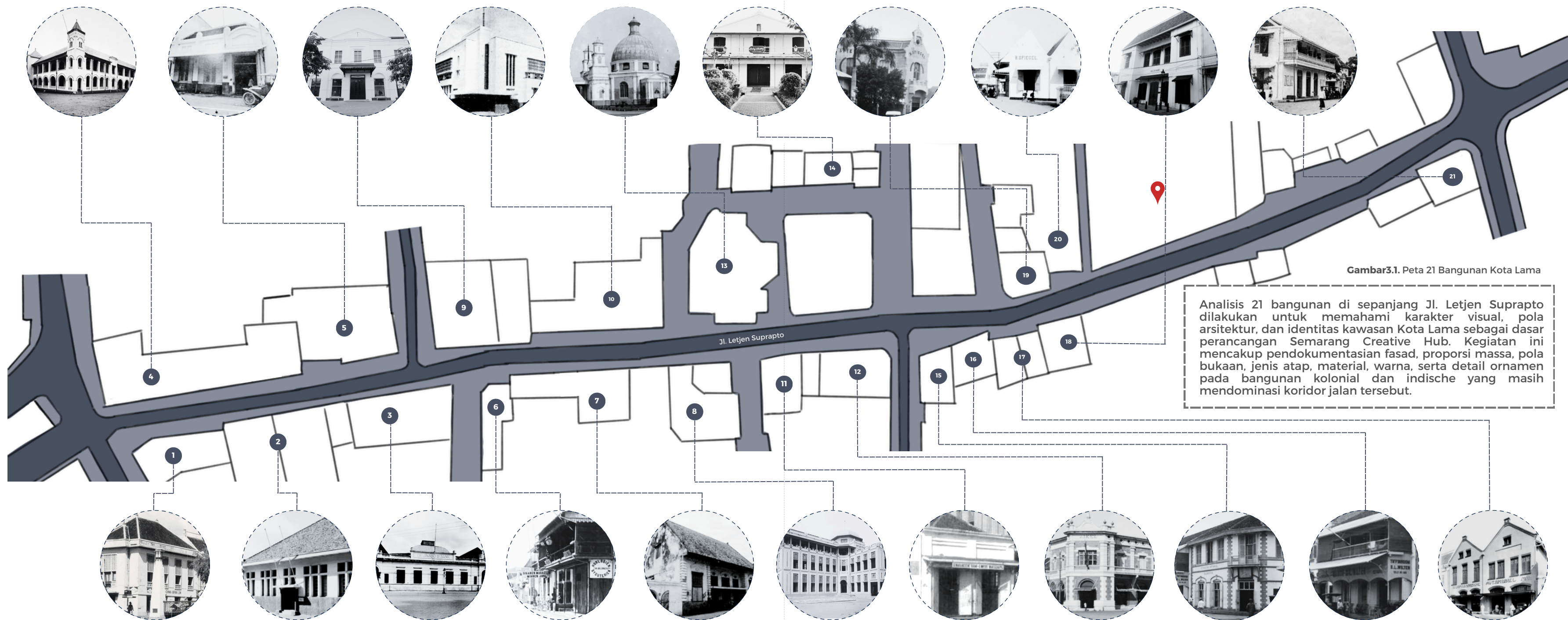
Tujuh prinsip arsitektur kontekstual Bentley dijabarkan menjadi indikator desain yang disesuaikan dengan kondisi kawasan Kota Lama Semarang. Indikator ini disusun untuk menentukan aspek-aspek kontekstual yang harus dipenuhi dalam perancangan. Data pendukung digunakan untuk memastikan indikator tersebut relevan dan menjadi dasar uji desain pada tahap berikutnya.

Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
PERMEABILITY (Keterhubungan Ruang)	- Rancangan tapak harus terintegrasi dengan jalur pedestrian historis di Jl. Letjen Suprpto, Jl. Cendrawasih, dan jaringan pejalan kaki Kota Lama untuk memastikan akses publik tetap terbuka dan tidak menambah hambatan sirkulasi kawasan. - Akses keluar-masuk bangunan mengikuti orientasi arus pergerakan utama kawasan, terutama koridor Jl. Suprpto sebagai jalur wisata heritage, sehingga aliran pengguna di dalam tapak selaras dengan ritme kunjungan kawasan. - Penataan sirkulasi internal dirancang untuk menjaga kesinambungan jalur publik, memastikan bahwa pergerakan pejalan kaki tidak terputus oleh massa bangunan dan tetap mengalir menuju ruang-ruang aktif Kota Lama.	- Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi Kawasan - Peta Arus Gerak Kawasan - Analisis Kebutuhan dan Hubungann Ruang
Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
VARIETY (Keberagaman Aktivitas)	- Creative Hub menyediakan beragam aktivitas kreatif–pameran, workshop, pertunjukan, dan ruang komunal–yang mencerminkan karakter budaya Kota Lama. - Ruang publik diatur terstruktur dan saling terhubung agar berbagai kegiatan dapat berlangsung bersamaan dan tetap fleksibel untuk event musiman. - Fungsi komersial pendukung (retail kecil/UMKM) ditempatkan mengikuti pola aktivitas kawasan Kota Lama Semarang.	- Analisis pengguna dan aktivitas kawasan - Analisis kebutuhan dan hubungan ruang - Teori Creative Space (K. Thoring)
Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
LEGIBILITY (Keterbacaan Ruang)	- Orientasi tapak dan massa bangunan harus mengikuti pola ruang linear Jl. Letjen Suprpto, sebagaimana diidentifikasi dalam analisis kawasan dan dokumentasi 21 bangunan, sehingga arah gerak utama kawasan tetap terbaca dan pengunjung dapat mengenali posisi bangunan dalam konteks koridor heritage. - Elemen pengarah seperti ritme fasad, bukaan, dan jalur pedestrian harus merespons pola keterbacaan visual bangunan kolonial di Kota Lama, sehingga pengguna dapat memahami alur ruang secara intuitif tanpa memerlukan signage yang intensif.	- Analisis Kebutuhan dan Hubungan Ruang - Analisis 21 Bangunan Kota Lama Semarang - Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

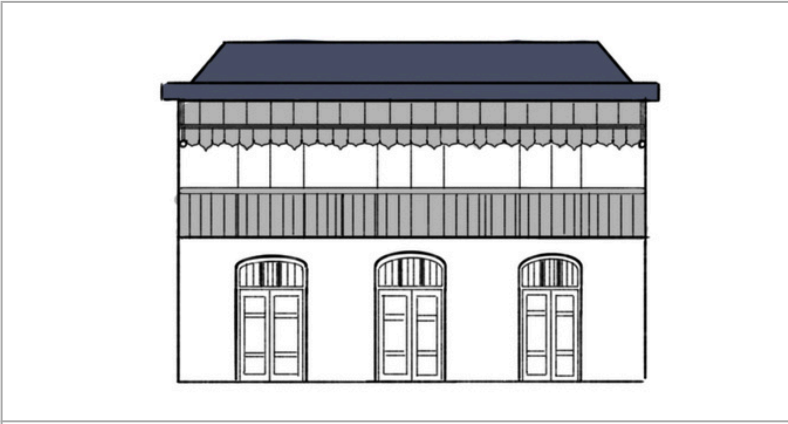
Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
ROBUSTNESS (Fleksibilitas Ruang)	- Hubungan antar-ruang dan pola sirkulasi diatur efisien dan saling mendukung, sehingga pergantian fungsi atau tumpang-tindih aktivitas dapat berlangsung optimal tanpa mengganggu alur pergerakan pengguna. - Ruang-ruang kreatif dirancang fleksibel dan mudah direkonfigurasi agar dapat mengakomodasi berbagai aktivitas–mulai dari workshop, diskusi, pameran, hingga pertunjukan–tanpa memerlukan perubahan struktural.	- Teori Creative Space oleh K. Thoring - Analisis Pengguna dan Aktivitas - Analisis Kebutuhan Ruang & Hubungan Ruang
Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
VISUAL APPROPRIATENESS (Kesesuaian Visual)	- Proporsi massa bangunan harus menyesuaikan skala dan ritme fasad kolonial di Jl. Letjen Suprpto, terutama dalam hal ketinggian bangunan, pola bukaan, dan modul fasad bangunan. - Komposisi massa dan orientasi fasad harus mempertahankan kesinambungan garis pandang pada koridor heritage sehingga bangunan baru tidak menutup atau mengaburkan visual bangunan bersejarah di sekitarnya.	- Analisis 21 Bangunan Kota Lama Semarang - Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 29 Tahun 2023
Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
RICHNESS (Kekayaan Pengalaman Ruang)	- Desain ruang luar harus memanfaatkan cahaya alami, bayangan massa, dan vegetasi untuk menciptakan pengalaman ruang yang nyaman dan berlapis sesuai kaakter ruang publik Kota Lama. - Elemen lanskap dan detail arsitektur harus mendukung pengalaman multisensori–melalui tekstur, ritme bayangan, suara aktivitas, dan kualitas ruang yang memperkaya atmosfer kawasan kreatif.	- Analisis Lahan - Analisis 21 Bangunan Kota Lama Semarang - Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi
Prinsip	Indikator Arah Desain	Data Pendukung
PERSONALISATION (Ekspresi Identitas Pengguna)	- Rancangan harus menyediakan ruang yang memungkinkan komunitas kreatif menampilkan karya atau instalasi secara temporer, sehingga pengguna dapat mengekspresikan identitasnya di dalam Creative Hub. - Ruang - ruang di Creative Hub dirancang fleksibel dapatmemenuhi kebutuhan dan kegiatan pelaku ekonomi kreatif Kota Semarang.	- Analisis Pengguna dan Aktivitas - Analisis Kebutuhan dan keterhubungan Ruang - Teori Creative Space oleh K. Thoring

Tabel 3.1. Analisis Prinsip Arsitektur Kontekstual

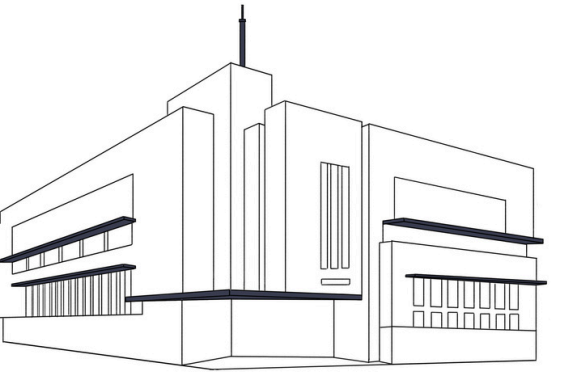
Analisis 21 Bangunan Kota Lama Semarang

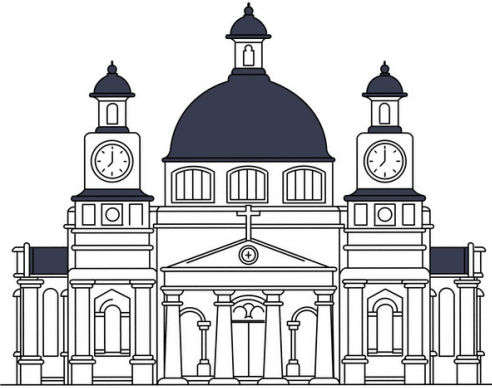
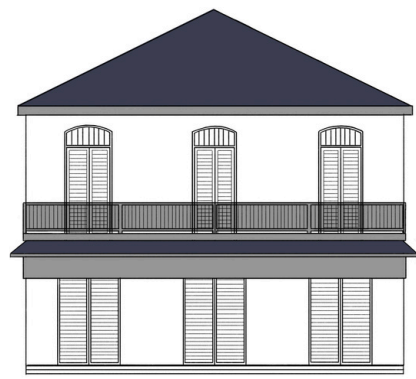


No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
1	Jalan Letjen Suprpto 1 (Heerenstraa t 1)	soldey comptoir dan secretary comptoir (1787) Kantor PT Phapros, Pengacara (2025)	(Indische Kolonial) Fasad simetris dengan susunan bukaan jendela yang ritmis, mencerminkan prinsip keseimbangan dalam arsitektur kolonial. Penggunaan atap pelana dengan kemiringan sedang serta bukaan besar pada jendela menunjukkan adaptasi terhadap iklim tropis. Elemen arsitektural seperti pintu utama pada sumbu tengah dan proporsi massa yang seimbang mempertegas karakter formal dan monumental bangunan.	
2	Jalan Letjen Suprpto 3 (Heerenstraa t 3)	Kantor Jacobson van den Berg (1860) Kantor cabang Bank OCBC NISP dan kafe Koopman Resto and Bar (2025)	(Indische Kolonial) Fasad bangunan menampilkan komposisi simetris dengan deretan jendela vertikal yang tinggi, mencerminkan prinsip keteraturan dalam arsitektur kolonial. Atap limasan dengan kemiringan landai serta adanya ventilasi atas menunjukkan adaptasi terhadap iklim tropis melalui optimalisasi sirkulasi udara. Elemen pintu utama pada sumbu tengah dan keberadaan teras sederhana memperkuat karakter formal dan fungsional bangunan.	
3	Jalan Letjen Suprpto 9 (Heerenstraa t 7-9)	kantor De Javasche Bank (1931) Semarang Kreatif Galeri, Keris Cafe, dan penginapan Bobobox (2025)	(Arsitektur Kolonial Modern) Fasad bangunan memiliki komposisi horizontal dan tidak lagi sepenuhnya simetris, mencerminkan pendekatan yang lebih fleksibel. Atap datar di bagian tengah, jendela besar, dan minimnya ornamen menunjukkan fokus pada fungsi. Massa bangunan tampak lebih ringkas tanpa paviliun tambahan, sejalan dengan prinsip form follows function dalam arsitektur kolonial modern.	

No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
4	Jalan Letjen Suprpto 22 (Heerenstraat 22)	kantor Geo Wehry & Co. cabang Semarang (1931) Pool dan Resto (2025)	(Arsitektur Kolonial Modern) Fasad bangunan bersifat asimetris dengan massa memanjang dan menara di salah satu sisi, mencerminkan bentuk yang lebih fleksibel. Bukaan jendela besar dan lengkung pada lantai dasar menciptakan ritme visual sekaligus mendukung pencahayaan dan ventilasi alami. Ornamen yang minim dan elemen struktural yang sederhana menunjukkan pendekatan fungsional khas arsitektur kolonial modern.	
5	Jalan Letjen Suprpto 24 (Heerenstraat 24)	Kantor Agence des Messageries Maritimes de France.(1909) Kedai Kopi Janji Jiwa dan Old City 3d art museum (2025)	(Arsitektur Transisi) Fasad bangunan masih simetris, namun mulai menunjukkan variasi bentuk melalui permainan tinggi kolom dan bukaan. Jendela vertikal besar dan ventilasi horizontal di atasnya memperkuat pencahayaan dan sirkulasi udara. Ornamen yang digunakan mulai sederhana, dengan aksent lengkungan di tengah sebagai elemen visual utama.	
6	Jalan Letjen Suprpto 15 A (Heerenstraat 11-15)	Rumah Tinggal Nyonya Weduwe R (1898) Kantor PT Jutarasa Abadi (2020)	(Indische Empire Style) Fasad bangunan simetris dengan susunan pintu dan jendela lengkung yang teratur menunjukkan kesan formal. Balkon atas dilengkapi jalousie dan lis dekoratif dari kayu sebagai peneduh dari panas dan hujan, menyesuaikan dengan iklim tropis. Penggunaan material kayu pada elemen fasad dan atap pelana yang menjorok memperkuat karakter tropis khas gaya Indische.	

No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
7	Jalan Letjen Suprpto 19 (Heerenstraa t 19)	Bengkel pembuatan senjata (geweerm atelier) (1909) Rumah makan Ikan Bakar Cianjur (2025)	(Arsitektur Transisi) Fasad bangunan tampil simetris dengan susunan bukaan yang tertata rapi dan proporsional, mencerminkan sisa pengaruh gaya klasik. Jendela-jendela besar dengan kisi kayu dan ventilasi lengkung di atasnya menunjukkan adaptasi tropis yang mulai berkembang. Penggunaan dinding berprofil sederhana dan bentuk massa yang kompak mencerminkan peralihan dari gaya klasik menuju pendekatan yang lebih fungsional.	
8	Jalan Letjen Suprpto 23-25 (Heerenstraa t 23-25)	Kantor Nederlandsch-Indische Levensverzekering en Lijfrente Maatschappij (perusahaan Asuransi Jiwa Hindia Belanda) (1931) Kantor Asuransi Jiwasraya (2020)	(Arsitektur Kolonial Modern) Komposisi massa bangunan menampilkan bentuk monumental dengan permainan bidang yang kuat dan detail geometris yang tegas. Bukaan jendela berulang tersusun vertikal, dilengkapi elemen atap kubah pada bagian tengah sebagai penanda visual utama. Minimnya ornamen dekoratif serta dominasi garis-garis struktural menunjukkan pendekatan fungsional dan estetika modern yang berkembang pada masa akhir kolonial.	
9	Jalan Letjen Suprpto 28 (Heerenstraa t 28)	Starbucks (2025)	(Indische Empire Style) Fasad simetris dengan jendela vertikal dan bukaan lengkung di lantai dasar mencerminkan gaya formal dan monumental khas kolonial awal. Atap pelana dengan fronton segitiga pada sumbu tengah mempertegas pengaruh neoklasik Eropa. Elemen kayu pada jendela dan pintu utama di tengah menunjukkan adaptasi tropis dalam tatanan formal Indische Empire Style.	

No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
10	Jalan Letjen Suprpto 30 (Heerenstraat 30)	Gedung Armenhuis (1732) Restaurant (2025)	(Gaya Modern) Bangunan ini menampilkan karakter modern dengan komposisi massa yang asimetris dan bentuk geometris yang tegas. Fasad datar tanpa ornamen klasik, penggunaan bidang kaca vertikal, serta garis horizontal yang mencolok menegaskan pendekatan fungsional dan estetika modernisme. Elemen kanopi tipis yang membentang memperkuat kesan horizontalitas dan efisiensi dalam desain.	
11	Jalan Letjen Suprpto 27 (Heerenstraat 27)	Salon F.L. Smith (1930) Penerbit dan Toko Buku Liong (1954) Belum digunakan (2025)	(Gaya Kolonial Modern) Bangunan ini memiliki fasad simetris dengan bukaan pintu dan jendela vertikal yang tertata rapi. Komposisi yang sederhana tanpa ornamen klasik menunjukkan pendekatan fungsional khas kolonial modern. Atap pelana tinggi menjadi respons terhadap iklim tropis, sementara penggunaan material kayu pada pintu dan jendela memperkuat karakter lokal dan kenyamanan termal.	
12	Jalan Letjen Suprpto 33 (Heerenstraat 33)	kantor agen Koninklijke Nederlandse Indische Luchtvaart Maatschappij (1931) kantor Adi Prakoso & Associate, Famita Group (2025)	(Gaya Neo-Renaissance Kolonial) Bangunan ini bergaya Neo-Renaissance dengan fasad simetris dan detail seperti pilaster, cornice, serta hiasan jendela. Lengkungan besar di lantai dasar membentuk arcade yang memberi kesan megah dan melindungi pejalan kaki. Lantai atas memiliki jendela tinggi dengan molding khas Eropa, sementara sudut bangunan ditekankan dengan elemen vertikal dan atap mansard. Gaya ini mencerminkan kemegahan kolonial yang disesuaikan dengan iklim tropis.	

No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
13	Jalan Letjen Suprpto 32 (Heerenstraa t 32)	Gereja Protestan Immanuel (1753) Gereja Belenduk (1894 - Sekarang)	(Gaya Neoklasik Eropa) Gereja ini menampilkan ciri khas arsitektur neoklasik melalui komposisi simetris, kolom-kolom tinggi bergaya Dorik, serta fronton segitiga yang menegaskan pusat bangunan. Kubah besar di atas ruang utama menjadi elemen dominan yang memperkuat karakter religius dan monumental, didampingi dua menara jam di kanan-kiri yang menambah keseimbangan visual. Gaya ini mencerminkan pengaruh kuat arsitektur gereja Eropa yang diadaptasi dalam konteks tropis kolonial.	
14	Jalan Letjen Suprpto	Gedung Oudetrapp (2025)	(Indische Empire Style) Bangunan dua lantai berkomposisi simetris dengan atap limasan tinggi. Fasad dilengkapi bukaan lengkung berdaun jalusi yang mendukung pencahayaan dan ventilasi alami. Balkon berpagarkan besi ringan mempertegas kesan tropis. Penggunaan elemen kayu dan proporsi bukaan besar menunjukkan adaptasi neoklasik Eropa terhadap iklim lembab panas Indonesia.	
15	Jalan Letjen Suprpto 35 (Heerenstraa t 35)	Kantor CV Gudang Ragam (1787) Kantor CV Gudang Garam (2020)	(Arsitektur Transisi) Bangunan sudut dua lantai dengan denah simetris dan atap limasan. Fasad menampilkan jendela vertikal berdaun jalusi serta bukaan atas-bawah untuk ventilasi silang. Bata ekspos pada sudut dan lengkung pintu-jendela memberi aksen neoklasik. Komposisinya mencerminkan peralihan dari gaya Indische ke kolonial modern, dengan bentuk masif yang tetap adaptif terhadap iklim tropis.	

No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
16	Jalan Letjen. Suprpto 37 (Heerenstraat 37)	Pabrik Kue Firma Th. Hoogvelt (1931) Kantor Percetakan Saka dan Ritel Indomaret (2025)	(Arsitektur Kolonial Modern) Bangunan dua lantai dengan komposisi simetris dan atap pelana. Fasad menampilkan bukaan vertikal berdaun jalusi dan pintu-jendela lengkung di lantai atas, dilengkapi balkon linear dengan railing kayu. Lantai bawah terdiri dari deretan pintu panel tinggi dengan kanopi lengkung berirama. Tampilan sederhana dan minim ornamen mencerminkan pendekatan fungsional khas kolonial modern, dengan penekanan pada ventilasi, pencahayaan alami, dan adaptasi terhadap iklim tropis..	
17	Jalan Letjen Suprpto 39-41 (Heerenstraat 39-41)	kantor pusat NV Semarangsc he Automobiell Maatschappij (1909) Kantor CV Multi Jaya (2025)	(Arsitektur Kolonial Modern) Fasad bangunan kembar dengan atap pelana curam menunjukkan pengaruh Eropa yang disederhanakan. Bukaan jendela berjalusi dan pintu lipat kayu tersusun simetris, dilengkapi ventilasi kaca lengkung di atasnya sebagai elemen tropis. Kanopi datar melindungi area masuk dari hujan dan panas. Komposisi yang bersih tanpa ornamen mencerminkan pendekatan kolonial modern yang menekankan fungsi dan adaptasi iklim.	
18	Jalan Letjen Suprpto 43 (Heerenstraat 43)	Kantor Dagang Hagemeijer & Co (1900) Gedung Multi Fungsi (2025)	(Indische Empire Style) Fasad bangunan simetris dengan komposisi jendela lengkung berdaun jalusi menciptakan kesan formal dan teratur. Pilar-pilar datar pada bidang dinding memperkuat karakter monumental. Pintu utama di tengah menjadi pusat komposisi, menegaskan hierarki fasad. Bukaan besar dan penggunaan kayu pada elemen fasad menunjukkan adaptasi terhadap iklim tropis khas gaya Indische.	

No.	Nama Bangunan	Fungsi Bangunan	Gaya Bangunan	Fasad Bangunan
19	Jalan Letjen. Suprpto 34 (Heerenstra at 34)	Toko Serbaada Winkel Maatschappij (1896) Spiegel Bar & Bistro (2025)	(Arsitektur Transisi) Bangunan sudut dua lantai dengan komposisi asimetris dan aksan menara kecil di tengah fasad utama memberi kesan monumental. Bukaan lengkung berjalusi di lantai atas dan jendela kaca besar di lantai bawah mendukung pencahayaan alami. Detail dekoratif pada bidang atap dan elemen lengkung menunjukkan perpaduan antara gaya klasik Eropa dan adaptasi tropis, khas masa peralihan menuju kolonial modern.	
20	Jalan Letjen Suprpto 36 (Heerenstra at 36)	Kantor NV P.A. Regnault's Verf, Ink- en Blikfabrieken (1927) Belum difungsikan (2025)	(Arsitektur Kolonial Modern) Bangunan satu lantai dengan komposisi sederhana dan atap pelana kembar yang ritmis. Fasad didominasi bukaan jendela berdaun jalusi dengan naungan datar sebagai peneduh dari panas matahari. Minim ornamen dan penggunaan elemen kayu menunjukkan pendekatan fungsional dan adaptif terhadap iklim tropis dalam gaya kolonial modern.	
21	Jalan Letjen Suprpto 61-63 (Heerenstra at 61-63)	Rumah penjaga (wagt huyzen) (1756) Restoran Ramen (2025)	(Indische Empire Style) Fasad bangunan simetris dengan ritme kolom klasik yang membingkai bukaan jendela dan pintu kayu berjalusi. Balkon lantai atas dilengkapi railing kayu dan deretan pintu-jendela tinggi yang mendukung ventilasi silang. Kanopi kayu dan atap pelana lebar berfungsi sebagai peneduh, mencerminkan adaptasi terhadap iklim tropis dalam gaya Indische awal yang kental dengan nuansa formal dan monumental.	

Hasil Analisis Arsitektur

KETINGGIAN BANGUNAN

Bangunan 1 Lantai



Bangunan 2 Lantai



Analisis

Analisis ketinggian terhadap 21 bangunan di kawasan Kota Lama Semarang menunjukkan bahwa **6 bangunan memiliki 1 lantai**, sementara **15 bangunan lainnya memiliki 2 lantai**. Pola ini menegaskan bahwa kawasan didominasi oleh massa rendah dengan skala 1-2 lantai yang membentuk karakter visual koridor heritage.

Berdasarkan temuan tersebut, ketinggian **Semarang Creative Hub dirancang tidak melebihi 2 lantai agar selaras dengan ritme skyline kawasan** serta menghindari benturan skala dengan bangunan-bangunan bersejarah di sekitarnya.

ATAP BANGUNAN

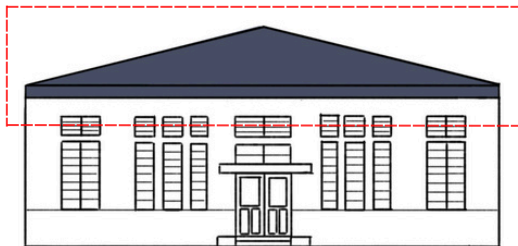
ATAP PELANA



Total ada **9 bangunan** dari 21 bangunan yang di analisis yang menggunakan **Atap Pelana**

- 1 6 9 10 11 17 18 19 21

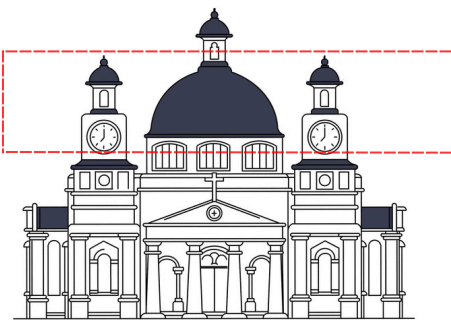
ATAP LIMAS



Total ada **5 bangunan** dari 21 bangunan yang di analisis yang menggunakan **Atap Limas**

- 2 5 12 15 16

Khusus / Landmark (mansard, kubah)



Total ada **7 bangunan** dari 21 bangunan yang di analisis yang menggunakan **Atap Khusus**

- 3 4 7 8 13 14 20

Analisis

Dari 21 bangunan yang dianalisis, Atap pelana merupakan tipe yang paling banyak digunakan (**9 bangunan**), diikuti **atap khusus/landmark (7 bangunan)** dan **Atap limas (5 bangunan)**. Dominasi atap pelana dan limas menunjukkan bahwa kawasan Kota Lama memiliki karakter visual yang dibentuk oleh atap miring sederhana khas bangunan kolonial.

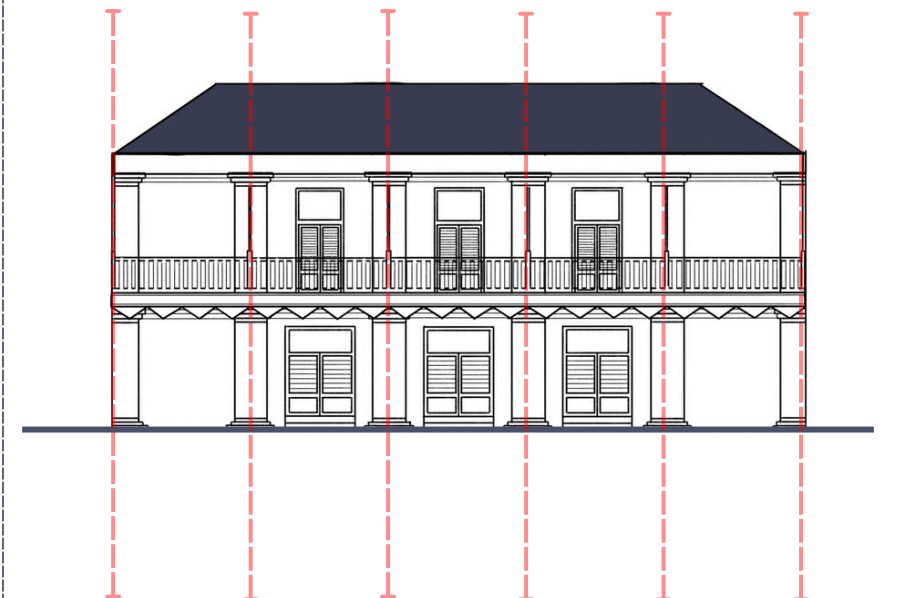
Berdasarkan pola tersebut, **Penggunaan Atap pelana pada rancangan Semarang Creative Hub dipilih untuk menjaga keselarasan dengan ritme atap bangunan** di sekitarnya serta mempertahankan kontinuitas visual kawasan. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip visual appropriateness, yaitu merancang massa bangunan yang harmonis dengan identitas arsitektur heritage Kota Lama Semarang.

POLA GRID STRUKTUR

Grid Struktur 2 Meter



Grid Struktur 3 Meter



Analisis

Hasil analisis grid struktur pada 21 bangunan di kawasan Kota Lama Semarang menunjukkan bahwa bangunan-bangunan kolonial di kawasan ini memiliki **pola grid dengan ritme yang seragam**. Keseragaman ini tampak pada jarak antar kolom dan bukaan yang cenderung berulang, sehingga membentuk komposisi fasad yang teratur—sebuah ciri khas arsitektur kolonial yang mengutamakan keteraturan proporsi dan kestabilan visual.

Temuan ini menjadi dasar penting dalam perancangan Semarang Creative Hub, di mana pola grid kolonial tersebut diinterpretasikan kembali melalui penggunaan **modul 2x2 dan 3x2 di dalam bangunan**. Penerapan modul ini tidak hanya menjaga keselarasan visual dengan konteks heritage, tetapi juga **membentuk massa bangunan** yang mengikuti ritme struktural kawasan tanpa meniru bentuk lamanya secara langsung.

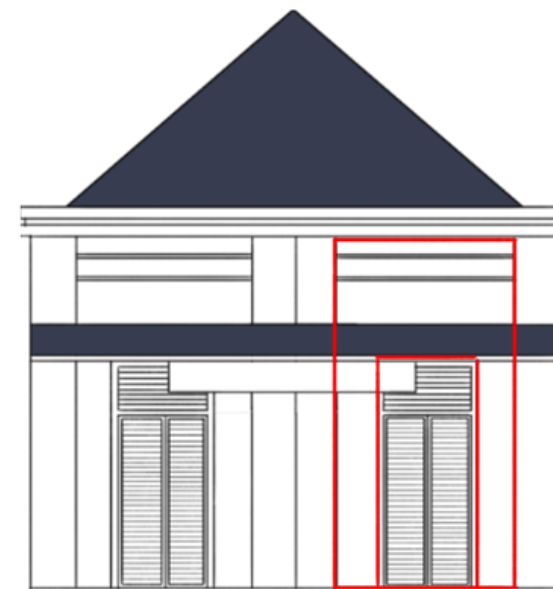
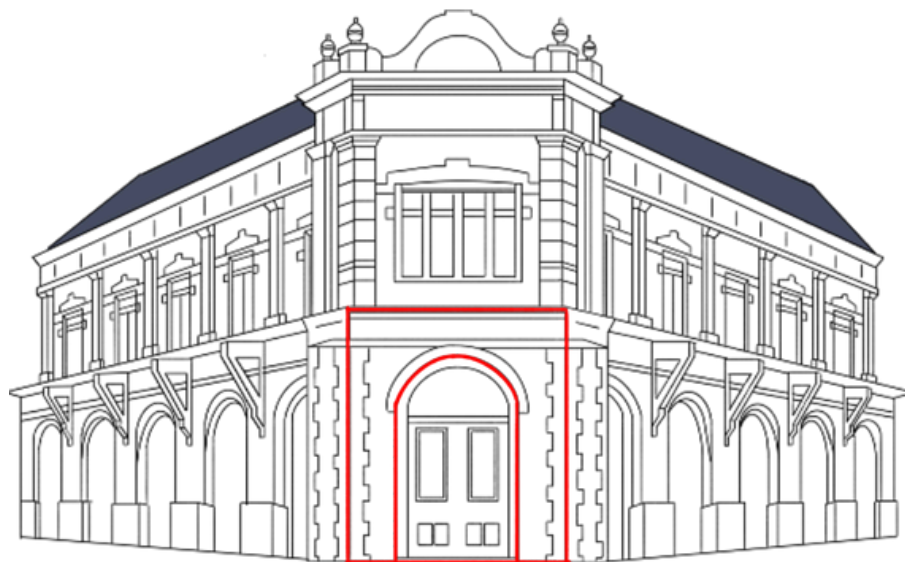
FASAD BANGUNAN



Analisis

Hasil pengamatan fasad pada 21 bangunan di kawasan Kota Lama menunjukkan **pola visual** yang relatif **seragam**, ditandai oleh ritme bukaan vertikal, **jendela berukuran tinggi**, dan **penggunaan elemen lengkung pada pintu maupun jendela**. Pola ini mencerminkan karakter fasad kolonial yang teratur dan berulang pada koridor heritage.

Fasad Semarang Creative Hub kemudian dirancang dengan mengadopsi **ritme yang sama melalui penggunaan bukaan vertikal berulang, jendela proporsional, serta elemen arch pada bagian atas**. Pendekatan ini menjaga keselarasan visual dengan bangunan sekitar tanpa melakukan peniruan bentuk secara langsung.



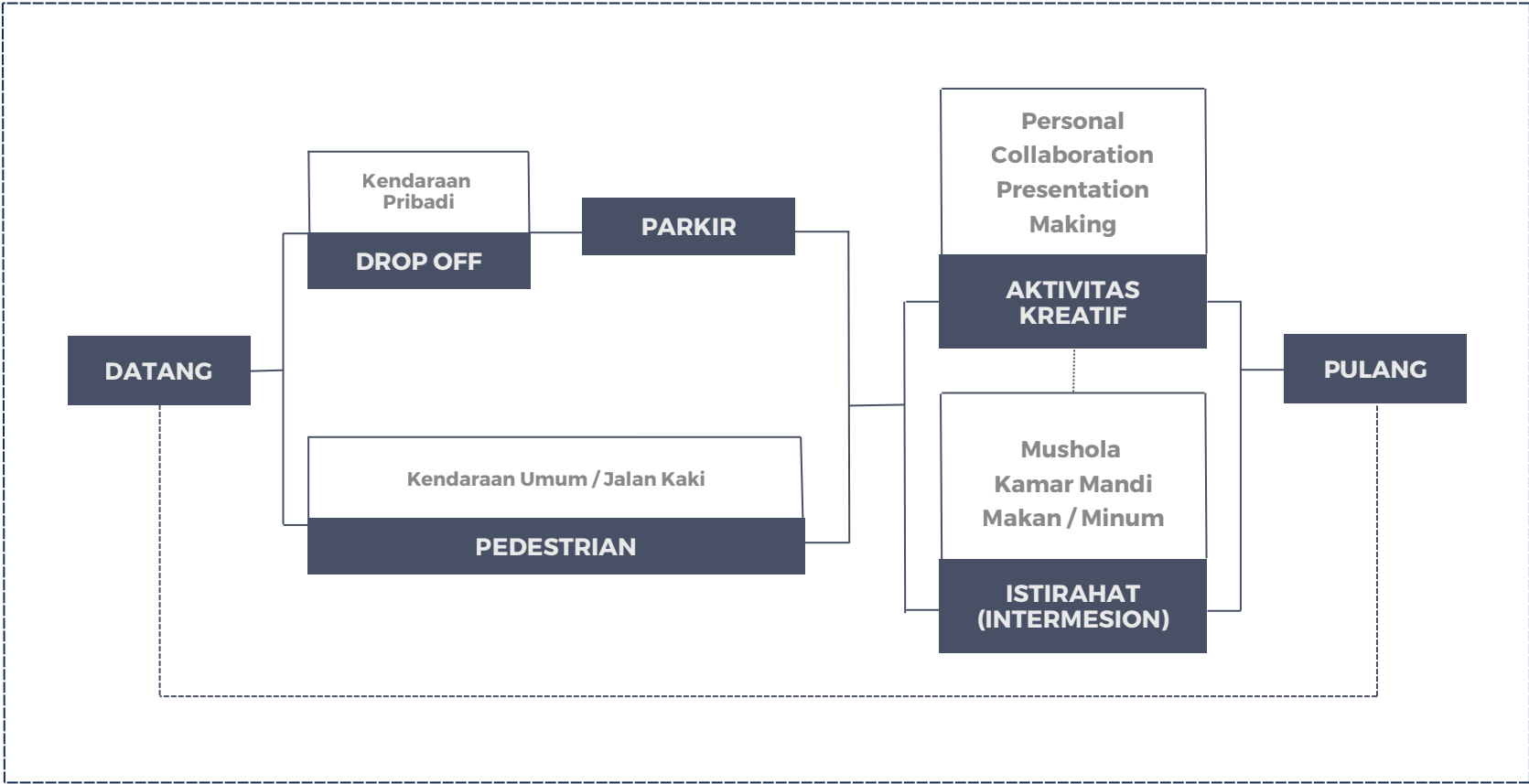
EKSPLORASI PENGGUNA DAN FASILITAS

Analisis Pengguna Dan Aktivitas Creative Hub

Pada perencanaan **Semarang Creative Hub** di Kota Lama, Semarang Utara, kebutuhan ruang disusun berdasarkan analisis aktivitas dan interaksi dari empat kelompok pengguna utama, yaitu **Ekonomi Kreatif, pengunjung, pengelola, dan layanan (service)**.

■ Pelaku Industri Kretaif

Para kreator, seniman, desainer, dan profesional yang berasal dari berbagai subsektor industri kreatif di Indonesia, seperti seni rupa, desain, musik, film, fotografi, animasi, fashion, arsitektur, kuliner, penerbitan, periklanan, televisi, serta pengembangan aplikasi dan permainan digital. Berikut pola kegiatan yang dilakukan oleh pelaku industri kreatif.



