

## TUGAS AKHIR 139



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

### **Semarang Creative Hub**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik*

**Oleh :**

Muhammad Avid Tri Atmaja 21020113140131

**Dosen Pembimbing Utama :**

Bintang Noor Prabowo, ST, MT.

**Dosen Pembimbing Kedua :**

Dr. Ir. Suzana Ratih Sari, MA, MM.

**Dosen Penguji :**

Prof. Dr. Ir. Bambang Setioko, M. Eng

**S-1 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2017**

**HALAMAN**

**PERNYATAAN ORISINALITAS**

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Semarang, 3 Oktober 2017



Muhammad Avid Tri Atmaja

NIM. 21020113140131

**HALAMAN PENGESAHAN**

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ( LP3A ) ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Avid Tri Atmaja

NIM : 21020113140131

Departemen / Program Studi : Arsitektur / Sarjana (S-1)

Judul Skripsi : Semarang Creative Hub

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana / S1 pada Departemen / Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

**TIM DOSEN**

**Pembimbing I** : Bintang Noor Prabowo, ST, MT.  
NIP. 197807122012121000



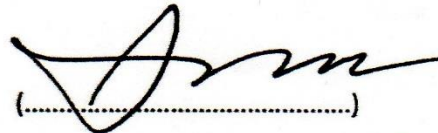
(.....)

**Pembimbing II** : Dr. Ir. Suzana Ratih Sari, MA, MM.  
NIP. 196704301992032002



(.....)

**Penguji I** : Prof. Dr. Ir. Bambang Setioko, M. Eng  
NIP. 194810051975011003




(.....)

**Ketua Departemen Arsitektur**



Dr. Ir. Agung Budi Sardjono, MT  
NIP. 196310201991021001

Semarang, 3 Oktober 2017  
**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**



Dr. Ir. Erni Setyowati, MT  
NIP. 196704041998022001

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Avid Tri Atmaja

NIM : 21020113140131

Departemen / Program Studi : Arsitektur / S1

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro Hak Bebas Royalti Non - Eksklusif ( *None Exclusive Royalty Free Right* ) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Semarang Creative Hub**

Beserta perangkat yang ada ( jika diperlukan ). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data ( *database* ), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang  
Pada Tanggal : 3 Oktober 2017  
Yang menyatakan,



Muhammad Avid Tri Atmaja

## **ABSTRAK**

### **Semarang Creative Hub**

Oleh : Muhammad Avid Tri Atmaja, Bintang Noor Prabowo, Suzana Ratih Sari.

Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia sesudah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah, kini Semarang telah bertransformasi dan berdinamika menuju kearah yang lebih baik lagi. Pertumbuhan ekonomi di Semarang juga tidak terlepas dari keberadaan industri kreatif yang berkembang dan berjalan di Kota Semarang. Pada tahun 2014 menjadi momen yang penting untuk kebangkitan industri kreatif di Semarang. Selain gelaran pemilu yang tentu menyerap banyak kebutuhan di industri kreatif, juga tentunya geliat yang sangat terlihat di kota ini di bidang industri kreatif ini serta Pelakunya tentu banyak didominasi generasi muda.

Sektor dan bidang dalam industri kreatif yang diyakini pada taun 2018 akan mengalami peningkatan dan pertumbuhan signifikan adalah bidang Fashion, bidang Fesyen, Desain Ilustrasi, serta Video, film, dan Fotografi. Dimana 3 bidang dalam sub sektor industri kreatif ini sangatlah dominan dikalangan generasi muda Kota Semarang sejak tahun 2014. Kreatifitas generasi muda Kota Semarang tidak lepas dari meningkatnya ide-ide serta pemikiran dari generasi muda Kota Semarang untuk mampu bersaing dengan generasi muda kota lain di persaingan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).

