

BAB V

PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

1.1. Program Dasar perencanaan

1.1.1. Program Ruang

Tabel 1 Akumulasi program ruang

(sumber : analisis pribadi, 2020)

Kategori ruang	Nama ruang	Luas total (m ²)
Ruang Utama	Makerspace	120
	Ruang meeting	40
	Product store	140
	classroom	85
	Ruang pameran	730
Ruang Penunjang	Break area	31,25
	cafeteria	62
	perpustakaan	27,5
	Coworking space	120
	Co-office	68
Ruang Pengelola	Lobby	24
	Ruang pengelola	37,5
	Ruang meeting pengelola	20
	gudang	25
	Janitor	3
	Pos satpam	4
	Ruang panel	10
	Ruang AHU	25
	Ruang pompa	12
	Ruang genset	25
	Ruang CCTV	10
	Ruang cooling tower	6
	rooftank	6
	Ruang penapungan sampah	15
	Ruang Service	toilet
Mushola		47
parkiran		754
Locker room		5
TOTAL		2.512,25 m ²

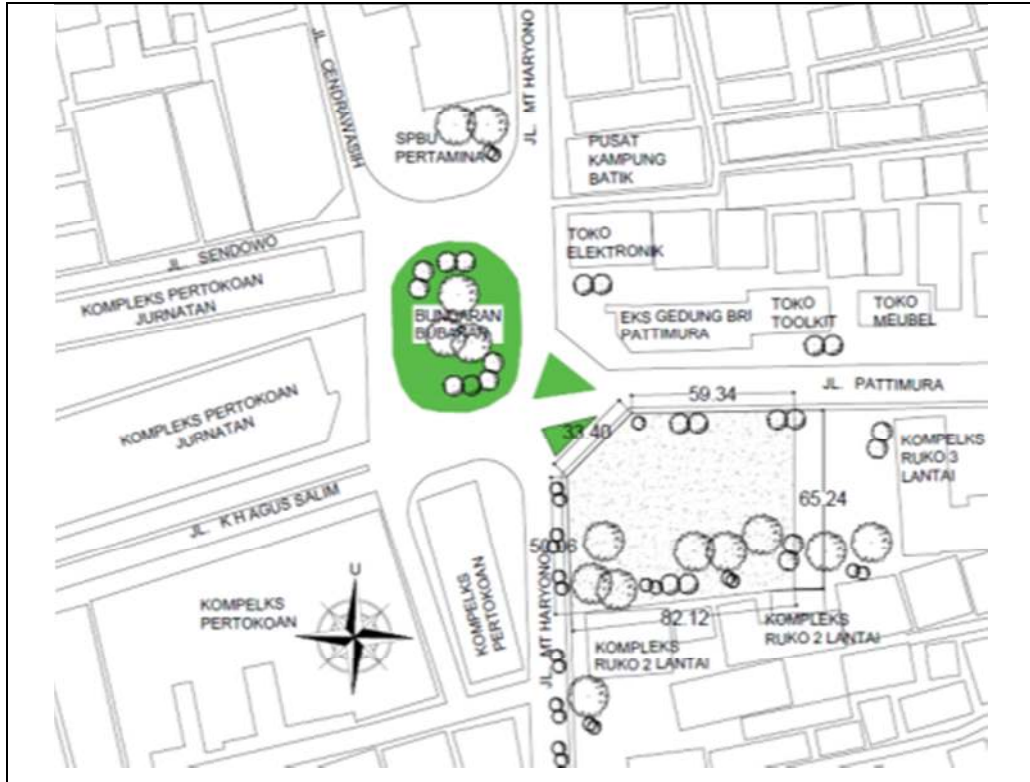
1.1.2. Tapak terpilih



Gambar 1 Tapak Terpilih
(sumber : googlemaps, 2020)

Tabel 2 Data tapak terpilih
(sumber : dokumentasi pribadi)

<p>Alamat : Jl. MT Haryono – Jl. Patimura Luas Site : 7.650 m² Zona : BWK 1 (Jl. Kolektor sekunder) KDB : 60% KLB : 2.4 (maksimal 4 lantai) GSB : 23 m</p>	<p>Batas-batas tapak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utara : Bundaran Bubakan, Jl. Patimura • Timur : kawasan pertokoan • Selatan : kawasan ruko • Barat : Jl. MT Haryono
<p>Gambar Digital</p>	



Tabel 3 Kondisi tapak terpilih
(sumber : analisis pribadi, 2020)