Gambar 3.7. Pola Pelaku Industri Kreatif

Di dalam penelitian ini dilakukan pendekatan untuk mengakomodasi tiga pelaku kreatif unggulan teratas di Kota Semarang dan menyediakan ruang hibrida bagi pelaku kreatif lainnya, dibandingkan dengan mengakomodasi langsung semua 16 pelaku industri kreatif, dapat dianalisis secara ilmiah melalui berbagai perspektif keilmuan. Berikut adalah pertimbangan yang relevan:

Aspek	Pertimbangan	Penjelasan	Sumber
Ilmu Bisnis	Fokus pada sumber daya dan daya saing	Dengan memprioritaskan tiga subsektor unggulan, sumber daya dapat dialokasikan lebih optimal untuk mendorong daya saing dan pertumbuhan industri kreatif secara signifikan. Sektor unggulan yang dipilih memiliki daya ungkit tinggi terhadap perekonomian lokal.	Creative Industry Development Strategy For Inovation (Hesty Heryani, 2018)
	Efisiensi anggaran dan investasi	Investasi yang difokuskan pada sektor unggulan menghasilkan Return on Investment (ROI) lebih tinggi dibandingkan menyebar ke seluruh subsektor. Pemerintah dan investor dapat mengalokasikan dana secara strategis dengan dampak ekonomi yang lebih besar.	Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia (Prof. Carunia Mulya Firdausy, MADE, Ph. D., APU, 2017)
	Efek multiplikasi	Pelaku kreatif unggulan dapat berperan sebagai katalis bagi subsektor lainnya, menciptakan ekosistem kreatif yang dinamis melalui kolaborasi dan transfer pengetahuan.	Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Inklusif dan Berkelanjutan di Kota Semarang (Sucihatiningsih, 2021)
Tata Ruang	Penggunaan Ruang yang Optimal	Penyediaan ruang hibrida seperti co-working space memungkinkan berbagai subsektor berbagi fasilitas, meningkatkan efisiensi ruang dan biaya operasional.	Strategi Pengembangan Kota Kreatif di Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020)
	Revitalisasi Kawasan Kreatif	Pendekatan ini mendorong revitalisasi kawasan tertentu sebagai pusat kreatif, meningkatkan daya tarik kota bagi talenta kreatif dan wisatawan.	Strategi Pengembangan Kota Kreatif di Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020)
Teknologi dan Inovasi	Adaptasi Digital dan Teknologi	Ruang hibrida mendukung pemanfaatan teknologi digital, mendorong inovasi dalam industri kreatif, dan membuka akses ke pasar global melalui platform digital.	Creative Industry Development Strategy For Inovation (Hesty Heryani, 2018)
Ekonomi Kreatif dan Keberlanjutan	Inklusivitas dan Ekosistem Berkelanjutan	Dengan mengutamakan sektor unggulan dan menyediakan ruang fleksibel bagi subsektor lain, tercipta keseimbangan antara fokus pengembangan dan aksesibilitas bagi seluruh pelaku kreatif.	Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Inklusif dan Berkelanjutan di Kota Semarang (Sucihatiningsih, 2021)
Ekonomi Kreatif dan Keberlanjutan	Sinergi Antar Pemangku Kepentingan	Pendekatan ini memfasilitasi kolaborasi antara pemerintah, akademisi, pelaku usaha, dan komunitas, memperkuat ekosistem industri kreatif secara keseluruhan.	Strategi Pengembangan Industri Kreatif dengan Pendekatan Triple Helix (Nuraini, 2017)

Tabel 3.2. Dasar Pertimbangan Pembatasan Sub Sektor Industri Kreatif dalam Perancangan Creative Hub

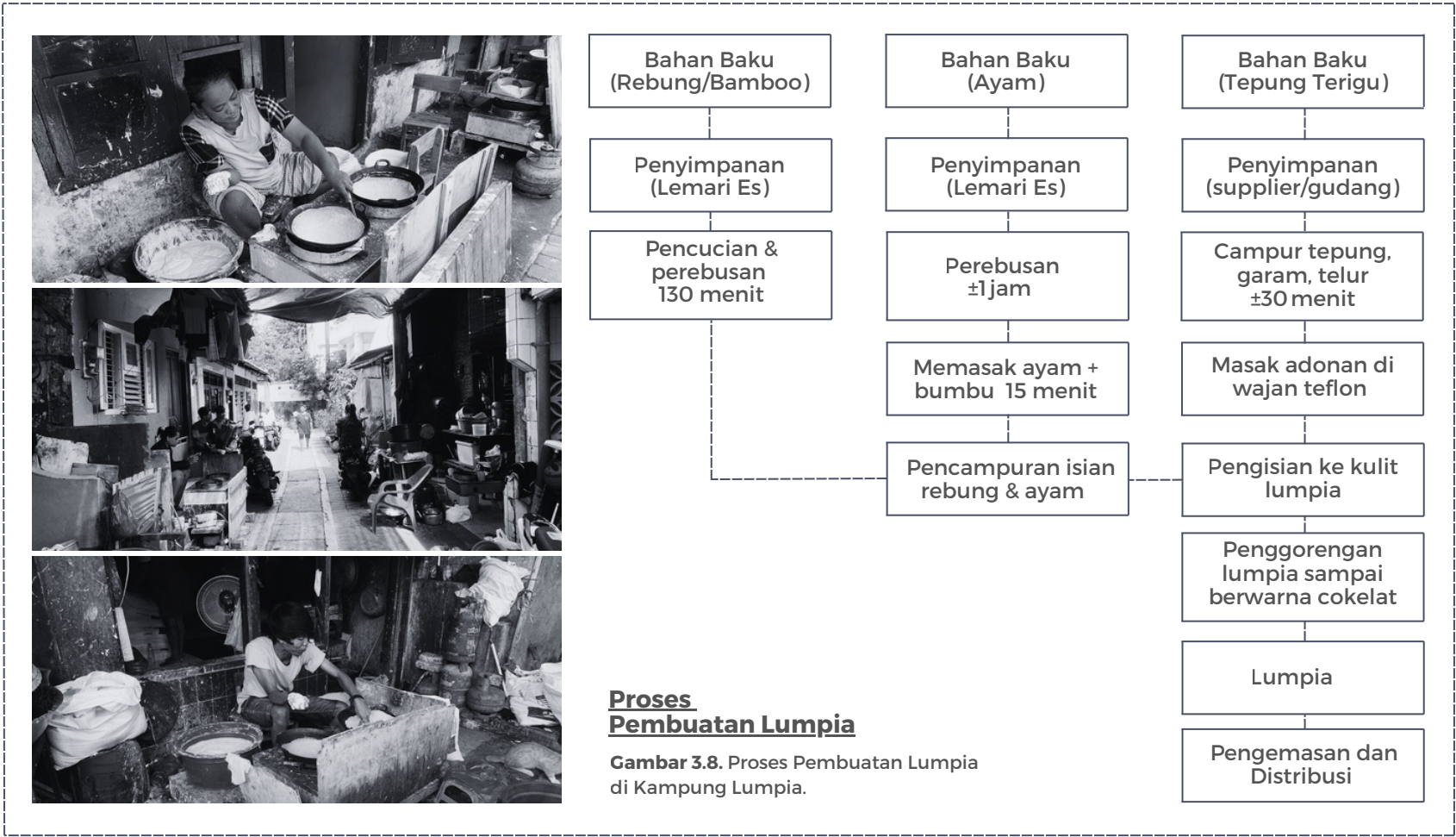
Berdasarkan **data** yang dikeluarkan oleh **Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang**, terdapat **3 sub sektor unggulan** pelaku ekonomi kreatif di Kota Semarang, antara lain Sub sektor **Kuliner, Musik, dan Fashion**.

Analisis Pelaku Kreatif Kota Semarang (Kuliner)

Untuk memahami kebutuhan ruang yang sesuai dengan aktivitas pelaku kuliner, dilakukan penelusuran terhadap proses pembuatan beberapa makanan khas Kota Semarang. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola perilaku pelaku kreatif kuliner, termasuk urutan kerja, teknik pengolahan, dan interaksi mereka dengan peralatan serta ruang. Dengan memahami pola tersebut, perancangan ruang dapur atau studio kuliner dapat disusun lebih fungsional dan sesuai dengan cara kerja para pelaku di lapangan.

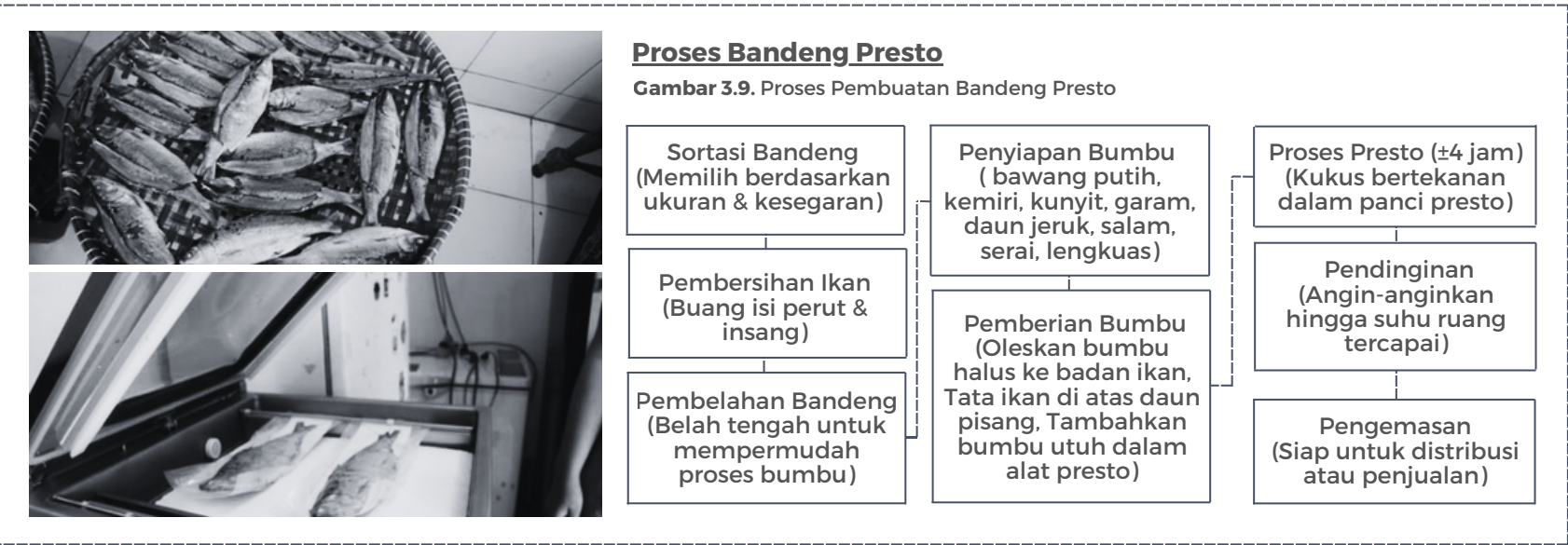
1. Lumpia Semarang

Lumpia merupakan salah satu makanan khas Kota Semarang yang lahir dari perpaduan budaya Jawa dan Tionghoa, serta memiliki keunikan tersendiri sebagai bagian dari identitas kuliner kota tersebut. Keistimewaan lumpia Semarang terlihat dari ukurannya yang relatif lebih besar, komposisi isian, serta perpaduan rasa yang khas sebagai hasil akulturasi dua budaya tersebut. Secara umum, lumpia terdiri atas dua bagian utama, yaitu kulit lumpia yang terbuat dari tepung terigu dan isian lumpia yang biasanya berupa rebung (bambu muda) dan daging ayam. Dilakukan penelusuran langsung ke **Kampung Lumpia** yang berlokasi di **Kampung Keranggan, Kota Semarang**. Observasi ini bertujuan untuk mengamati secara langsung bagaimana pola kerja, urutan proses, pembagian ruang, serta interaksi antara pelaku, bahan, dan peralatan membentuk sistem kerja khas yang secara tidak langsung mencerminkan kebutuhan ruang produksi lumpia yang fungsional dan kontekstual.



2. Bandeng Presto

Bandeng presto adalah salah satu makanan khas Kota Semarang yang dikenal karena teksturnya yang lunak hingga ke bagian tulang, berkat proses pemasakan menggunakan alat presto. Proses pembuatannya meliputi sortasi ikan, pembersihan, pembelahan, pemberian bumbu, pemasakan bertekanan tinggi, pendinginan, dan pengemasan. Untuk memahami proses ini secara lebih mendalam, dilakukan observasi langsung di tempat produksi **UD Makmur Mandiri**. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana urutan kerja, pembagian ruang, serta interaksi antara pelaku, bahan, dan alat membentuk pola kerja khas yang dapat menjadi dasar perancangan ruang produksi yang sesuai dan efisien.



3. Wingko Babat

Wingko Babat adalah salah satu makanan khas yang banyak dijumpai di Kota Semarang. Makanan ini terbuat dari kelapa parut, tepung ketan, gula, dan santan, lalu dipanggang hingga berwarna kecokelatan di kedua sisinya. Cita rasanya manis gurih, dengan tekstur padat dan aroma kelapa yang khas. Untuk memahami proses pembuatannya, dilakukan observasi langsung ke salah satu tempat produksi di **sekitar Stasiun Tawang, Semarang**. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana urutan kerja, dan interaksi antara pelaku, bahan, serta alat membentuk pola kerja khas yang dapat dijadikan dasar dalam merancang ruang produksi yang sesuai.



Analisis Lanjutan Kebutuhan khusus Ruang Cooking Studio (Sub Sektor Kuliner)

Berdasarkan hasil observasi lapangan terhadap subsektor kuliner di Kota Semarang, ditemukan bahwa terdapat tingkat **keberagaman** yang tinggi dalam karakteristik pelaku, jenis produk, serta pola produksi kuliner. Variasi ini tidak hanya mencakup perbedaan dalam kategori makanan—mulai dari kuliner tradisional seperti lumpia, wingko babat, dan tahu gimbal hingga produk kontemporer seperti pastry, makanan fusi, serta hidangan berbasis tren urban—namun juga mencakup keragaman dalam teknik pengolahan, kebutuhan peralatan, serta budaya kerja masing-masing pelaku. Setiap kelompok pelaku cenderung memiliki pendekatan yang berbeda dalam mengelola bahan baku, menentukan metode masak, dan menyusun urutan kerja, sehingga menghasilkan kebutuhan ruang yang spesifik dan tidak dapat dipenuhi oleh sistem spasial yang seragam.

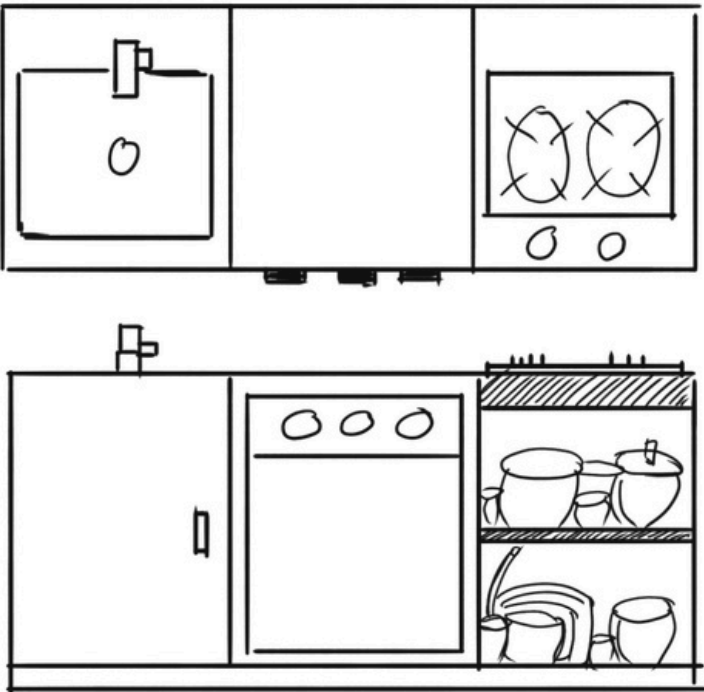
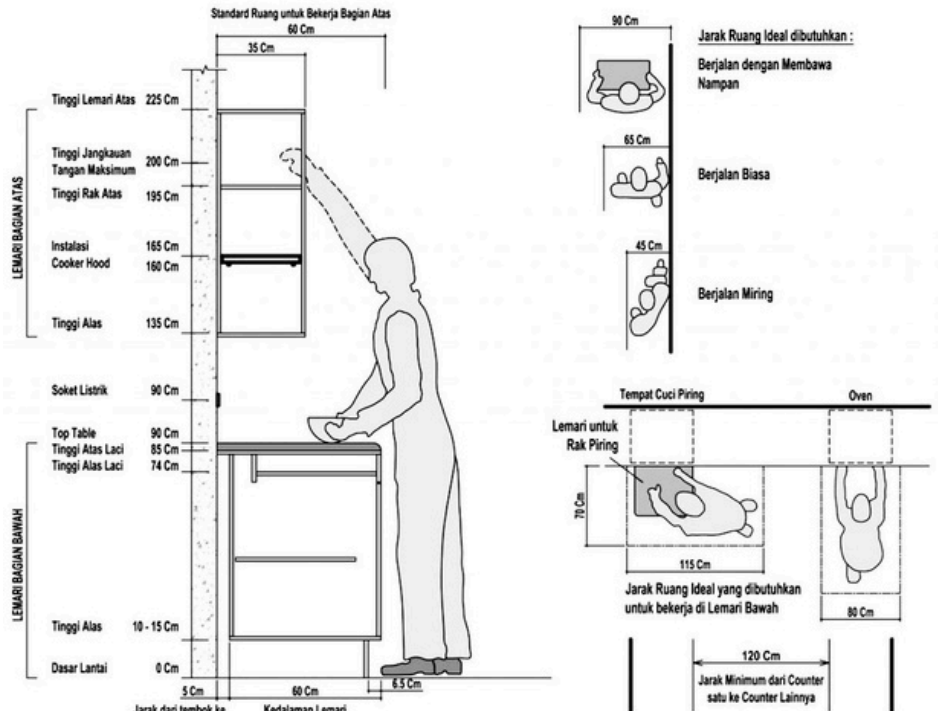
Temuan ini menimbulkan tantangan dalam perancangan ruang kuliner yang inklusif, adaptif, dan kontekstual terhadap keberagaman tersebut. Untuk menjawab kompleksitas ini, diperlukan pendekatan berbasis modularitas fungsi, yaitu sistem ruang yang dirancang dalam unit-unit fungsional yang dapat disusun ulang, dikombinasikan, atau digunakan secara bergantian sesuai dengan jenis kegiatan produksi yang berlangsung. Strategi modular memungkinkan satu ruang kuliner digunakan secara fleksibel oleh berbagai pelaku dengan kebutuhan teknis yang beragam, tanpa mengorbankan efisiensi maupun kenyamanan kerja. Guna mendukung pendekatan ini, dilakukan klasifikasi terhadap jenis-jenis kuliner khas Semarang berdasarkan kategori teknik pengolahan, sebagaimana dirumuskan dalam **Architects’ Data oleh Neufert (2020)** dan **Culinary Arts Principles oleh Labensky et al. (2016)**. Hasil dari klasifikasi ini disajikan dalam bentuk tabel analisis, yang menunjukkan relasi antara jenis makanan, teknik pengolahan, dan kebutuhan teknis dapur, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang ruang kerja modular yang sesuai dengan konteks dan keragaman pelaku kuliner di Kota Semarang.

Kategori Teknik Pengolahan	Contoh Kuliner Semarang	Kebutuhan Teknis Umum
Wet Cooking (Perebusan / Kuah)	Soto Semarang, Pindang Serani, Gule Koyor, Sop Semarang, Opor Semarang, Janganan Semanggi, Nasi Ayam Semarang	Kompore besar, panci rebus, exhaust sedang-kuat, alur satu arah bahan mentah-matang
Dry Cooking (Penggorengan)	Lumpia Semarang , Bakwan, Ayam Goreng, Tahu Gimbal, Pisang Plenet, Bolang-baling, Kuping Gajah	Wajan besar, deep fryer, splash guard, sistem ventilasi kuat
Steaming / Boiling (Pengukusan)	Bandeng Presto , Moaci, Bakpao, Kue Putu, Onde-onde, Kue Pia, Serabi, Ketan Srikaya	Kukusan, kompor uap, suhu lembap stabil, ventilasi sedang
Baking / Roasting (Panggang / Oven)	Wingko Babat (dipanggang) , Roti Ganep, Pastry, Tart, Cake, Kue Kering, Kue Pistuban, Ganjel Rel	Oven listrik/gas, mixer, suhu ruang stabil, kelembaban rendah, cooling rack

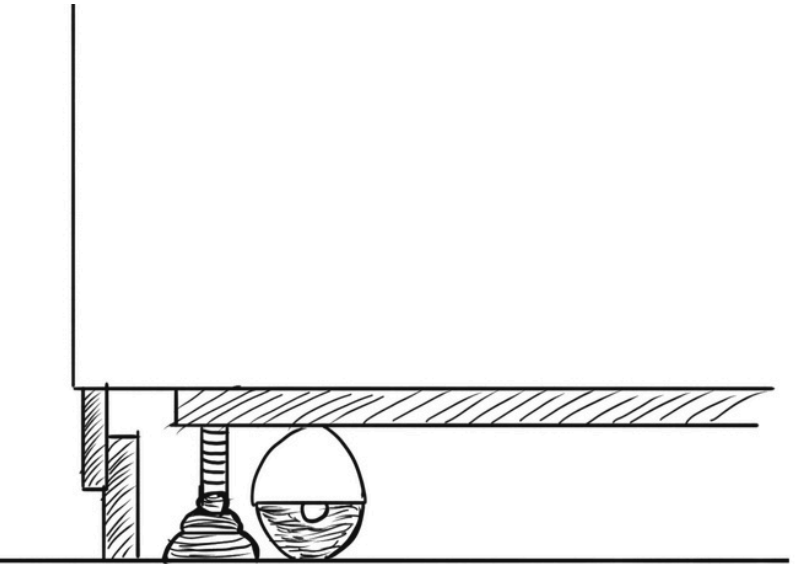
Tabel 3.3. Pengelompokan Kategori Teknik Pengolahan Kuliner Khas Semarang

Berdasarkan klasifikasi teknik pengolahan yang telah dianalisis, dapur dirancang agar mampu menampung berbagai aktivitas memasak dengan peralatan utama yang dapat dipakai secara bergantian sesuai kebutuhan pengguna.

Ide Awal Meja Masak Modular



Sebagai respons terhadap isu tersebut, ruang **Cooking Studio** dirancang berdasarkan prinsip fleksibilitas. Penggunaan meja modular beroda serta sistem utilitas plug-and-play memungkinkan konfigurasi ulang ruang secara cepat dan efisien. Dengan demikian, tata letak dapat disesuaikan secara optimal mengikuti kebutuhan spesifik dari setiap aktivitas yang berlangsung. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas penggunaan ruang, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan mendorong inovasi.



Gambar 3.11. Sketsa Konsep Meja Masak Modular

Standarisasi Cooking Studio

Standar perancangan ruang kuliner tidak hanya mencakup aspek estetika, tetapi juga melibatkan pertimbangan teknis yang memastikan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi ruang dalam penggunaan sehari-hari. Standar tersebut meliputi pengaturan luas area, jarak antar meja, pencahayaan, ventilasi, serta sistem gas dan sanitasi, yang perlu diperhatikan untuk menciptakan lingkungan kerja yang aman dan produktif bagi pengguna.

Dalam tabel berikut, diuraikan beberapa aspek utama dalam desain cooking studio yang perlu diperhatikan berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI), kode keselamatan internasional, dan referensi desain arsitektural lainnya. Tabel ini memberikan gambaran lengkap mengenai parameter teknis yang harus dipatuhi untuk memastikan kualitas ruang yang optimal dan mendukung fungsi ruang yang fleksibel sesuai kebutuhan.

Aspek	Standar / Ketentuan Teknis	Sumber
Luas Area	Minimal 3 m ² per orang untuk ruang praktik masak	SNI 03-1733-2004 tentang Tata Cara Perencanaan Lingkungan Pendidikan
Jarak Antar Meja	Minimal 1,2 meter untuk sirkulasi aman antar meja	Time-Saver Standards for Building Types (DeChiara & Callender)
Ketinggian Meja	85-90 cm dari lantai untuk kenyamanan kerja berdiri	Neufert: Architects' Data (Ernst Neufert)
Sistem Ventilasi	Luas ventilasi alami minimal 10% dari luas lantai. - Dapur komersial harus dilengkapi dengan tudung (hood) pembuangan gas dapur. - Pertukaran udara sekurang-kurangnya 15 kali per jam.	SNI 03-6572-2001 tentang Tata Cara Perancangan Sistem Ventilasi dan Pengkondisian Udara pada Bangunan Gedung
Pencahayaan	Intensitas pencahayaan minimum 250 lux untuk dapur dengan indeks renderasi warna (CRI) ≥ 90. - Densitas daya lampu maksimum 7,53 W/m ² .	SNI 6197:2020 tentang Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan
Material Permukaan	Permukaan meja dan dinding harus terbuat dari bahan tahan panas, mudah dibersihkan, dan tidak berpori.	KMK No. 1098/MENKES/SK/VII/2003 tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran
Sistem Air Bersih dan Kotor	Tersedia air bersih dengan tekanan yang cukup di seluruh area dapur. - Sistem drainase harus dirancang untuk mencegah genangan air dan mudah dibersihkan.	KMK No. 1098/MENKES/SK/VII/2003 tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran
Ruang Penyimpanan	Lemari penyimpanan minimal 0,5 m ² per pengguna	Neufert: Architects' Data
Keselamatan Kebakaran	APAR tersedia setiap 9 m ² (untuk area dapur)	SNI 03-3985-2000 tentang Tata Cara Proteksi Kebakaran

Tabel 3.4. Standarisasi Cooking Studio

Analisis Pelaku Kreatif Kota Semarang (Musik)

Isu utama dalam penyediaan ruang Music Studio adalah kebutuhan akan akustik yang terkontrol, fleksibilitas fungsi ruang, dan isolasi suara yang efektif. Ruang musik konvensional sering kali bersifat homogen—hanya difokuskan pada fungsi rekaman atau latihan—sehingga tidak mampu mengakomodasi berbagai jenis aktivitas kreatif seperti kolaborasi antarmusisi, produksi konten digital, workshop musik, maupun pertunjukan berskala kecil. Keterbatasan ini menjadi penghambat perkembangan ekosistem musik yang dinamis dan kolaboratif.

Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa kualitas ruang akustik dan adaptabilitas ruang sangat memengaruhi kenyamanan dan produktivitas musisi. Menurut Blesser & Salter (2007), kualitas akustik ruang menentukan keterlibatan emosional dan performa musikal. Sedangkan Brandt et al. (2013) menekankan pentingnya ruang multifungsi yang bisa bertransformasi untuk mendukung ragam aktivitas kreatif secara optimal.

Sebagai respon terhadap kebutuhan tersebut, ruang Music Studio dirancang berdasarkan prinsip isolasi suara yang efisien, fleksibilitas layout, dan dukungan teknologi modular. Dinding dan plafon menggunakan material peredam suara berlapis (sound insulation panels) untuk menghindari kebocoran audio antar ruang. Furnitur dan peralatan seperti panel akustik portabel, lighting fleksibel, serta sistem rekaman plug-and-play digunakan untuk memungkinkan penyesuaian konfigurasi ruang dengan cepat. Dengan demikian, ruang dapat berubah fungsi dari ruang latihan menjadi ruang rekaman, atau bahkan venue pertunjukan mini, sesuai kebutuhan pengguna. Pendekatan ini tidak hanya mengoptimalkan efektivitas ruang, tetapi juga memperkuat ekosistem musik lokal sebagai bagian dari creative hub yang berkelanjutan.



Standarisasi Music Studio, Live Music Area, Creative Hall

Standarisasi ruang dalam Creative Hub penting untuk menjamin kenyamanan, keamanan, dan fungsionalitas ruang. Tiga ruang utama yang dikaji adalah Music Studio, Live Music Area, dan Creative Hall. Masing-masing ruang memiliki kebutuhan teknis berbeda, mulai dari akustik, pencahayaan, hingga fleksibilitas tata ruang. Standar perancangan mengacu pada SNI, standar internasional, dan praktik desain terbaik. Penerapan standar ini mendukung terciptanya ruang kreatif yang optimal, adaptif, dan mendukung kolaborasi.

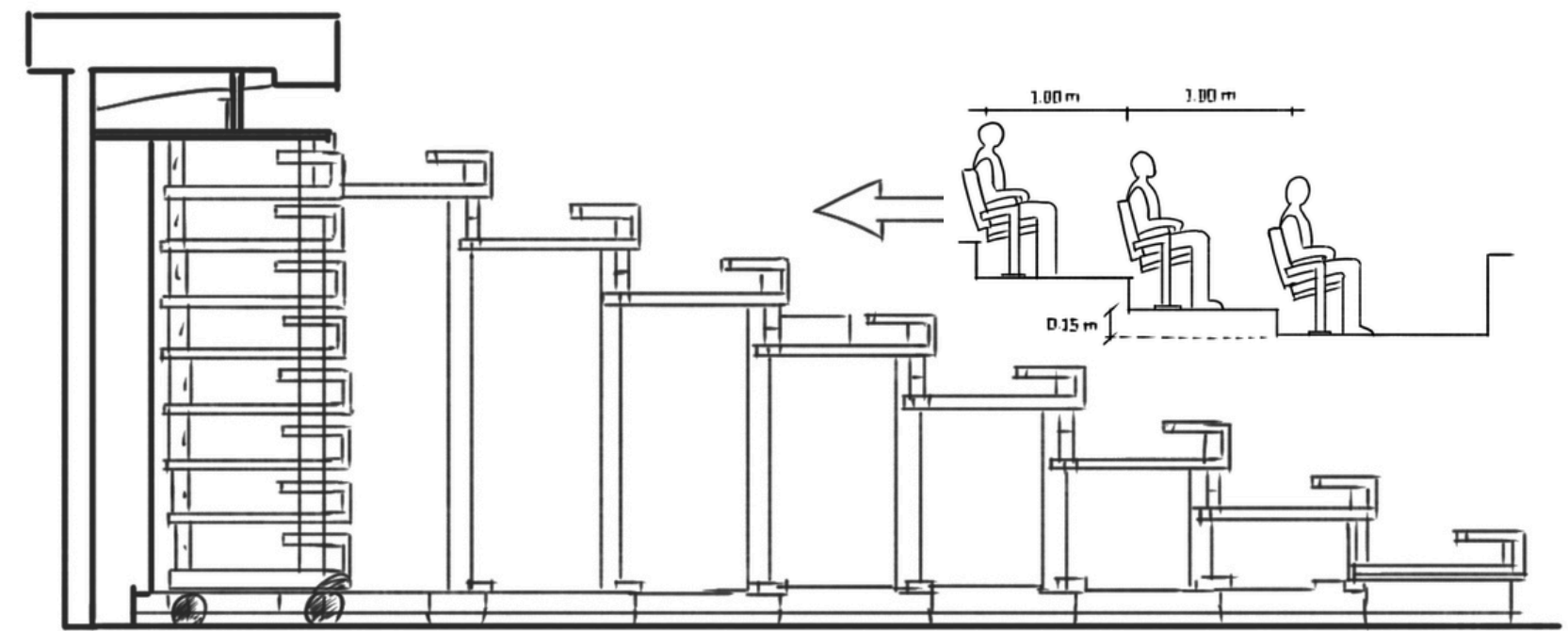
Music Studio			
Aspek	Keterangan	Sumber SNI	Respon Desain
Akustik Ruang Ruang	Reverberation time (RT60) ideal: 0.3–0.6 detik (tergantung jenis musik). Treatment akustik meliputi diffuser dan absorber.	SNI ISO 3382-1:2008, AES Standards (AES-R2-1998)	Panel akustik pada dinding dan plafon, pemilihan material interior berpori, zonasi berdasarkan fungsi rekaman.
Peredam Suara	STC (Sound Transmission Class) minimal 55 antar ruang. Ruang harus memiliki isolasi suara yang baik agar tidak bocor keluar maupun masuk.	ASTM E413, SNI 03-6389-2000	Dinding berlapis, insulasi akustik, penggunaan "floating floor", dan pintu peredam suara.
Pencahayaan	Cahaya alami diminimalkan, menggunakan lampu indirect lighting dengan suhu warna hangat 2700–3000K.	SNI 03-6197-2000 (Tata cahaya buatan dalam ruang kerja)	Penggunaan lampu LED yang tidak silau, pencahayaan ambient untuk kenyamanan pengguna studio.
Desain Interior	Permukaan interior tidak reflektif berlebih; gunakan material dengan NRC (Noise Reduction Coefficient) tinggi.	SNI 03-1733-2004 (Tata cara perancangan akustik ruang)	Interior menggunakan karpet, panel akustik, diffuser, dan absorben sesuai kebutuhan; pengolahan warna juga disesuaikan dengan mood kreatif.
Keselamatan Listrik	Studio memiliki banyak perangkat elektronik, sehingga diperlukan sistem listrik yang stabil dan aman dari gangguan.	SNI 03-3985-2000	Grounding khusus audio, pemisahan jalur listrik, penggunaan stabilizer dan UPS
Ventilasi & HVAC	Menyediakan udara bersih, suhu nyaman, dan kelembaban seimbang tanpa menimbulkan noise dari mesin ventilasi atau ducting.	SNI 03-6390-2011	Material interior berpori, pemilihan HVAC dengan duct silencer dan saluran fleksibel untuk mengurangi noise.

Live Music Area

Aspek	Keterangan	Sumber SNI	Respon Desain
Akustik Lingkungan	Kontrol pantulan dan difusi suara, RT60 disesuaikan antara 0.8-1.2 detik untuk pertunjukan musik live.	ISO 3382-1:2008	Panel akustik gantung, permukaan lantai keras (kayu/beton), penggunaan tirai akustik atau struktur reflektif.
Peredaman Eksternal	Area harus dirancang agar kebisingan tidak mengganggu lingkungan luar, terutama untuk live event di malam hari.	Peraturan Kebisingan Lingkungan (KepMenLH No.48/1996)	Buffer zone, dinding tanaman (green wall), dan desain fasad yang menyerap suara.
Layout Penonton	Tata letak kursi, zona berdiri, serta jalur evakuasi harus jelas dan sesuai standar keselamatan.	SNI 03-1735-2000 (Keselamatan Gedung)	Panggung ditinggikan, jalur akses difasilitasi untuk semua kalangan (inklusi), toilet dan ruang tunggu tambahan.
encahayaan & AV	Sistem pencahayaan panggung harus memenuhi standar untuk pertunjukan (minimum 500 lux), serta sistem suara 2.1/5.1 tergantung skala.	SNI IEC 60598, Manual Event Lighting & Sound Design	Rigging modular, pencahayaan DMX controlled, sistem speaker line array atau PA system yang terdistribusi.
Kapasitas & Luas	Disesuaikan dengan program: skala kecil 100–300 pax, skala sedang 500–800 pax.	SNI 03-3985-2000	Ruang fleksibel tanpa kolom, tribun lipat, dan penggunaan material serbaguna (kayu, logam, beton ekspos).

Creative Hall			
Aspek	Keterangan	Sumber SNI	Respon Desain
Fleksibilitas Layout	Sistem partisi geser, furniture mudah pindah, plug & play AV system	Nair & Fielding (2005); Richards (2011)	Ruang multifungsi: pameran, diskusi, pertunjukan kecil
Akustik	RT60 antara 0.6–1 detik. Tidak terlalu panjang agar tidak menyebabkan gema pada presentasi verbal.	ISO 3382-1:2008	Panel absorben di dinding, plafon bertekstur, dan pengaturan speaker portable.
Kapasitas Ruang	Umumnya 100–500 pax tergantung event. Perlu mempertimbangkan jalur evakuasi dan fasilitas inklusif.	SNI 03-1735-2000	Jalur lebar, ramp dan lift akses disabilitas, toilet gender netral dan zona pre-function.
Pencahayaan	Cahaya dapat dikontrol: dari terang (untuk workshop) hingga gelap (untuk pemutaran video/presentasi).	SNI 03-6197-2000	Penggunaan lighting dimmer, curtain blackout, dan jendela tinggi dengan shading otomatis.
Fasilitas Teknis	Tersedia sistem AV lengkap (proyektor, speaker), sistem keamanan kebakaran, aksesibilitas WiFi dan sistem kontrol ruang pintar.	Sistem Smart Building, Fire Safety System Regulations	Panel kontrol terpusat, sensor pencahayaan dan suhu, sistem panggilan darurat dan koneksi high-speed internet.
Konfigurasi Kursi	Fleksibel: teater, kelas, bebas; minimum 60 cm antar kursi	SNI Desain Interior Auditorium	Kursi lipat atau susun, rak kursi mobile

Tabel 3.5. Standarisasi Musik Studi, Live Musik Area, dan Creative Hall



Analisis Pelaku Kreatif Kota Semarang (Fashion)

Isu utama dalam penyediaan ruang Fashion Lab adalah kebutuhan akan ruang kerja yang mendukung proses kreatif secara end-to-end—mulai dari riset tren, eksplorasi material, perancangan busana, produksi prototipe, hingga presentasi koleksi. Banyak ruang kerja fashion konvensional yang bersifat terfragmentasi, tidak terintegrasi secara fungsional, serta kurang mendukung kolaborasi lintas bidang seperti fotografi, desain grafis, atau teknologi tekstil. Hal ini membatasi potensi inovasi dalam industri fashion yang saat ini semakin didorong oleh pendekatan multidisipliner dan berbasis teknologi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa lingkungan kerja kreatif yang terintegrasi dan fleksibel mampu meningkatkan produktivitas dan kualitas karya desainer. Menurut McRobbie (2016), ruang kolaboratif menjadi krusial dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, khususnya di sektor fashion independen. Sementara itu, Brown et al. (2019) menekankan pentingnya maker space dan digital lab sebagai katalis inovasi dalam proses desain berbasis teknologi seperti digital printing, 3D prototyping, hingga augmented fashion.

Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, ruang Fashion Lab dirancang dengan prinsip keterbukaan, modularitas, dan konektivitas antar zona kerja. Layout ruang memungkinkan integrasi antara area riset material, ruang kerja desain digital, ruang jahit, serta area display dan pemotretan. Meja kerja multifungsi, perangkat digital seperti tablet desain dan mesin pemotong laser, serta penyimpanan fleksibel dioptimalkan untuk mendukung perpindahan aktivitas secara dinamis. Selain itu, penggunaan dinding partisi bergerak memungkinkan fleksibilitas ruang sesuai dengan kebutuhan—misalnya untuk workshop, mentoring, atau runway show berskala kecil.



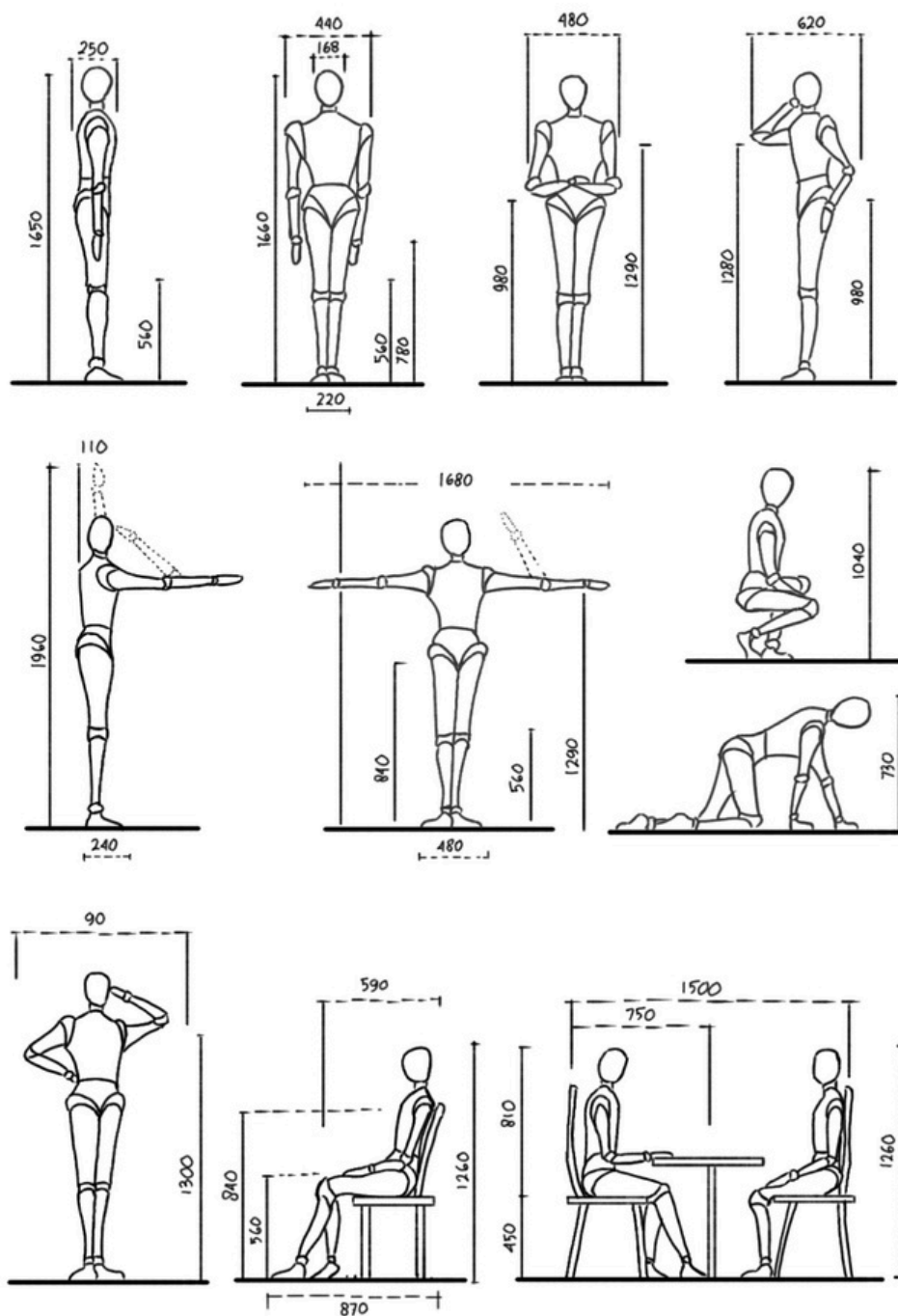
Standarisasi Fashion Studio

Fashion Lab merupakan fasilitas pendukung yang esensial dalam pengembangan sektor industri kreatif, khususnya di bidang fesyen. Laboratorium ini berfungsi sebagai ruang praktik, eksperimen, dan inovasi desain fesyen yang menuntut standar teknis tertentu guna menunjang kegiatan seperti pembuatan pola, pemotongan kain, menjahit, pengembangan tekstil, serta presentasi karya. Dengan kompleksitas aktivitas tersebut, perancangan ruang Fashion Lab perlu mempertimbangkan aspek ergonomi, keselamatan kerja, efisiensi sirkulasi, pencahayaan, serta fleksibilitas ruang.

Analisis ini disusun untuk mengidentifikasi standar teknis yang relevan dalam perancangan Fashion Lab dengan mengacu pada regulasi nasional (SNI), referensi akademik, serta praktik desain ruang kreatif kontemporer. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa ruang Fashion Lab dalam perancangan Semarang Creative Hub mampu mengakomodasi dinamika kegiatan edukatif dan produktif secara optimal dan berkelanjutan.

Aspek	Keterangan	Sumber SNI	Respon Desain
Pencahayaan	- Tingkat pencahayaan 500-750 lux untuk area kerja detail (menjahit, memotong). - 300-500 lux untuk area diskusi umum.	SNI 6197:2011	Kombinasi pencahayaan alami dan lampu LED putih dengan pencahayaan tugas (task lighting) untuk area kerja detail.
Ventilasi dan Sirkulasi Udara	- Ventilasi silang dengan luas bukaan minimal 10% dari luas lantai. - Suhu ruangan optimal antara 24-26°C. - Kelembaban relatif antara 40%-60%.	SNI 03-6572-2001	Penggunaan jendela bukaan besar untuk ventilasi alami, dilengkapi dengan exhaust fan dan sistem pendingin udara (AC) untuk menjaga suhu dan kelembaban optimal.
Dimensi Ruang	- Luas minimal 2,5 m² per orang untuk area kerja efektif. - Lebar meja jahit minimal 60 cm per orang.	Panduan praktik desain workshop tekstil dan ruang kerja kreatif.	Zonasi ruang meliputi area desain, area kerja jahit, ruang fitting, dan area penyimpanan kain, dengan perencanaan sirkulasi yang efisien.
Sistem Utilitas	- Daya listrik stabil dan aman. - Kebutuhan outlet listrik tinggi (≥1000 watt per unit mesin jahit).	SNI 03-6574-2001	Penyediaan stop kontak industri yang memadai, dengan pengaturan kabel yang aman dan rapi di bawah meja kerja.
Meja dan Kursi Kerja	- Tinggi meja kerja antara 70-80 cm. - Kursi dengan penyangga punggung yang ergonomis.	Panduan Lab Kriya & Desain FSRD ITB.	Penyediaan lemari penyimpanan vertikal, laci alat, dan rak gulungan kain dengan pengaman kelembaban untuk menjaga kualitas bahan.
Penyimpanan	- Loker personal dan rak penyimpanan bahan serta alat. - Area penyimpanan kain harus kering dan memiliki sirkulasi udara yang baik.	SNI 03-6390-2011	Material interior berpori, pemilihan HVAC dengan duct silencer dan saluran fleksibel untuk mengurangi noise.
Keamanan	- Jalur evakuasi bebas hambatan. - Alat Pemadam Api Ringan (APAR). - Pencahayaan darurat. - Lantai tidak licin.	SNI 03-1746-2000	Penyediaan APAR di lokasi strategis, rambu evakuasi yang jelas, dan penggunaan lantai vinyl non-slip untuk mencegah kecelakaan.
Zona Fashion Show / Presentasi	- Area runway dengan panjang minimal 6-10 meter. - Tata cahaya dramatis. - Ruang backstage tertutup.	Praktik desain ruang fashion dan presentasi.	Area fashion show dengan pencahayaan sorot, tempat duduk fleksibel, dan tirai blackout untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan kebutuhan presentasi.
Desain Interior	- Warna netral (putih, abu terang) untuk ketepatan persepsi warna. - Material mudah dibersihkan.	Panduan Desain Studio Fesyen dan Interior Ruang Kerja Kreatif.	Penggunaan dinding putih doff, lantai vinyl atau keramik, dan dinding panel untuk menempelkan mood board serta hasil karya desain.

