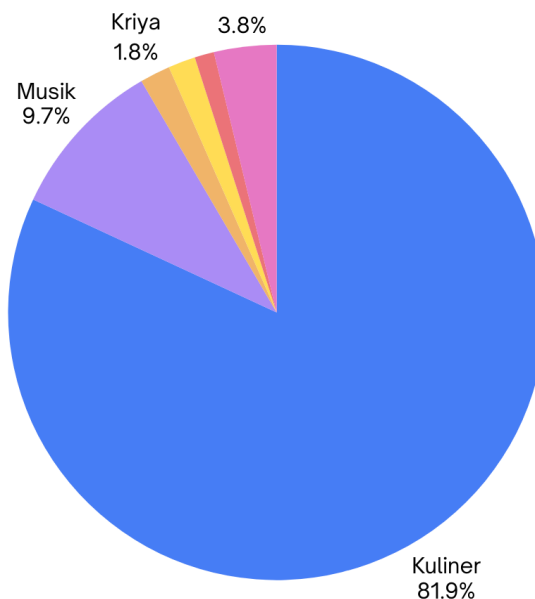


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Semarang memiliki potensi ekonomi kreatif yang signifikan. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Prajanti dkk. (2021), dari tujuh belas subsektor ekonomi kreatif nasional, “Semarang memiliki lima subsektor unggulan yaitu kuliner (81,93%), musik (9,67%), kriya (1,83%), seni pertunjukan (1,64%), dan fashion (1,17%), dan perkembangan ini terus mengalami pertumbuhan secara signifikan”. Pemerintah Kota Semarang pun menyadari potensi ini: Semarang terpilih sebagai salah satu dari 10 kota kreatif di Indonesia. Namun dibalik angka dan fasilitas formal tersebut, ada kesenjangan yang tidak dapat diabaikan.



Gambar 1.1 Ekonomi Kreatif Kota Semarang
(Sumber: Prajanti dkk 2021, Ilustrasi Pribadi)

Meskipun potensi ekonomi kreatif Kota Semarang terus berkembang, Imlati (2020) menyimpulkan bahwa “fasilitas pusat kreatif belum tersedia seperti layaknya di kota-kota besar lainnya di Indonesia” Ini berarti pertumbuhan ekonomi kreatif yang dinyatakan tinggi dalam statistik belum diikuti oleh ketersediaan ruang yang

memadai bagi komunitas seniman dan pekerja kreatif untuk berkarya, berkolaborasi, memasarkan karyanya, dan bertemu publik.

Di tingkat komunitas, kondisi ini terasa lebih nyata. Hasil pertemuan Forum Kampung Seni Semarang yang diselenggarakan Dewan Kesenian Semarang pada September 2022 menggambarkan bagaimana kampung-kampung seni di kota ini tetap produktif meski harus berjuang dengan keterbatasan dana, minimnya jaringan, dan kurangnya dukungan dari pemerintah. Banyak komunitas seni yang aktif berkarya justru tidak memiliki ruang yang layak untuk memamerkan karya, mengadakan *workshop*, atau menyambut pengunjung secara rutin. Kondisi ini diperparah oleh kenyataan bahwa Semarang, dengan segala kekayaan warisan budaya lokalnya, belum memiliki identitas produk budaya yang khas dan mudah dikenali. Ini bukan sekadar persoalan infrastruktur, melainkan persoalan ekosistem yang lebih mendasar. Kreativitas tidak dapat tumbuh dalam isolasi, dan komunitas seni tidak bisa bertahan tanpa ruang yang menghubungkan mereka dengan khalayak yang lebih luas.

