

TUGAS AKHIR 146



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
Semarang Creative Hub**

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

Disusun Oleh:

Kartika Putri Bhayangkari

21020115120026

Dosen Koordinator:

Ir. Budi Sudarwanto, MSi

Dosen Pembimbing I

Dr.Ir. Erni Setyowati, MTA

Dosen Pembimbing II

Ir. H. Indriastjario, M.Eng

Dosen Penguji

Dr.Ir. Agung Budi Sardjono, MT

Resza Riskiyanto, ST. MT

TUGAS AKHIR PERIODE 146

**Prodi S1 Departemen Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
Semarang
2019**

**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, 22 Maret 2019



Kartika Putri Bhayangkari
21020115120026

HALAMAN PENGESAHAN

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

Nama : Kartika Putri Bhayangkari

NIM : 21020115120026

Departemen / Program Studi : Arsitektur / Sarjana (S1)

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 : Dr.Ir. Erni Setyowati, MTA
NIP. 196704041998022001


(.....)

Pembimbing II : Ir. H. Indriastjario, M.Eng
NIP. 196210161988031003


(.....)

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


(.....)


Resza Riskiyanto, ST. MT
NIP. 198406272012121003


(.....)

Semarang, 22 Maret 2019

Ketua Departemen Arsitektur

Ketua Program Studi S1 Arsitektur


.....

Dr. Ir. Agung Budi Sardjono, MT

NIP. 196310201991021001

Dr. Ir. Erni Setyowati, MT

NIP. 196704041998022001

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

Sebagai civitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kartika Putri Bhayangkari

NIM : 21020115120026

Departemen / Program Studi : Arsitektur / Sarjana (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 : 22 Maret 2019

Yang Menyatakan



Kartika Putri Bhayangkari

ABSTRAK

Semarang Creative Hub

Oleh: Kartika Putri Bhayangkari, Erni Setyowati, Indriastjario

Menurut IAP (Ikatan Ahli Perencanaan) Indonesia, Kota Semarang termasuk sebagai Kota Layak Huni ke 6 setelah Kota Solo, Palembang, Balikpapan, Denpasar, dan Tangerang Selatan. Selain itu Kota Semarang merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah, sekaligus sebagai Kota Metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai kota dengan status Kota Metropolitan dan Ibu Kota Provinsi, aspek kehidupan yang berkembang di Kota Semarang sangatlah beragam. Salah satu aspek yang berkembang di Semarang adalah sektor perekonomian masyarakat.

Kota Semarang sendiri mempunyai peningkatan ekonomi sebesar 5,2%-5,6% yang sebagian besar dipengaruhi oleh industri kreatif dari perdagangan dan usaha. Namun, di Kota Semarang masih minim akan wadah pengembangan kreatifitas, pemerintah hanya menyediakan sektor promosi seperti *UMKM Center Semarang*, dan *Gallery Kreatif Semarang* yang mana di tempat tersebut hanya dapat mempromosikan karya yang sudah ada, sehingga kurang cukup memperluas cabang lapangan pekerjaan baru dan hanya berhenti di salah satu sektor saja.

Padahal sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang harus dapat menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau perdagangan bebas kawasan ASEAN. Masyarakat didorong untuk lebih kreatif dan inovatif, selain itu juga mendorong masyarakat untuk menggunakan produk-produk lokal, serta mengembangkan budaya lokal, sehingga masyarakat tidak hanya menjadi objek pasar namun juga pelaku pasar. Dengan demikian Kota Semarang membutuhkan sebuah wadah pengembang kreatifitas yaitu *Semarang Creative HUB*.

Pedoman perencanaan dan perancangan Semarang Creative HUB dirumuskan dari persyaratan bangunan gedung Creative HUB yang dikeluarkan pemerintah, adanya analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, kontekstual, dan aspek kerja. Serta berisi tentang besaran ruang pada bangunan.

Kata Kunci : *Creative HUB, Industri Kreatif, Semarang*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan LP3A Tugas Akhir dengan judul *Semarang Creative Hub* tepat waktu. Penyusunan LP3A ini dilakukan untuk memenuhi mata kuliah Tugas Akhir dan untuk melengkapi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Selesaiannya penyusunan LP3A ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr.Ir. Erni Setyowati, MTA selaku dosen pembimbing utama mata kuliah tugas akhir;
2. Bapak Ir. H. Indriastjario, M.Eng selaku dosen pembimbing kedua mata kuliah tugas akhir;
3. Bapak Dr. Ir. Agung Budi Sardjono, MT dan Resza Riskiyanto, ST. MT selaku dosen penguji mata kuliah tugas akhir;
4. Bapak Ir. Budi Sudarwanto, MT selaku dosen koordinator mata kuliah tugas akhir;
5. Bapak Dr. Ir. Agung Budi Sardjono, MT selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
6. Ibu Dr. Ir. Erni Setyowati, MT selaku Kaprodi S1 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
7. Keluarga yang telah member dukungan pada penulis;
8. Kerabat dan rekan yang senantiasa saling mendukung dalam menempuh pendidikan ini.