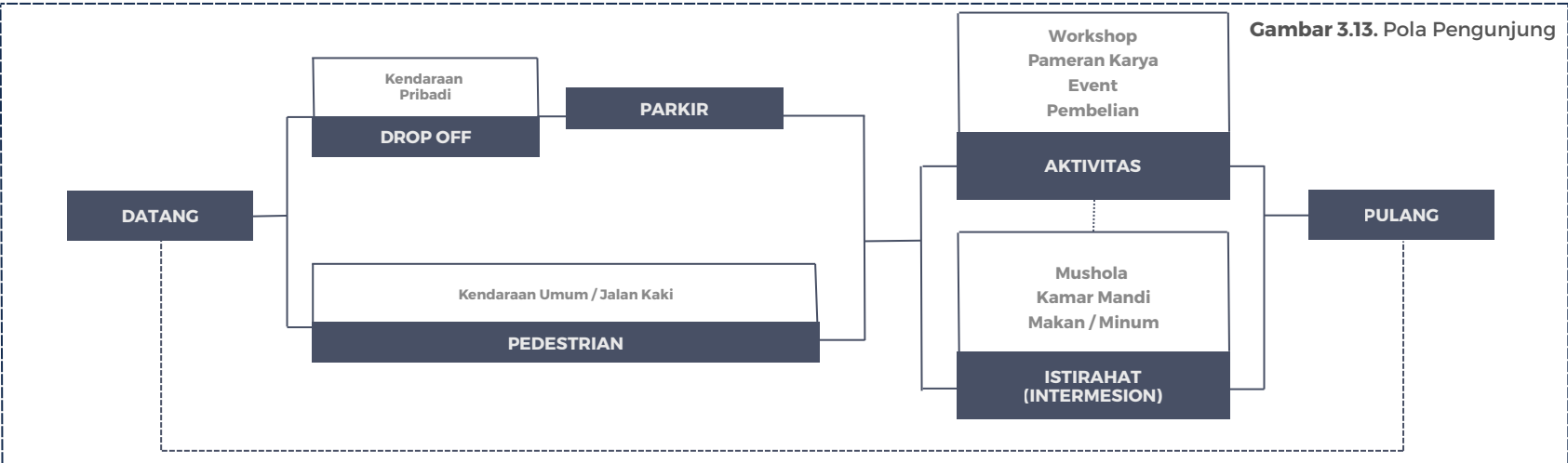
Tabel 3.6. Standarisasi Fashion Studio



Human Scale in Fashion Activity
Gambar 3.12. Human Scale in Fashion Activity

Pengunjung

Pengunjung yang datang ke Creative Hub beragam, mulai dari masyarakat umum hingga profesional kreatif, yang datang untuk melihat pameran seni, mengikuti workshop, membeli produk, atau berpartisipasi dalam acara kreatif. Mereka juga dapat memanfaatkan Creative Hub sebagai tempat untuk berkolaborasi, mengakses fasilitas produksi, serta mendapatkan inspirasi, sekaligus menjadikannya sebagai ruang rekreasi



Gambar 3.13. Pola Pengunjung

Analisis potensi jumlah pengunjung Semarang Creative Hub didasari atas data Jumlah Wisatawan Kota Semarang tahun 2020-2023 yang dilakukan oleh **Badan Statistik Kota Semarang**. Dari data tersebut akan diperoleh jumlah pengnjudng harian dengan memproyeksikan data wisatawan Kota Semarang dalam kurun waktu 10 tahun kedepan.

	2020	2021	2022	2023
Jumlah Wistawan (Jiwa)	6.533.862	5.327.522	10.686.302	12.985.700

Data diatas diolah kembali untuk menemukan asumsi pengunjung di tahun 2033, dari data tersebut akan di temukan jumlah asumsi wisatawan di Kawasan Kota Lama dan wisatawan yang mengnjudngi bangunan di setiap harinya.

Menghitung Pertumbuhan Rata rata tanpa tahun 2021

2020 - 2022

$$\left(\frac{6.533.862}{10.686.302} \right) = 1.279 = 27,9 \%$$

2022 - 2023

$$\frac{12.985.700 - 10.686.302}{10.686.302} = 21,5 \%$$

Rata Rata pertumbuhan tahunan

$$\frac{27.9\%+21.5\%}{2} = 24,7 \%$$

Proyeksi Jumlah Wisatawan Kota Semarang Tahun 2033

$$12.985.700 \times (1.247) 10 = 118.090.747$$

Estimasi Wisatawan Kota Lama (15% dari total wisatawan)

$$118.090.747 \times 0.15 = 17.713.612$$

Estimasi Wisatawan Creative Hub (10 % dari wisatawan Kota Lama)

$$17.713.612 \times 0.15 = 1.771.362$$

Asumsi Pengunjung Harian (Dibagi 365 Hari)

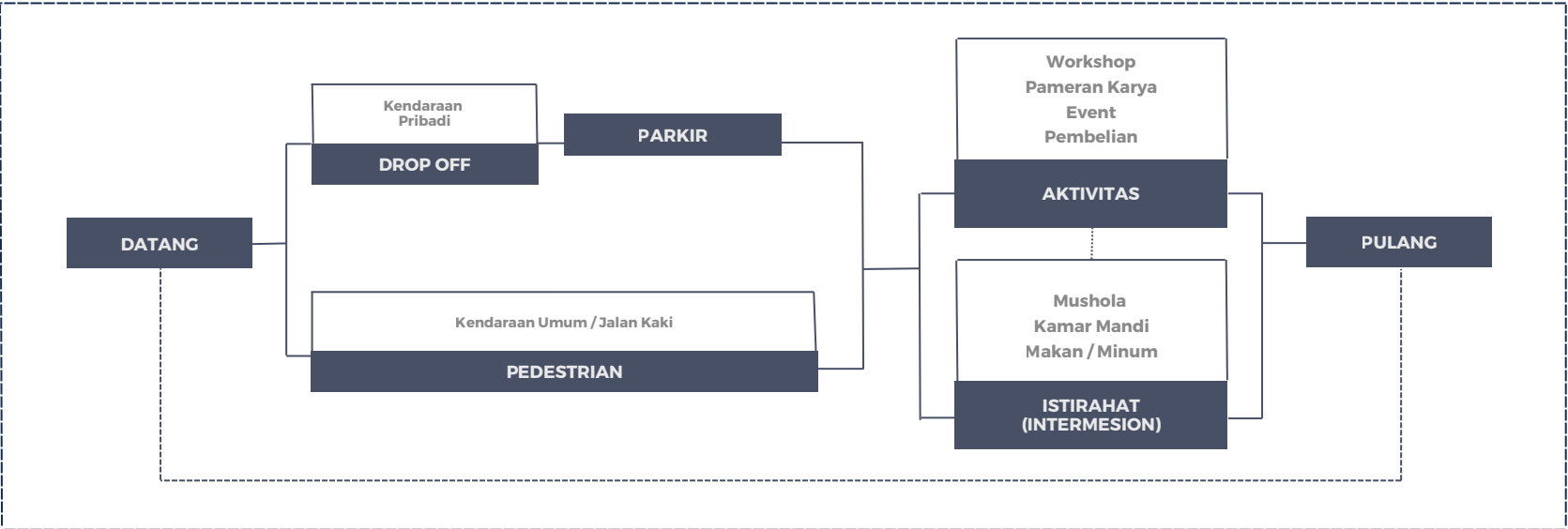
$$1.771.362 / 365 = 4.854 \text{ pengunjung/hari}$$

Asumsi Pengunjung Per Jam (Jam operasional 08:00 - 23:59, total 16 jam)

$$4.854 / 16 = 303 \text{ pengunjung/jam}$$

Service (Layanan)

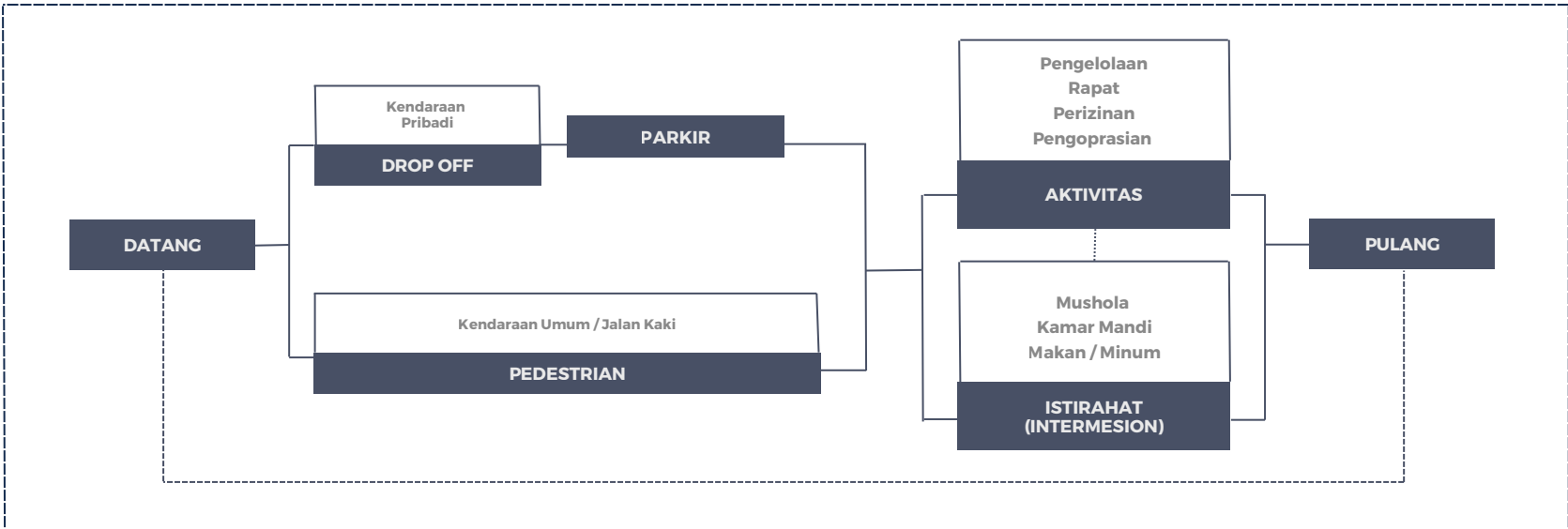
Petugas layanan di Creative Hub terdiri dari kelompok pelaku yang mendukung operasional harian, termasuk petugas kebersihan yang menjaga kebersihan dan kenyamanan ruang, petugas keamanan yang memastikan keselamatan dan keamanan pengunjung serta fasilitas, dan mekanik yang menangani pemeliharaan serta perbaikan fasilitas dan peralatan yang digunakan di Creative Hub. Mereka bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang aman, bersih, dan nyaman bagi pengunjung dan pelaku industri kreatif.



Gambar 3.14. Pola Perilaku Service (Layanan)

Pengelola

Pengelola Creative Hub bertanggung jawab mengatur kegiatan, fasilitas, dan event kreatif, serta mendukung kolaborasi antar pengunjung dan pelaku industri. Mereka bekerja sama dengan komunitas dan berbagai pihak untuk menciptakan ekosistem inovatif dalam mendukung pengembangan industri kreatif.



Gambar 3.15. Pola Perilaku Pengelola

Manajemen Bangunan (Building Management) Semarang Creative Hub

Semarang Creative Hub didanai oleh gabungan Pemerintah Pusat (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) dan Pemerintah Daerah Kota Semarang. Pendanaan ini mencakup pembangunan, operasional, dan pengembangan program-program kreatif. **Manajemen Creative Hub** dikelola oleh Komite Ekonomi Kreatif Kota Semarang yang merupakan gabungan dari berbagai pelaku kreatif di Kota Semarang. Organisasi ini bertanggung jawab langsung kepada Pemerintah Daerah. Struktur organisasi dirancang untuk memastikan efisiensi dalam operasional dan pengembangan program.

Berikut **Struktur Organisasi dan SDM Semarang Creative Hub** :

Departemen	Sub Departemen	Jumlah SDM	Tugas & Tanggung Jawab
Direksi & Manajemen	Direktur SCH Sekertaris	1	- Mengawasi operasional secara keseluruhan - Bertanggung jawab kepada pemerintah daerah - Menjalin hubungan dengan mitra dan sponsor - Mengambil keputusan strategis
		1	
Departemen Keuangan dan Administrasi	Kepala Departemen Tim Administrasi dan Akuntan Tim Manajemen Sumber Pendapatan	1	- Mengelola keuangan & pencatatan transaksi - Mengatur sistem pembayaran dan laporan keuangan - Menyusun strategi keberlanjutan finansial - Mengelola pendapatan dari persewaan, event, dan sponsor
		2	
		2	
Departemen Program dan Kurasi	Kepala Departemen Tim Pengembangan Program dan Penelitian	1	- Mengembangkan program acara & kolaborasi - Melakukan kurasi terhadap komunitas dan individu kreatif yang ingin berpartisipasi - Mengelola hubungan dengan pelaku industri kreatif - Menjaga keberagaman sektor kreatif dalam hub
		4	
Departemen Teknologi, Media, dan Pemasaran	Kepala Departemen Tim Pemasaran dan Sponsorship Tim Pengelolaan Platform Digital	1	- Mengelola pemasaran digital & media sosial - Membuat konten promosi & publikasi acara - Mengembangkan & mengelola sistem reservasi online - Mengelola website, aplikasi, & sistem manajemen keuangan
		5	
Departemen Operasional dan Fasilitas	Kepala Departemen Tim Keamanan Tim Kebersihan Tim Engineering	1	- Mengelola pemeliharaan bangunan & fasilitas - Memastikan ruang kerja, studio, dan fasilitas umum berfungsi optimal - Mengelola logistik dan layanan kebersihan - Mengatur sistem keamanan bangunan
		8	
		8	
		4	

Jumlah total **SDM** **pengelola** manajemen bangunan berjumlah **44 orang**.

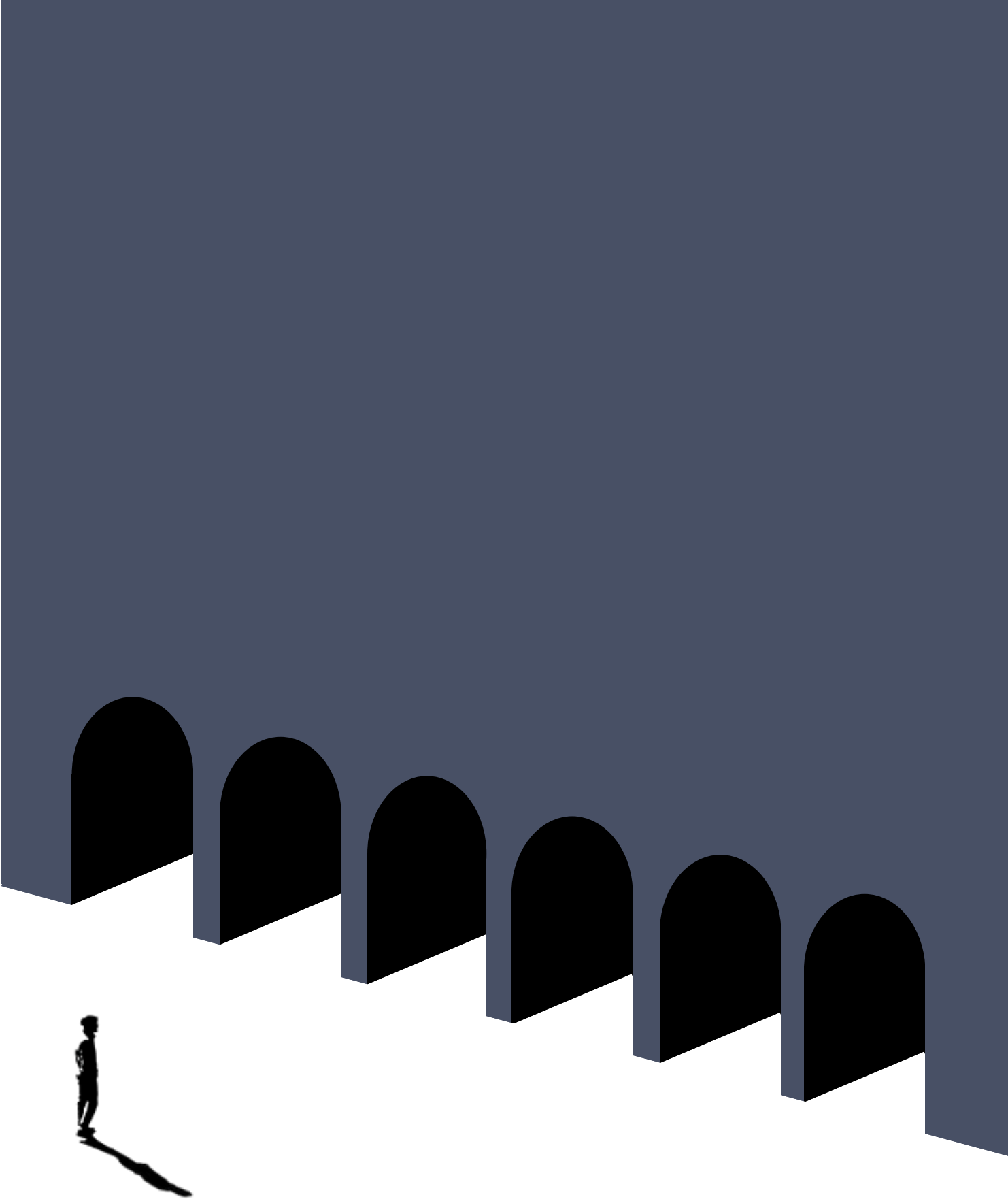
Tabel 3.7. Struktur Organisasi Creative Hub

PENYELESAIAN PERSOALAN RANCANGAN

Perhitungan Kebutuhan Parkir

Analisis Perhitungan Kebutuhan Parkir berdasarkan analisis pengguna bangunan Semarang Creative Hub, sebagai berikut :

PENGELOLA	PENGUNJUNG
Data Jumlah Pengelola : 45 org Luas Kebutuhan Parkir Mobil : 12.5 m2 Luas Kebutuhan Parkir Motor : 2 m2 Asumsi : 20% Pengelola mengendarai mobil 60% Pengelola mengendarai motor 20% Pengelola menggunakan transportasi umum / online Perhitungan Jumlah Kendaraan Total pengelola: 20 orang - Mobil: 20% × 20 orang = 4 mobil - Motor: 60% × 20 orang = 12 motor - Transportasi umum/online: 20% × 20 orang = 4 orang (tidak membutuhkan parkir) Perhitungan Luas Parkir - Luas parkir per mobil = 12,5 m² - Total luas parkir mobil: 4 × 12,5 m² = 50 m² - Luas parkir per motor = 2 m² - Total luas parkir motor: 12 × 2 m² = 24 m²	Perhitungan Jumlah Pengunjung dalam Sehari - Jumlah pengunjung per gelombang: 1.212 orang (4.854 ÷ 4) - Persentase moda transportasi: - Mobil: 30% dari 1.212 orang = 364orang - Motor: 40% dari 1.212 orang = 485 orang - Transportasi umum/online: 20% dari 1.212 orang = 242 orang - Bus pariwisata: 10% dari 1.212 orang = 122 orang Perhitungan Jumlah Kendaraan Mobil 50% mobil berisi 2 orang → 50% × 364 ÷ 2 = 92 mobil 50% mobil berisi 4 orang → 50% × 364 ÷ 4 = 46 mobil - Total mobil = 92 + 46 = 138 mobil Motor - Total motor = 485 ÷ 2 = 243 motor (diasumsikan 2 orang per motor) Perhitungan Kebutuhan Lahan Parkir - Luas parkir per mobil = 12,5 m² - Total luas parkir mobil = 138 × 12,5 = 1.725 m² - Luas parkir per motor = 2 m² - Total luas parkir motor = 243 × 2 = 486 m²
Total Kebutuhan Parkir Total Lot Mobil = 142 Mobil Total Lot Motor = 255 Motor	Luas Parkir Mobil : 1775 m² Luas Parkir Mobil Motor : 510 m²



EKSPLORASI PENGGUNA DAN FASILITAS

Analisis Kebutuhan Ruang

Sub Sektor Unggulan

Analisis kebutuhan dan hubungan ruang dilakukan untuk mengidentifikasi jenis aktivitas, tipe ruang, dan alur kerja pelaku kreatif yang akan difasilitasi dalam Semarang Creative Hub. Setiap subsektor—kuliner, musik, dan fashion—memiliki karakter dan kebutuhan ruang yang berbeda, sehingga pemetaan ini diperlukan agar rancangan mampu mendukung proses kerja mulai dari riset, produksi, hingga presentasi. Hasil analisis ini menjadi dasar penyusunan zoning dan organisasi ruang pada tahap perancangan berikutnya.

No	Nama Pelaku Kreatif	Tipe Ruang	Aktifitas Kreatif	Nama Ruang
1.	Kuliner	Personal Space	- Riset bahan baku, teknik memasak, dan tren kuliner. - Pembuatan konten digital seperti food photography dan video resep. - Perencanaan bisnis dan strategi pemasaran kuliner.	Perpustakaan, Ruang Studio, Ruang Private, Co-working area.
		Collaboration Space	- Sesi brainstorming dengan tim atau komunitas kuliner - Workshop atau pelatihan bersama dalam teknik memasak atau plating. - Uji coba produk bersama komunitas sebelum peluncuran resmi. - Kolaborasi dengan food stylist, fotografer makanan, atau influencer kuliner.	Ruang Meeting Ruang Studio Ruang Komunal
		Presentation Space	- Cooking demo atau kelas memasak untuk pelanggan atau komunitas. - Peluncuran produk atau menu baru. - Presentasi konsep bisnis kepada investor atau mitra potensial. - Seminar atau talkshow tentang tren dan inovasi di dunia kuliner - Pameran atau showcase produk kuliner dalam event komunitas atau festival makanan	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal Cooking Studio
		Making Space	- Pengujian rasa, tekstur, dan kualitas makanan sebelum dipasarkan - Proses memasak dan produksi makanan dalam skala kecil hingga menengah.	Cooking Studio
		Intermission Space	- Pasar tematik dengan produk-produk khas Semarang atau inovasi kuliner lainnya. - Event yang memungkinkan UMKM dan startup kuliner untuk memperkenalkan produk mereka. (Pop - up food market)	Ruang UMKM

2.	Musik	Personal Space	- Menulis dan mengaransemen lagu. - Riset tren musik dan eksplorasi genre baru. - Riset tren musik dan eksplorasi genre baru.	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio Musik
		Collaboration Space	- Jamming session dengan musisi lain. - Pembuatan musik untuk media lain seperti film, iklan, atau video game.	Ruang Meeting Ruang Studio Musik Ruang Komunal
		Presentation Space	- Live performance atau intimate concert. - Listening session dan launching album/lagu baru. - Presentasi konsep musik kepada label, investor, atau komunitas. - Seminar dan talkshow tentang industri musik dan tren terkini.	Ruang Meeting Creative Hall Live Area Ruang Komunal
		Making Space	- Rekaman musik profesional di studio yang tersedia. - Produksi beat, mixing, dan mastering	Ruang Studio Musik
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Creative Hall Ruang UMKM
3.	Fashion	Personal Space	- Riset Tren & Analisis Pasar - Eksplorasi Konsep & Inspirasi - Sketsa & Ilustrasi Fashion - Pembuatan Pola & Prototipe Menyusun pola dan membuat sampel pakaian sebelum diproduksi massal	Perpustakaan, Ruang Studio, Ruang Private, Co-working area.
		Collaboration Space	- Diskusi & Brainstorming Desain Bertukar ide dengan desainer lain, fashion stylist, dan ahli tekstil - Kolaborasi dengan Brand atau Pengrajin - Workshop Teknik Fashion - Strategi Branding & Digital Marketing Menyusun strategi pemasaran dan personal branding bagi desainer fashion	Ruang Meeting Ruang Komunal
		Presentation Space	- Fashion Show & Runway Menampilkan koleksi terbaru dalam format catwalk atau pameran fashion - Lookbook & Kampanye Visual - Presentasi Koleksi kepada Klien - Feedback & Review Produk	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Making Space	- Atelier & Workshop Jahit Area produksi untuk menjahit, draping, pattern making, dan finishing pakaian - Studio Tekstil & Eksplorasi Material - Sustainable Fashion Lab	Fashion Lab
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM

Tabel 3.8. Kebuthan Ruang Sub Sektor Unggulan

No	Nama Pelaku Kreatif	Tipe Ruang	Aktifitas Kreatif	Nama Ruang
4.	Desain Interior	Personal Space	- Mengembangkan konsep dan sketsa desain interior - Meneliti tren desain, material, dan teknologi terbaru - Membuat mood board dan visualisasi konsep proyek	Perpustakaan, Ruang Studio, Ruang Private, Co-working area.
		Presentation Space	- Presentasi konsep desain kepada klien, tim, atau investor. - Pameran karya desain interior dalam bentuk maket atau digital rendering. - Seminar atau talkshow tentang inovasi dalam desain interior.	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
5.	Desain Komunikasi	Personal Space	- Membuat sketsa dan eksplorasi konsep desain. - Riset tren desain grafis, tipografi, dan warna. - Mendesain branding, identitas visual, dan materi promosi. - Menulis dan mengembangkan strategi komunikasi visual untuk proyek tertentu.	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Presentasi konsep branding atau desain kepada klien atau investor - Pameran hasil karya dalam bentuk cetak atau digital. - Talkshow atau seminar tentang tren desain komunikasi dan industri kreatif.	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
6.	Photography	Personal Space	- Fotografer mengolah gambar menggunakan software editing. - Menyusun mood board, mencari referensi visual, dan merancang konsep pemotretan. - Ruang untuk relaksasi dan menjaga kreativitas.	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Memamerkan karya fotografi dalam pameran atau galeri seni. - Client Presentation - Presentasi proyek fotografi kepada investor atau brand untuk mendapatkan kerja sama.	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM

No	Nama Pelaku Kreatif	Tipe Ruang	Aktifitas Kreatif	Nama Ruang
7.	Seni Pertunjukan	Personal Space	- Aktor, penari, atau musisi berlatih teknik, ekspresi, dan gerakan secara individu. - Menulis naskah, membuat sketsa koreografi, atau menyusun komposisi musik. - Ruang istirahat untuk pemulihan fisik dan mental	Perpustakaan, Ruang Studio, Ruang Private, Co-working area.
		Presentation Space	- Menampilkan karya kepada audiens terbatas sebelum pementasan utama. - Exhibition & Documentation - Portfolio Review & Audisi - Presentasi proyek seni kepada sponsor atau penyelenggara acara.	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
8.	Seni Rupa	Personal Space	- Mengembangkan ide, membuat sketsa awal, dan mencatat konsep seni. - Eksperimen Teknik & Material - Ruang pribadi untuk mendapatkan ide dan mengevaluasi karya. - Administrasi & Portofolio	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Pameran & Art Showcase: - Mendiskusikan karya dengan audiens, kurator, atau kritikus seni. - Menawarkan proyek seni ke sponsor, museum, atau brand. - Menampilkan seni interaktif atau proses kreatif secara langsung.	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
9.	Aplikasi dan Developer Game	Personal Space	- Riset dan Pengembangan Konsep - Menulis Kode & Pengembangan Software - perancangan tampilan dan pengalaman pengguna dengan tools seperti Figma, Adobe XD. - engujian aplikasi atau game sebelum dipresentasikan atau diuji bersama tim. - Mengerjakan Dokumentasi	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Memperkenalkan aplikasi atau game kepada investor, klien, atau komunitas - Mendemokan produk ke pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung. - Menampilkan karya atau produk dalam event komunitas atau expo. - Live Streaming & Content Creation	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM

No	Nama Pelaku Kreatif	Tipe Ruang	Aktifitas Kreatif	Nama Ruang
10.	Periklanan	Personal Space	- Riset Pasar & Audiens - Menulis naskah iklan, tagline, dan merancang alur cerita kampanye. - Desain Grafis & Editing - Perencanaan Strategi Digital - Monitoring & Evaluasi	Perpustakaan, Ruang Studio, Ruang Private, Co-working area.
		Presentation Space	- Menyajikan konsep kreatif kepada klien atau stakeholder. - Melihat respons awal melalui focus group discussion atau polling. - Membahas strategi pemasaran digital dan interaksi dengan audiens. - Showcase Portofolio:	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
11.	Arsitektur	Personal Space	- Riset & Konseptualisasi Desain - Membuat sketsa awal atau model digital dengan software seperti AutoCAD, SketchUp, dan Rhino. - Diagram & Analisis - Rendering & Visualisasi - Dokumentasi & Detail Teknis	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Presentasi konsep proyek kepada klien, dosen, atau komunitas arsitektur. - Pameran & Showcase Karya - Public Lecture & Sharing Session - User Testing & Feedback	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
12.	Desain Produk	Personal Space	- Riset & Analisis Kebutuhan Pengguna - Pengembangan ide awal dalam bentuk sketsa manual atau digital - Pemodelan 3D & Rendering - Material & Teknik Produksi - Dokumentasi	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Presentasi desain kepada investor, mitra bisnis, atau klien - Pameran & Showcase Produk - Live Demonstration & Product Testing Mempresentasikan fungsi produk dalam situasi nyata	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM

No	Nama Pelaku Kreatif	Tipe Ruang	Aktifitas Kreatif	Nama Ruang
13.	Kriya	Personal Space	- Eksplorasi Ide & Konsep Mengembangkan gagasan desain berdasarkan nilai estetika dan fungsional - Riset Material & Teknik - Sketsa & Perancangan Produk - Pembuatan Pola & Prototipe - Pengolahan Warna & Motif	Perpustakaan, Ruang Studio, Ruang Private, Co-working area.
		Presentation Space	- Pameran & Showcase Produk Menampilkan hasil karya dalam event seni, bazar, atau galeri kreatif - Diskusi dengan Kurator & Kolektor - Presentasi Konsep & Storytelling - Live Demonstration & Workshop Interaktif	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
14.	Film, Animasi, Video	Personal Space	- Penulisan Skenario & Storyboarding - Konsep Karakter & Desain Produksi - Editing Video & Post-Production - Sound Design & Music Scoring Komposisi musik dan efek suara untuk memperkuat atmosfer cerita - Pembuatan Animasi 2D/3D	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Screening & Pemutaran Karya Menampilkan hasil film, animasi, atau video kepada audiens - Festival Film & Showcase - Penyampaian ide film kepada investor, produser, atau platform distribusi	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
15.	Penerbitan	Personal Space	- Penelitian & Riset Konten - Penulisan Naskah & Penyuntingan Proses pembuatan draf awal, revisi, dan penyempurnaan teks - Desain Tata Letak & Ilustrasi Buku	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Peluncuran Buku & Bedah Karya Presentasi buku baru disertai diskusi dengan pembaca dan media - Pembacaan Karya & Book Signing Sesi membaca puisi, cerpen, atau kutipan buku langsung oleh penulis - Pameran & Festiva	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM
16..	Radio / Televisi	Personal Space	- Penelitian & Riset Konten - Penulisan Naskah & Penyuntingan Proses pembuatan draf awal, revisi, dan penyempurnaan teks - Desain Tata Letak & Ilustrasi Buku	Studio Perpustakaan Co-working Ruang Studio
		Presentation Space	- Live Broadcast & Streaming Event Penyiaran langsung acara radio atau televisi dengan audiens - Screening & Diskusi Program - Pitching Program ke Stasiun TV/Radio - Review & Feedback dari Audiens	Ruang Meeting Creative Hall Ruang Komunal
		Intermission Space	- Product showcase - Penjualan Produk	Ruang UMKM

Tabel 3.9. Kebutuhan Ruang Sub Sektor Lainnya

EKSPLORASI PENGGUNA DAN FASILITAS

Property Size

Tabel analisis kebutuhan ruang disusun sebagai dasar perencanaan spasial dalam pengembangan creative hub yang responsif terhadap karakteristik pengguna dan jenis aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Kebutuhan ruang diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama, yaitu making space, personal space, collaboration and presentation space, intermission space, serta ruang pengelola dan layanan pendukung. Setiap kategori dianalisis berdasarkan standar luasan per individu, kapasitas pengguna, serta penambahan luasan sirkulasi, guna memperoleh estimasi kebutuhan total ruang yang akurat.

Nama Pengguna	Tipe Ruang	Nama Ruang	Standarisasi (m2/org)	Kapasitas (orang)	Luas (m2)	Sirkulasi (%)	Luas Total (m2)	
Pelaku Kreatif (Sub Sektor Kuliner)	Making Space	Culinary Lab	3	19	57	30 %	75	m2
		Ruang Penyimpanan	2	3	6	30 %	8	m2
Pelaku Kreatif (Sub Sektor Musik)	Making Space	Kelas Musik A	2	12	24	30 %	42	m2
		Kelas Musik B	2	12	24	30 %	42	m2
		Music Studio Small	2	6	12	30 %	16	m2
		Music Studio + Recording	2	12	24	30 %	32	m2
		Ruang Kontrol	3	2	6	30 %	8	m2
Pelaku Kreatif (Sub Sektor Fashion)	Making Space	Fashion Studio A	3	12	36	30 %	37	m2
		Fashion Studio B	3	12	36	30 %	37	m2
		Fashion Studio C	3	12	36	30 %	37	m2
Pelaku Kreatif (Sub Sektor Lainnya)	Personal Space	Perpustakaan	3	25	75	30 %	98	m2
		Co-Working Private Space	2	30	60	30 %	130	m2
	Collabo-ration Space	Ruang Meeting A	2	6	12	30 %	16	m2
		Ruang Meeting B	2	12	24	30 %	32	m2
		Creative Studio A	2	5	10	30 %	13	m2
		Creative Studio B	2	5	10	30 %	13	m2
		Ruang Kolaborasi	3	2	6	30 %	8	m2
	Present-ation Space	Creative Hall	2	50	100	50 %	150	m2
		Ruang Kontrol Creative Hall	3	2	6	30 %	8	m2
		Creative Outdoor Space	2	100	200	30 %	260	m2
		Ruang Kontrol COP	3	2	6	30 %	8	m2

Nama Pengguna	Tipe Ruang	Nama Ruang	Standarisasi (m2/org)	Kapasitas (orang)	Luas (m2)	Sirkulasi (%)	Luas Total (m2)	
Pengelola (Building Management)	Intermission Space	Lobby					72	m2
		Gerai UMKM	10	10 tenant	120		120	m2
		Area UMKM	2	100	200	30 %	260	m2
		Mushola	2	12	24	20 %	31	m2
		Toilet					39,5	m2
		Comunal Space	2	100	200		200	m2
		Area Parkir					2.285	m2
		Drop Zone	15	2 mobil	30	30 %	39	m2
		Ruang Direktur	3	1	3	30 %	4	m2
	Ruang Sekertaris	3	1	3	30 %	4	m2	
	Ruang Departemen Keuangan dan Administrasi	3	3	9	30 %	12	m2	
	Ruang Departemen Program dan Kurasi	3	3	9	30 %	12	m2	
	Ruang Departemen Teknologi, Media, Pemasaran	3	3	9	30 %	12	m2	
	Ruang Meeting BM	2	12	24	30 %	32	m2	
	Ruang Kelistrikan					12	m2	
	Ruang Kontrol Sistem	4	2	8	30 %	10	m2	
	Ruang Keamanan	2	2	4	30 %	6	m2	
	Ruang Sampah		2			10	m2	
	Genset Area			15	10 %	24	m2	
Total Luas Personal Space				228	(m2)			
Total Luas Making Space				334	(m2)			
Total Luas Collaboration				82	(m2)			
Total Luas Presentation Space				556	(m2)			
Total Luas Intermission Space				2931,5	(m2)			
Total Luas Pengelola & Service				138	(m2)			
Total Luas Sirkulasi (20%)				853,9	(m2)			
Total Luas Keseluruhan Bangunan				4.269,5	(m2)			
Total Luas Keseluruhan Bangunan + Sirkulasi				5.123,4	(m2)			

Tabel 3.10. Property Size

EKSPLORASI PENGGUNA DAN FASILITAS

Sistem Pengelolaan dan Operasional Bangunan

Pada bagian ini akan dibahas sistem pengelolaan dan operasional Semarang Creative Hub sebagai dasar pertimbangan perancangan. Pembahasan difokuskan pada karakter pelaku industri kreatif, pola penggunaan ruang, serta pembagian ruang berbayar dan tidak berbayar yang dirancang untuk mendukung keberlanjutan fungsi bangunan secara sosial dan ekonomi. Selain itu, bagian ini juga akan menjelaskan jam operasional bangunan dan implikasinya terhadap pengaturan akses, sirkulasi, serta zoning ruang, sehingga sistem operasional yang dirumuskan dapat menjadi landasan logis bagi perumusan konsep perancangan pada bab selanjutnya.