Kolektif Hysteria adalah salah satu komunitas/ kolektif seni partisipatif paling aktif di Semarang yang merasakan langsung dinamika tersebut. Berakar dari gerakan seni berbasis kolektif yang berkembang pasca-reformasi, Hysteria telah membangun program yang menjembatani masyarakat, seniman, dan ruang kota selama lebih dari satu dekade. Seiring perkembangan Kolektif Hysteria, mereka merelokasi kantor/ basecamp mereka dari Gajahmungkur ke Gunungpati, kawasan semi-rural di pinggiran selatan Kota Semarang, yang memiliki banyak potensi yang bisa dimanfaatkan: Lahan kebun produktif milik warga lokal, udara sejuk di ketinggian 270–350 mdpl, dan ekosistem sosial yang masih berakar kuat pada karakter kampung.

Fase pertama pengembangan Hysteria di Gunungpati (2026–2028) telah membangun fondasi komunitas: kantor Hysteria, studio seniman, perpustakaan, ruang modular serbaguna, amphitheater terbuka, restoran dasar, dan penginapan. Namun program Fase 1 berorientasi ke dalam (*inward-facing*) yang melayani kebutuhan seniman yang tinggal dan bekerja di tapak, tetapi belum memberikan alasan yang kuat bagi publik untuk datang berkunjung secara reguler. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara kapasitas kreativitas yang telah terbangun dengan kemampuan menghasilkan pendapatan yang cukup untuk keberlanjutan komunitas.

Kondisi ini selaras dengan temuan Markusen dan Gadwa (2010) yang menyatakan bahwa “komunitas seni hanya akan berkelanjutan secara ekonomi jika program-programnya berhasil mengintegrasikan keterlibatan publik sebagai aliran pendapatan yang stabil, bukan sebagai tambahan opsional.”

Perancangan bangunan pada kawasan Gunungpati perlu mempertimbangkan kondisi lingkungan tapak yang masih memiliki vegetasi alami yang cukup baik. Oleh karena itu, pendekatan desain yang diterapkan adalah dengan mempertahankan dan mengintegrasikan tanaman atau vegetasi eksisting ke dalam perencanaan tapak. Keputusan ini didasarkan pada pertimbangan ekologis, dimana vegetasi yang telah tumbuh secara alami memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan, seperti meningkatkan kualitas udara, memberikan keteduhan, serta membantu mengurangi suhu mikro pada kawasan. Selain itu, keberadaan vegetasi eksisting juga berkontribusi dalam menjaga karakter alami kawasan Gunungpati yang dikenal memiliki kondisi lingkungan yang relatif hijau. Dengan mempertahankan vegetasi yang ada, desain tidak hanya meminimalkan kerusakan lingkungan akibat pembangunan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, berkelanjutan, serta selaras dengan konteks alam sekitar.

Di sinilah persoalan utama yang dijawab oleh Tugas Akhir ini: bagaimana merancang ruang publik yang mampu membuka komunitas seni Hysteria kepada kota, menghasilkan pendapatan yang berkelanjutan bagi seniman dan warga lokal, sekaligus melestarikan kondisi alam yang menjadi esensi dari tempat itu. Fase 2 (2028–2031) menjawab pertanyaan ini dengan program *Creative Retreat*: sebuah ekosistem fasilitas publik: restoran, cafe, *guest house* kabin, workshop kreatif, galeri, dan toko seni yang semuanya berakar pada kebun produktif yang hidup, dan semuanya berkontribusi pada lima aliran pendapatan yang saling menopang. Konsep ini mengadopsi pendekatan yang dikemukakan oleh Markusen dan Gadwa (2010) tentang “*creative placemaking* sebagai proses di mana berbagai pihak secara strategis membentuk karakter fisik dan sosial suatu tempat melalui kegiatan seni dan budaya”. Dengan kondisi *existing* Gunungpati, seniman Hysteria, dan warga lokal sebagai tiga pilar yang tidak dapat dipisahkan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengatasi masalah Kolektif Hysteria sebagai komunitas *self-funded* yang terancam punah kapan saja?
2. Bagaimana cara membuat project Hysteria Art Site (*phase 1*) bisa menjadi mengundang publik dan dapat menghasilkan *income*?
3. Bagaimana perancangan arsitektur ini dapat adaptif dengan kondisi di Gunungpati, Semarang?