LP3A ini masih terdapat kekurangan di dalamnya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan LP3A ini dan persiapan penyusunan LP3A agar menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga LP3A ini bermanfaat bagi kalangan mahasiswa dalam bidang ilmu arsitektur pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Semarang, 22 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PPERSETUJUAN UNTUK PUBLIKASI AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan & Sasaran	2
1.2.1 Tujuan.....	2
1.2.2 Saran	3
1.3 Manfaat	3
1.3.1 Subjektif.....	3
1.3.2 Objektif	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Ruang Lingkup Substansial	3
1.4.2 Ruang Lingkup Sspasial	3
1.5 Metode Pembahasan.....	3
1.5.1 Metode Deskriptif	3
1.5.2 Metode Dokumentatif	3
1.5.3 Metode Koperatif	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Alur Pikir.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Kreatif	6
2.2 Pengertian Industri Kreatif	6
2.3 Industri Kreatif Di Kota Semarang.....	7
2.4 Pengerian Kelompok Kreatif.....	8
2.5 Pengertian <i>Creative Hub</i>	9
2.6 Studi Banding <i>Creative Hub</i> Di Indonesia.....	9
BAB III DATA	14
3.1 Tinjauan Kota Semarang.....	14
3.1.1 Karakteristik Wilayah Kota Semarang.....	15
3.2.2 Data Demografi	16

3.2 Kebijakan Dan Strategi Tata Ruang Wilayah Kota Semarang	17
3.3 Panduan Pemilihan Tapak Perancangan.....	22
3.4 Pendekatan Analisa Edge.....	24
BAB IV ANALISA, BATASAN, DAN ANGGAPAN	28
4.1 Analisa	28
4.1.1 Karakter Bangunan Semarang Arts, Culture, And Economy Creative Center	28
4.2.2 Analisa Tapak.....	28
4.2 Batasan.....	30
4.3 Anggapan.....	30
BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	31
5.1 Pendekatan Pelaku Kegiatan	31
5.2 Pendekatan Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	32
5.2.1 Tabel Pelaku Semarang Creative Center Dengan Kegiatan Dan Kebutuhan Ruangnya (Bersifat Utama).....	33
5.2.2 Tabel Pelaku Semarang Creative Center Dengan Kegiatan Dan Kebutuhan Ruangnya (Bersifat Penunjang).....	35
5.2.3 Tabel Pelaku Semarang Creative Center Dengan Kegiatan Dan Kebutuhan Ruangnya (Bersifat service).....	36
5.3 Pendekatan Standar Kebutuhan Ruang	36
BAB VI LANDASAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	48
6.1 Tabel Reapitulasi Studi Besaran Ruang	48
6.2 Penerapan dalam Peraturan Pembangunan.....	49
6.3 Site Terpilih	50
6.4 Program Dasar Perancangan.....	51
6.4.1 Aspek Kinerja	51
6.4.2 Aspek Teknis.....	52
6.4.3 Aspek Arsitektural	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Grafik Peningkatan Komunitas Video dan Sinema 2008-2018 TW II.....	8
GAMBAR 2.2 Classroom, Co-Office, and Café Jakarta Creative Hub	10
GAMBAR 2.3 Exhibitiion, Markerspace, and Library Jakarta Creative Hub.....	10
GAMBAR 2.4 Rooftop Garden, Design Store, Library Bandung Creative Hub.....	11
GAMBAR 2.5 Auditorium, Exhibition, Café Bandung Creative Hub	11
GAMBAR 2.6 Café, Concept Store, Gathering Room Rumah Snaur Bali.....	12
GAMBAR 2.7 Co-Working, Meetingroom, coffe shop Rumah Sanur Bali	12
GAMBAR 3.1 Peta Adminstrasi Kota Semarang	14
GAMBAR 3.2 Peta Pembagian Wilayah Kota Semarang.....	18
GAMBAR 3.3 Pea Kecamatan Pedurungan dan Ahmad Yani	19
GAMBAR 3.4 Tapak1 Terpilih Perancangan	22
GAMBAR 3.5 Tapak 2 Terpilih Perancangan	23
GAMBAR 5.1 Pengelola Gedung Semarang Creative center	32
GAMBAR 5.2 Diagram Hubungan ruang	33
GAMBAR 5.3 Grafik Peningkatan Industri Kreatif Kota Semarang	38
GAMBAR 5.4 Grafik Peningkatan Fashion 2018-2023 Kota Semarang	39
GAMBAR 5.5 Grafik Peningkatan video dan sinema 2018-2023 Kota Semarang	40
GAMBAR 6.1 Tapak Terpilih Perancangan	50

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Jumlah Industri Kreatif tahun 2008-2018 TW II.....	7
TABEL 2.2 Kegiatan Industri Kreatif Creative Hub di Indonesia	13
TABEL 2.3 Fasilitas Ruang Kegiatan Industri Kreatif Creative Hub di Indonesia	13
TABEL 3.1 Kepadatan Penduduk Kota Semarang Tahun 2015	16
TABEL 3.2 Energy Saving pada Orientasi Bangunan	24
TABEL 3.3 Energy Saving OFE 1	25
TABEL 3.4 Energy Saving OFE 4	25
TABEL 3.5 Energy Saving OFE 7	25
TABEL 5.1 Pelaku, Kegiatan, Kebutuhan Ruang Bersifat Utama	33
TABEL 5.2 Pelaku, Kegiatan, Kebutuhan Runag Bersifat Penunjang	35
TABEL 5.3 Pelaku, Kegiatan, Kebutuhan Runag Bersifat Service.....	35
TABEL 5.3 Perhitungan Kebutuhan Ruang Semarang Creative Center.....	36
TABEL 5.4 Kapasitas Creative Center di Indonesia	36
TABEL 5.5 Jumlah Komunitas Kreatif tahun 2008-208 TW II	37
TABEL 5.6 Jumlah Anggota Komunitas Kreatif tahun 2008-208 TW II.....	55
TABEL 6.1 Rekapitulasi Studi Besaran Ruang.....	48
TABEL 6.2 Aspek Kinerja Perancangan	51
TABEL 6.3 Aspek Teknis Perancangan.....	52
TABEL 6.4 Aspek Arsitektural Perancangan	53