Jam Operasional Creative Hub	Senin - Jumat (08.00 - 22.00)Sabtu - Minggu (08.00 - 23.59)
------------------------------	---

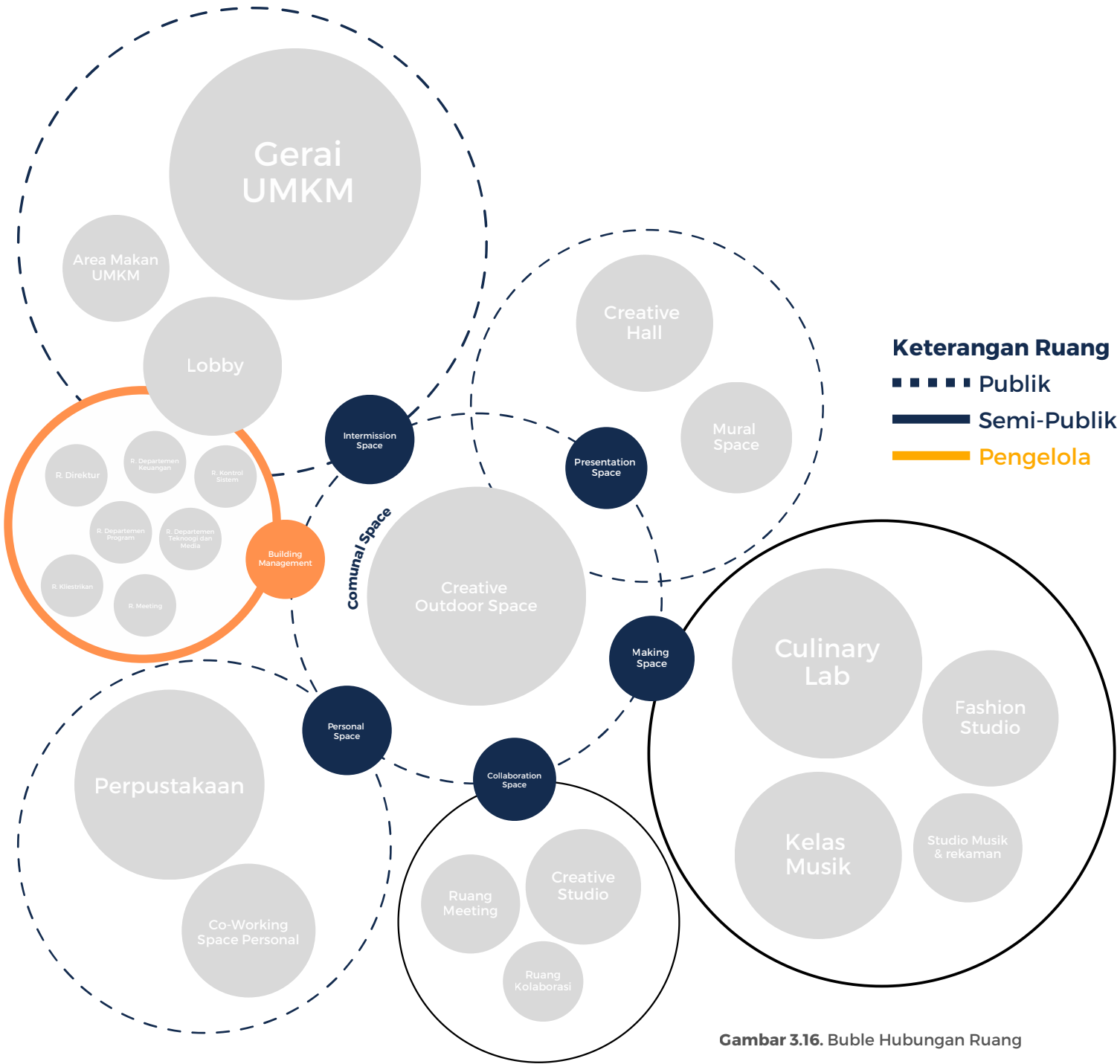
Klasifikasi Ruang Berbayar & Tidak Berbayar

Nama Ruang	Kategori Ruang	Sistem Penggunaan	Peran Operasional
Studio Musik A & B	Berbayar	Sewa berbasis waktu	Sumber pendapatan rutin
Studio Rekaman	Berbayar	Sewa berbasis Proyek	Sumber pendapatan utama
Kelas Musik A & B	Semi-Berbayar	Program Kelas	Subsidi silang & edukasi
Creative Studio	Berbayar	Sewa berbasis waktu	Pendapatan Operasioanl
Working Space Private	Berbayar	Sewa Harian / Mingguan	Pendapatan Stabil
Meeting Room	Berbayar	Sewa berbasis waktu	Pendapatan Pendukung
Fashion Studio A-C	Berbayar	Program Kelas	Pendapatan Rutin
Perpustakaan	Tidak Berbayar	Akses Bebas	Nilai Sosial & Edukatif
Co-Working Space	Tidak Berbayar	Akses Bebas	Aktivator Ruang
Gerai UMKM	Berbayar	Bagi Hasil / Sewa Ringan	Subsidi Silang & Eksposur
Creative Hall	Berbayar	Sewa berbasis Event	Pendapatan Utama
Culinary Lab	Berbayar	Program Kelas	Pendapatan & Edukasi
Area Komunal	Tidak Berbayar	Akses Bebas	Aktivator Ruang & Eksposur

Tabel 3.11. Klasifikasi Ruang Berbayar & Tidak Berbayar

EKSPLORASI ZONING DAN TATA RUANG

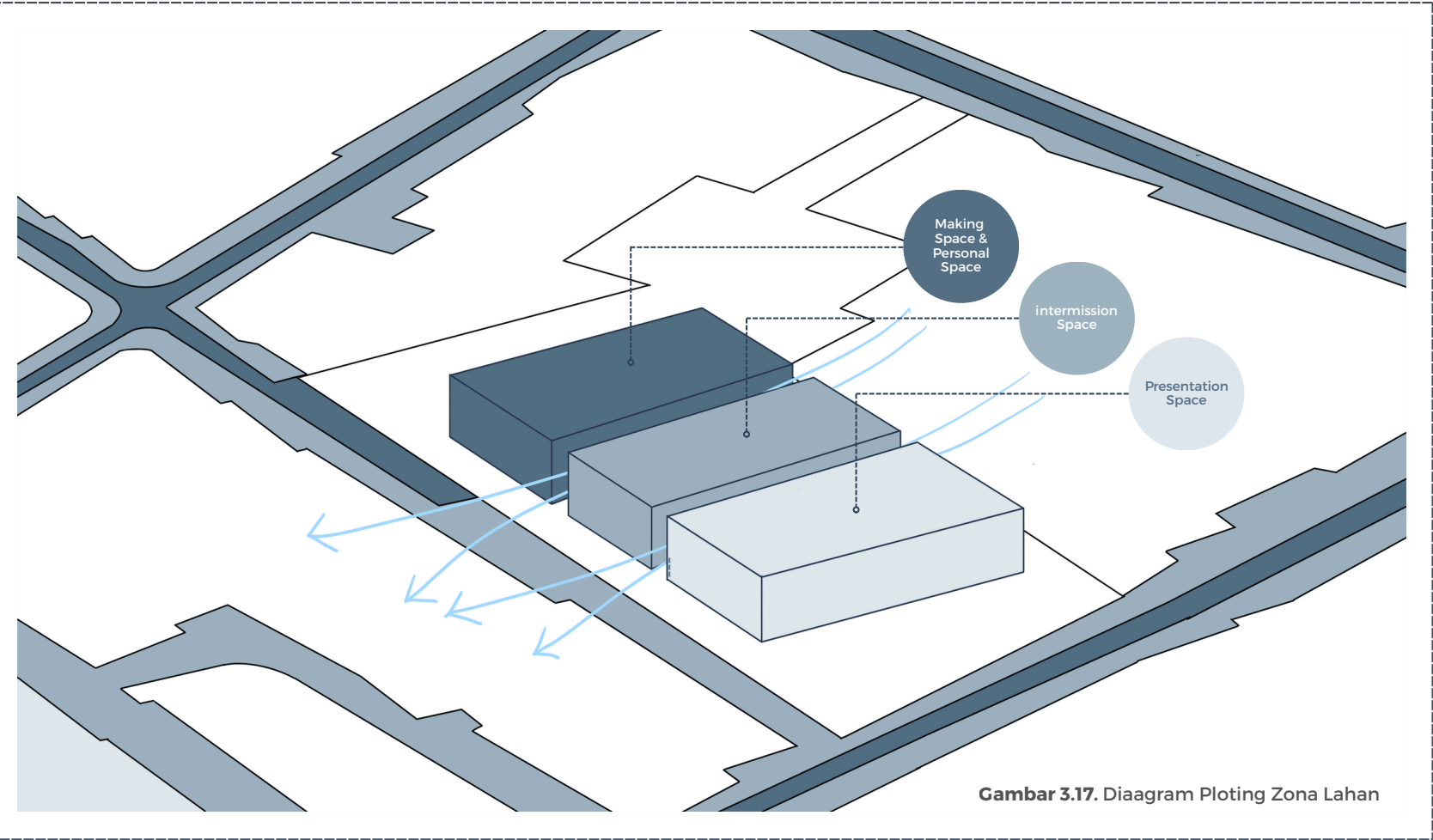
Hubungan Ruang



Gambar 3.16. Buble Hubungan Ruang

EKSPLORASI ZONING DAN TATA RUANG

Ploting Zona Dalam Lahan



Gambar 3.17. Diaagram Ploting Zona Lahan

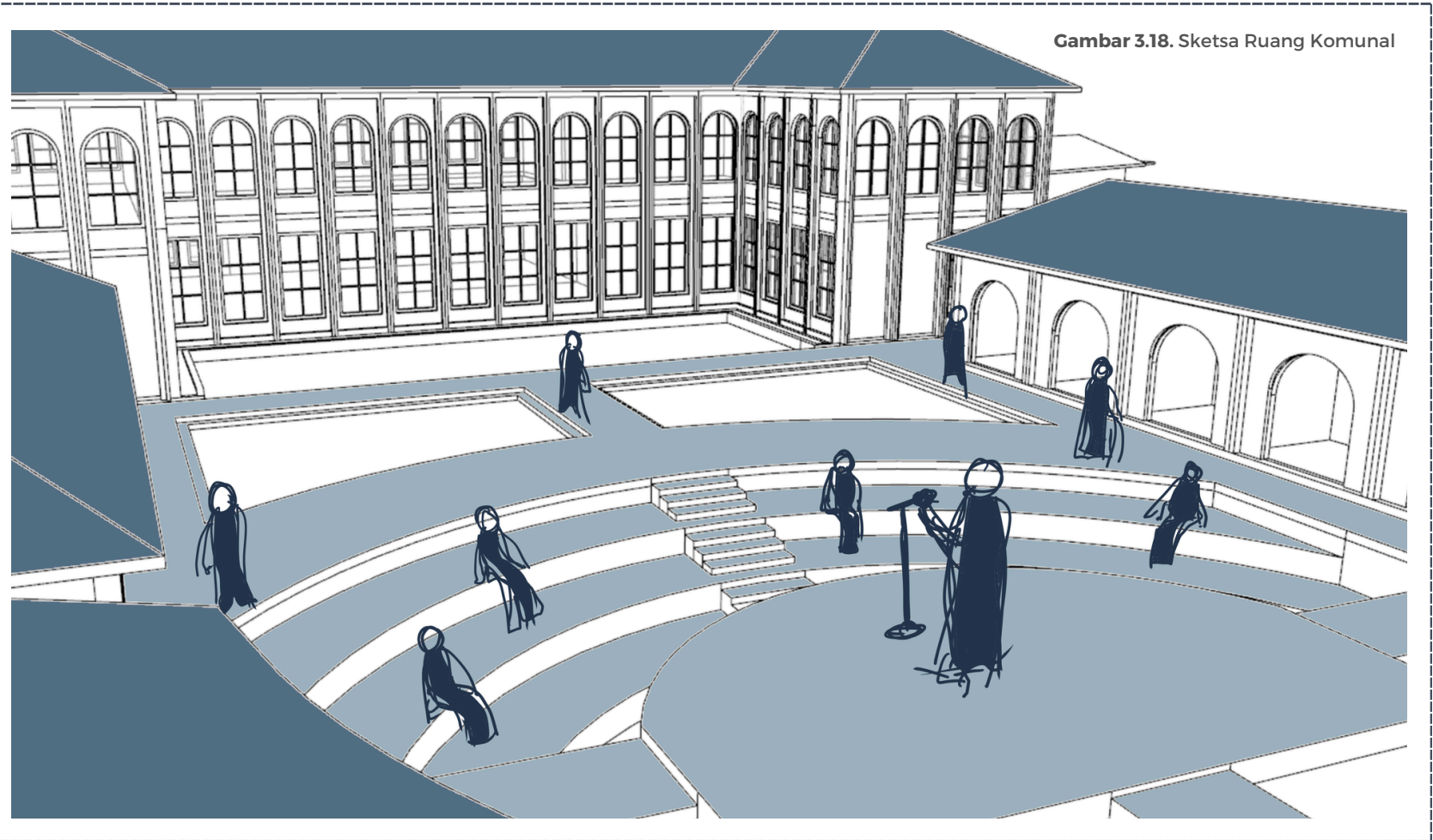
Respon

Susunan zona dalam lahan disesuaikan dengan arah akses utama tapak, pola pergerakan pejalan kaki dan kendaraan, serta kebutuhan transisi antara ruang. Zona dengan tingkat keterbukaan tinggi ditempatkan di bagian depan lahan sebagai respon terhadap tingkat aksesibilitas dan visibilitas dari koridor jalan utama kawasan Kota Lama Semarang. Area ini berfungsi sebagai ruang penerima dan ruang publik yang mengundang interaksi dari arah jalan utama.

Penempatan zona publik di bagian depan lahan juga merupakan respon terhadap kondisi kebisingan kawasan. Zona ini berperan sebagai lapisan penyangga (buffer) antara sumber kebisingan dari jalan dengan zona semi-publik dan privat yang berada di bagian dalam tapak, sehingga kualitas ruang bagi aktivitas kreatif dapat tetap terjaga.

EKSPLORASI ZONING DAN TATA RUANG

Ploting Zona Dalam Lahan

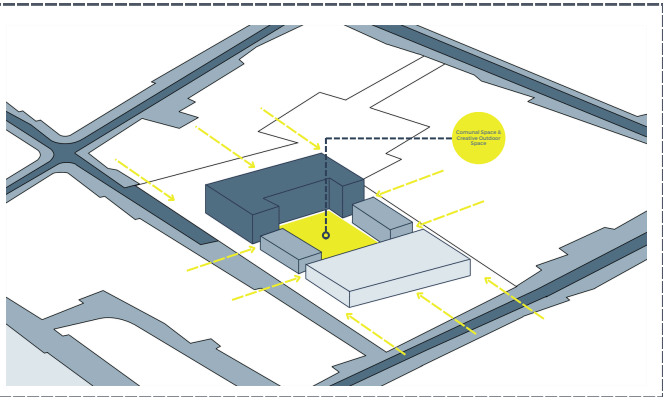


Gambar 3.18. Sketsa Ruang Komunal

Respon

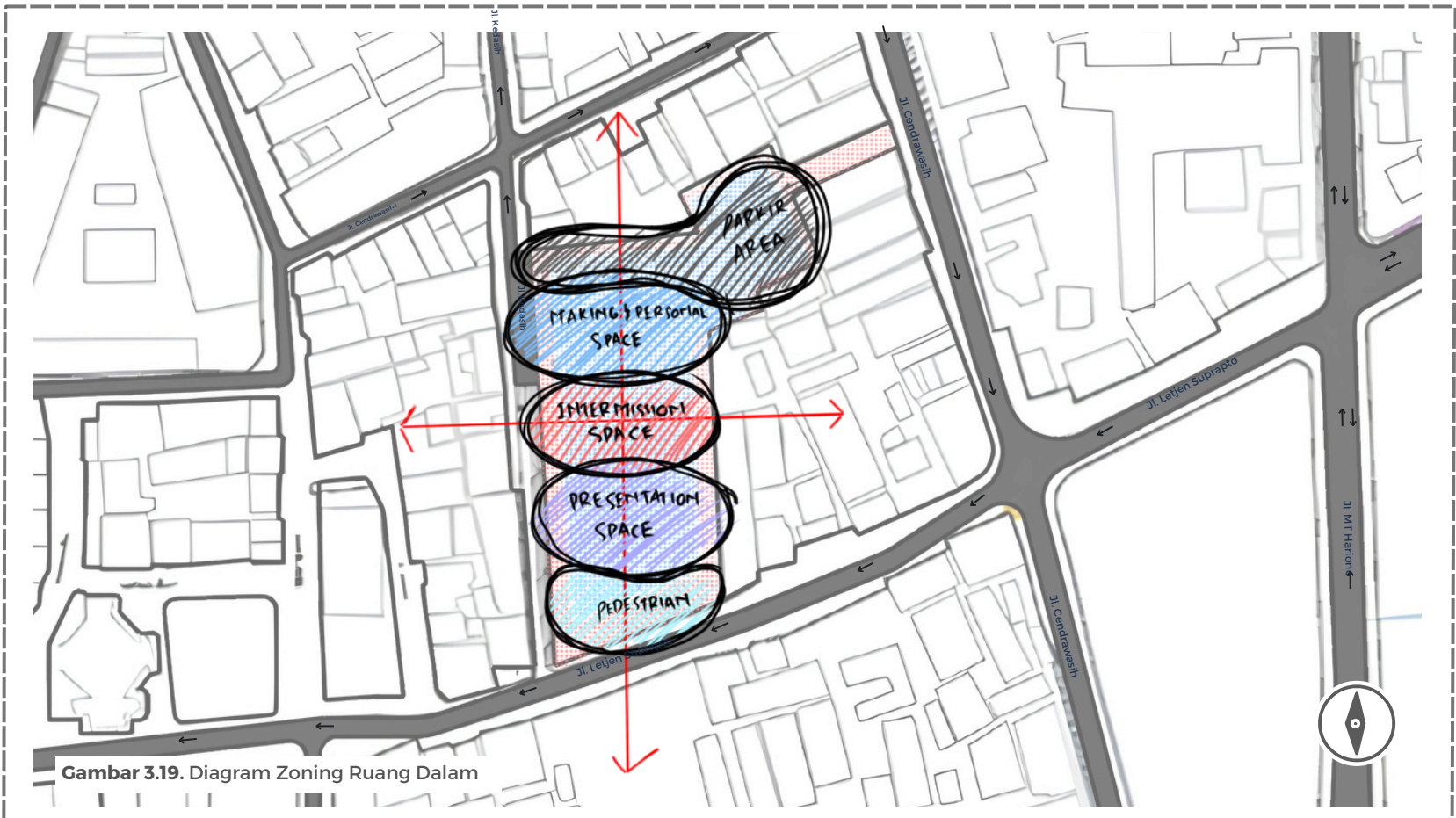
Ruang komunal ditempatkan di bagian tengah tapak sebagai ruang transisi yang menghubungkan antar zona bangunan di bagian dalam. Posisi ini menjadikan ruang tengah sebagai pusat orientasi dan titik temu utama antar aktivitas kreatif.

Selain itu, ruang ini berperan sebagai pengikat antar massa bangunan dan memperjelas keterbacaan tata ruang dalam kawasan Creative Hub.

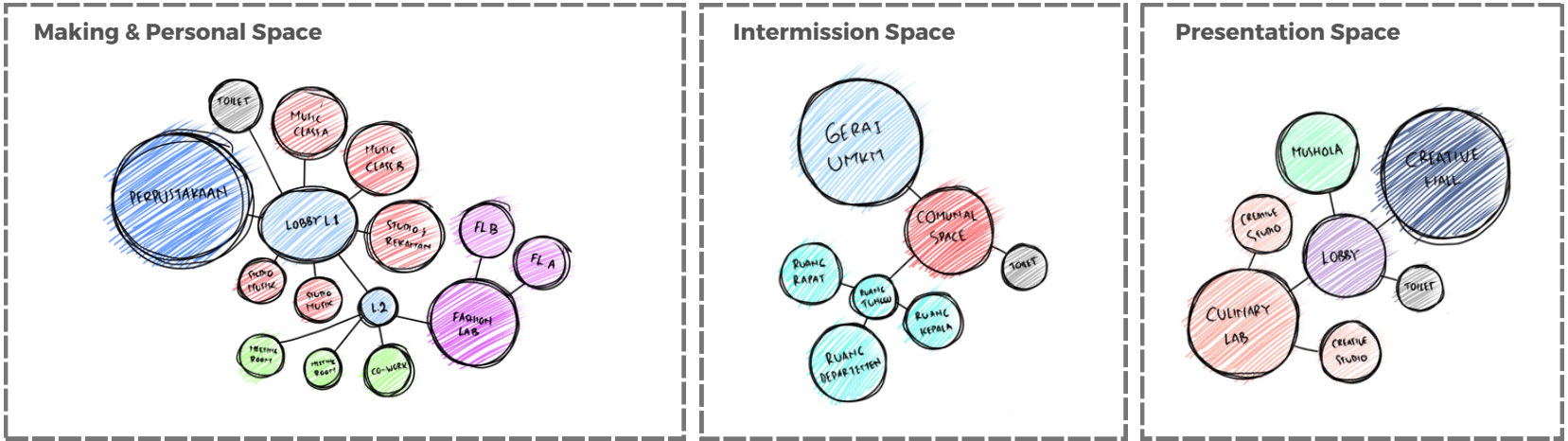


EKSPLORASI ZONING DAN TATA RUANG

Zoning Ruang

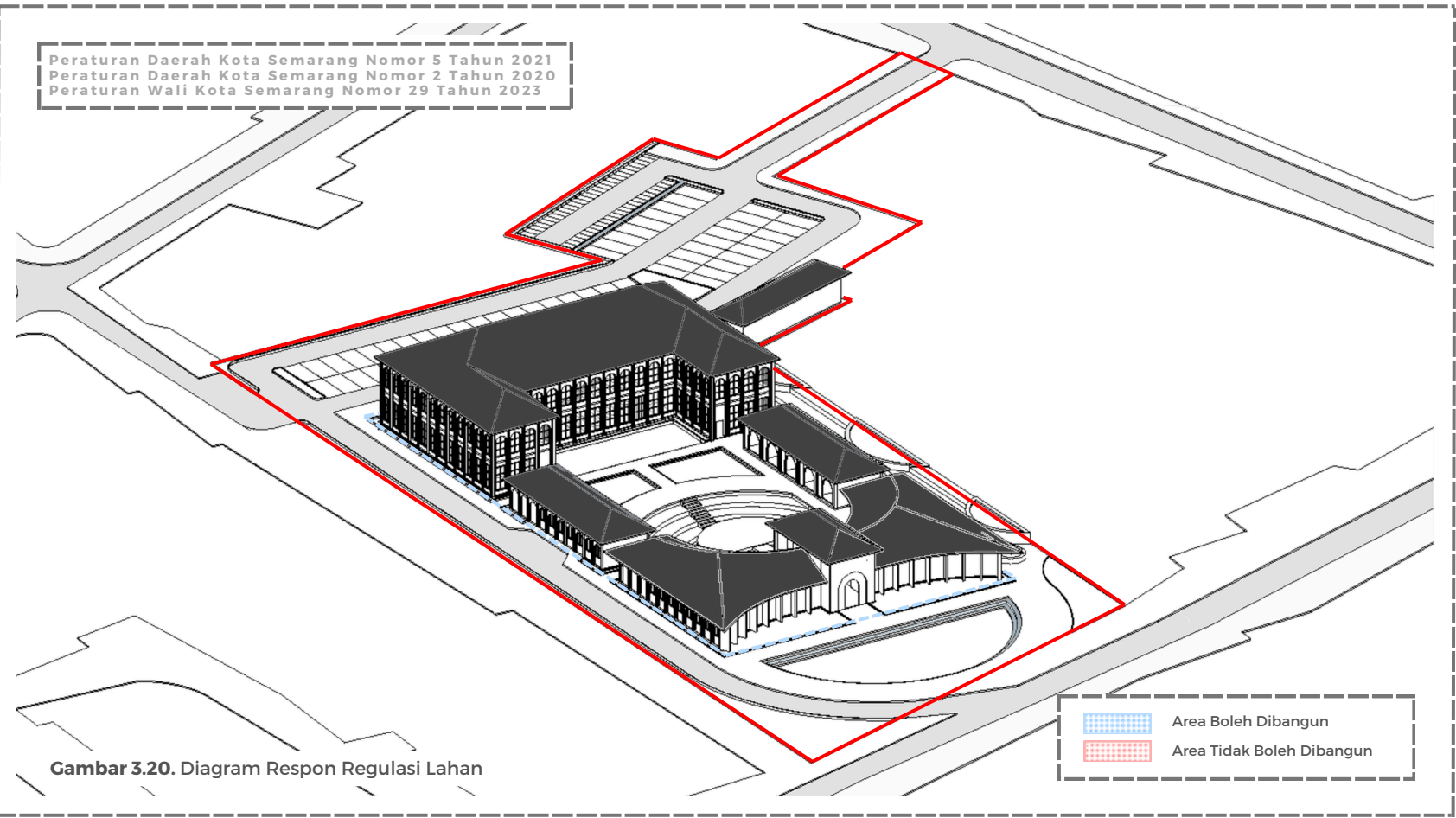


Gambar 3.19. Diagram Zoning Ruang Dalam

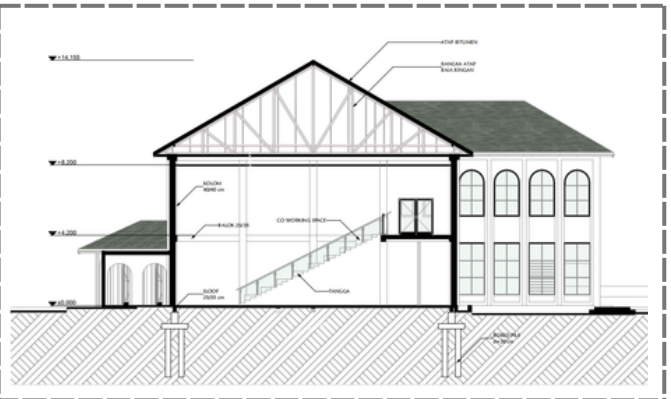


EKSPLORASI MASA BANGUNAN

Respon Regulasi (GSB, KDB, KLB, Ketinggian)



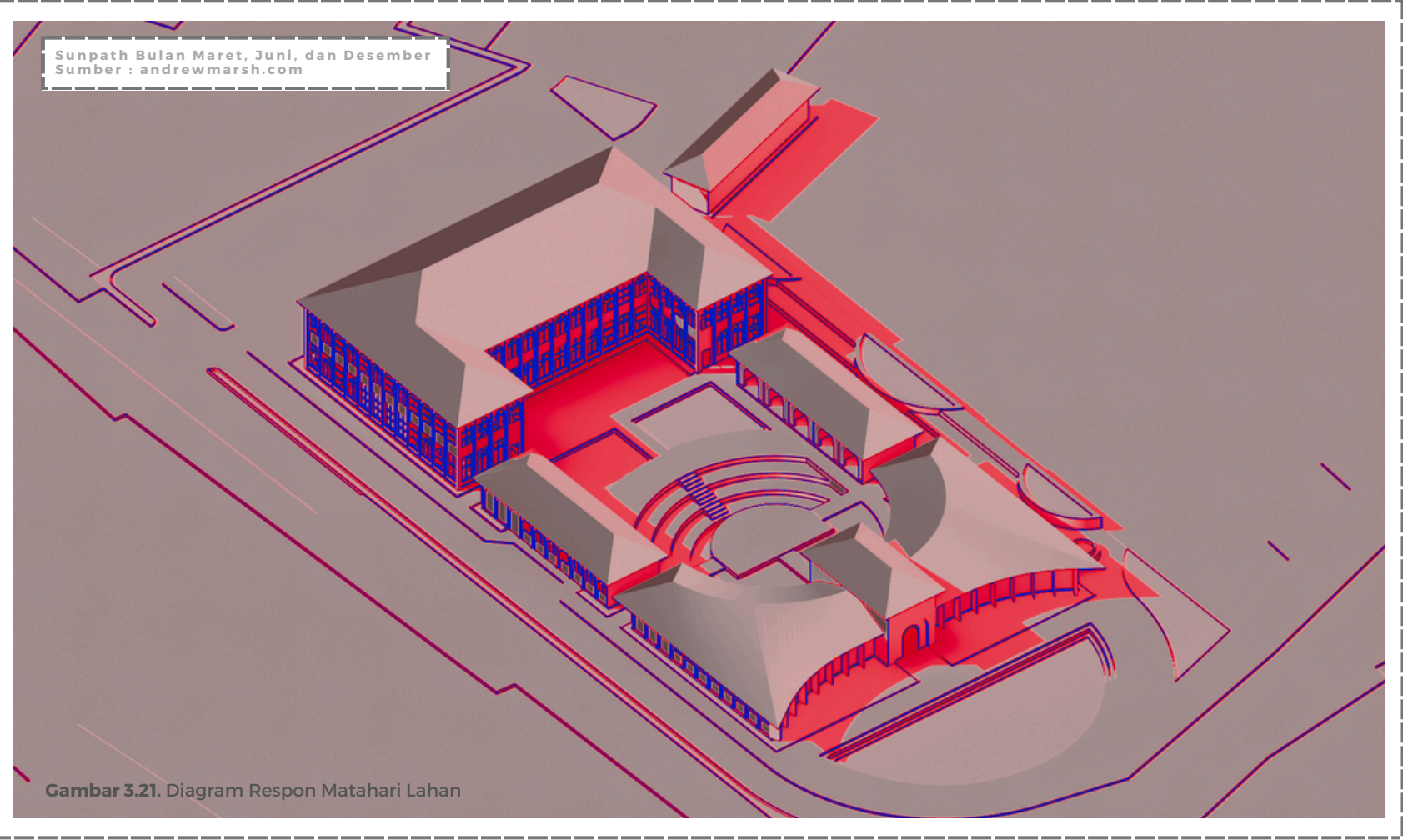
Gambar 3.20. Diagram Respon Regulasi Lahan



Respon

Rancangan **bangunan Creative Hub** ini dirumuskan dengan mengacu pada ketentuan regulasi lahan yang berlaku. Dari **luas lahan 7.998 m²**, **area terbangun** direncanakan sebesar **3.197,4 m² (40%)** dan **area tidak terbangun** sebesar **4.800,6 m² (60%)**, sehingga masih berada di bawah **batas KDB maksimum 80% (6.398,4 m²)** serta memenuhi ketentuan **KDH 15% (1.199,7 m²)**. Massa bangunan ditempatkan dengan jarak **20 meter** dari tepi jalan, melebihi ketentuan **GSB 12 meter**, dan **ketinggian bangunan** dirancang setinggi **14 meter**, masih berada di bawah **batas maksimum 15 meter**.

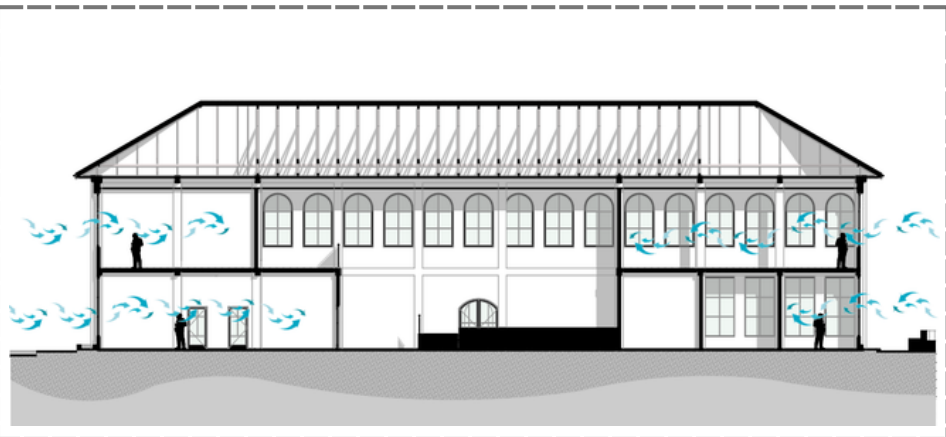
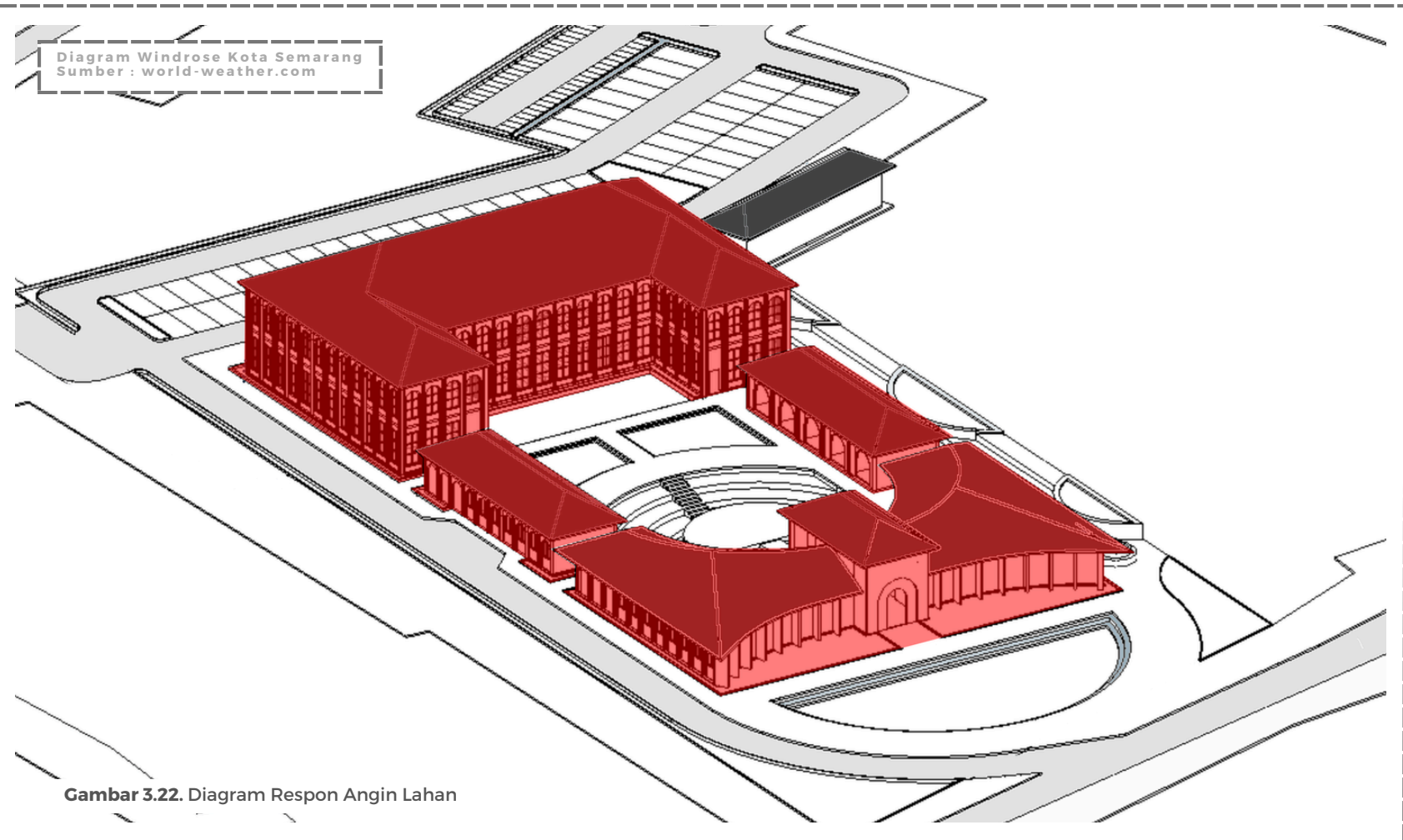
Respon Matahari



Respon

Massa bangunan dirancang memanjang pada sumbu utara-selatan sebagai respon terhadap pergerakan matahari, guna meminimalkan paparan radiasi langsung dari arah timur dan barat. Bayangan yang terbentuk pada sisi timur dan barat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas luar ruang, sehingga meningkatkan kenyamanan termal dan kualitas penggunaan ruang.

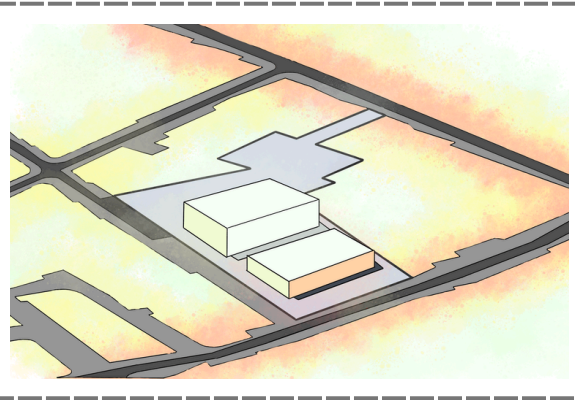
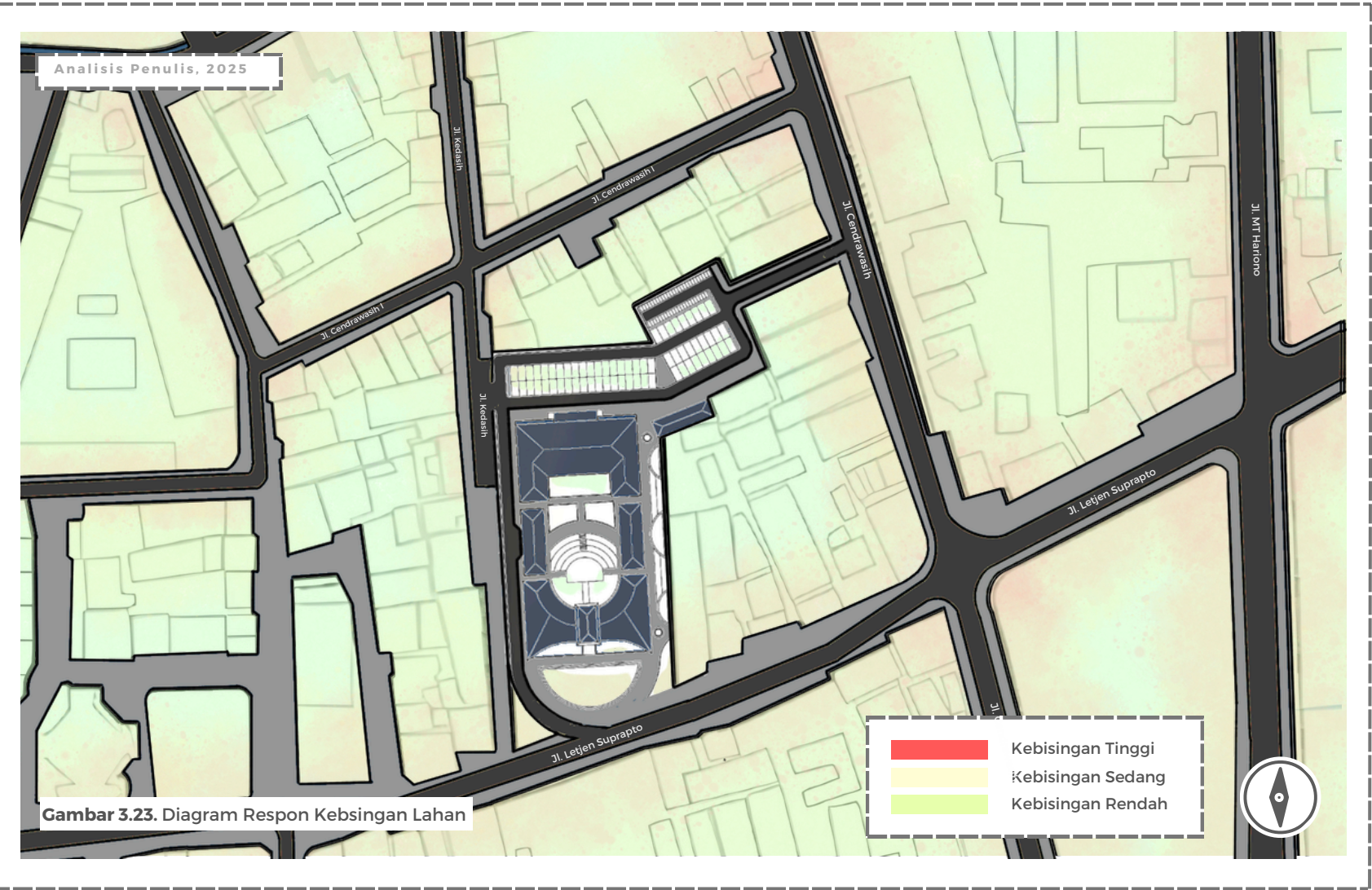
Respon Angin



Respon

Massa bangunan dirancang terpecah dan membentuk koridor terbuka sebagai respon terhadap arah angin dominan, sehingga memungkinkan aliran udara masuk dan mengalir ke dalam kawasan serta ruang bangunan. Strategi ini mendukung penerapan penghawaan alami melalui penempatan bukaan dan jendela yang saling berhadapan untuk menciptakan cross ventilation, guna meningkatkan kenyamanan termal ruang dalam.

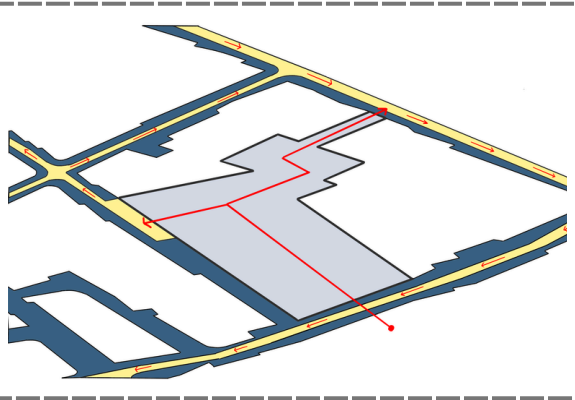
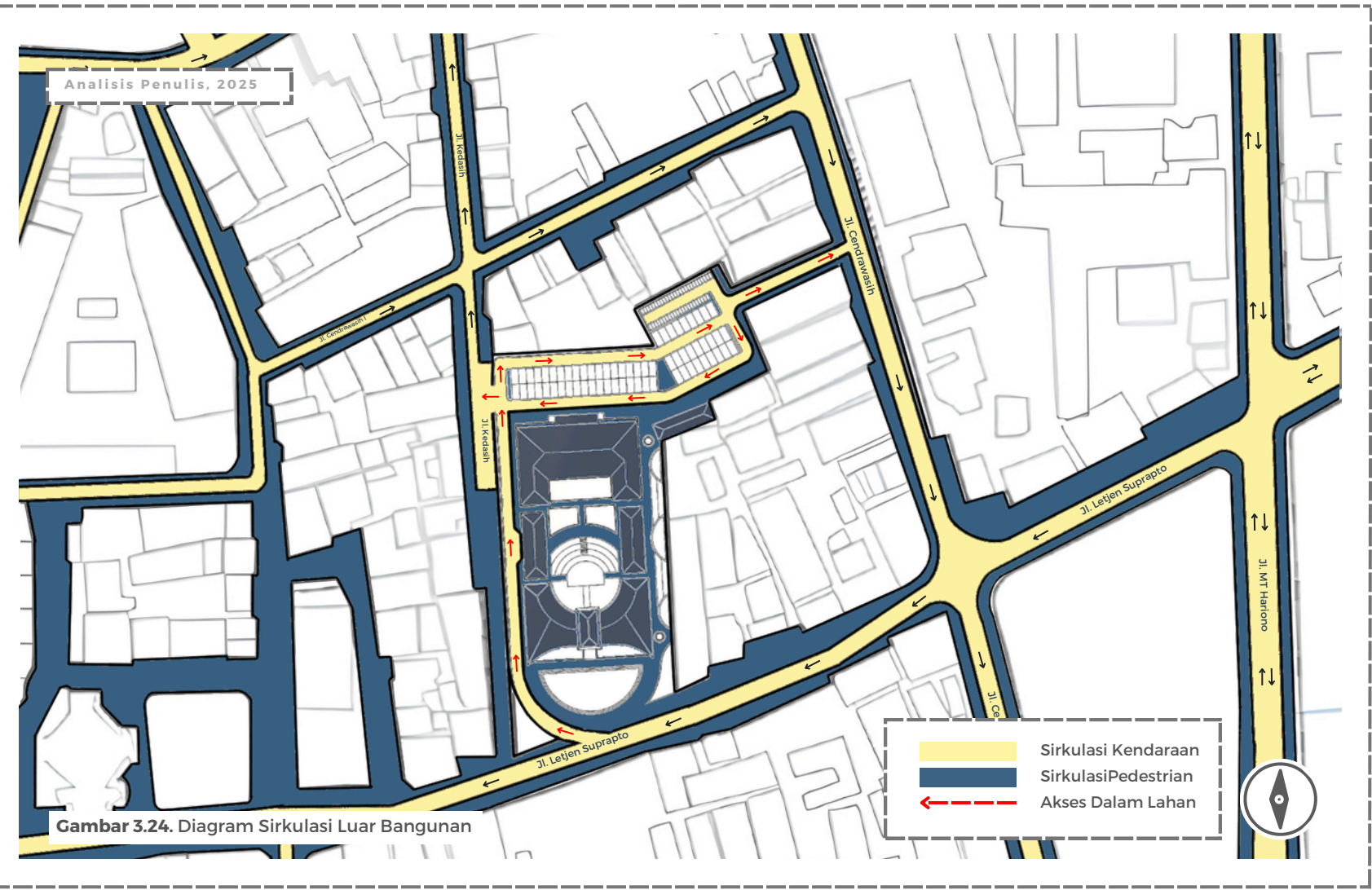
Respon Kebisingan



Respon

Massa bangunan dirancang membentuk lapisan peredam pada sisi selatan tapak sebagai respon terhadap tingkat kebisingan tinggi dari Jl. Letjen Suprpto. Penempatan massa ini berfungsi sebagai buffer akustik yang melindungi area tengah tapak dari paparan kebisingan lalu lintas. Akses kendaraan diarahkan dari sisi barat untuk meminimalkan gangguan terhadap zona aktivitas utama. Strategi ini menjadi dasar orientasi massa dan pembagian zona bising-tenang dalam perancangan

Sirkulasi Luar Bangunan



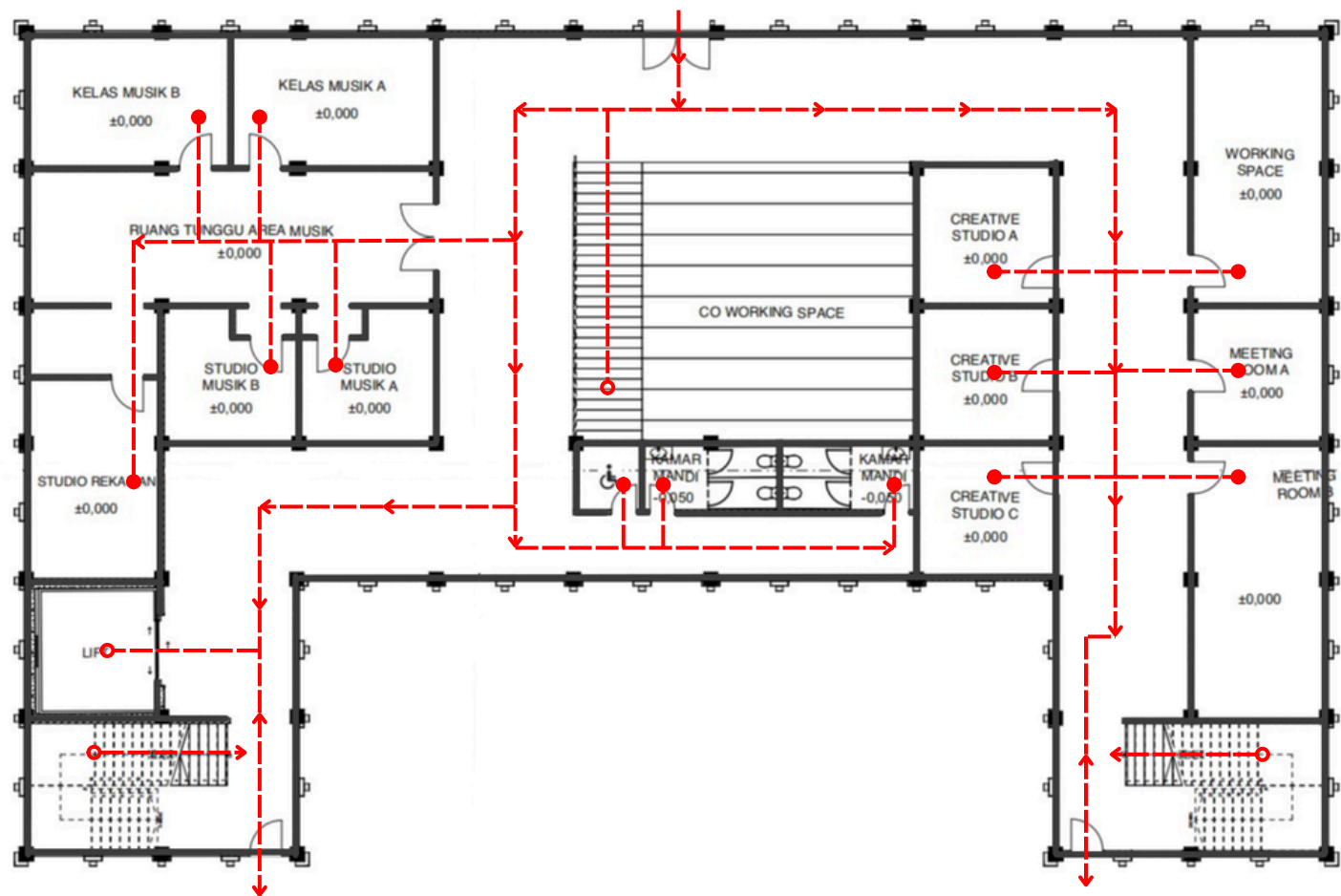
Respon

Sirkulasi tapak dirancang dengan memanfaatkan akses dari tiga koridor utama kawasan, yaitu sisi selatan, timur, dan barat, guna memastikan kemudahan pencapaian. Pergerakan kendaraan diarahkan mengelilingi tapak, sementara jalur pedestrian diakomodasi dari berbagai sisi tapak. Strategi ini memungkinkan pemisahan yang jelas antara sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki, serta menjadi dasar penentuan arah datang pengguna dan titik masuk bangunan

EKSPLORASI SIRKULASI BANGUNAN

Sirkulasi Dalam Bangunan

Lantai 1



Gambar 3.25. Diagram Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai 1.