Maka dari itu dibutuhkan suatu wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Semarang agar tidak tersia-siakan. Integrasi yang dimaksud tidak hanya antara pemerintah dengan para pelaku industri kreatif, tetapi juga didalam internal industri kreatif itu sendiri agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sehingga industrinya dapat mapan dan padu untuk bersaing di dunia perindustrian Indonesia bahkan dunia. Wadah ini nantinya diharapkan mampu diakses dan dimaksimalkan oleh masyarakat Kota Semarang dan dikenal dengan istilah *Semarang Creative Hub* dan menggunakan konsep pendekatan desain *High Tech Architecture*.

**Kata Kunci:** Semarang Creative Hub, *High Tech Architecture*, Wadah Kreatifitas

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Tugas Akhir Periode 139 dengan tepat waktu. Judul yang penulis kerjakan yaitu Semarang Creative Hub. Penyusunan LP3A ini untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir dan sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik. Selesaiannya LP3A ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Bintang Noor Prabowo, ST, MT. selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan masukan dan arahnya;
2. Ibu Dr. Ir. Suzana Ratih Sari, MA, MM. . selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan masukan dan arahnya;
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Bambang Setioko, M. Eng selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan.
4. Bapak Ir. B. Adji Murtomo, MSA selaku dosen kordinator matakuliah Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan terhadap tugas;
5. Bapak Ir. Eddy Indarto, Msi yang telah memberikan kuliah pengantar penyusunan sinopsis;
6. Bapak Ir. Agung Budi Sardjono, M.T. selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
7. Bapak Ir. H. Indriastjario, M.Eng, selaku Kaprodi S1 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
8. Keluarga yang telah membantu penulis baik moral maupun moril;
9. Pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan sinopsis ini yang tidak dapat penulis sebut namanya satu-persatu.

Penyusun menyampaikan permohonan maaf apabila dalam naskah LP3A ini masih terdapat kekurangan di dalamnya, oleh karena itu penulis meminta saran dan masukan untuk perbaikan LP3A ini dan persiapan penyusunan rancangan desain agar menjadi lebih baik lagi. Akhir kata, penulis berharap semoga LP3A ini bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa dalam bidang ilmu arsitektur dan masyarakat pada umumnya.

Semarang, 3 Oktober 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Tujuan dan Sasaran .....	2
1.2.1.    Tujuan.....	2
1.2.2.    Sasaran .....	2
1.3.    Manfaat .....	2
1.3.1.    Subyektif.....	2
1.3.2.    Obyektif .....	2
1.4.    Ruang Lingkup .....	2
1.4.1.    Ruang Lingkup Substansial .....	2
1.4.2.    Ruang Lingkup Spasial .....	3
1.5.    Metode Pembahasan .....	3
1.5.1.    Metode Deskriptif .....	3
1.5.2.    Metode Dokumentatif.....	3
1.5.3.    Metode Komparatif .....	3
1.6.    Sistematika Pembahasan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1    Tinjauan Kreatif .....	5
2.1.1    Definisi Kreatif Menurut Para Ahli (IPS, 2017) .....	5
2.6.1.    Aspek-Aspek Kreatif.....	5
2.2.    Tinjauan Pusat .....	6