Kriteria	Kondisi tapak
<p>Peraturan Daerah Kesesuaian dengan fungsi lahan KDB, KLB, GSB dapat disesuaikan dengan jumlah besaran kebutuhan lahan</p>	<p>Terletak pada BWK 1, tersedia lahan kosong dengan luas lahan terbuka > kebutuhan minimum luas lahan. Lahan akan digunakan sesuai dengan kebuthan besaran ruang, tidak semua bagian lahan akan diolah menjadi Pusat Kreatif (Creative Hub) Semarang.</p>
<p>Aksesibilitas Memiliki akses yang strategis menuju ke site, bagian dari site dapat melebur menjadi area publik yang bebas diakses oleh masyarakat</p>	<p>Merupakan lahan hook yang memiliki 2 sisi menghadap ke arah jalan, yaitu pada Jl. Pattimura dan Jl. MT Haryono.</p>
<p>Kondisi Tapak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk lahan memungkinkan untuk dijadikan area publik dan ruang terbuka diantara masa-masa bangunan - Memiliki view form site yang dinamis dan 	<p>Bentuk lahan persegi atau persegi panjang dengan panjang sisi 60-80 meter memungkinkan untuk diolah menjadi area publik dan ruang-ruang terbuka terutama pada sisi yang menghadap langsung ke jalan. Kedua ruas jalan yang mengapit tapak tersebut juga cukup luas dan lalu lintasnya tidak terlalu padat sehingga memungkinkan</p>

memungkinkan view to site yang persuasive	untuk pengunjung dan masyarakat sekitar mendapatkan kesan view to site dan view from site yang dinamis dan persuasif yang diharapkan.
Lingkungan Sekitar <ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan masyarakat dari berbagai kalangan yang potensial untuk menjadi pengguna ruang - Dekat dengan titik kumpul keramaian atau simpul kota yang dikenali publik sebagai identitas kota semarang - Dekat dengan pusat pemerintahan dan fasilitas pelayanan kota 	Tapak berada tepat di depan taman kota bundaran bubakan yang menjadi titik perputaran akses menuju kawasan-kawasan ikonik Kota Semarang seperti Kawasan Kota Lama Semarang, dan Pasar Johar, serta ruas jalan strategis Kota Semarang yaitu Jalan Kolektor MT. Haryono dan Jl. Arteri Soekarno Hatta Dikelilingi oleh area pertokoan
Sarana dan Prasarana Sistem jaringan jalan, drainase dan penerangan sekitar	Lebar jalan ruas : 13,5 m Lebar trotoar : 2 m (berupa grill beton, 30cm dari muka jalan) Terdapat drainase yang berada di bagian bawah sepanjang trotoar grill beton Belum terdapat lampu jalan pada area tapak, penerangan berasal dari penerangan jalan raya dan bangunan-bangunan di sekitar tapak

DAFTAR PUSTAKA

- Almuhaimin, E.A., Budianto, C., Santoso, H., 2017. *Fleksibilitas Artspace Dengan Lahan Minim (Studi Kasus Semeru Art Gallery)*, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Vol.5, No.3.
- Adviyandi, M.D., 2018. *Pusat Kreatif Yogyakarta (Yogyakarta Creative Hub)*. Tugas Akhir Universitas Katolik Soegijapranata.
- Anonymous. 2000. *Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) BWK I*. Dinas Tata Ruang Kota Semarang.
- Anonymous, 2011, *Revisi Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) dan Rencana Detail Tata Ruang dan Kota (RDTRK) Kota Semarang 2011 – 2031*, Dinas Tata Ruang Kota Semarang.

- Anonymous. 2016. *Perencanaan dan Perancangan Pusat Kebudayaan Yogyakarta*. Tugas Akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Anonymous, 2016. *Perancangan Interior Jakarta Creative and Design Center*. Tugas Akhir Jurusan Desain Interior Universitas Bina Nusantara.
- Artiningsih, Setyadi. Rukuh, Mayangsari. Duhita., 2010. *Analisis Potensi Sosial Ekonomi dan Budaya Masyarakat di Wilayah Kota Semarang Dalam Pengembangan Industri Kreatif*. Riptek, Vol.4, No.11, 11 – 19.
- Arvanda, E., Marsella. 2016, *Analisis Fleksibilitas Konfigurasi Coworking Space dalam Mengakomodasi Perilaku Kerja Pengguna*,
- Bekraf. 2018. *Kata Kreatif : Langkah Jejaring Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia* . Tim PMK3I Direktorat Fasilitas Infrastruktur Fisik Deputi Infrastruktur, Badan Ekonomi Kreatif.
- Bekraf. 2019. *Opus Creative Economy Outlook 2019*. Badan Ekonomi Kreatif.
- Bekraf. 2016. *Profil Perusahaan 16 Subsektor Ekonomi Kreatif*. Badan Ekonomi Kreatif.
- British Council, 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy*, City University of London.
- Celeste, N., 2019. *Analisis Peran Smart City Terhadap Pengembangan Komunitas (Studi Kasus Penerapan Smart Community di Bandung Creative Hub)*. Skripsi Universitas Telkom, S1 Manajemen (Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika)
- Charisa, Cindy., 2008. *Tingkat Fleksibilitas Bangunan dalam Menyesuaikan Diri Terhadap Perubahan Guna Bangunan*. Skripsi Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- Choiriyah, N., 2019. *Perancangan Pusat Kreativitas Pemuda "SidoarjoCreative Center" di Kabupaten Sidoarjo Dengan Pendekatan Thematic Design*. Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Dewi, P.R.S., 2016. *Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space*, Prosiding Temu Ilmiah IPLBI.
- Green, William R. 1986. *The Retail Shop*. USA: Van Nostrand reinhold Company. Inc.