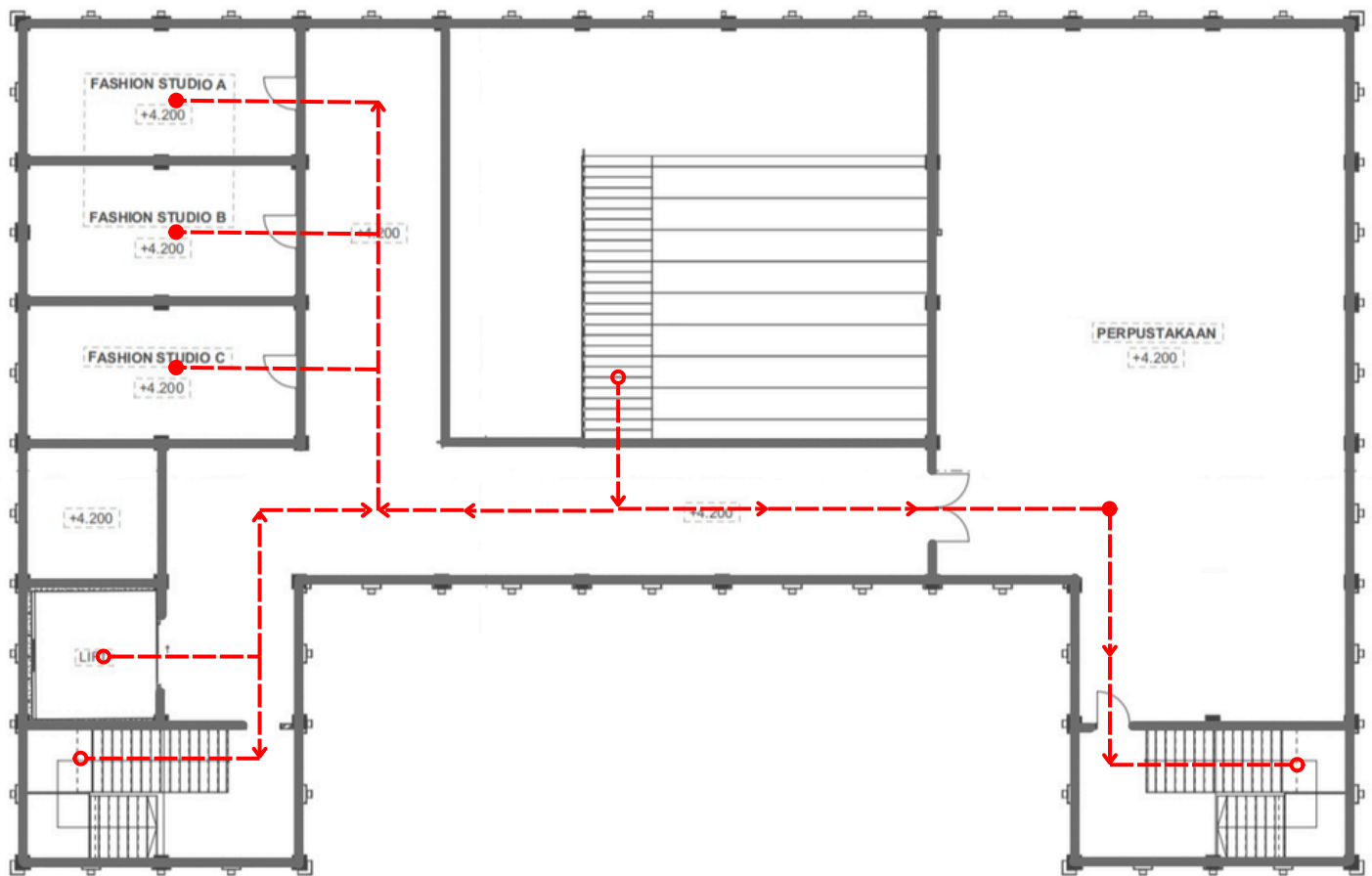
Respon

Sirkulasi lantai 1 dirancang mengelilingi co-working space sebagai ruang komunal dan pusat orientasi bangunan. Akses masuk utama berada di sisi utara tapak dan terhubung langsung dengan zona parkir, sementara dua akses tambahan ditempatkan di sisi selatan yang terintegrasi dengan tangga darurat serta mengarah ke area tengah Creative Hub. Jalur sirkulasi ini menghubungkan ruang tunggu kelas musik, studio musik, studio rekaman, creative studio, meeting room, dan working space secara berurutan dan efisien. Sirkulasi vertikal menuju lantai 2 dapat dicapai melalui tangga utama di area co-working space atau menggunakan lift yang berada di sisi barat bangunan, sehingga mendukung kemudahan akses dan kelancaran pergerakan pengguna.

EKSPLORASI SIRKULASI BANGUNAN

Sirkulasi Dalam Bangunan

Lantai 2



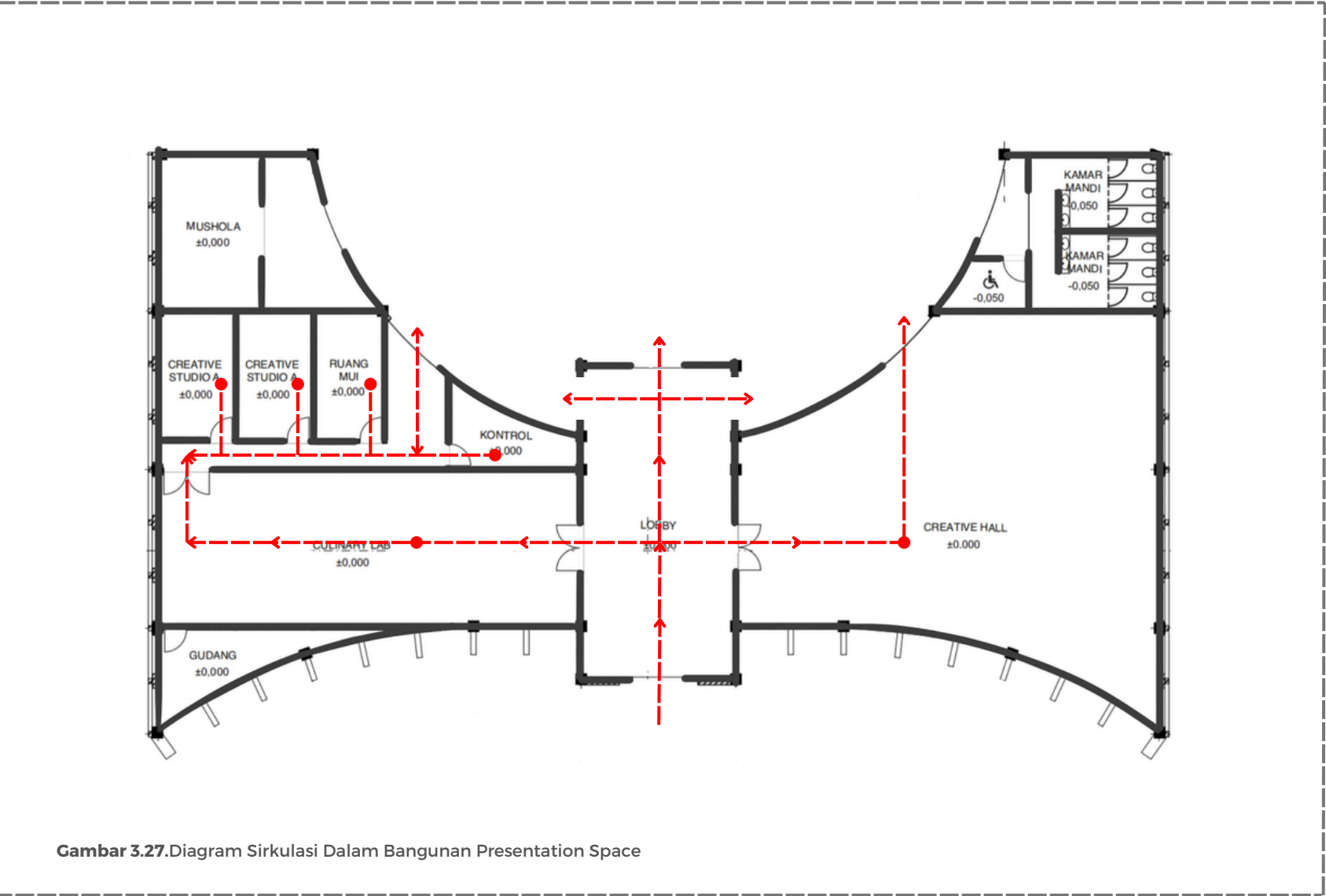
Gambar 3.26. Diagram Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai 2.

Respon

Sirkulasi lantai 2 dirancang linear mengikuti konfigurasi massa bangunan dan menghubungkan fashion studio A, fashion studio B, dan fashion studio C sebagai ruang utama aktivitas. Jalur sirkulasi mengarah langsung ke perpustakaan sebagai ruang pendukung yang bersifat lebih tenang. Akses ke lantai 2 dicapai melalui tangga utama di area co-working space serta lift di sisi barat bangunan, sehingga memastikan keterhubungan yang jelas dengan lantai 1. Strategi ini mendukung kemudahan orientasi, distribusi aktivitas yang efisien, dan kesinambungan fungsi antar lantai.

EKSPLORASI SIRKULASI BANGUNAN

Sirkulasi Dalam Bangunan



Gambar 3.27. Diagram Sirkulasi Dalam Bangunan Presentation Space

Respon

Sirkulasi dalam bangunan dirancang berpusat pada lobby sebagai node utama yang menghubungkan seluruh fungsi ruang. Dari lobby, pergerakan pengguna terbagi ke dua arah utama, yaitu menuju Creative Hall di sisi timur dan menuju zona creative studio di sisi barat. Jalur sirkulasi ke arah barat menghubungkan creative studio, ruang kelas, ruang kontrol, mushola, serta gudang, sementara jalur ke arah timur mengarah langsung ke Creative Hall sebagai ruang utama kegiatan publik. Pola sirkulasi ini memastikan keterbacaan ruang yang jelas, memisahkan alur kegiatan utama dan pendukung, serta mendukung kelancaran pergerakan pengguna tanpa saling bersilangan.

EKSPLORASI SELUBUNG BANGUNAN

FASAD BANGUNAN

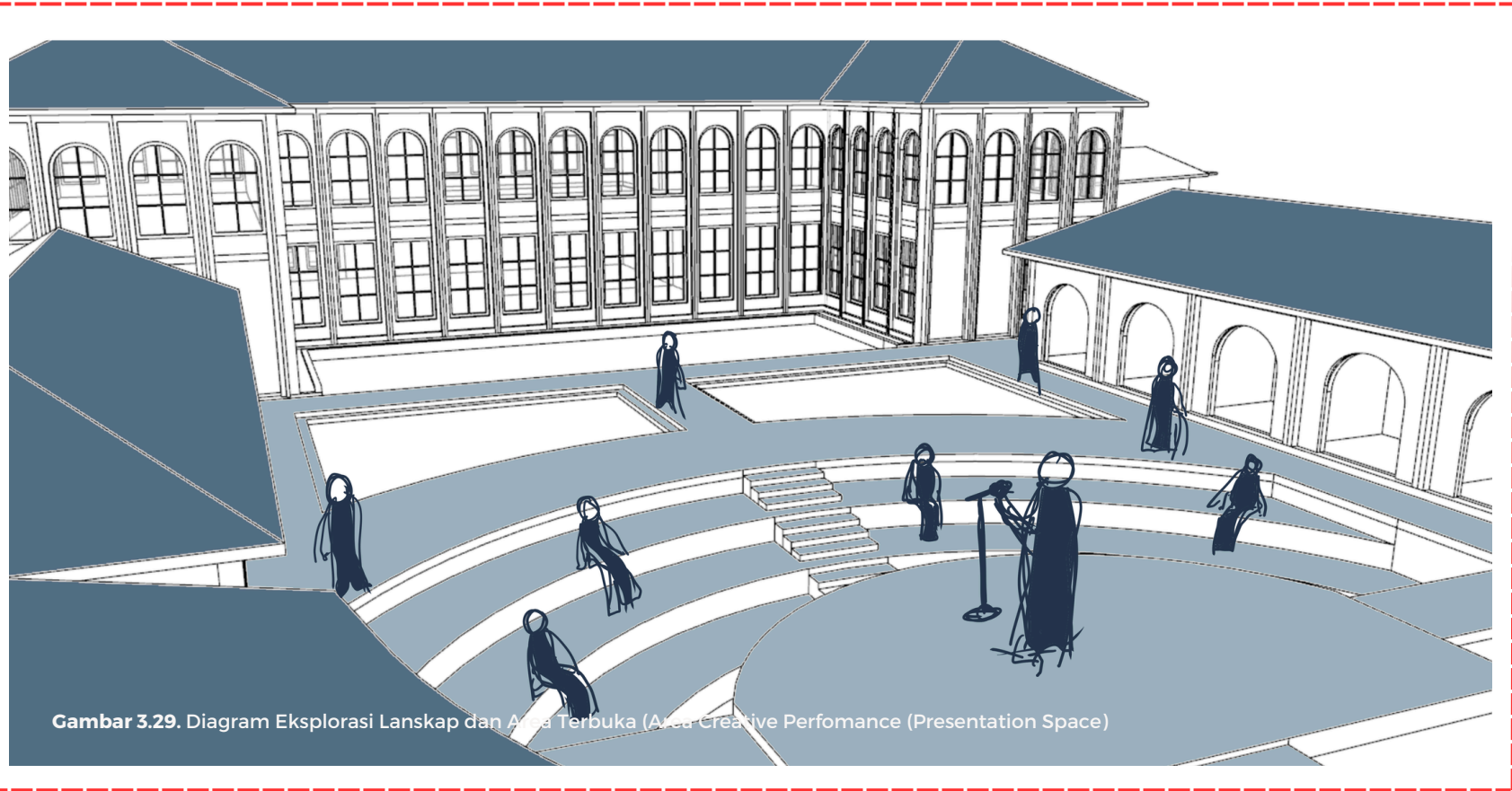


Hasil pengamatan fasad pada 21 bangunan di kawasan Kota Lama menunjukkan **pola visual** yang relatif **seragam**, ditandai oleh ritme bukaan vertikal, **jendela berukuran tinggi**, dan **penggunaan elemen lengkung pada pintu maupun jendela**. Pola ini mencerminkan karakter fasad kolonial yang teratur dan berulang pada koridor heritage.

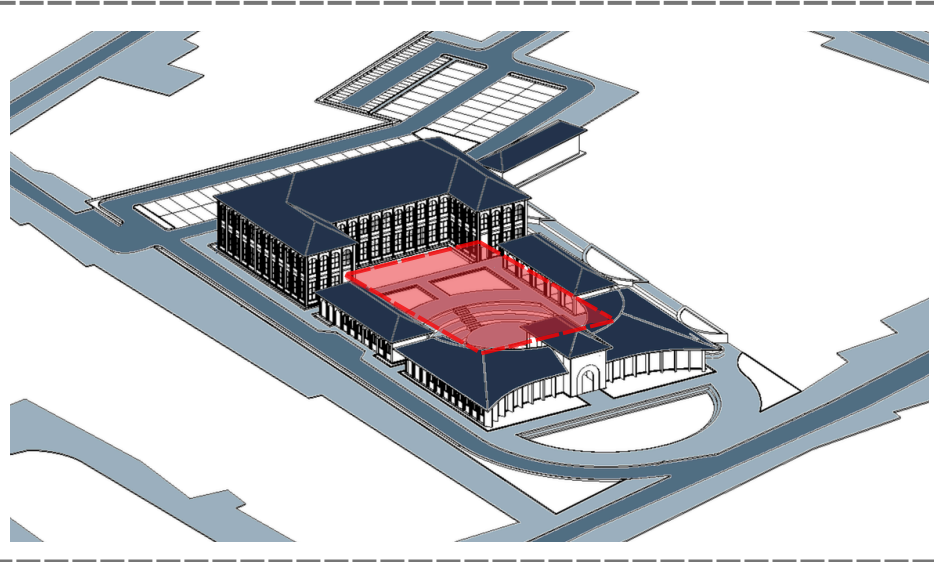
Fasad Semarang Creative Hub kemudian dirancang dengan mengadopsi **ritme yang sama melalui penggunaan bukaan vertikal berulang, jendela proporsional, serta elemen arch pada bagian atas**. Pendekatan ini menjaga keselarasan visual dengan bangunan sekitar tanpa melakukan peniruan bentuk secara langsung.

EKSPLORASI LANSKAP DAN RUANG TERBUKA

Area Creative Perfomance (Presentation Space)



Gambar 3.29. Diagram Eksplorasi Lanskap dan Area Terbuka (Area Creative Perfomance (Presentation Space))

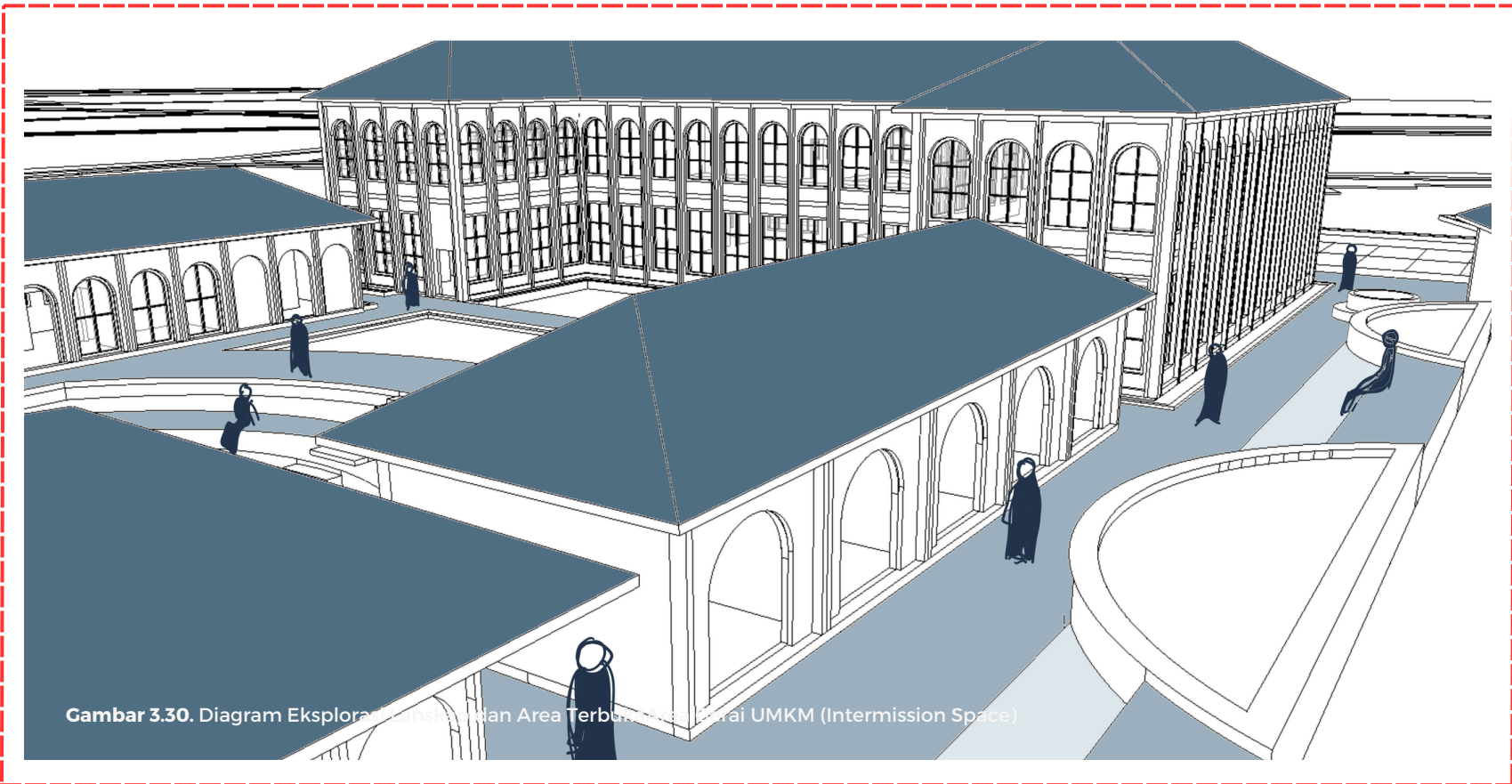


Respon

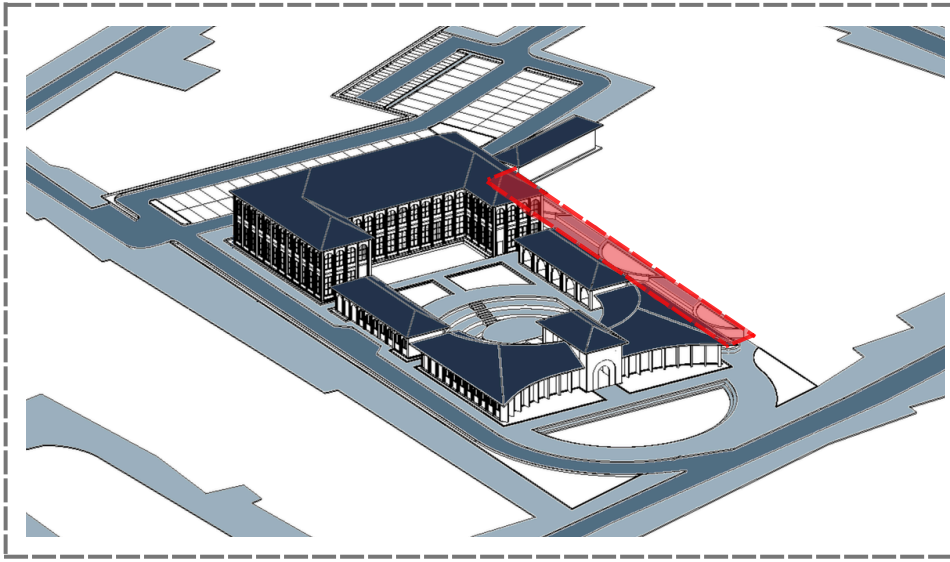
Area Creative Performance dirancang sebagai ruang terbuka utama Creative Hub yang berfungsi sebagai wadah presentasi, pertunjukan, dan aktivitas kreatif publik. Ruang ini dibentuk menyerupai amphitheater terbuka dengan susunan tribun bertingkat yang mengarah ke area panggung sebagai titik fokus kegiatan. Konfigurasi ruang memungkinkan visibilitas yang optimal dari berbagai arah serta mendukung fleksibilitas penggunaan ruang. Penempatannya di area tengah kawasan memperkuat peran ruang ini sebagai simpul aktivitas dan ruang transisi antara bangunan dan ruang luar.

EKSPLORASI LANSKAP DAN RUANG TERBUKA

Area Gerai UMKM (Intermission Space)



Gambar 3.30. Diagram Eksplorasi Lanskap dan Area Terbuka (Area Gerai UMKM (Intermission Space))

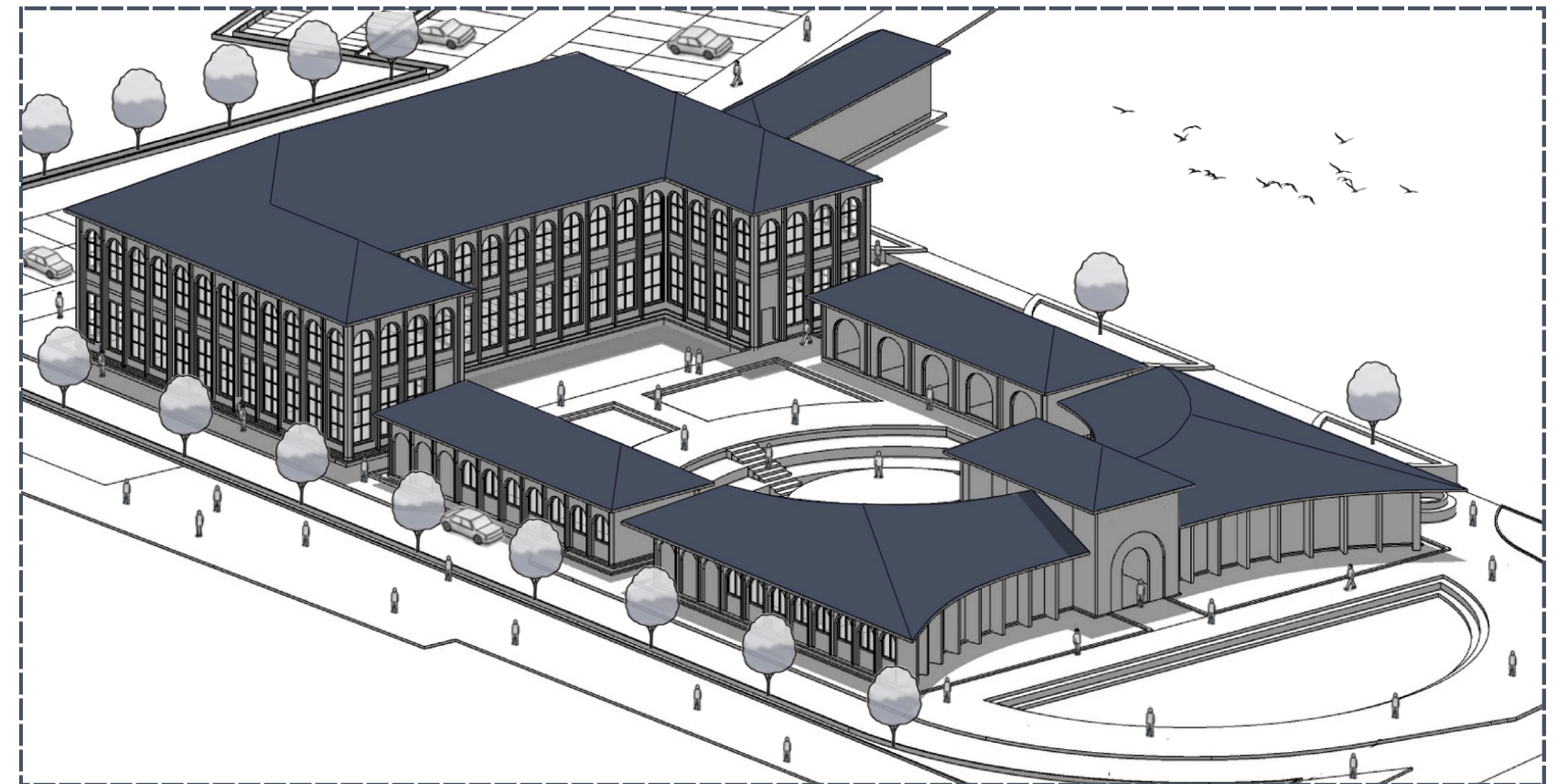


Respon

Area Gerai UMKM dirancang sebagai ruang antara (intermission space) yang menghubungkan area Creative Performance dengan massa bangunan di sekitarnya. Ruang ini mewadahi aktivitas komersial kreatif berupa gerai UMKM sebagai pendukung kegiatan utama Creative Hub. Konfigurasi massa membentuk koridor semi-terbuka yang mendorong pergerakan pejalan kaki sekaligus menciptakan ruang singgah sebelum dan sesudah acara. Strategi ini memperkuat interaksi sosial, meningkatkan durasi kunjungan, serta mengintegrasikan aktivitas ekonomi kreatif ke dalam rangkaian ruang terbuka kawasan.

04

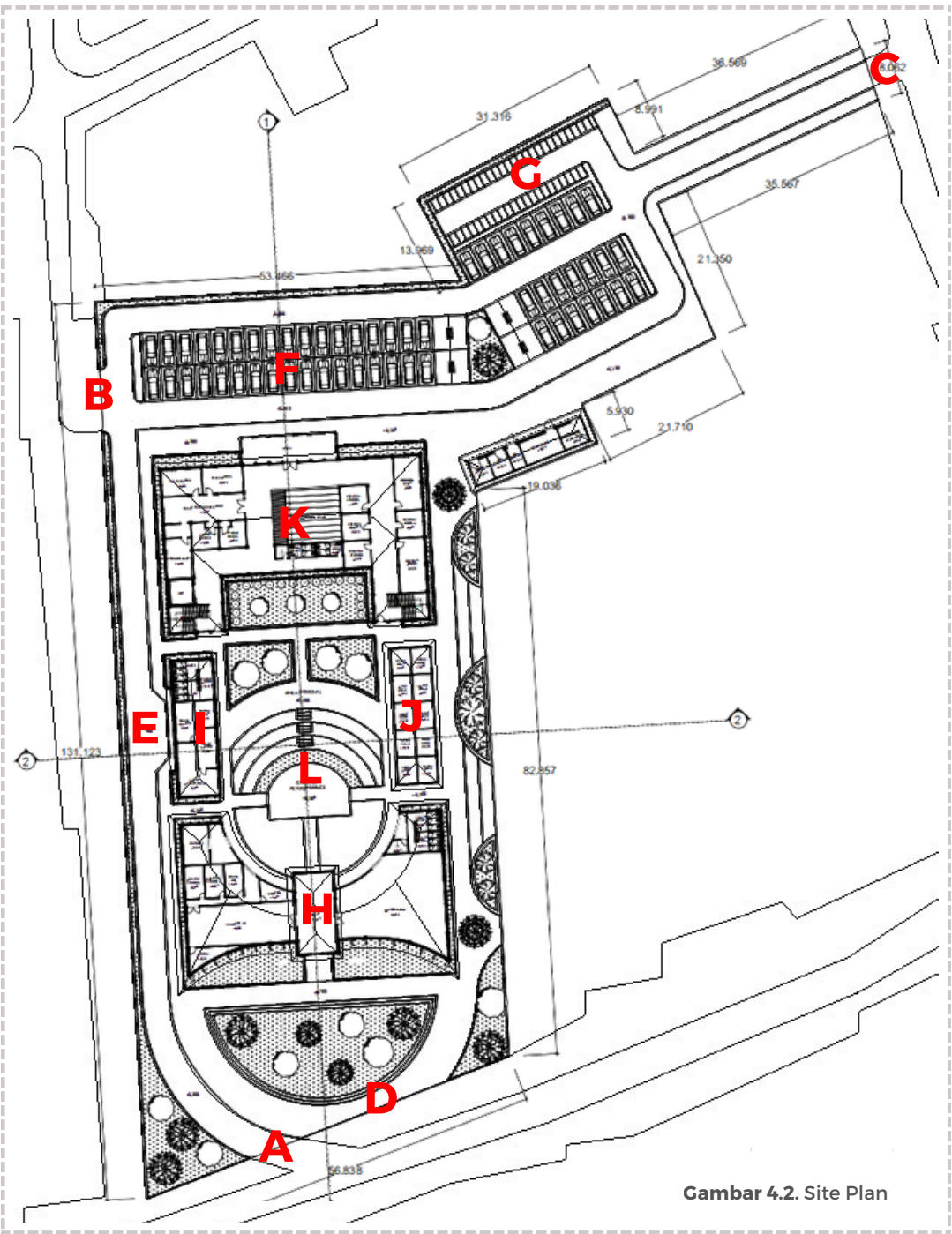
HASIL SKEMATIK RANCANGAN





Gambar 4.1. Situasi.

Tapak perancangan berada di Kawasan Kota Lama Semarang, yang dikenal sebagai kawasan bersejarah dengan karakter bangunan kolonial, fungsi campuran, serta aktivitas perkotaan yang cukup intens. Lokasi tapak dikelilingi oleh jaringan jalan kawasan yang aktif dan terhubung langsung dengan area komersial, wisata, dan fasilitas publik di sekitarnya, sehingga memiliki tingkat aksesibilitas yang baik.



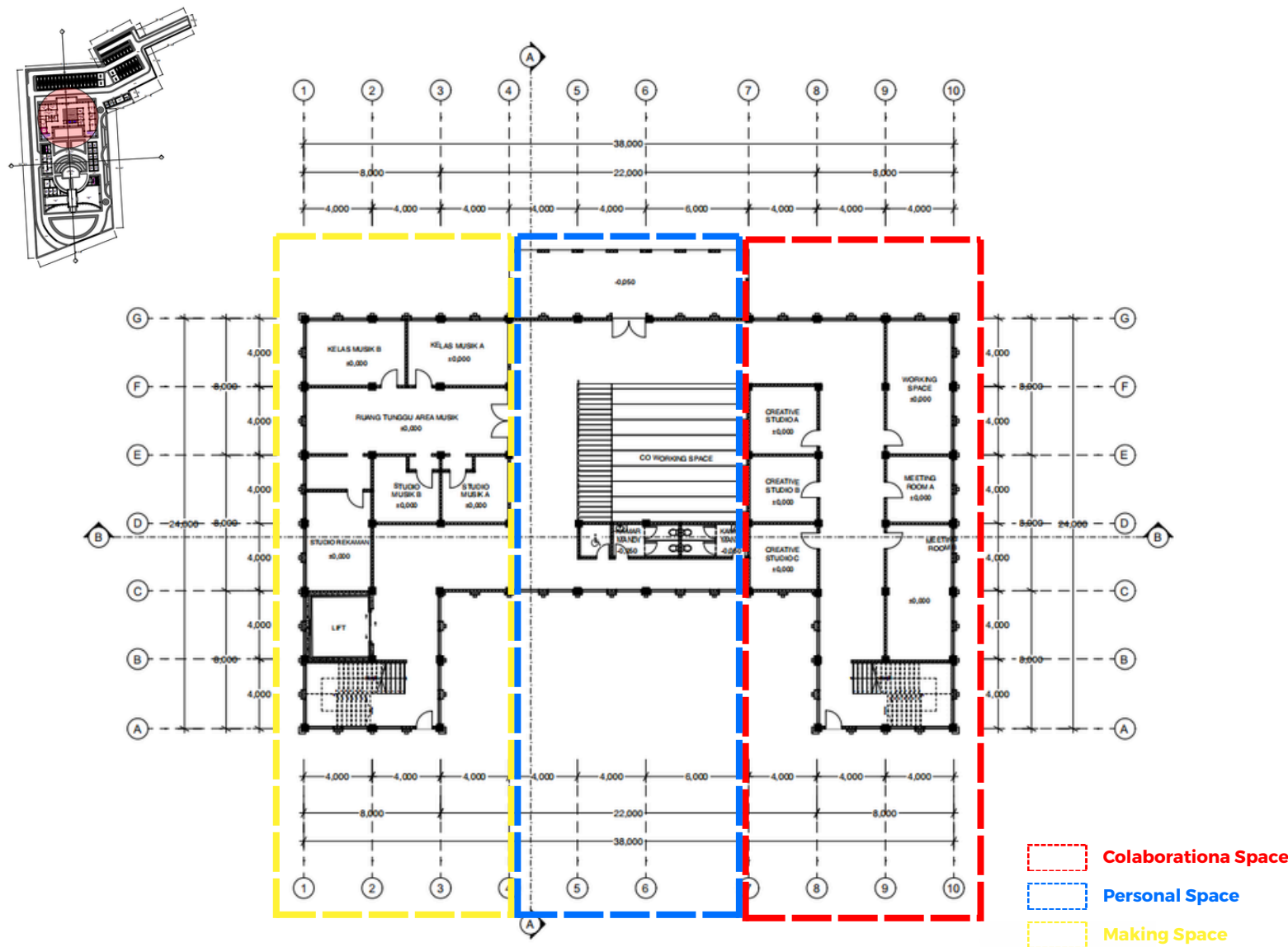
Gambar 4.2. Site Plan

Penataan tapak Creative Hub dirancang dengan mengarahkan akses kendaraan dan pejalan kaki dari sisi barat tapak yang terhubung langsung dengan jaringan jalan kawasan Kota Lama Semarang, sementara area parkir mobil dan motor ditempatkan di bagian utara tapak untuk menjaga area tengah tetap bebas dari lalu lintas kendaraan. Area tengah tapak dimanfaatkan sebagai ruang publik utama berupa Creative Performance Area dan ruang terbuka komunal yang menjadi pusat orientasi kawasan, dengan massa bangunan mengelilinginya guna memperkuat keterhubungan visual dan kemudahan orientasi pengguna. Jalur pejalan kaki dirancang terintegrasi antara area parkir, bangunan utama, dan ruang terbuka, sehingga tercipta sirkulasi yang jelas, aman, dan mendukung aktivitas publik sebagai satu kesatuan Creative Hub.