2.3.	Tinjauan Industri Kreatif .....	6
2.3.1.	Definisi Industri Kreatif Menurut Para Ahli .....	6
2.3.2.	Sub Sektor Industri Kreatif.....	6
2.4.	Tinjauan Ekonomi Kreatif .....	8
2.4.1.	Definisi Ekonomi Kreatif Menurut Para Ahli .....	8
2.5.	Tinjauan Pusat kreatif (Creative Hub) .....	8
2.5.1.	Definisi Pusat Kreatif (Creative Hub) .....	8
2.5.2.	Pelaku Dalam Pusat Kreatif (Creative Hub).....	9
2.5.2.1.	Pelaku Dalam Pusat Kreatif (Creative Hub) .....	9
2.5.2.2.	Data Jumlah Pelaku Industri Kreatif di Kota Semarang.....	10
2.5.3.	Karakteristik Pusat Kreatif (Creative Hub) .....	10
2.5.4.	Lingkungan Kreatif .....	11
2.6.	Tinjauan Umum Mode/fesyen (Fashion) .....	12
2.6.1.	Definisi Mode/Fesyen.....	12
2.6.2.	Fungsi Fesyen .....	12
2.6.4.	Kegiatan Fesyen.....	14
2.7.	Desain.....	14
2.7.1.	Tinjauan Umum Desain .....	14
2.7.2.	Macam-macam Desain (Izharudin, 2014) .....	14
2.7.2.1.	Desain Produk Industri (industrial Design) .....	14
2.7.2.2.	Desain Komunikasi Visual (Visual Comunication Design) .....	15
2.7.2.3.	Desain Interior (Interior Design).....	15
2.7.3.	Desain Ilustrasi .....	15
2.7.3.1.	Pengertian Desain Ilustrasi .....	15
2.7.3.2.	Fungsi Desain Ilustrasi .....	16
2.7.3.3.	Jenis-Jenis Ilustrasi .....	16
2.7.3.4.	Cara Menciptakan Desain Ilustrasi .....	17
2.8.	Tinjauan Video, film, dan Fotografi .....	17
2.8.1.	Tinjauan Umum Video .....	17
2.8.1.1.	Macam-Macam Video .....	17
2.8.2.	Tinjauan Umum Film .....	17



2.8.2.1.	Karakteristik Ruang Pertunjukan Film (Mini Bioskop) .....	18
2.8.3.	Tinjauan Umum Fotografi .....	23
2.9.	Penekanan Desain Pada Bangunan Semarang Creative Hub Hemat Energi dan High Tech .....	23
2.9.1.	Tinjauan Umum High Tech .....	23
2.9.2.	Karakteristik Arsitektur High Tech .....	24
2.9.2.1.	Karakteristik high tech Charles Jencks .....	24
2.9.2.2.	Karakteristik High Tech Lainnya .....	25
2.10.	Studi Banding .....	27
2.10.1.	Bandung Creative Hub .....	27
2.10.1.1.	Latar Belakang Bandung Creative Hub .....	27
2.10.1.2.	Data Umum Bangunan Bandung Creative Hub .....	28
2.10.1.3.	Denah dan Fasad Bangunan Bandung Creative Hub .....	29
2.10.2.	Jakarta Creative Hub .....	39
2.10.2.1.	Gambaran Umum Jakarta Creative Hub .....	39
2.10.2.2.	Fasilitas Jakarta Creative Hub .....	40
<b>BAB III</b>	<b>OBSERVASI DAN DATA .....</b>	<b>52</b>
3.1.	Tinjauan Umum Kota Semarang .....	52
3.1.1.	Tinjauan Kota Semarang .....	52
3.1.2.	Pembagian Wilayah Kota (BWK) Kota Semarang Sesuai Pasal 10 Ayat (1) Perda Kota Semarang No. 14 Tahun 2011 .....	53
3.1.3.	Rencana pengembangan Fungsi Utama Masing-Masing BWK Kota Semarang Sebagaimana Dimaksud Pasal 10 ayat (2) Perda Kota Semarang No. 14 Tahun 2011 .....	53
3.1.4.	Rencana Pengembangan Industri Kecil dan Rumah Tangga di Kota Semarang Sebagaimana Dimaksud Pasal 84 Ayat (4) Perda Kota Semarang No. 14 Tahun 2011 .....	54
3.2.	Tinjauan Umum Bagian Wilayah Kota (BWK) I Kota Semarang .....	54
3.2.1.	Tinjauan Umum BWK I Kota Semarang .....	54
3.2.2.	Pembagian Fungsi Jaringan Jalan Sesuai Pasal 19 Perda Kota Semarang No. 6 Tahun 2004 .....	55
3.2.3.	Koefisien Dasar Bangunan (KDB) di BWK I Kota Semarang .....	56