1.3 Tujuan

1. Mengembangkan konsep Pusat *Creative Retreat* yang kontekstual terhadap karakter lanskap Gunungpati.
2. Merumuskan strategi desain yang mampu mempertahankan dan meningkatkan partisipasi publik dalam ekosistem Hysteria.
3. Menciptakan infrastruktur arsitektur yang mendukung keberlanjutan sosial dan ekonomi komunitas seni di Semarang, terutama Hysteria.

1.4 Manfaat

1.4.1 Subjektif

Manfaat dari penyusunan landasan program perencanaan dan perancangan ini secara subjektif yaitu sebagai persyaratan penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Sarjana Teknik Arsitektur di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro dan menjadi acuan untuk tahapan selanjutnya dalam proses perumusan gagasan kontekstual dan konseptual dan berujung pada implementasi Karya Arsitektur Tugas Akhir secara kontekstual dan konseptual.

1.4.2 Objektif

Manfaat dari penyusunan landasan program perencanaan dan perancangan ini secara objektif yaitu:

- **Bagi Kolektif Hysteria:** Menyediakan kerangka perencanaan yang terstruktur untuk pengembangan fasilitas publik yang menghasilkan pendapatan berkelanjutan.
- **Bagi seniman lain/ di luar Hysteria:** Menjadi ruang belajar dan berinteraksi dengan seniman-seniman lainnya.

- **Bagi warga lokal Gunungpati:** Memberikan model kolaborasi yang menempatkan warga sebagai mitra aktif secara ekonomi, bukan sekadar pemilik lahan pasif.
- **Bagi akademisi:** Menyumbangkan studi kasus perancangan arsitektur yang mengintegrasikan program seni, ekonomi komunitas, dan preservasi lanskap produktif.
- **Bagi kota Semarang:** Menjadi prototipe model *Creative Village* yang dapat diadaptasi di kawasan kota lainnya.

1.5 Lingkup

1.5.1 Substansial

Ruang lingkup pembahasan meliputi:

- Perencanaan dan perancangan bangunan dalam Fase 2 pengembangan Hysteria Art Site, yaitu: upgrading restoran, transformasi penginapan (*guest house*), workshop kreatif, galeri + kafe, toko seni.
- Perumusan *framework* pertumbuhan untuk Fase 3.

1.5.2 Spasial

Lokasi perancangan berada di Gunungpati, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Fokus perancangan pada area Fase 2 adalah area utara masterplan yang akan dikembangkan.

1.6 Metode

Metode yang digunakan dalam pembahasan kali ini yaitu dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain:

- **Metode Deskriptif**, yaitu kegiatan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: studi pustaka dan studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan orang/ komunitas terkait, serta *browsing* internet.
- **Metode Dokumentatif**, yaitu kegiatan dokumentasi data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara dokumentasi data adalah dengan memperoleh

gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan melalui survei lapangan atau *browsing* internet.

- **Metode Komparatif**, yaitu dengan melakukan studi banding terhadap bangunan dengan tipologi serupa.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisis untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dari Perancangan HYSTERIA ART SITE: *Creative Retreat In Artists-Based Ecosystem Of Kolektif Hysteria*.

1.7 Sistematika

Sistematika/kerangka dalam pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini mengandung latar belakang pengambilan isu yang akan dipelajari, rumusan masalah, tujuan, manfaat, lingkup, metode, sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A), dan alur berpikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini membahas aspek-aspek mengkaji mengenai isu yang mempengaruhi rancangan seperti tinjauan dan kajian literatur komponen pendukung lainnya yang berkaitan dengan karya yang akan dirancang, seperti tinjauan mengenai seni, tinjauan mengenai komunitas dan kolektif seni, ekosistem ekonomi komunitas seni, tinjauan arsitektur ekologi, tinjauan tipologi yang relevan dengan perancangan, dan tinjauan studi banding.