- Legenda**
- A. Akses Masuk Kendaraan
 - B. Akses Keluar Kendaraan
 - C. Akses Keluar Kendaraan
 - D. Akses Utama Pejalan Kaki
 - E. Drop Off
 - F. Parkir Mobil
 - G. Parkir Motor
 - H. Bangunan Creative Hall
 - I. Bangunan Pengelola
 - J. Area Gerai UMKM
 - K. Bangunan Making dan Personal Space
 - L. Creative Outdoor Area

DENAH BANGUNAN MAKING & PERSONAL SPACE

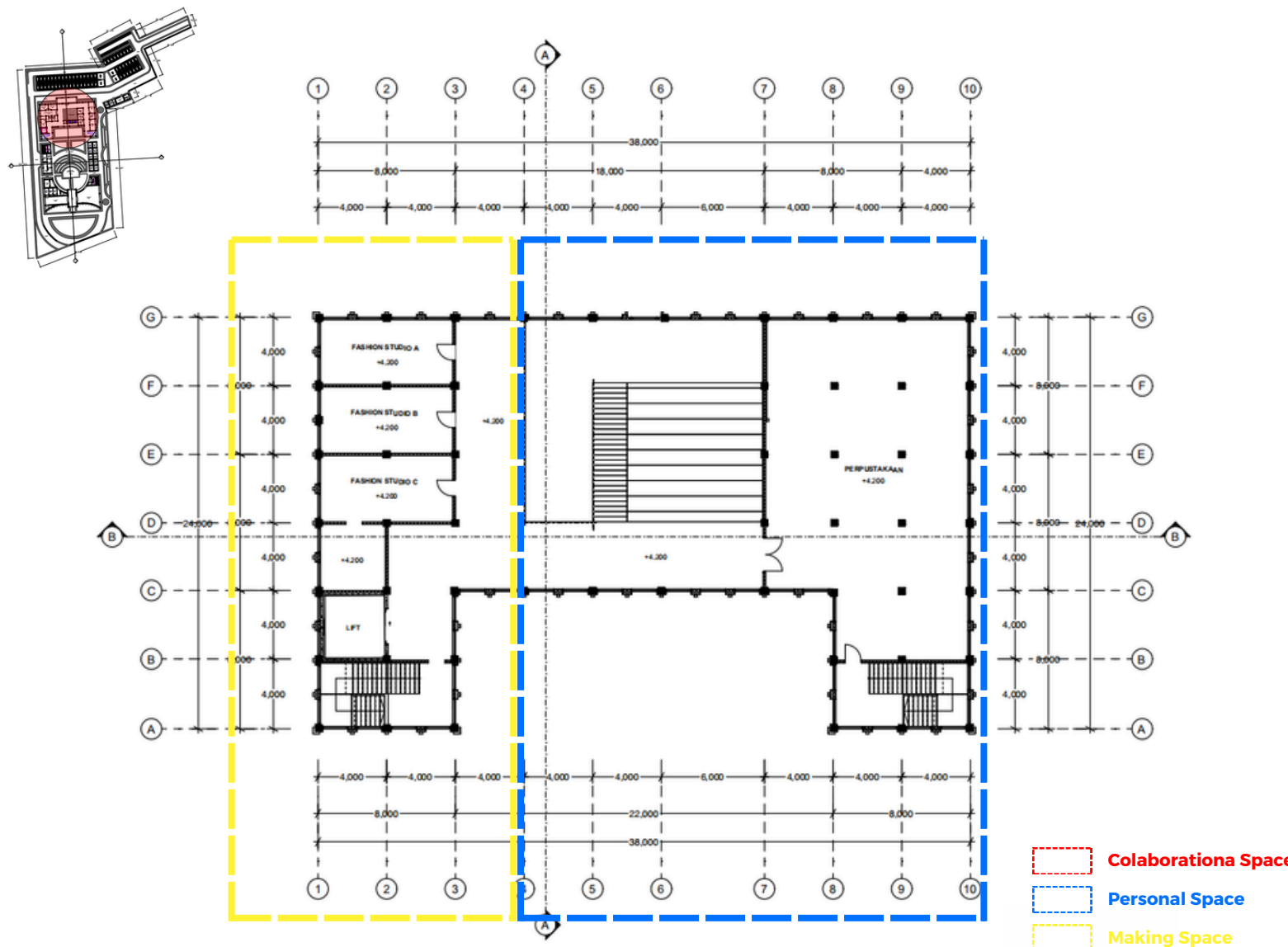
Denah Lantai 1



Gambar 4.3. Denah Bangunan Making dan Personal Space Lantai 1.

Zonasi lantai 1 disusun berdasarkan tingkat aktivitas dan kebutuhan interaksi ruang. Zona Collaboration Space yang terdiri dari Creative Studio A-C, Meeting Room A-B, dan Coworking Private Room ditempatkan pada area yang mudah diakses sebagai ruang diskusi dan kerja kolaboratif. Zona Making Space berupa Kelas Musik A-B, Studio Musik A-B, dan Studio Rekaman diletakkan terpisah untuk mengakomodasi aktivitas praktik dan produksi yang bersifat aktif serta membutuhkan kontrol akustik. Zona Personal Space berupa coworking area ditempatkan di area yang lebih tenang dan terintegrasi dengan tangga sebagai ruang kerja individu sekaligus penghubung sirkulasi vertikal. sehingga tercipta pemisahan fungsi ruang yang jelas dan mendukung kenyamanan aktivitas kreatif.

Denah Lantai 2



Gambar 4.4. Denah Bangunan Making dan Personal Space Lantai 2

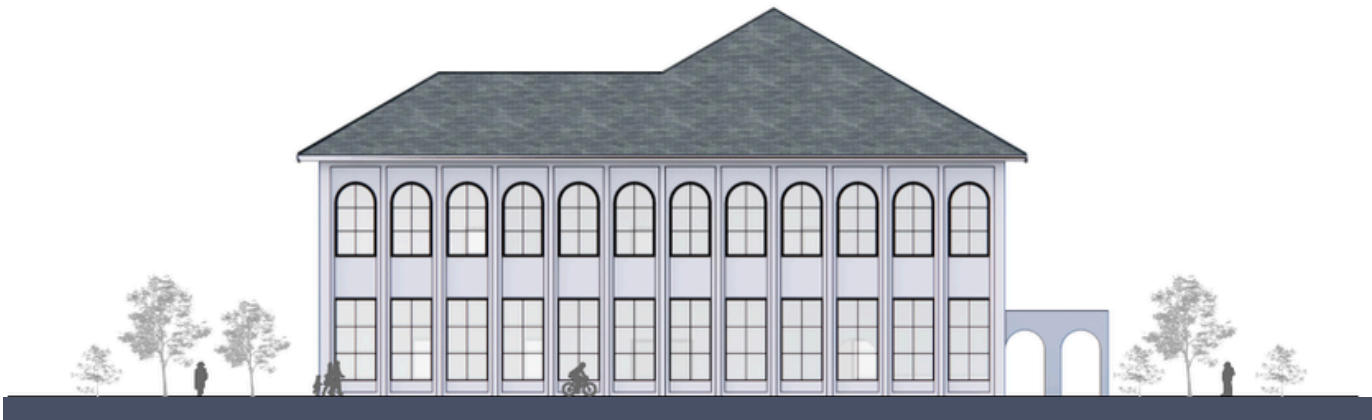
Zonasi lantai 2 difokuskan pada fungsi yang lebih spesifik dan terkontrol. Zona Making Space berupa Fashion Lab A-B ditempatkan pada lantai ini untuk mendukung aktivitas produksi fesyen yang membutuhkan ruang kerja khusus dan berkelanjutan. Zona Personal Space berupa Perpustakaan diletakkan terpisah sebagai ruang baca dan riset dengan tingkat kebisingan rendah, sehingga mendukung konsentrasi dan pengembangan ide. sehingga tercipta pemisahan fungsi ruang yang jelas dan mendukung kenyamanan aktivitas kreatif.

TAMPAK SELATAN



Gambar 4.5. Tampak Selatan Bangunan Making dan Personal Space

TAMPAK TIMUR



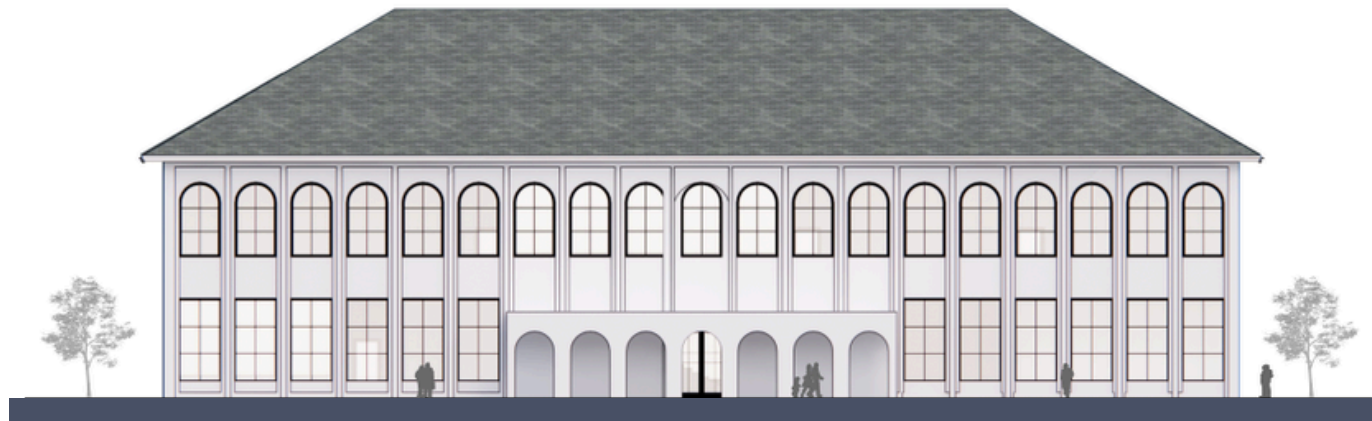
Gambar 4.7. Tampak Timur Bangunan Making dan Personal Space

TAMPAK BARAT

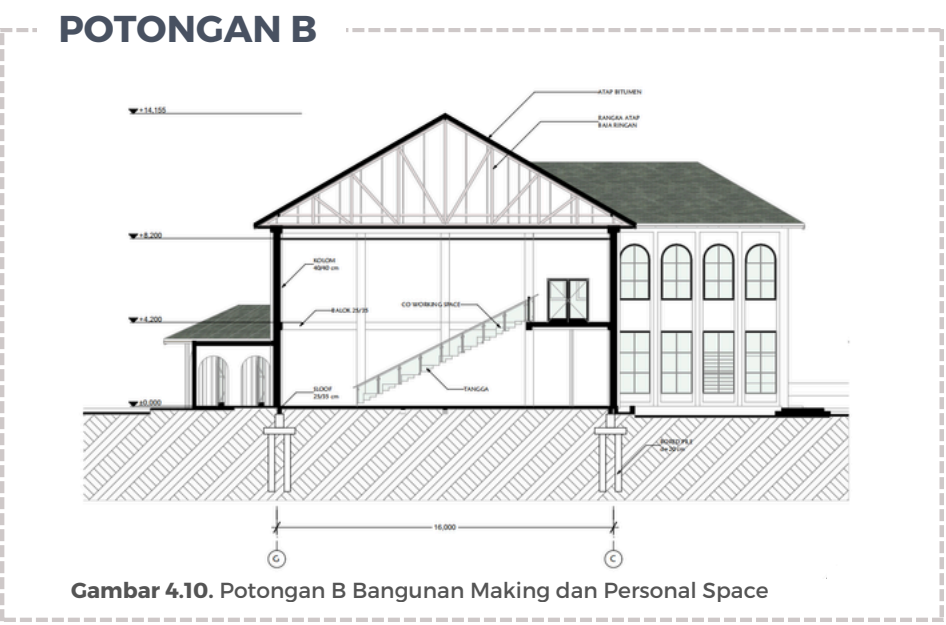
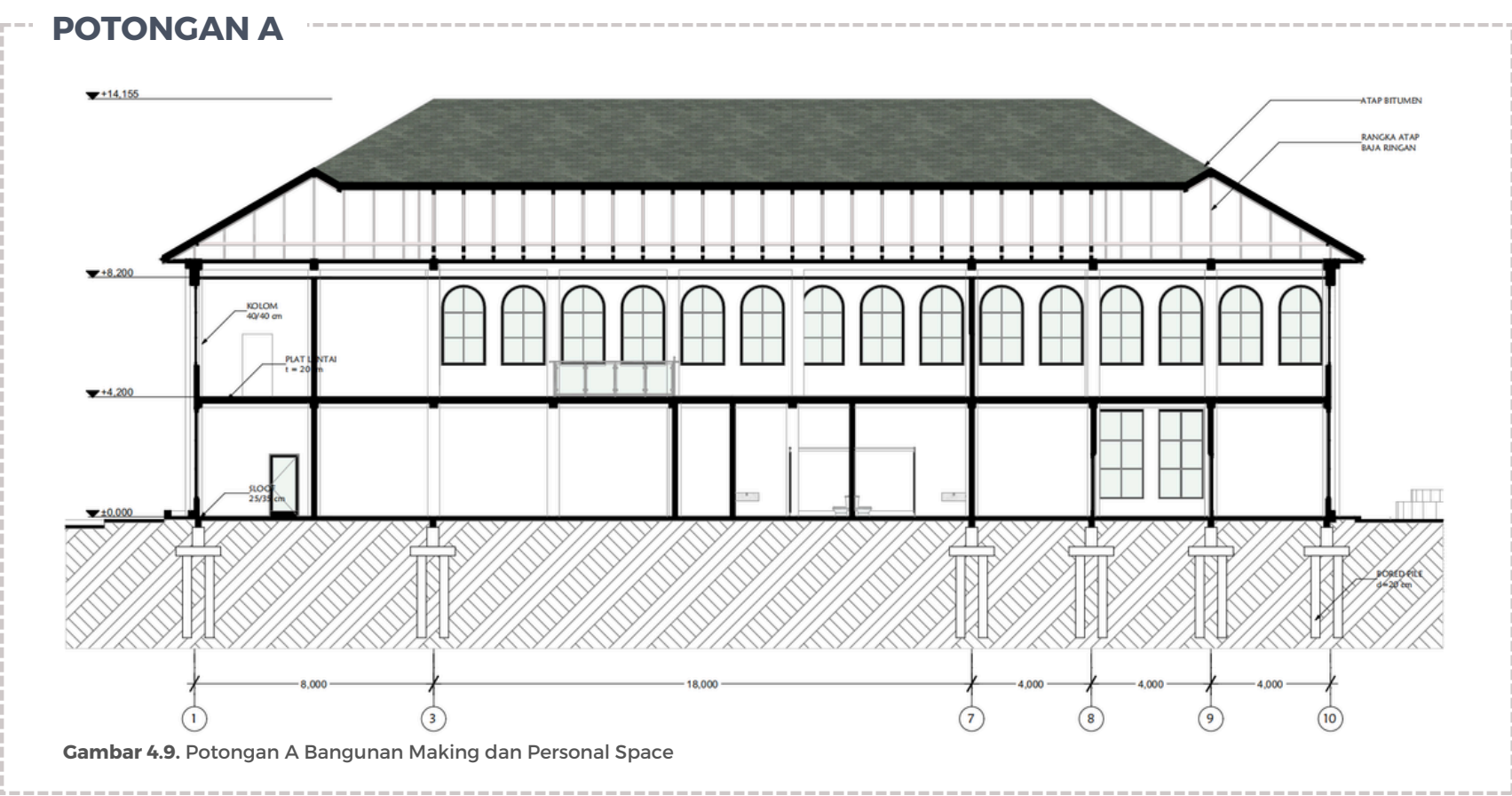


Gambar 4.6. Tampak Barat Bangunan Making dan Personal Space

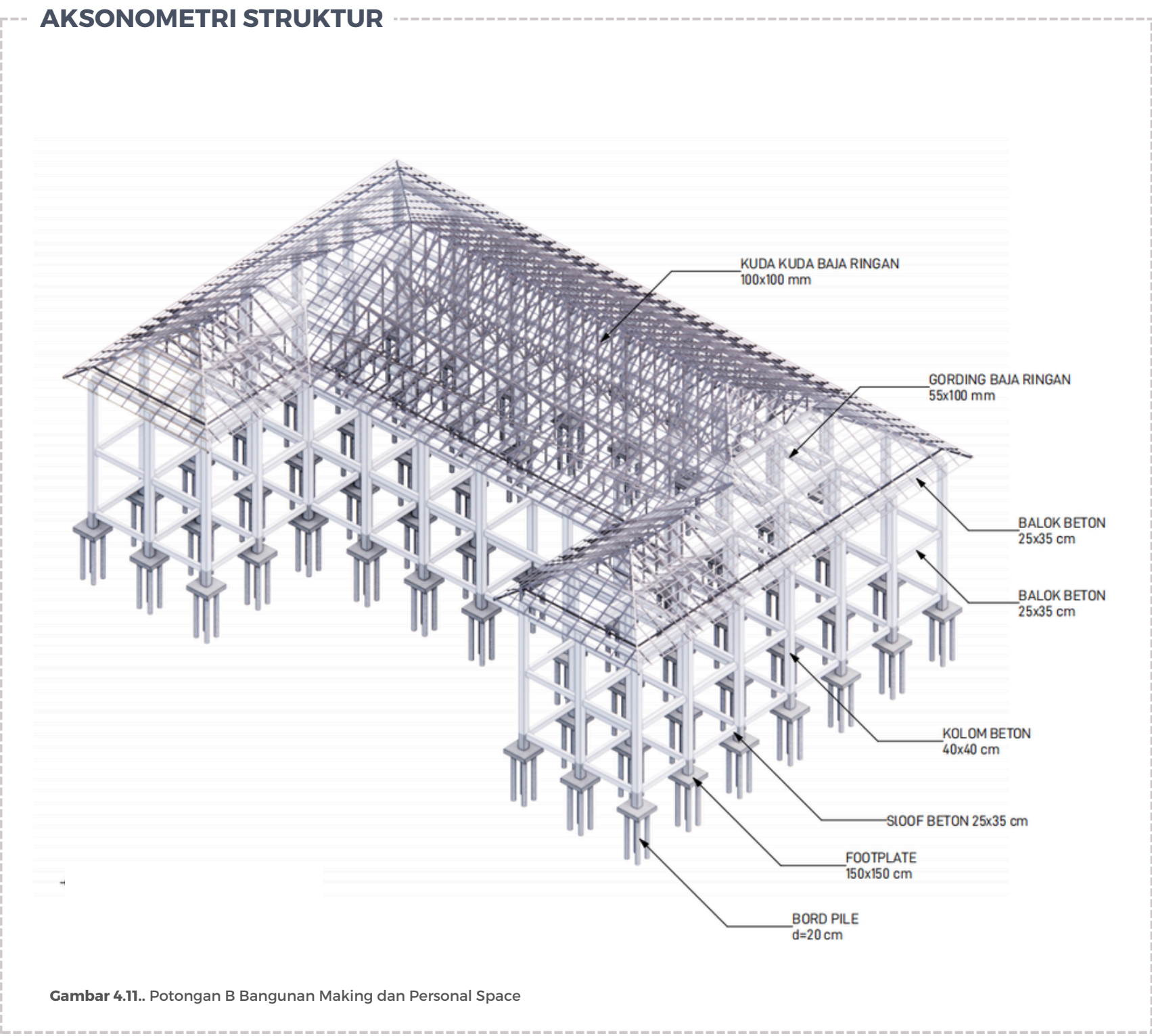
TAMPAK UTARA



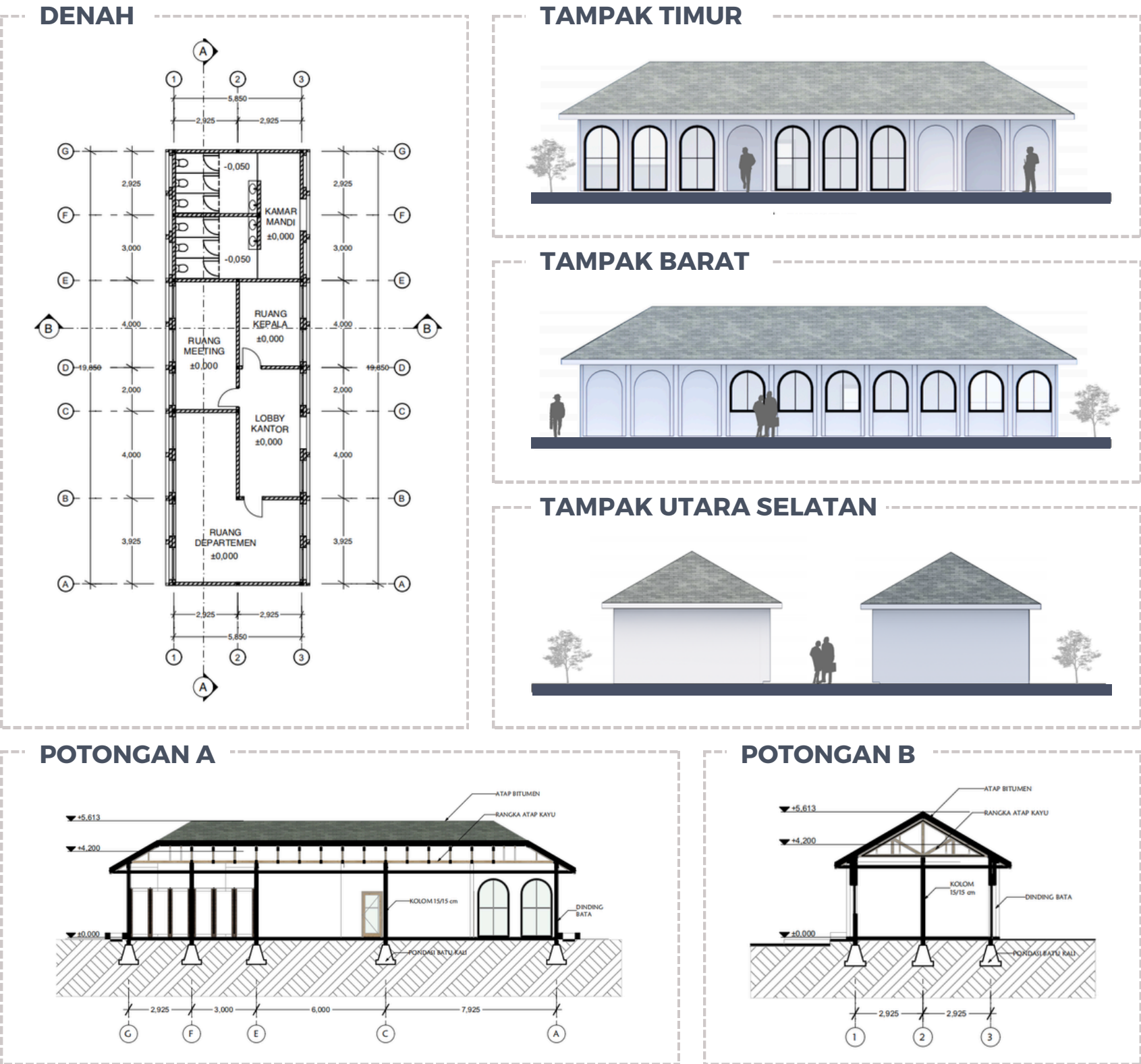
Gambar 4.8. Tampak Utara Bangunan Making dan Personal Space



Potongan bangunan memperlihatkan pembagian fungsi secara vertikal antara ruang aktif dan ruang tenang. Lantai 1 menampung fungsi making space dan collaboration space dengan ketinggian ruang yang lebih besar untuk mendukung aktivitas produksi, praktik, dan interaksi. Lantai 2 diisi oleh personal space dengan skala ruang yang lebih terkontrol untuk menunjang aktivitas kerja individu dan konsentrasi. Sistem struktur dirancang modular dan berulang dengan elevasi lantai yang menyesuaikan kondisi tapak. Bukaan pada fasad dimanfaatkan untuk pencahayaan alami dan keterbacaan ruang, sehingga tercipta pemisahan fungsi yang jelas serta kenyamanan aktivitas kreatif di dalam bangunan.

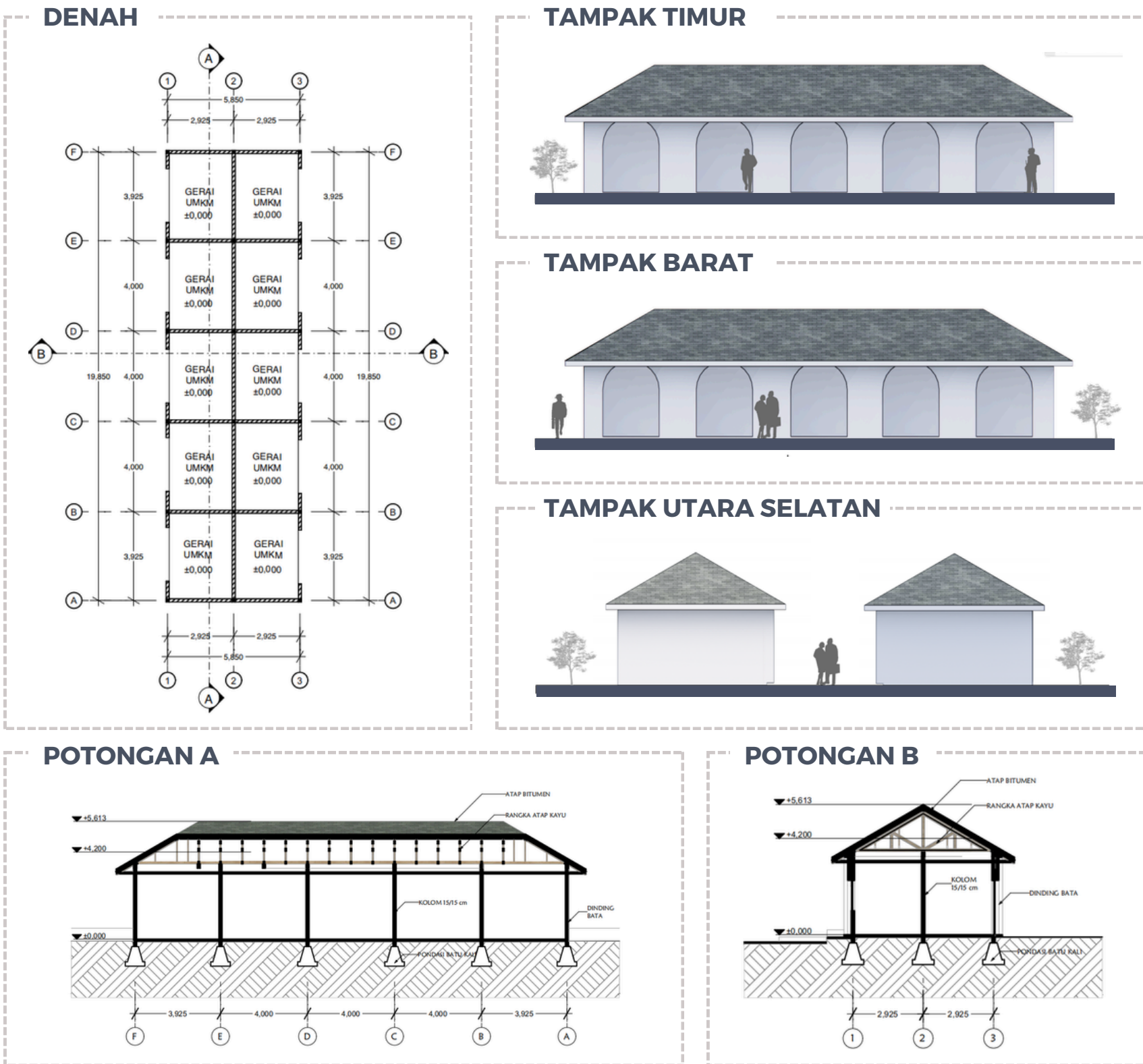


BANGUNAN PENGELOLA



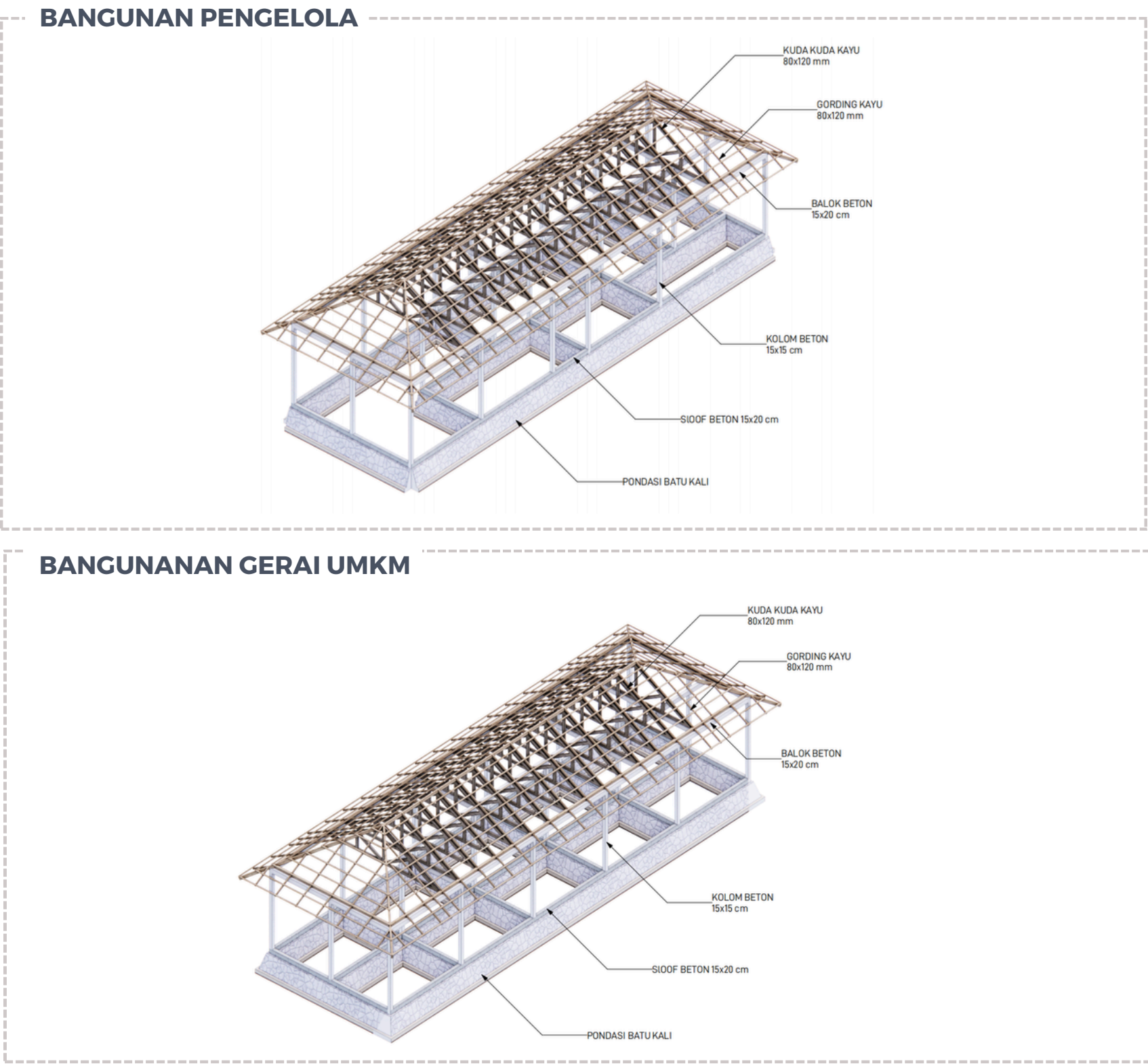
Gambar 4.12. Denah, Tampak, Potongan Bangunan Pengelola

BANGUNAN GERAJ UMKM



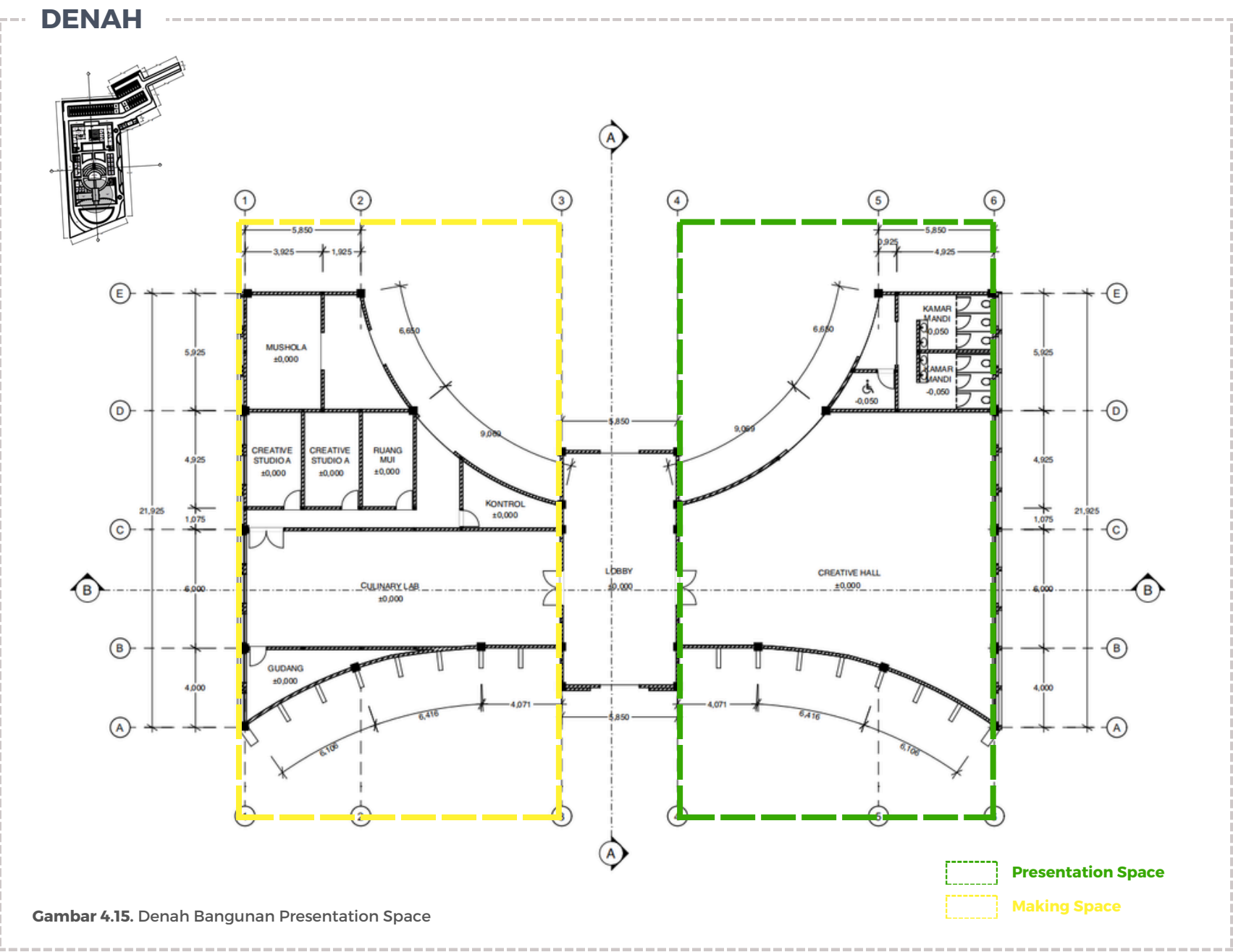
Gambar 4.13. Denah, Tampak, Potongan Bangunan Gerai UMKM

STRUKTUR BANGUNAN PENGELOLA DAN GERAJ UMKM



Gambar 4.14. Aksonometri Struktur Bangunan Pengelola dan Gerai UMKM

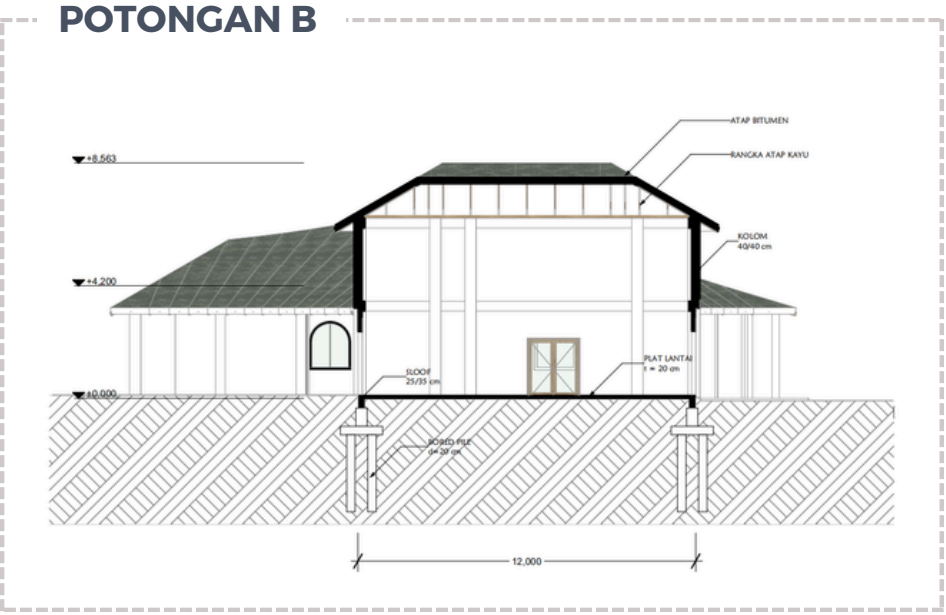
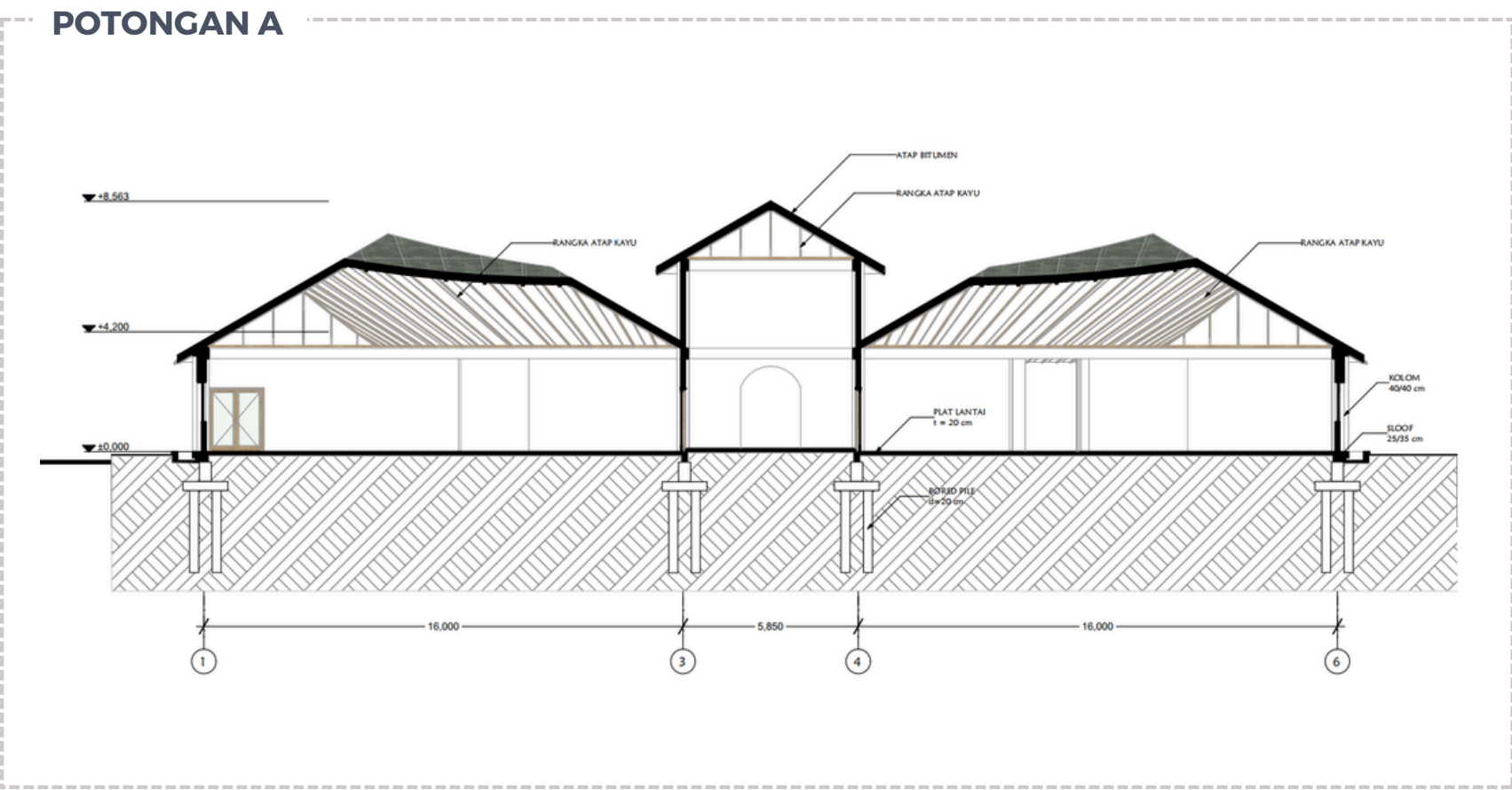
DENAH BANGUNAN PRESENTATION SPACE



Denah bangunan Presentation Space dibagi ke dalam dua fungsi utama. Presentation Space berupa Creative Hall ditempatkan sebagai ruang utama dengan skala besar untuk mengakomodasi kegiatan presentasi, pertunjukan, dan acara publik. Penempatan Creative Hall berada pada area yang mudah diakses dan terhubung langsung dengan sirkulasi utama, sehingga mendukung kapasitas pengguna dan fleksibilitas penggunaan ruang.

Making Space berupa Culinary Lab Studio ditempatkan terpisah dari Creative Hall untuk mengakomodasi aktivitas praktik memasak dan produksi kuliner. Pemisahan ini bertujuan menjaga kenyamanan ruang utama dari gangguan aktivitas teknis, sekaligus memastikan kebutuhan utilitas dan kontrol kebersihan pada Culinary Lab dapat terpenuhi secara optimal. Susunan ruang ini membentuk pembagian fungsi yang jelas antara ruang presentasi publik dan ruang produksi, sehingga mendukung kelancaran aktivitas dan kenyamanan pengguna.