3.2.4.	Koefisien Lantai Bangunan (KLB) di BWK I Kota Semarang .....	58
3.2.5.	Garis Sepadan Bangunan (GSB) di BWK I Kota Semarang .....	59
3.2.5.1.	Garis Sepada Muka Bangunan Terhadap Jalan .....	59
3.2.5.2.	Garis Sepadan Samping dan Belakang Bangunan .....	60
3.3.	Tinjauan Umum Kecamatan Semarang Tengah .....	61
3.3.1.	Tinjauan Kecamatan Semarang Tengah .....	61
3.4.	Lokasi Tapak (Site) Semarang Creative Hub .....	61
3.4.1.	Alternatif Tapak 1 .....	61
3.4.2.	Alternatif Tapak 2 .....	62
3.4.3.	Alternatif Tapak 3 .....	64
<b>BAB IV BATASAN, ANGGAPAN, DAN ANALISA .....</b>		<b>68</b>
4.1.	Analisa .....	68
4.1.1.	Karakteristik Bangunan Semarang Creative Hub .....	68
4.1.2.	Analisa Tapak .....	68
4.1.2.1.	Persyaratan pembangunan Lingkungan Kreatif .....	68
4.1.2.2.	Peraturan Tapak .....	69
4.2.	Batasan .....	71
4.3.	Anggapan .....	71
<b>BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG CREATIVE HUB .....</b>		<b>72</b>
5.1.	Pendekatan Aspek Fungsional .....	72
5.1.1.	Pendekatan pelaku dan aktivitas di Semarang Creative Hub .....	72
5.1.1.1.	Pelaku .....	72
5.1.1.2.	Aktivitas .....	73
5.1.2.	Pendekatan Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kelompok Aktivitas .....	74
5.1.3.	Pendekatan Fungsi dan Syarat Ruang .....	75
5.1.4.	Pendekatan Jumlah Pelaku Aktivitas .....	79
5.1.5.	Pendekatan Hubungan Ruang .....	80
5.1.5.1.	Hubungan Kelompok Ruang Makro .....	80
5.1.5.2.	Hubungan Kelompok Ruang Mikro .....	80
5.2.	Program Ruang .....	82
5.2.1.	Kelompok Aktivitas Pelatihan .....	85

5.2.2.	Kelompok Aktivitas Pengelola .....	90
5.2.3.	Kelompok Aktivitas Penunjang .....	93
5.2.4.	Kelompok Aktivitas Servis .....	96
5.2.5.	Tabel Rekapitulasi Kebutuhan Ruang .....	99
5.3.	Pendekatan Sirkulasi.....	101
5.3.	Tapak Terpilih .....	104
<b>BAB VI KESIMPULAN PROGRAMPERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG CREATIVE HUB</b>		
.....		106Error! Bookmark not defined.
6.1.	Kesimpulan .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>107</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Primitive Root.....	19
Gambar 2.2 : 1D Quadratic Residue Diffuser .....	19
Gambar 2.3 : 2D Quadratic Residue Diffuser .....	19
Gambar 2.3 : Binary Amplitude Grating.....	19
Gambar 2.4 : Geometric Diffuser .....	20
Gambar 2.5 : Ukuran dan Jarak Kursi Penonton .....	21
Gambar 2.6 : Densitas Tempat Duduk .....	21
Gambar 2.7 : Arah Pandang Vertikal.....	21
Gambar 2.8 : Arah Pandang Horizontal.....	22
Gambar 2.10 : Karakteristik inside out pada bangunan high tech .....	24
Gambar 2.11 : Karakteristik Celebration of process dari bangunan lloyd’s rancangan Richard Rogers ....	24
Gambar 2.12 : Karakteristik penggunaan baja tipis sebagai penopang pada bangunan hongkong bank rancangan Sir Norman Foster .....	25
Gambar 2.13 : Tampak Depan Bangunan Bandung Creative Hub .....	27
Gambar 2.14: Perspektif Bandung Creative Hub .....	29
Gambar 2.15: Tampak Depan Bandung Creative Hub.....	29
Gambar 2.16: Tampak Samping Kanan Bandung Creative Hub.....	30
Gambar 2.17: Denah Basement Bandung Creative Hub .....	31
Gambar 2.18: Denah Lantai 1 Bandung Creative Hub .....	31
Gambar 2.19: Denah Lantai 2 Bandung Creative Hub.....	32
Gambar 2.20: Denah Lantai 3 Bandung Creative Hub.....	32
Gambar 2.21: Denah Lantai 4 Bandung Creative Hub.....	33
Gambar 2.22: Denah Lantai 5 Bandung Creative Hub.....	33
Gambar 2.23 : Denah Lantai Atap Bandung Creative Hub .....	34
Gambar 2.24: Potongan A Bangunan Bandung Creative Hub .....	34
Gambar 2.25: Potongan B Bangunan Bandung Creative Hub .....	35
Gambar 2.26: Potongan C Bangunan Bandung Creative Hub .....	35