- Handicap international. 2017. *General Accessibility Guidelines*. Technical Units IRAQ.
- Kariada, N., Martuti, T., Setiawan, A.B., Sumaryanto, T.F., 2018. *Kajian Kebijakan Pemerintah Kota Semarang dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif*, Riptek, Vol. 12, No. 2, 131-142.
- Maesaroh,Siti. 2017. Semarang Creative Center. Proyek Akhir Arsitektur Periode LXXII, Semester Gasal. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Mayangsari, R.A., Setiawan, F.A., 2017, *The Identification and Distribution Patterns of Creative Hubs in Bandung*, Vol. 4, No. 2, Maret, International Journal of Cultural and Creative Industries.
- Monahan, Torin. 2002. *Flexible Space & Built Pedagogy: Emerging IT Embodiments*. Inventio 4 (1):1-19.
- Nakib, F., 2010. *Toward an Adaptable Architecture Guidelines to integrate Adaptability in the Building*. World Congress Proceedings: Building a Better WorldAt: Salford Quays - United Kingdom.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid II*. Oxford Brookes University
- Neufert, Ernst.2002. *Data Arsitek Jilid III*. Oxford Brookes University
- Pangestu, R.A.N., 2017. *Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer*. Tugas Akhir Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang.
- Prasetya, I.G.A.Y., 2018. *Coworking Space di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Prinsip-prinsip Fleksibilitas dalam Arsitektur*. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Productive Fabric Service of the Local Economic Development Area of Barcelona Provincial Council. 2015. *VIVARIV.M, Criteria for The Planning, Programming, Design and Construction of Business Incubators, Business Centres and Executive Suites*. SYL - Serveis Integrals d'Arts Gràfiques. Barcelona.
- Santoso, Vincent. 2015. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Preancangan Youth Creative Center di Yogyakarta*. Thesis Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Siregar, F., and Sudrajat, D., 2017,*Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia*, Centre for Innovation Policy and Governance, Jakarta.

Tandyo, E.J., 2019. *Creative Hub di Yogyakarta*. Tugas Akhir Program Studi
Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Zakia, I.R., 2006, *Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Animasi Yogyakarta*,
Tugas Akhir Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Website :

Baldwin, E. 2019. REX Reveals Brown Performing Arts Center Design. dari
https://www.archdaily.com/911442/rex-reveals-brown-performing-arts-center-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

Fathoni, F. 2016. Ruang Publik Kreatif Taman Eks- Insenerator Keputih
Design Workshop Kelompok 2. dari <https://www.coroflot.com/firdifathoni/creative-public-space>

Pintos, P. 2020. Tujuhari Coffee / Studio Kota Architecture. dari
https://www.archdaily.com/929203/tujuhari-coffee-studio-kota-architecture?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

Putri, V. 2018. Mengulik Sleman Creative Space, ruang kumpul dan berkarya anak
muda. dari <https://www.brilio.net/komunitas/mengulik-sleman-creative-space-ruang-kumpul-dan-berkarya-anak-muda-180315t.html>

Yuliatwati. 2020. Lima Sektor Harapan Ekonomi 2020 ditengah kegalauan global. dari
<https://katadata.co.id/berita/2020/01/08/lima-sektor-harapan-ekonomi-2020-di-tengah-kegalauan-global/1>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreatif>

<https://kemenperin.go.id/>

<https://penangkalpetirevofranklin.wordpress.com/>

<https://sdk.semarangkota.go.id/web/>

http://semarangkreatifgaleri.com/index.php?route=simple_blog/article&simple_blog_article_id=14