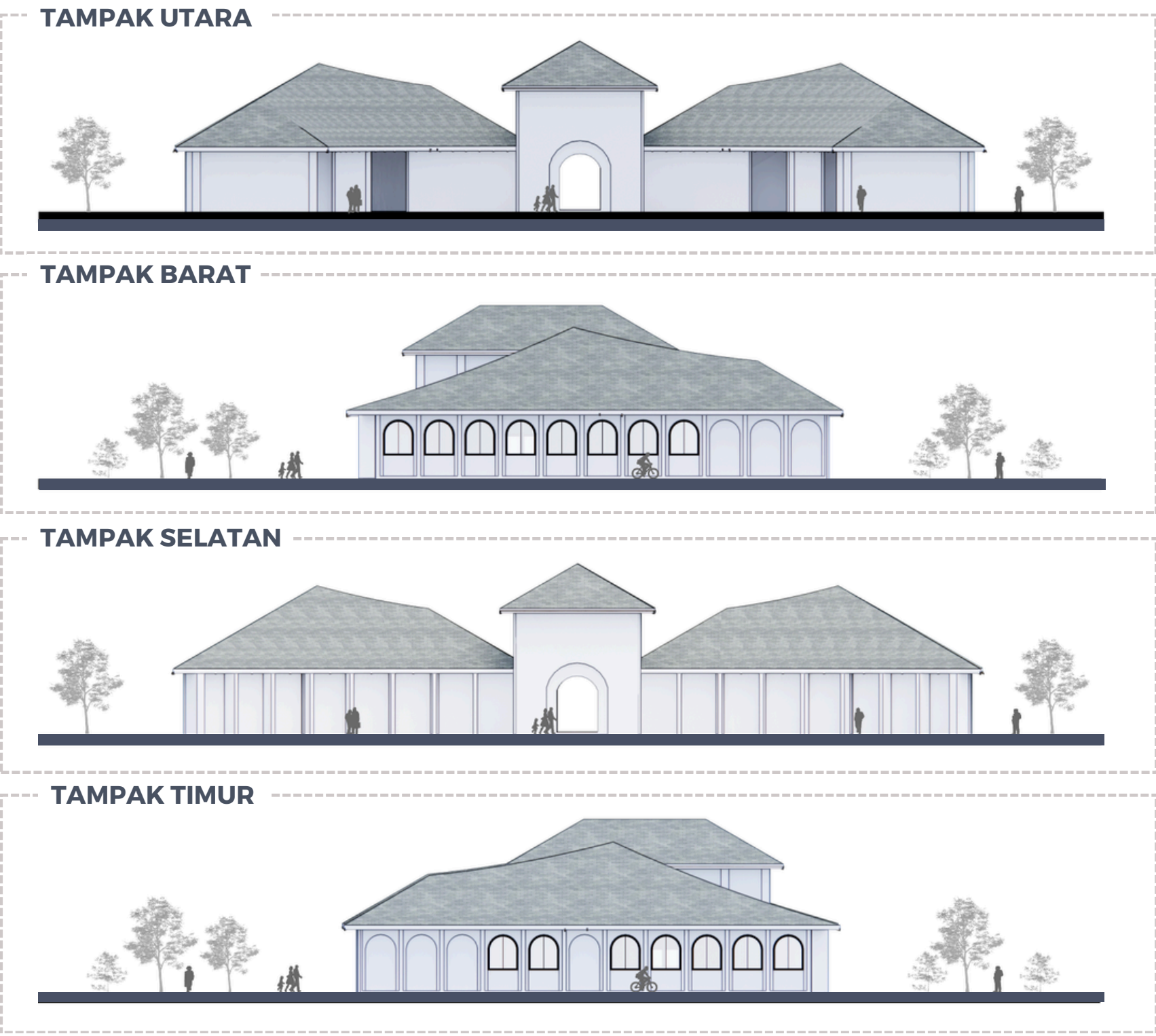
POTONGAN BANGUNAN PRESENTATION SPACE



Potongan bangunan memperlihatkan konfigurasi ruang utama Creative Hall sebagai Presentation Space dengan bentang dan ketinggian ruang yang lebih besar untuk mengakomodasi aktivitas presentasi, pertunjukan, dan kegiatan publik. Skala ruang dirancang terbuka dengan atap tinggi guna mendukung kenyamanan visual, akustik, dan kapasitas pengguna. Di sisi bangunan, Culinary Lab Studio sebagai Making Space memiliki ketinggian ruang yang lebih terkontrol untuk menunjang aktivitas praktik dan produksi kuliner. Perbedaan ketinggian dan karakter ruang pada potongan menegaskan pemisahan fungsi antara ruang presentasi publik dan ruang produksi. Sistem struktur dan pondasi ditunjukkan secara berulang dan sederhana, menyesuaikan kondisi tapak. Bukaan pada dinding dan atap dimanfaatkan untuk pencahayaan alami, sehingga mendukung kenyamanan ruang dan kejelasan fungsi bangunan.

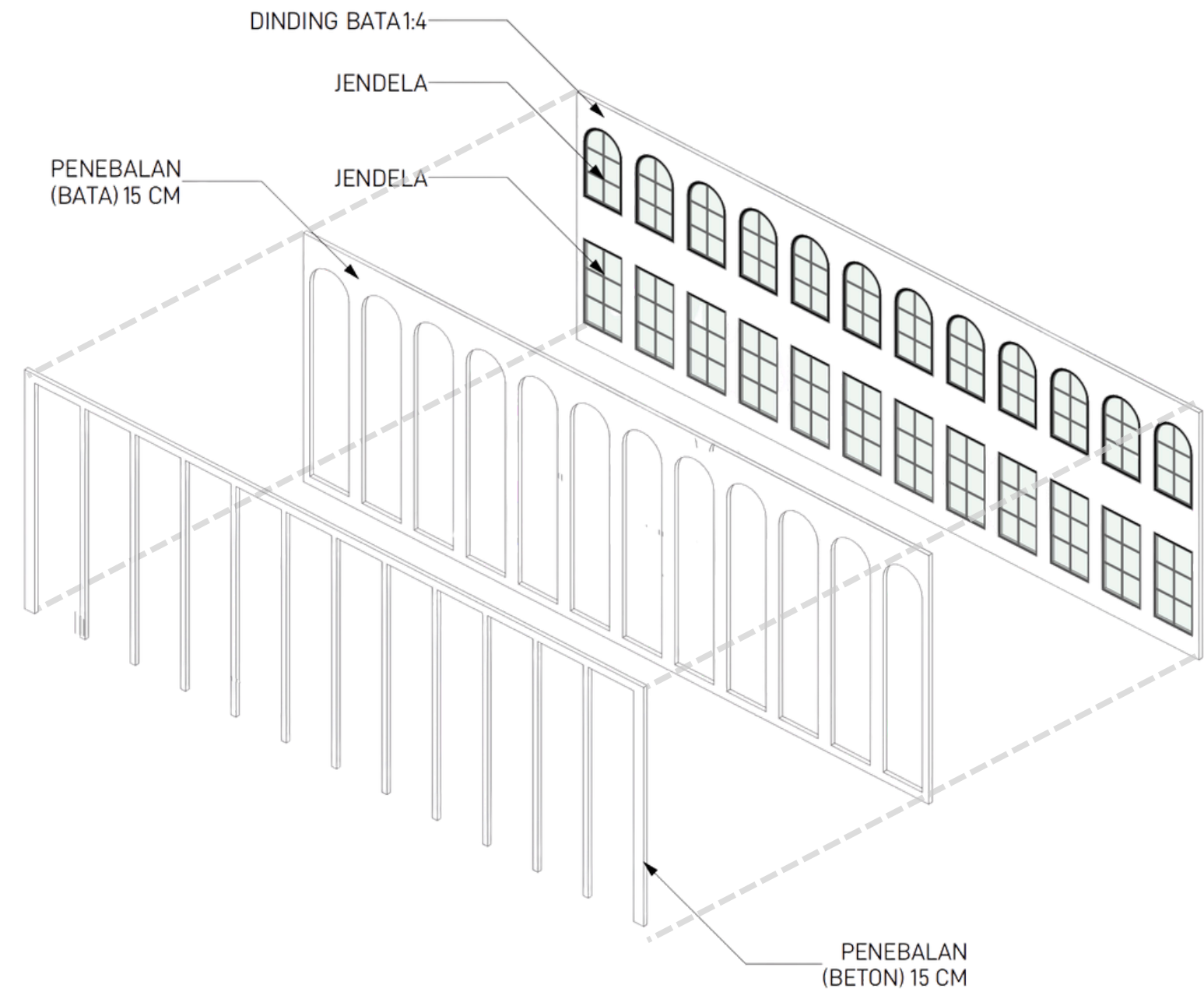
Gambar 4.16. PotonganA-B Bangunan Presentation Space

TAMPAK BANGUNAN PRESENTATION SPACE



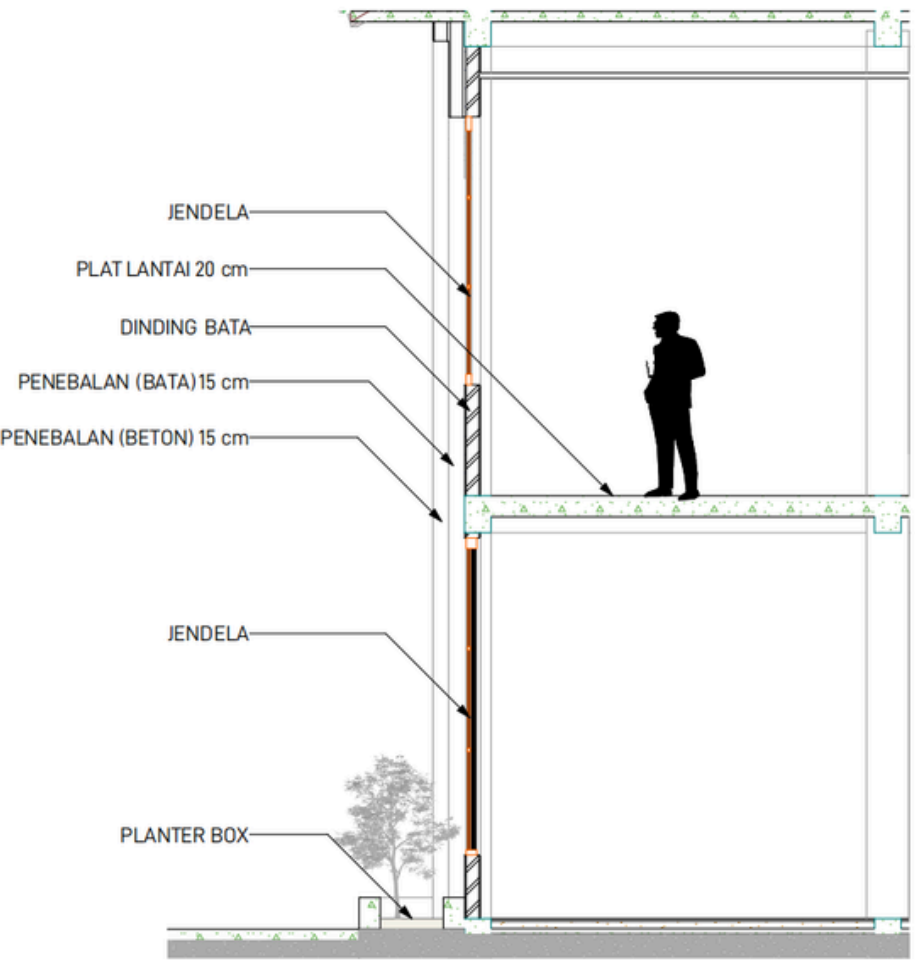
Gambar 4.17. Tampak Bangunan Presentation Space

AXONOMETRI FASAD



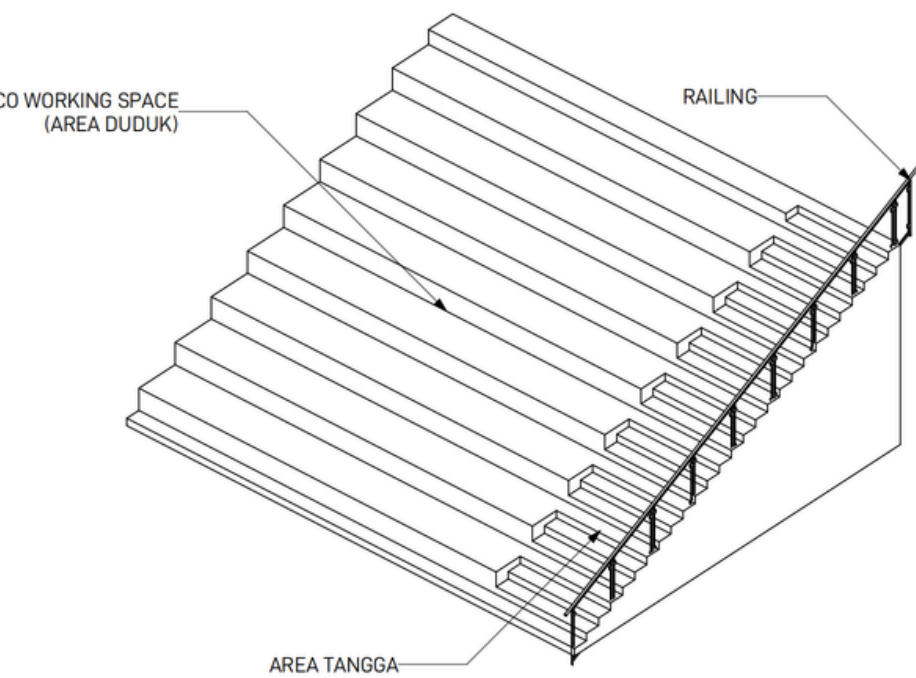
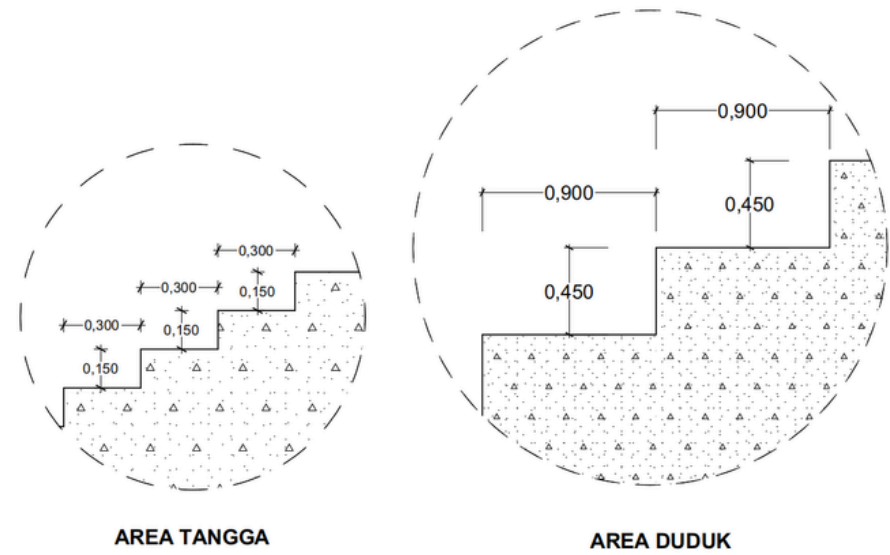
Gambar 4.18. Detail Arsitektur Fasad

POTONGAN FASAD

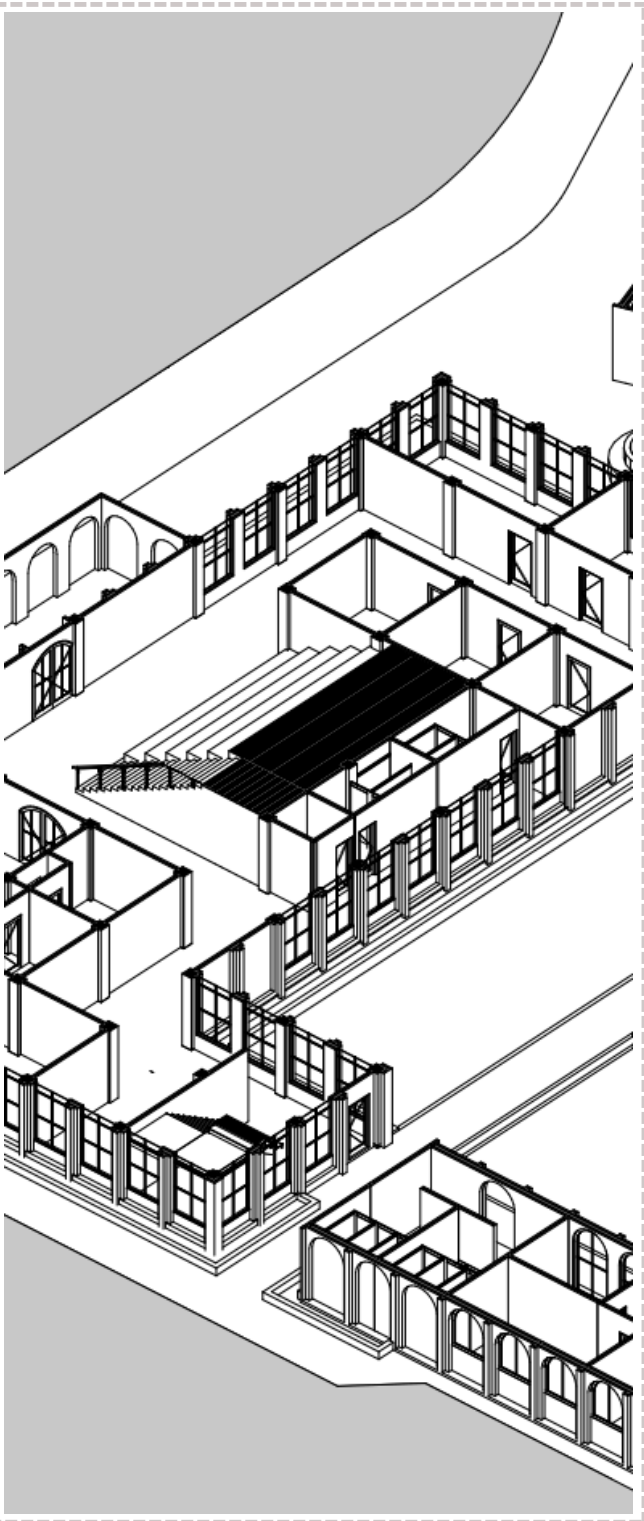


DETAIL COWORKING SPACE

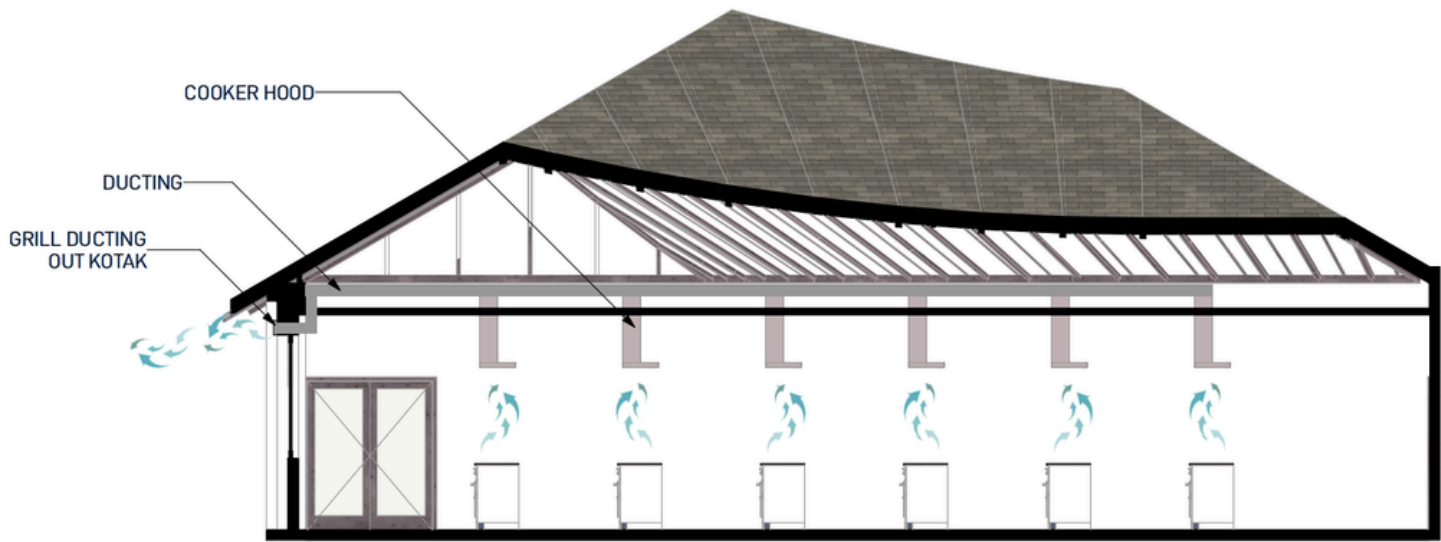
DETAIL TANGGA COWORKING



Gambar 4.19. Detail Tangga Co-Working



INTERIOR CULINARY LAB (MAKING SPACE)



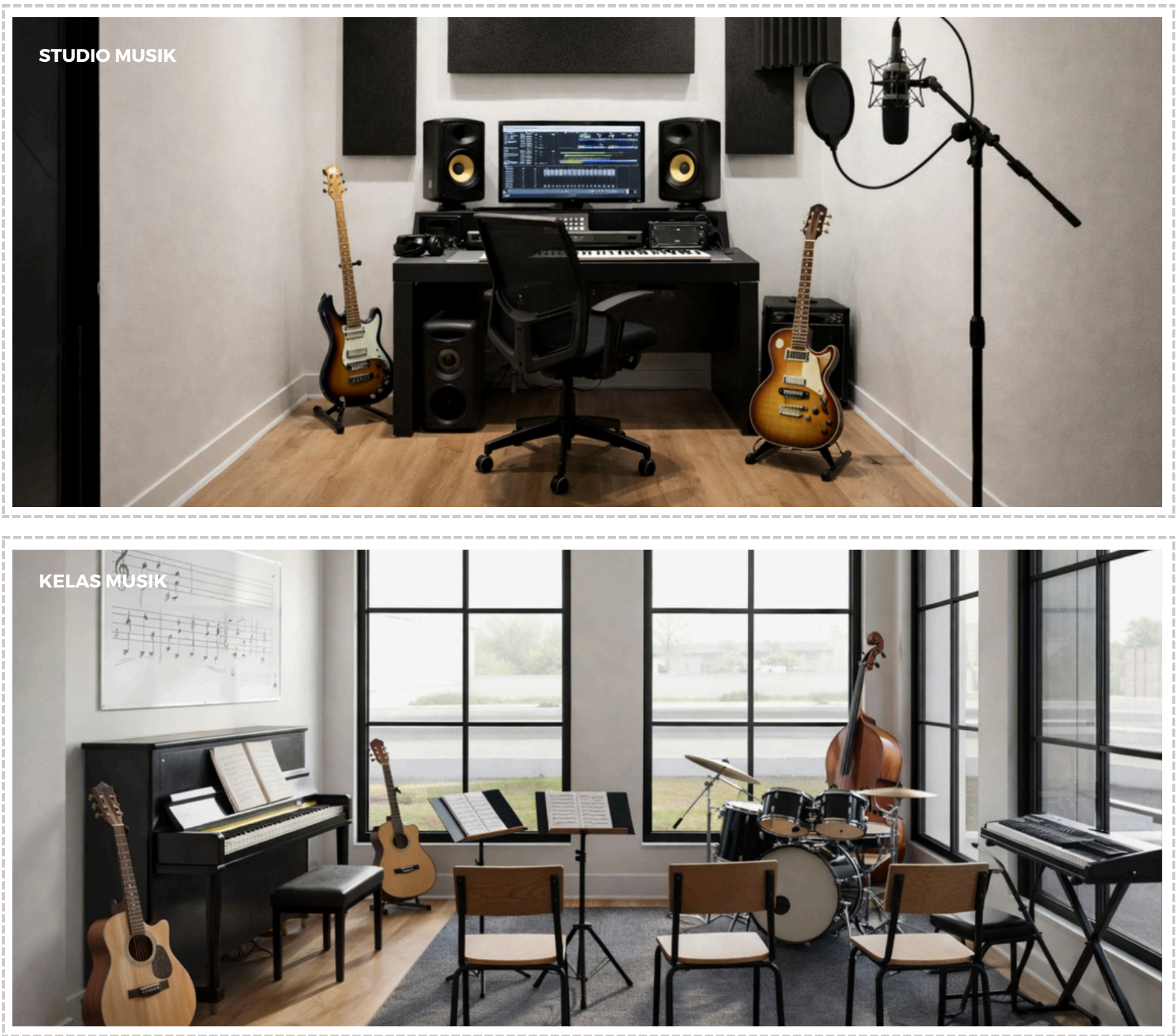
Gambar 4.20. Interior Culinary Lab

INTERIOR FASHION LAB (MAKING SPACE)



Gambar 4.21. Interior Fashion Lab

INTERIOR MUSIK AREA (MAKING SPACE)



Gambar 4.22. Interior Zona Musik

INTERIOR PERPUSTAKAAN (PERSONAL SPACE)



Gambar 4.23. Interior Perpustakaan

INTERIOR COWORKING AREA (PERSONAL SPACE)



Gambar 4.24. Interior CoWorking Area

INTERIOR CREATIVE HALL (PERSONAL SPACE)



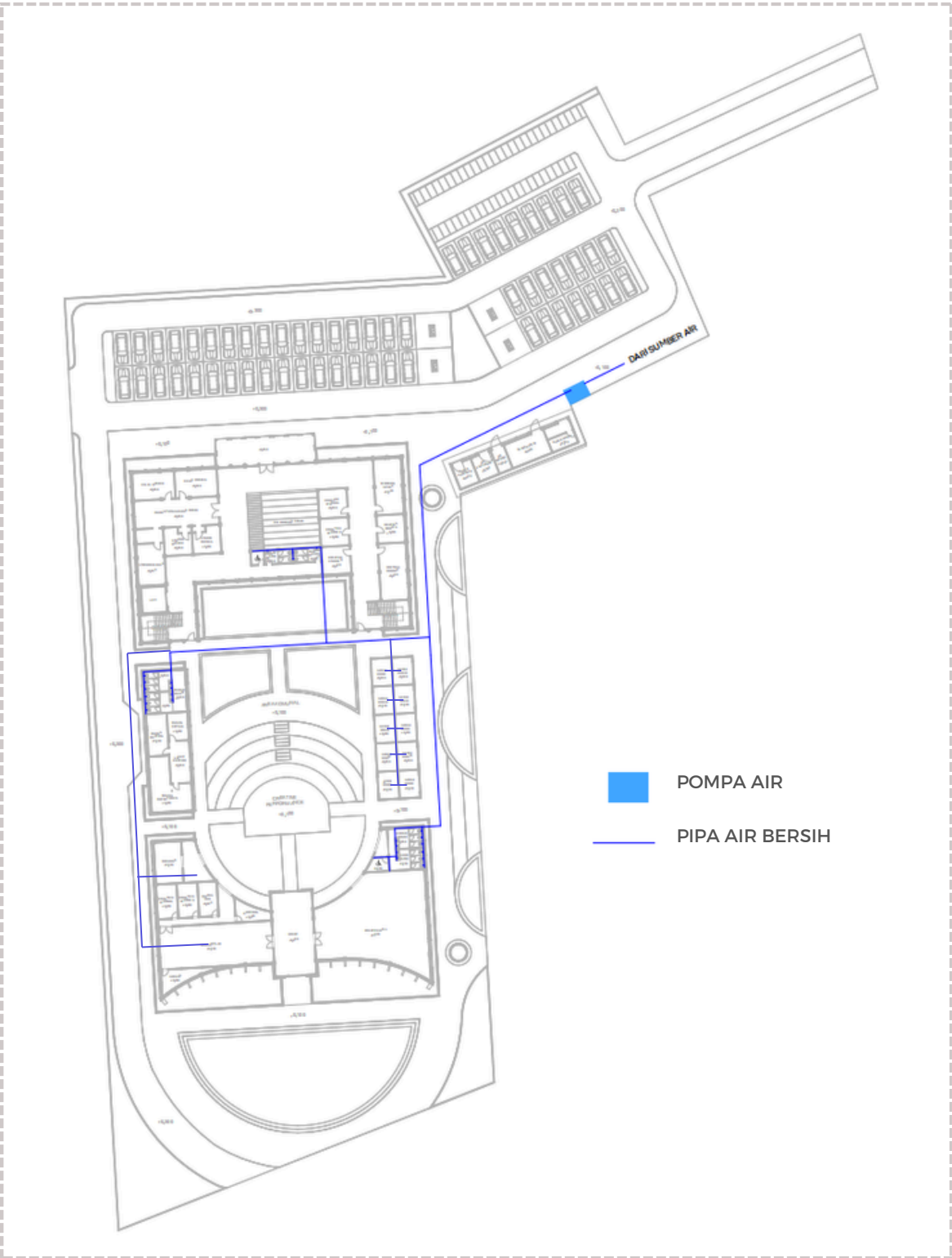
Gambar 4.25. Interior Creative Hall

EKSTERIOR GERAJ UMKM (INTERMISSION SPACE)



Gambar 4.26. Eksterior Gerai UMKM

SKEMA AIR BERSIH

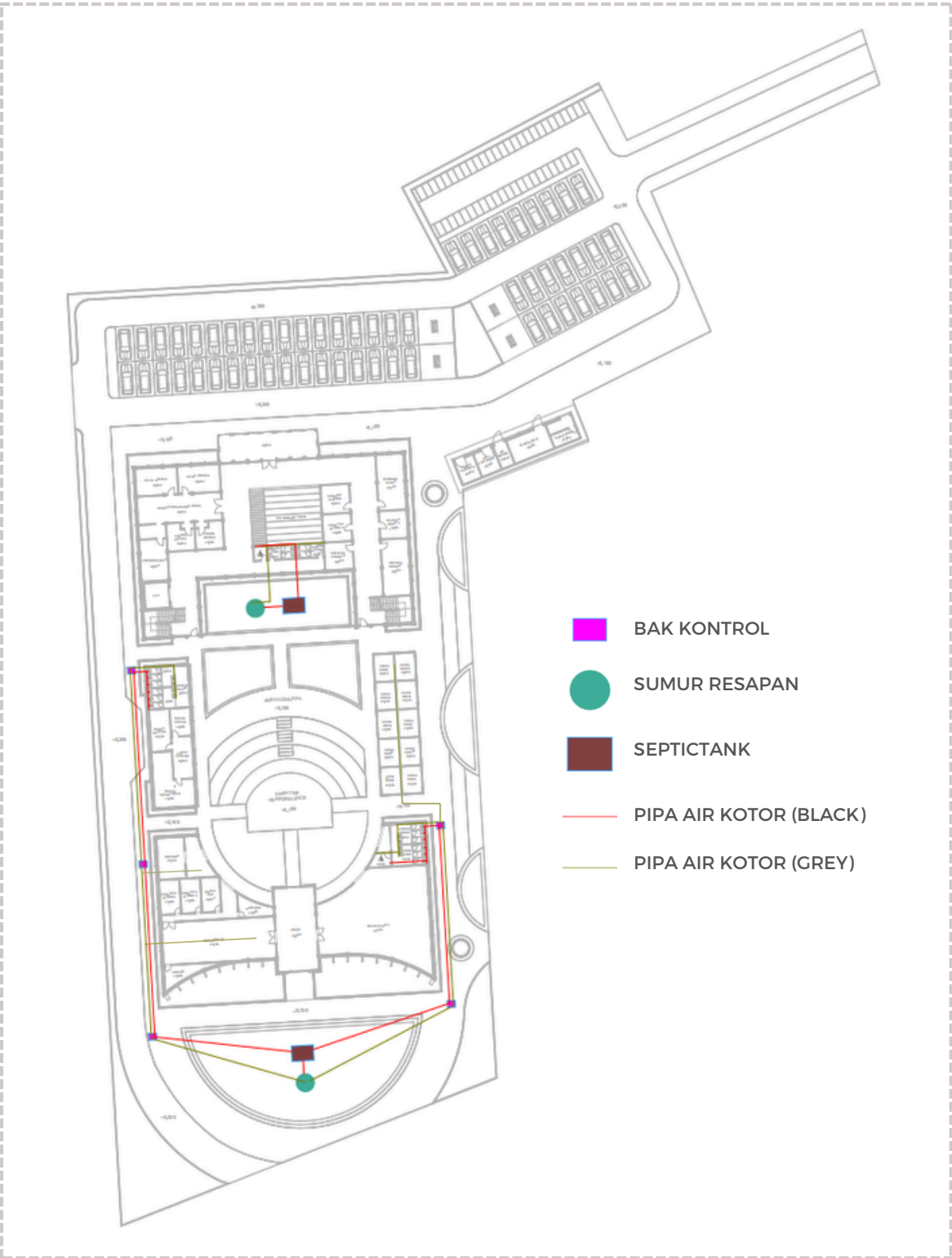


Sistem air bersih pada bangunan disalurkan dari pompa air melalui jaringan pipa utama yang terintegrasi dengan sistem utilitas bangunan. Distribusi air bersih diarahkan untuk memenuhi kebutuhan tiga zona toilet yang tersebar di dalam bangunan, sehingga dapat melayani pengguna secara merata.

Selain itu, aliran air bersih juga disalurkan ke ruang Culinary Lab untuk mendukung kegiatan praktik dan produksi kuliner. Penataan jalur pipa dirancang secara efisien agar distribusi air berjalan optimal serta mudah dalam perawatan dan pengelolaannya.

Gambar 4.27. Skema Air Bersih

SKEMA AIR KOTOR



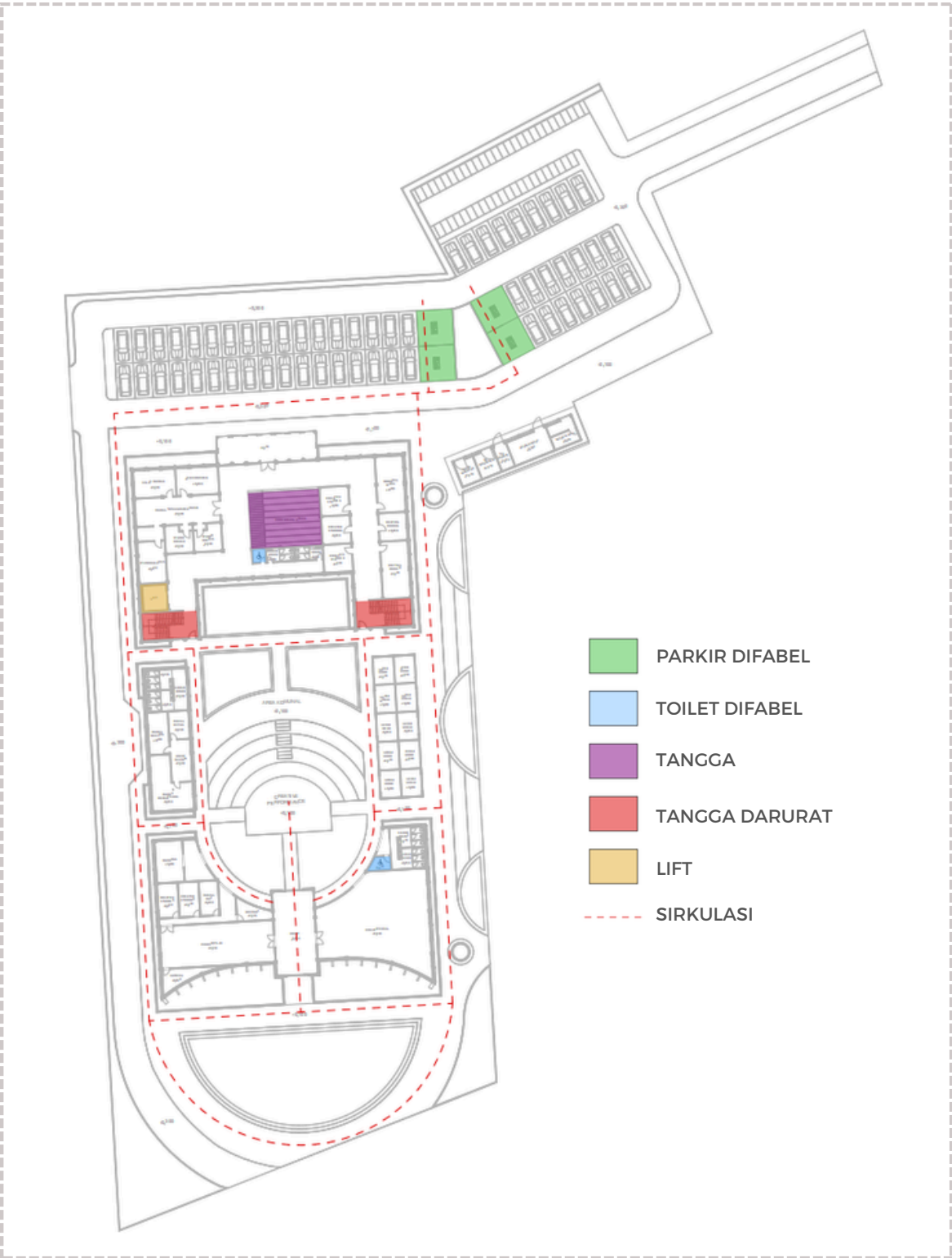
Sistem air kotor pada bangunan dirancang untuk mengalirkan limbah dari tiga zona toilet dan ruang Culinary Lab menuju sistem pengolahan secara terkontrol. Air limbah dari toilet dialirkan melalui pipa air kotor (black water) menuju septictank sebelum diteruskan ke sumur resapan.

Sementara itu, limbah air bekas dari area wastafel dan aktivitas Culinary Lab (grey water) dialirkan melalui jalur pipa terpisah menuju bak kontrol, kemudian disalurkan ke sumur resapan.

Pemisahan jalur black water dan grey water bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengolahan limbah, menjaga kebersihan lingkungan, serta mempermudah sistem perawatan dan pengawasan utilitas bangunan.

Gambar 4.28. Skema Air Kotor

SKEMA TRANSPORTASI & BARRIER FREE

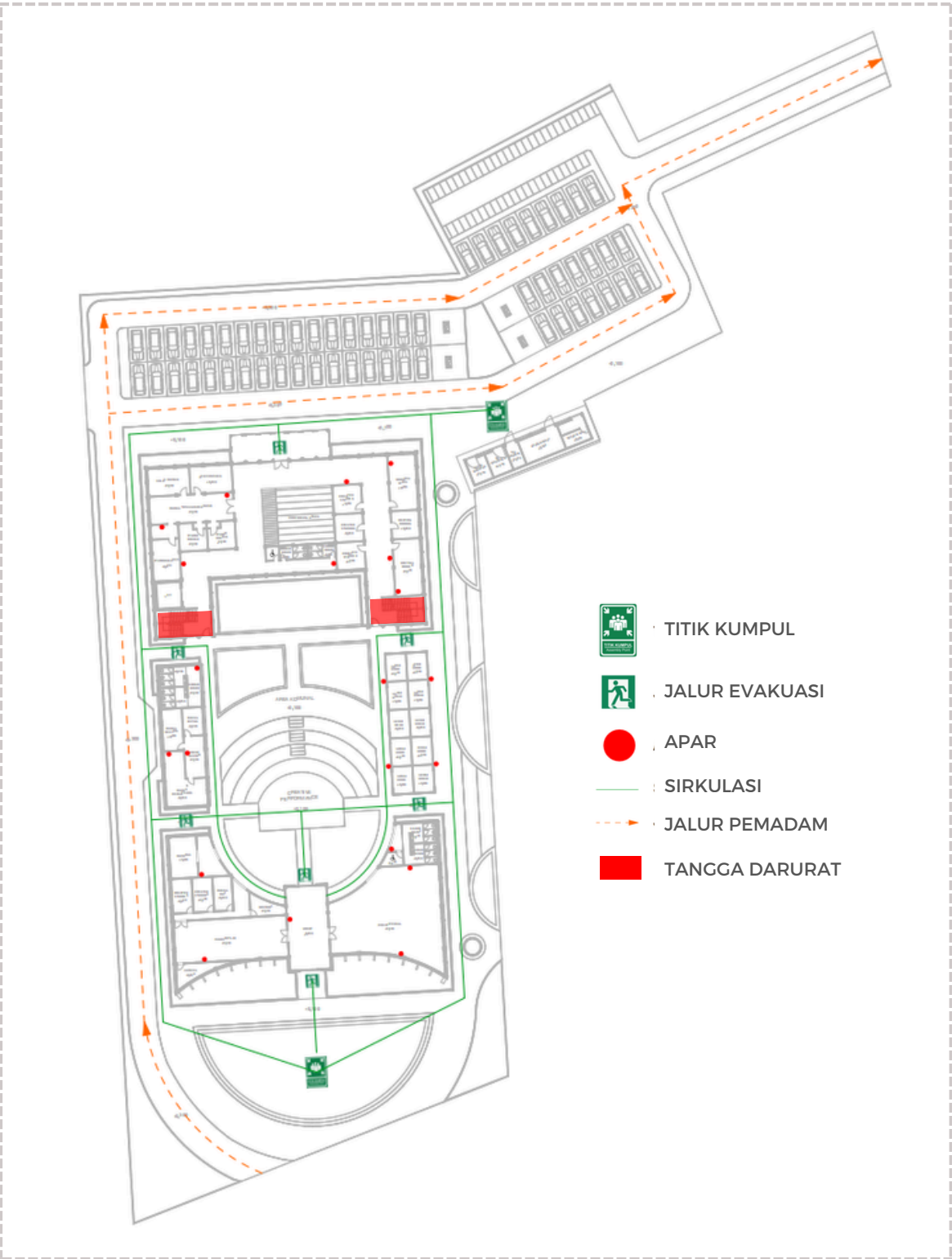


Sistem transportasi dalam bangunan dirancang dengan pola sirkulasi yang jelas dan terintegrasi antara area luar dan dalam bangunan. Jalur kendaraan mengarah ke area parkir utama, termasuk penyediaan parkir difabel yang ditempatkan dekat dengan akses masuk untuk memudahkan pencapaian.