Gambar 2.27: Potongan 1 Bangunan Bandung Creative Hub.....	36
Gambar 2.28: Potongan 2 Bangunan Bandung Creative Hub.....	36
Gambar 2.29: Potongan 3 Bangunan Bandung Creative Hub.....	37
Gambar 2.30: Tampak Samping Kanan Bangunan Bandung Creative Hub.....	37
Gambar 2.31: Tampak Depan Bangunan Bandung Creative Hub.....	38
Gambar 2.32: Tampak Samping Kiri Bangunan Bandung Creative Hub .....	38
Gambar 2.33 : Jakarta Creative Hub .....	39
Gambar 2.34 : Denah Ruangan Jakarta Creative Hub .....	40
Gambar 2.35 : Ruang Pengelola .....	40
Gambar 2.36 : Textile Lab. ....	41
Gambar 2.37 : Wood Lab. ....	42
Gambar 2.38 : Digital Lab.....	43
Gambar 2.39 : Workshop Room A .....	44
Gambar 2.40 : Workshop Room B.....	45
Gambar 2.41 : Workshop Room C.....	46
Gambar 2.42 : Co-Office .....	47
Gambar 2.43 : Meeting Room.....	48
Gambar 2.44 : Perpustakaan .....	48
Gambar 2.45 : Amphiteater .....	49
Gambar 2.46 : Cafe .....	50
Gambar 3.1 : Peta Kota Semarang .....	52
Gambar 3.2: Pembagian Bagian Wilayah Kota (BWK) Kota Semarang.....	54
Gambar 3.3: Peta area Semarang Tengah.....	61
Gambar 3.4 : Lokasi Alternatif Tapak 1 Semarang Creative Hub.....	61
Gambar 3.5 : Lokasi Alternatif Tapak 2 Semarang Creative Hub.....	62
Gambar 3.6 : Lokasi Alternatif Tapak 3 Semarang Creative Hub.....	64
Gambar 5.1 : Standart Seseorang gerak di tempat .....	82
Gambar 5.2 : Standart Seseorang gerak di tempat .....	83
Gambar 5.3 : Kebutuhan Ruang Per Orang Secara Individu, Membawa Barang, dan Kegiatan Berjalan Bersama.....	84
Gambar 5.3 : Lokasi Tapak terpilih Semarang Creative Hub .....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Alur Pikir .....	4
Tabel 2.1 : Tabel Pelaku Industri Kreatif di Kota Semarang.....	10
Tabel 3.1. Pembobotan Lokasi Tapak.....	65
Tabel 5.1 : Tabel Kelompok Aktivitas Pelaku kegiatan di lingkungan Semarang Creative Hub .....	73
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 5.2 : Tabel kelompok ruang berdasarkan aktivitas .....	75
Tabel 5.3 : Tabel Fungsi dan Syarat Ruang .....	79
Tabel 5.4 : Kebutuhan Ruang Gerak Orang .....	84