BAB III TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI

Berisi tinjauan objek dan lokasi yang relevan dengan perancangan. Objek yang ditinjau dalam perancangan adalah mengenai Kolektif Hysteria, dan lokasi yang ditinjau di perancangan ini adalah Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah.

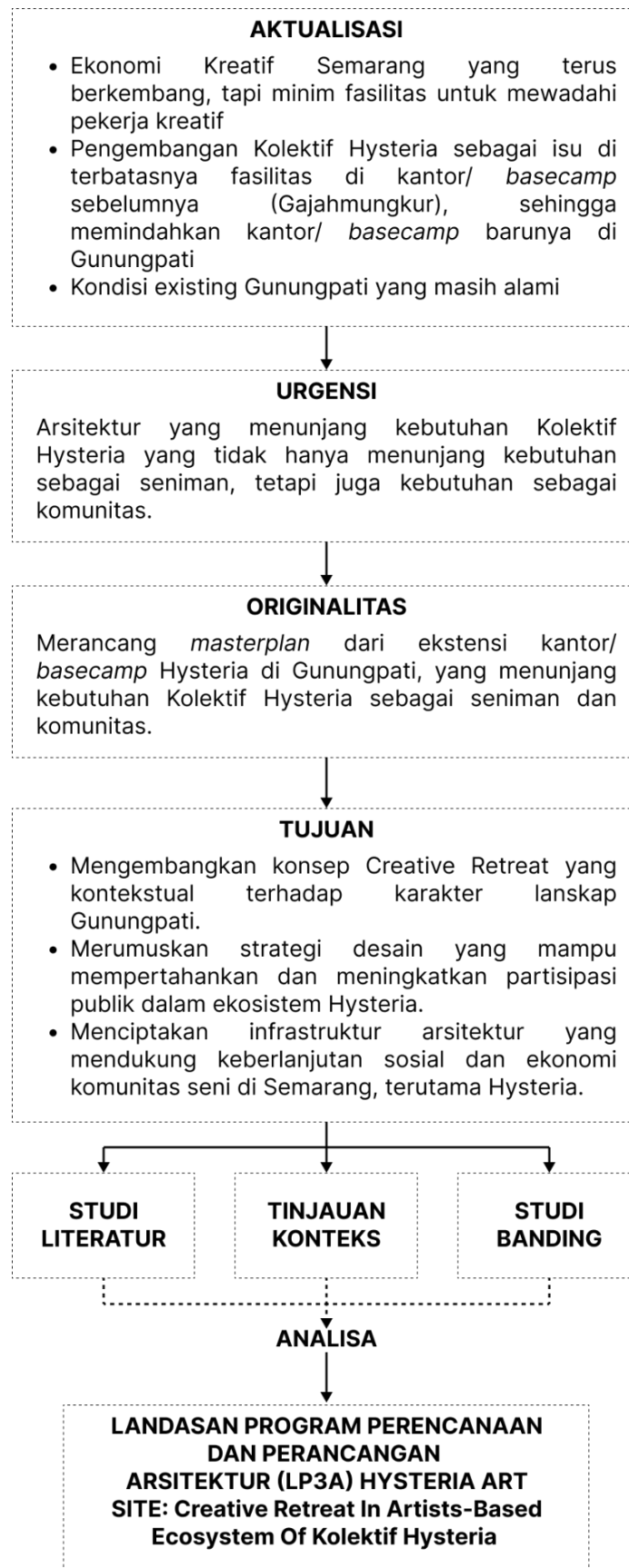
BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi pendekatan mendalam mengenai Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan, Pendekatan Aspek Pelaku dan Aktivitas, Pendekatan Perancangan, Pendekatan Aspek Kontekstual, dan Pendekatan Aspek Kinerja.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi pendekatan mendalam terhadap hasil perhitungan program ruang, tapak terpilih, dan skenario kegiatan dan ruang arsitektur.

1.8 Alur Pikir



Gambar 1.2 Alur Pikir
(Sumber: Dokumen Pribadi)