Sirkulasi vertikal dilayani melalui tangga, lift, dan tangga darurat yang tersebar sesuai kebutuhan keamanan dan kenyamanan pengguna. Keberadaan lift dan toilet difabel mendukung prinsip barrier free, sehingga bangunan dapat diakses oleh seluruh pengguna tanpa hambatan

Gambar 4.29. Skema Transportasi & Barrier Free

SKEMA KESELAMATAN BANGUNAN

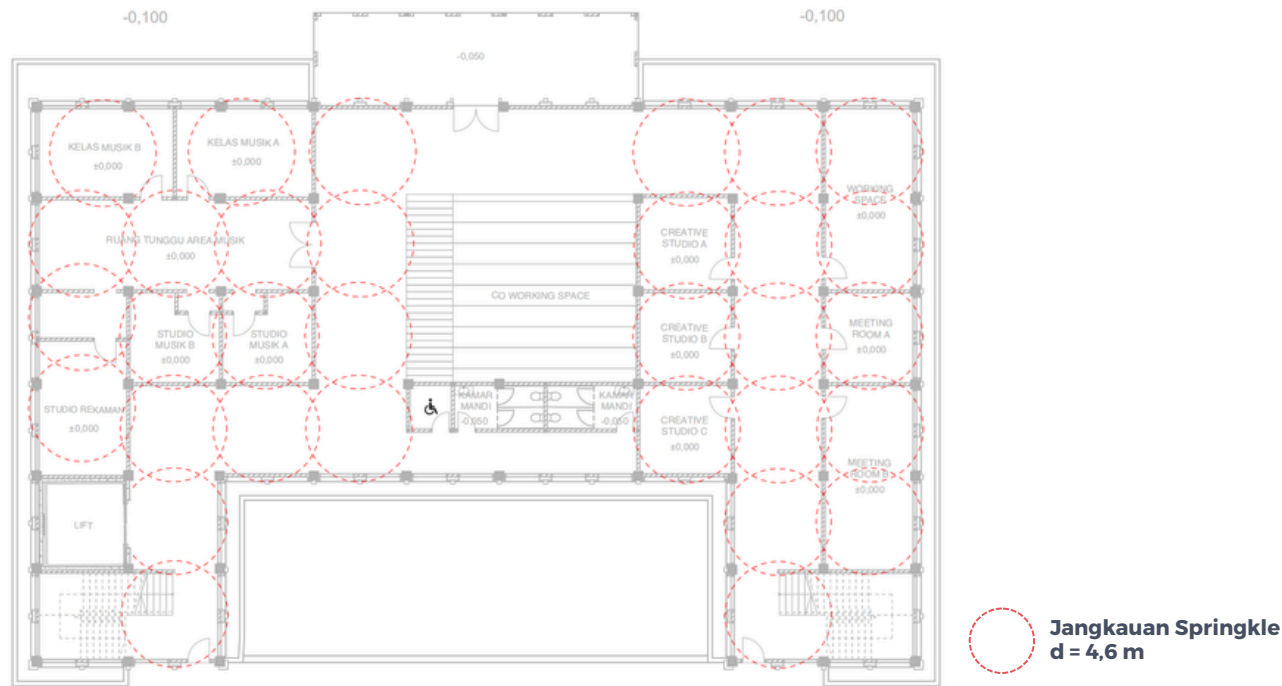


Sistem keselamatan bangunan dirancang dengan jalur evakuasi yang jelas dan terhubung langsung menuju titik kumpul di area luar bangunan. Jalur evakuasi ditandai secara terarah dan terintegrasi dengan sirkulasi utama, sehingga memudahkan pengguna dalam kondisi darurat. Tangga darurat ditempatkan pada beberapa titik strategis untuk mempercepat proses evakuasi dari berbagai zona ruang. Selain itu, bangunan dilengkapi dengan APAR yang tersebar sesuai standar keamanan guna mendukung penanganan awal apabila terjadi kebakaran.

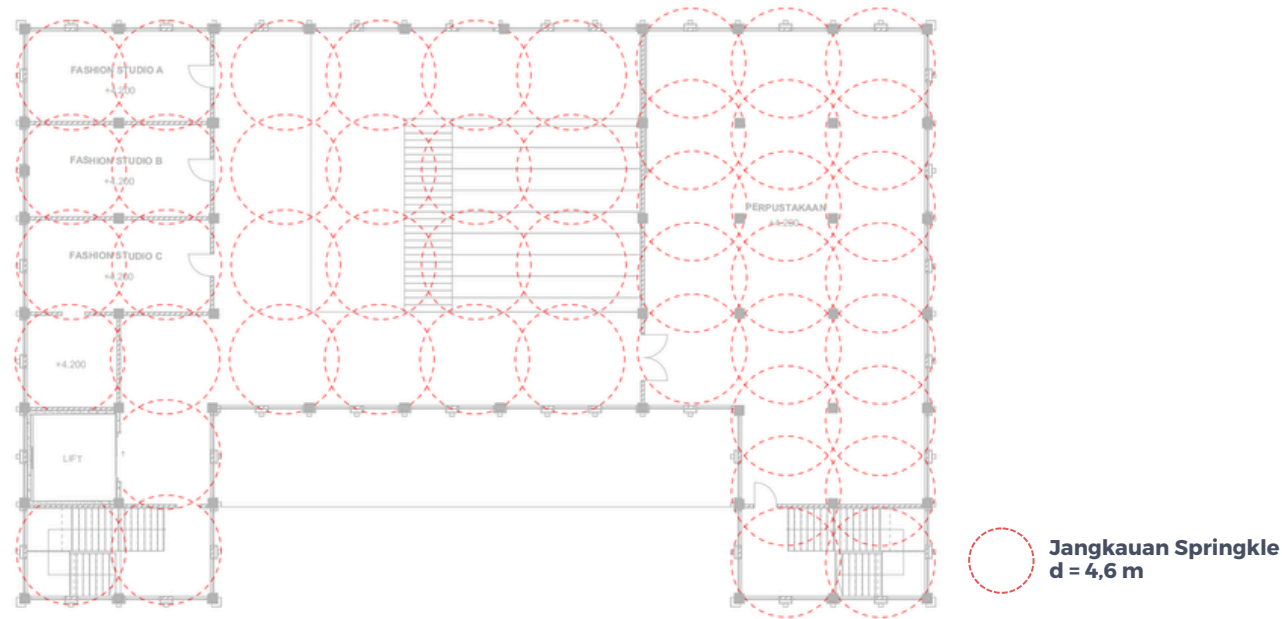
Gambar 4.30. Skema Keselamatan Bangunan

SKEMA SPRINKLER KEBAKARAN

BANGUNAN MAKING& PERSONAL SPACE LANTAI 1

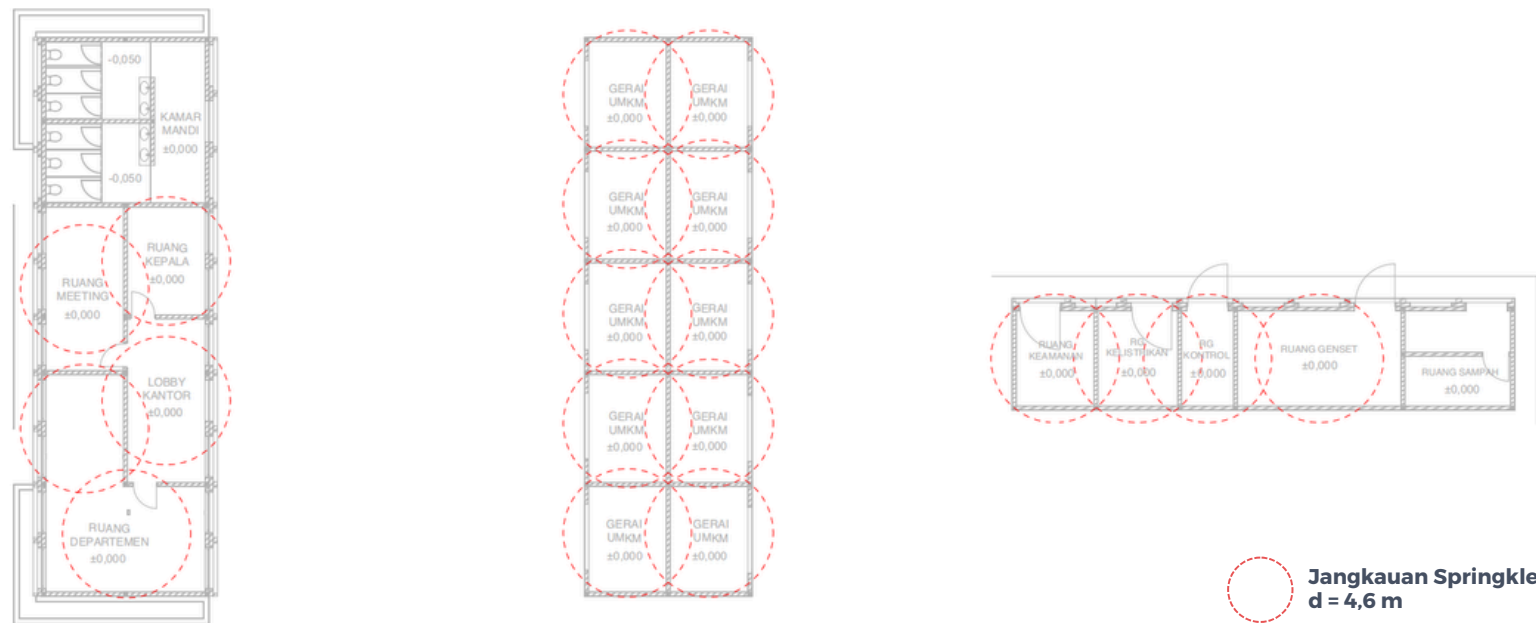


BANGUNAN MAKING & PERSONAL SPACE LANTAI 2

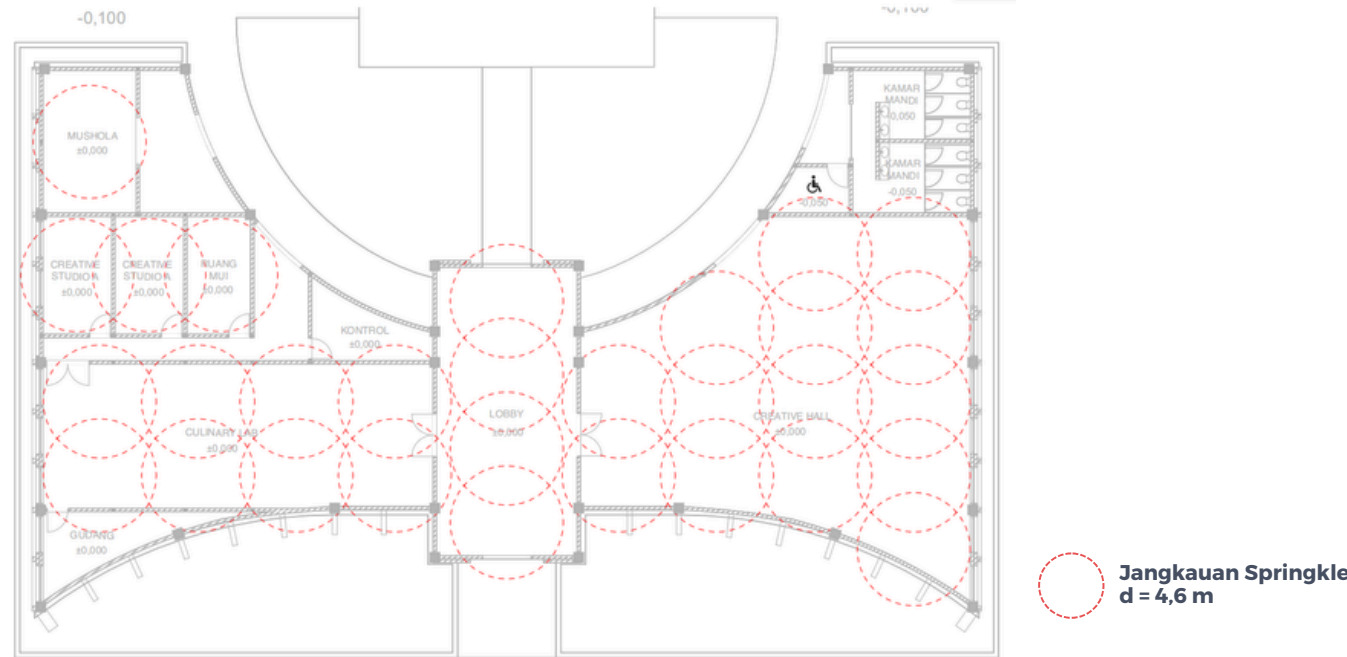


SKEMA SPRINKLER KEBAKARAN

BANGUNAN PENGELOLA, GERAJ UMKM, DAN SERVICE



BANGUNAN PRESENTATION SPACE



Gambar 4.31. Skema Sprinkler Kebakaran

Uji Implementasi Prinsip Arsitektur Kontekstual

Rancangan Creative Hub dikembangkan sebagai respon terhadap persoalan kawasan dan analisis prinsip arsitektur kontekstual. Penerapan prinsip-prinsip tersebut memastikan keselarasan dengan karakter Kawasan Kota Lama Semarang sekaligus mendukung aktivitas kreatif. Prinsip arsitektur kontekstual diterapkan melalui proses eksplorasi desain untuk menyelesaikan persoalan tata ruang serta bentuk dan fasad bangunan.

Prinsip	Fokus Penyelesaian	Indikator Desain	Refrensi	Check List
Permeability (Keterhubungan Ruang)	Tata ruang	Tata ruang dirancang berdasarkan Theory of Creative Space dengan menyediakan lima tipe ruang kreatif yang mendukung kolaborasi, produksi, interaksi sosial, pembelajaran, dan presentasi karya.	Aksesibilitas hlm. 26–27; Eksplorasi Zoning & Tata Ruang hlm. 80–84; Eksplorasi Sirkulasi hlm. 89–92; Eksplorasi Lanskap & Ruang Terbuka hlm. 94–95	✓
Variety (Keberagaman Aktivitas)	Tata ruang	Tata ruang dirancang berdasarkan Theory of Creative Space dengan menyediakan lima tipe ruang kreatif yang mendukung kolaborasi, produksi, interaksi sosial, pembelajaran, dan presentasi karya.	Analisis Pengguna hlm. 54–69; Kebutuhan Ruang hlm. 72–81; Eksplorasi Zoning & Tata Ruang hlm. 80–84; Teori Creative Space hlm. 16	✓
Legibility (Keterbacaan Ruang)	Tata ruang	Pengorganisasian massa dan sirkulasi mengikuti struktur ruang kawasan sehingga hierarki ruang dan alur pergerakan dapat dipahami secara intuitif.	Analisis 21 Bangunan hlm. 40–53; Eksplorasi Zoning hlm. 80–84; Eksplorasi Massa Bangunan hlm. 85–88; Eksplorasi Sirkulasi hlm. 89–92	✓
Robustness (Fleksibilitas Ruang)	Tata ruang	Ruang kreatif dirancang fleksibel dan adaptif untuk mendukung perubahan aktivitas serta konfigurasi ruang sesuai dinamika kegiatan komunitas kreatif.	Analisis Pengguna hlm. 54–69; Kebutuhan Ruang hlm. 72–81; Teori Creative Space hlm. 16	✓
Visual Appropriateness (Kesesuaian Visual)	Bentuk & fasad	Proporsi massa, skala bangunan, dan ritme bukaan fasad disesuaikan dengan karakter arsitektur kolonial untuk menjaga kesinambungan visual koridor heritage.	Analisis 21 Bangunan hlm. 40–53; Regulasi Kawasan hlm. 18–21; Eksplorasi Massa Bangunan hlm. 85–88; Eksplorasi Selubung Bangunan hlm. 93	✓
Richness (Pengalaman Ruang)	Bentuk & fasad	Pengolahan fasad dan ruang luar memanfaatkan cahaya alami, bayangan, vegetasi, dan tekstur arsitektural untuk menciptakan pengalaman ruang publik yang berlapis.	Analisis Lahan hlm. 18–27; Eksplorasi Selubung Bangunan hlm. 93; Eksplorasi Lanskap & Ruang Terbuka hlm. 94–95	✓
Personalization (Ekspresi Identitas Pengguna)	Tata ruang & fasad	Rancangan menyediakan ruang display dan ruang komunal yang memungkinkan komunitas kreatif mengekspresikan identitas dan menampilkan karya sebagai bagian dari aktivitas Creative Hub.	Analisis Pengguna hlm. 54–69; Eksplorasi Lanskap & Ruang Terbuka hlm. 94–95; Teori Creative Space hlm. 16	✓

Tabel 4.1. Uji Implementasi Prinsip Arsitektur Kontekstual



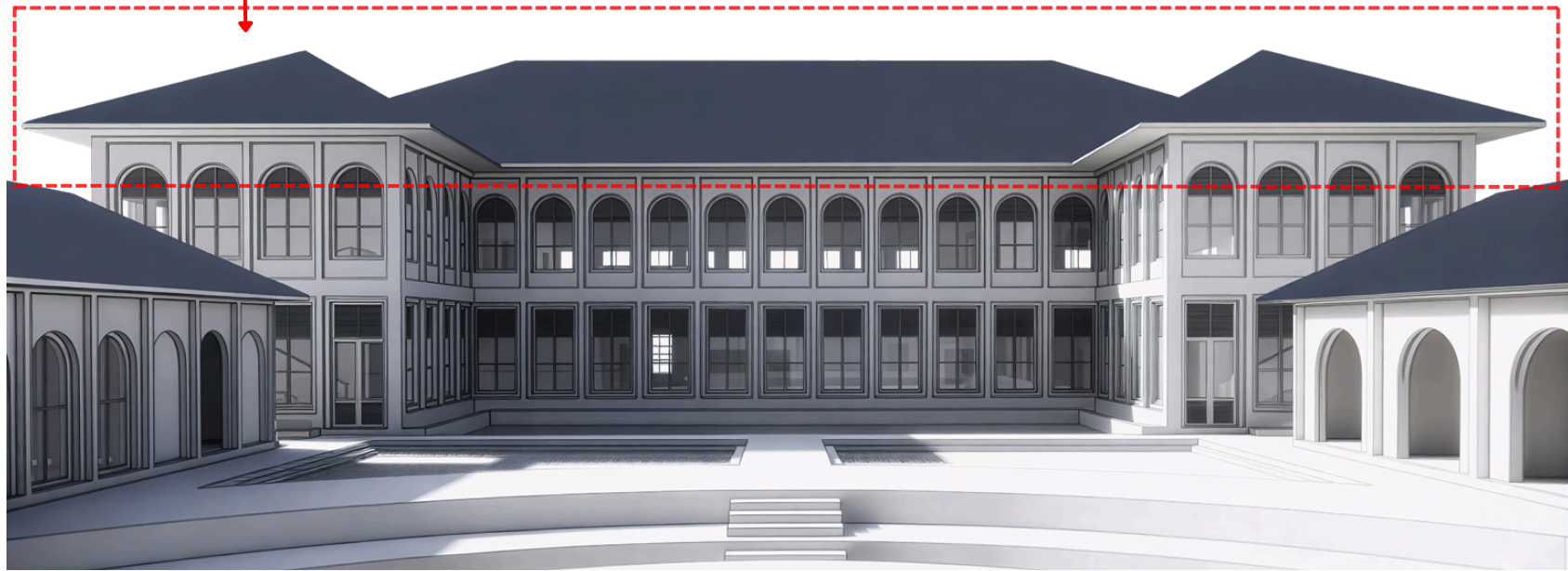
EVALUASI
PERANCANGAN

EVALUASI PERANCANGAN

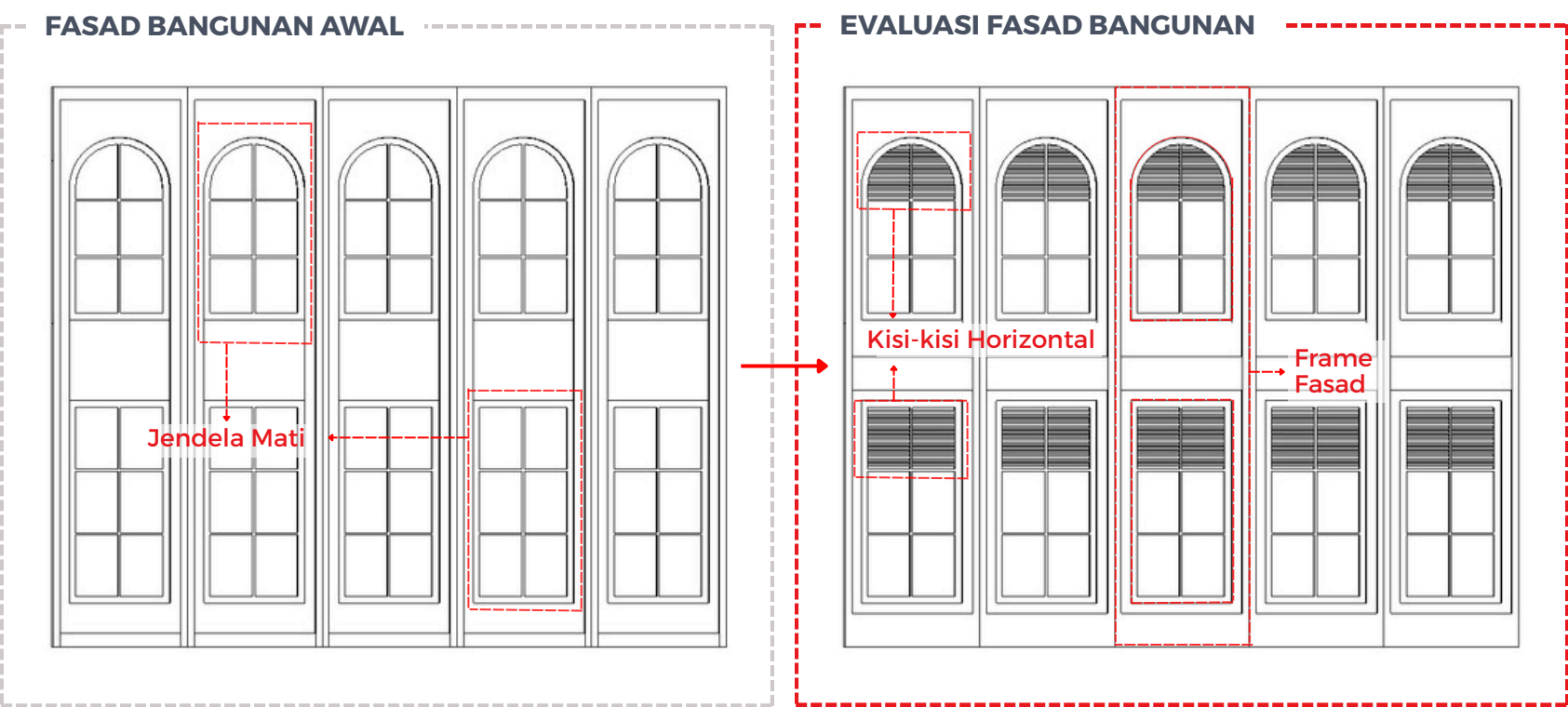
Catatan Evaluasi Prof. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI.

Evaluasi Kontekstual dan Kebaruan Desain

ATAP BANGUNAN Analisis 21 Bangunan Kawasan Kota Lama Semarang



FASAD BANGUNAN Analisis 21 Bangunan Kawasan Kota Lama Semarang



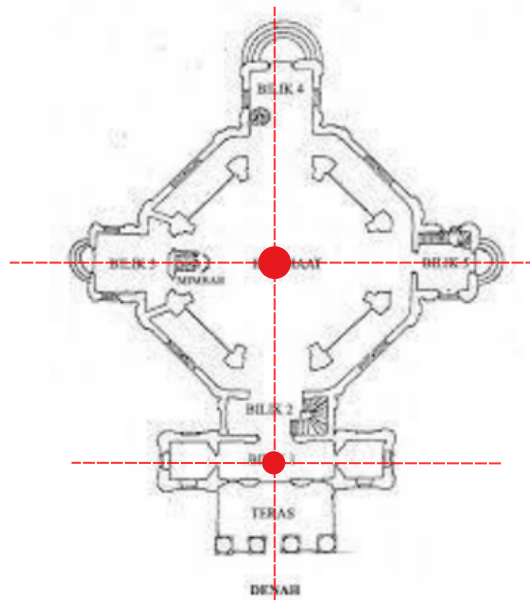
Gambar 5.1. Render Eksterior Fasad

EVALUASI

Evaluasi fasad dilakukan sebagai respons terhadap iklim tropis dan untuk meningkatkan kenyamanan termal ruang dalam bangunan. Perubahan difokuskan pada optimalisasi bukaan melalui penambahan **kisi-kisi horizontal** yang berfungsi sebagai **shading** sekaligus pengarah aliran udara alami. Elemen kisi-kisi yang diadaptasi dari karakter arsitektur kolonial mampu mengurangi radiasi panas matahari langsung, menyaring cahaya berlebih, serta tetap memungkinkan ventilasi alami berlangsung dengan baik.

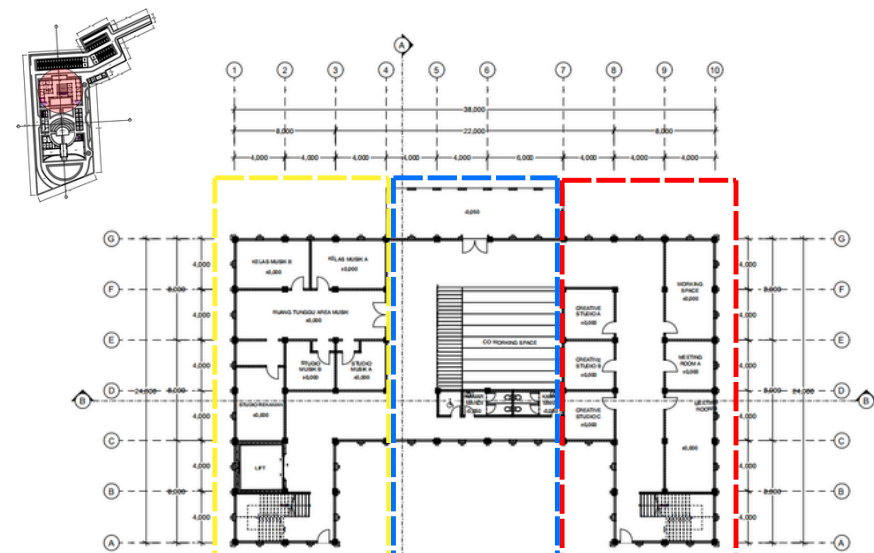
Selain itu, **frame fasad** dengan ketebalan **±30 cm** berperan sebagai **shading pasif** yang menciptakan bayangan alami pada **jendela, membantu mengurangi panas, silau, dan tampias hujan tropis**. Kombinasi kedalaman bukaan dan kisi-kisi menghasilkan fasad yang lebih adaptif terhadap iklim, mendukung aliran udara alami, serta tetap menjaga keselarasan visual dengan karakter arsitektur kolonial kawasan.

TATA RUANG GEREJA BLENDUK



Denah Gereja Blenduk menunjukkan **organisasi ruang simetris dan terpusat dengan hirarki yang kuat**, mencerminkan tipologi bangunan kolonial yang berfungsi tunggal dan bersifat formal.

TATA RUANG CREATIVE HUB



Colaboration Space
Personal Space
Making Space

- Penyesunan ruang berdasarkan kebutuhan pengguna dan dinamika aktivitas kreatif
- Penerapan tipologi Creative Space (**K. Thoring**) sebagai struktur perancangan ruang.
- Transformasi organisasi ruang kolonial terpusat menjadi sistem adaptif berbasis aktivitas kreatif.
- Integrasi fleksibilitas ruang untuk mendukung perubahan aktivitas.

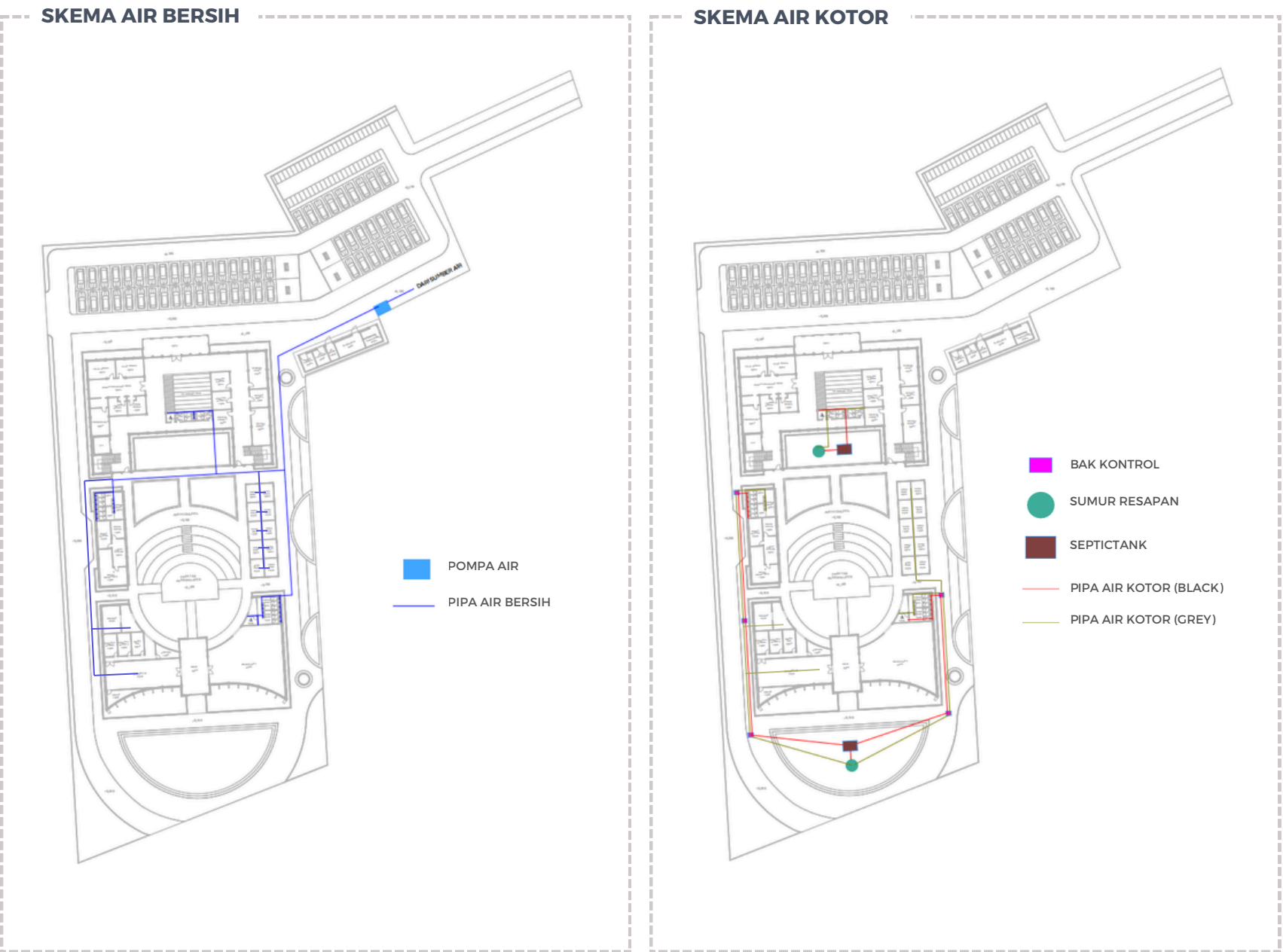
EVALUASI PERANCANGAN

Catatan Evaluasi Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI.

Evaluasi Atmosfer Creative Hub

CULINARY LAB





Evaluasi

Sebagai tindak lanjut evaluasi perancangan, skema saluran air bersih dan air kotor diperbaiki untuk memastikan seluruh ruang yang membutuhkan layanan sanitasi terlayani secara optimal. Distribusi air bersih mencakup fasilitas toilet, pantry, culinary lab, mushola, dan gerai UMKM guna mendukung kebutuhan kebersihan, kegiatan kuliner, serta kenyamanan pengguna. Sistem pembuangan air kotor dirancang terpisah antara black water dan grey water untuk meningkatkan efektivitas pengolahan limbah dan menjaga kualitas lingkungan. Black water dari toilet dialirkan menuju septic tank sebelum diteruskan ke sumur resapan, sedangkan grey water dari pantry, culinary lab, dan gerai UMKM dialirkan melalui grease trap sebelum dimanfaatkan kembali untuk penyiraman vegetasi pada area lanskap. Perbaikan sistem ini meningkatkan kinerja utilitas bangunan sehingga lebih higienis, efisien, dan berkelanjutan.

DENAH BANGUNAN MAKING SPACE

DENAH BANGUNAN PRESENTATION SPACE

DENAH BANGUNAN PENGELOLA

Evaluasi kebutuhan fasilitas sanitasi dilakukan untuk memastikan kecukupan jumlah dan distribusi toilet dalam melayani pengguna bangunan. Analisis ini didasarkan pada kapasitas maksimum bangunan dan standar penyediaan fasilitas sanitasi bangunan publik, serta didukung oleh penempatan toilet pada beberapa zona untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna.

Komponen	Dasar Perhitungan	Kebutuhan Minimum	Tersedia	Evaluasi
Kapasitas Maksimum Bangunan	Perhitungan kapasitas ruang utama (Property Size)	± 400-500 orang	-	Digunakan sebagai dasar evaluasi fasilitas
Toilet Wanita	1 unit / 25-50 pengguna (SNI 03-1733-2004 & pedoman fasilitas publik)	± 8 unit	8 unit	✓ Mencukupi dengan distribusi penggunaan & pola kunjungan bergantian
Toilet Pria	1 unit / 50-75 pengguna (SNI & pedoman fasilitas publik)	± 7 unit	8 unit	✓ Memenuhi standar
Toilet Difabel	min. 1 unit bangunan publik (Peraturan Menteri PUPR No. 14/PRT/M/2017)	1 unit	2 unit	✓ Melebihi standar inklusivitas
Distribusi Fasilitas	Penyebaran akses sanitasi	-	3 zona	✓ Meningkatkan akses & mengurangi antrean

Tabel 5.1. Tabel Evaluasi Kebutuhan Toilet Bangunan

LAMPIRAN DAFTAR PUSTAKA

06



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2886974630/Perpus./10/Dir.Perpus/II/2026

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: KEMAL FARUQI WIJIARYA
Nomor Mahasiswa	: 19512007
Pembimbing	: I r . Rini Darmawati, M.T.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **2 (Dua) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

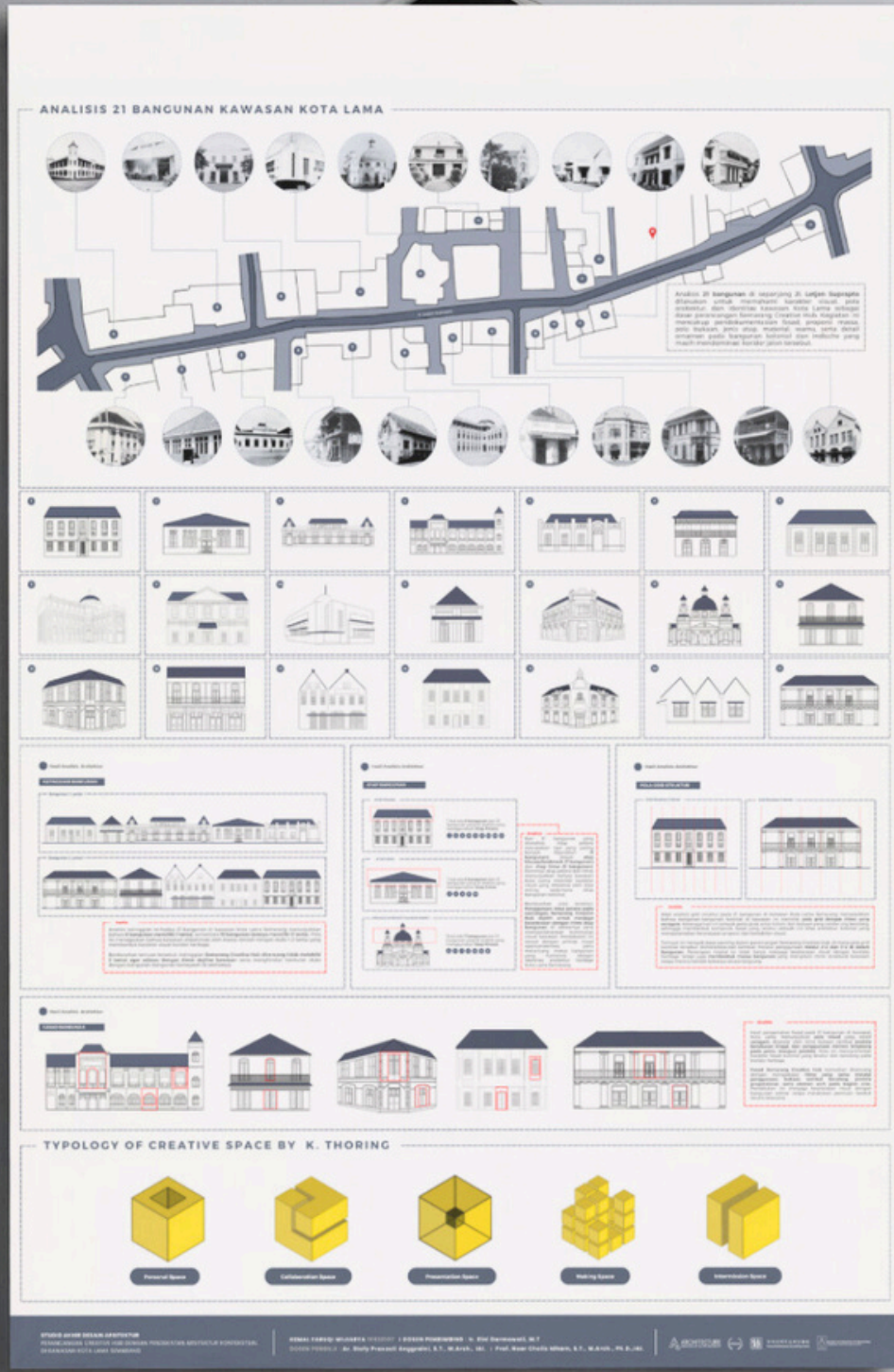
Yogyakarta, 2/24/2026
Direktur



Muhammad Jamil, SIP.



Architecture Presentation Board



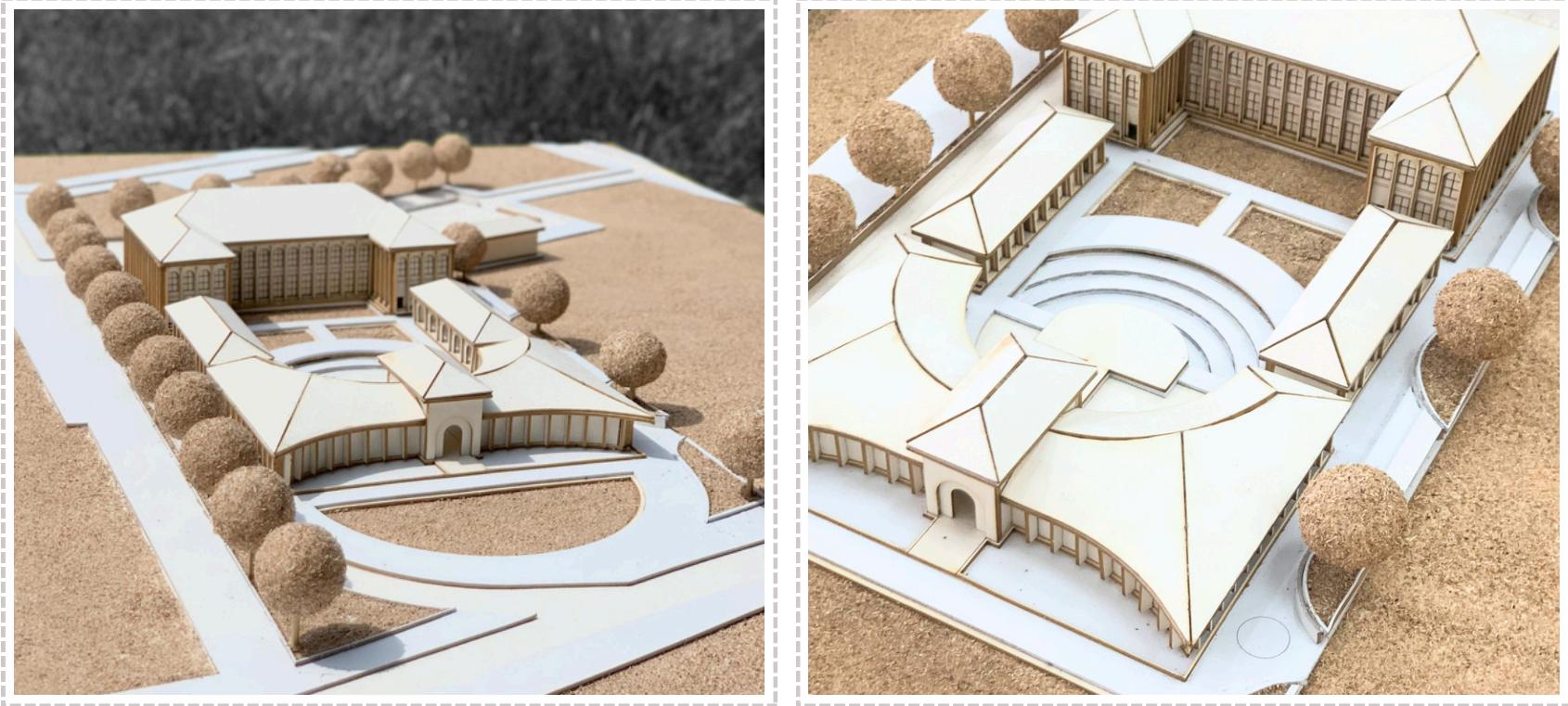
Architecture Presentation Board



Architecture Presentation Board



Architecture Presentation Board



DAFTAR PUSTAKA

ArchDaily. (2021). Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau. Diakses dari ArchDaily. Akses: <https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau>

Bentley, I., Alcock, A., Murrain, P., McGlynn, S., & Smith, G. (1985). *Responsive environments: A manual for designers*.

British Council. (2017/2018). *Connecting Creative Communities / Creative HubKit (Creative hubs – definisi dan peran)*. British Council. Akses : https://www.britishcouncil.ro/sites/default/files/creative_hubkit_en.pdf

Department for Culture, Media & Sport (DCMS). (1998). *Creative Industries: Mapping Document (Creative Industries Task Force)*. Akses : [https://assets.publishing.service.gov.uk/...](https://assets.publishing.service.gov.uk/) (halaman DCMS/arkip)

Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2007). *Studi Pemetaan / Studi Industri Kreatif Indonesia 2007*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.

Heryani, H. (2020). *Strategi Pengembangan Industri Kreatif untuk Inovasi*.

Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Baparekraf). (2020). *Statistik Ekonomi Kreatif 2020 / publikasi strategi Renstra 2020-2024*.

Kusumawardana, A., Dwimawanti, I. H., & Yuniningsih, T. (2023). *Efektivitas Semarang Creative Hub dalam upaya pengembangan ekonomi kreatif di Kota Semarang*.

Marnisari, J. A., & Winasih, S. S. Y. (2022). *Penerapan konsep fleksibilitas arsitektur dalam perencanaan pusat industri kreatif di Sidoarjo*.

Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*.

Prajanti, S. D. W., Margunani, M., Rahma, Y. A., Kristanti, N. R., & Adzim, F. (2021). *Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Inklusif dan Berkelanjutan di Kota Semarang*.

Robinson, K. (2001; rev. ed. 2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*

Thania, B. M., & Purwantiasning, A. W. (2020). *Kajian Konsep Kontekstual Bentuk pada Bangunan di Kawasan Kota Lama Semarang*.

Thoring, K. (2019). *Designing Creative Space: A Systemic View on Workspace Design and its Impact on the Creative Process (PhD thesis)*. Delft University of Technology