

**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A)**

**TUGAS AKHIR 150**



## **Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang**

Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

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

**Disusun Oleh:**

SARI GITA WARDANI 21020116120010

**Dosen Pembimbing:**

Dr. Ir. Atiek Suprapti, MT

**Dosen Penguji:**

Dr. Ir. R. Siti Rukhayah, MT

**Dosen Koordinator Tugas Akhir 150:**

Ir. Budi Sudarwanto, MSi

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2020**

## 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 April 2020



Sari Gita Wardani

## HALAMAN PENGESAHAN

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

Nama : Sari Gita Wardani  
NIM : 21020116120010  
Departemen / Program Studi : Arsitektur / Sarjana (S-1)  
Judul Skripsi : Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang

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.

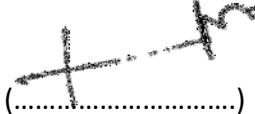
### TIM DOSEN

Pembimbing : Dr. Ir. Atiek Suprapti, MT.  
NIP. 196509131998032001



(.....)

Penguji : Dr. Ir. R. Siti Rukayah, MT.  
NIP. 196806281998022001



(.....)

Semarang, 2 April 2020

Ketua Program Studi S1 Arsitektur



Dr. Ir. Erni Setyowati, MT.  
NIP. 196704041998022001

**FORM PENILAIAN LP3A PERIODE 150  
PRODI SARJANA DAFT UNIVERSITAS DIPONEGORO**

Nama : SARI GITA WARDANI  
 NIM : 21020116120010  
 Judul TA : Perancangan Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang

**Penilaian LP3A TA 150 :**

No	Item	Bobot	Nilai	Jumlah (bobot x nilai)
1	Pendahuluan (latar belakang, tujuan dan manfaat, serta rumusan masalah)	20%		
2	Literasi dan Metoda (menstrukturkan literatur dari sumber pustaka serta hasil memperoleh data on line)	30%		
3	Data dan Analisa (kelengkapan informasi diperoleh dan menguraikan fokus masalah)	20%		
4	Pendekatan dan Pemrograman (penggunaan hasil dari point 2 dan point 3 untuk diimplementasikan dalam point 4)	30 %		
	Jumlah nilai (1+2+3+4)	100%	85	85

Catatan : nilai = 1 s/d 100

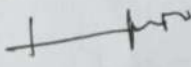
Panduan nilai :

- A = 80 s/d 100
- B = 70 s/d 80
- C = 60 s/d 70
- D = <= 50
- E = <50

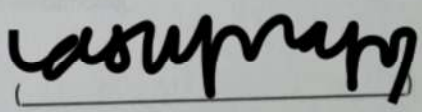
**85**

Semarang, 7 April 2020

Penguji,

  
\_\_\_\_\_

Pembimbing,

  
\_\_\_\_\_

- h. Tinjauan Data Tapak
  - i. Pendekatan Program Ruang
  - j. Analisis Tapak
  - k. Aspek Struktur dan Arsitektur
  - l. Analisa Besaran Program Ruang
3. Sesi review dilakukan setelah mengirimkan berkas-berkas seperti video presentasi serta naskah LP3A dengan pokok revisi sebagai berikut :
- a. Memfokuskan fungsi utama dari Pusat Milenial Kreatif menjadi 1 fungsi utama dengan 4 fungsi pendukung
  - b. Belum adanya abstraksi didalam LP3A
  - c. Menyebutkan sumber-sumber referensi dengan lebih rinci, serta melengkapi sumber sitasi pada Daftar Pustaka.
  - d. Konsistensi tata bahasa, penulisan kata asing dengan pengecekan penulisan grammar bahasa asing untuk istilah-istilah tertentu.
  - e. Rumusan masalah adalah dengan menggabungkan antara kondisi ideal yang seharusnya terjadi, melengkapi dengan permasalahan, peluang-peluang yang ada, serta fasilitas yang belum terpenuhi.
  - f. Pemilihan lokasi berdasarkan BWK terlebih dahulu sebelum pemilihan tapak.
  - g. Penekanan design yang digunakan dalam merancang
- Berdasarkan masukan dari Dosen Penguji pada sidang kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) yang telah dilaksanakan (seperti terlampir dalam berita acara), dilakukan revisi dalam rangka penyempurnaan LP3A sebagai syarat melanjutkan ke tahap eksplorasi desain.

Semarang, 07 April 2020

Peserta Sidang,



Sari Gita Wardani

21020116120010

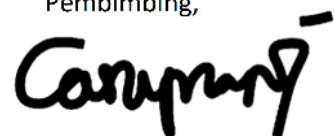
Penguji,



Dr. Ir. R. Siti Rukayah, MT

NIP. 196806281998022001

Mengetahui  
Pembimbing,



Dr. Ir. Atiek Suprapti, MT

NIP. 196509131998032001

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

---

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

Nama : Sari Gita Wardani  
NIM : 21020116120010  
Departemen / Program Studi : Arsitektur / Sarjana (S-1)  
Fakultas : Teknik  
Jenis Karya : Tugas Akhir

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

**Pusat Kreatif Milenial Di Kota Semarang**

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 April 2020**

**Yang menyatakan,**



**Sari Gita Wardani**

## ABSTRAK

### ***Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer***

Oleh : Sari Gita Wardani, Dr. Ir. Atiek Suprpti, MT

Negara Indonesia memiliki pergerakan ekonomi yang sangat aktif. Menurut data dari Bank Dunia yang dirilis oleh Databoks pada 2018, Indonesia juga merupakan negara dengan perekonomian terbesar di kawasan Asia Tenggara (ASEAN) yang diukur dengan besaran Produk Domestik Bruto (PDB) atas dasar harga berlaku sebesar Rp 14.837 triliun pada 2018, dan merupakan yang tertinggi se-Asia Tenggara (World Bank, 2019). Selain mengalami kemajuan di bidang ekonomi, Indonesia juga tengah mengalami kemajuan teknologi Industri 4.0, salah satunya di bidang Industri kreatif dan juga *Startup Digital*, khususnya di kalangan kaum Milenial. Fenomena ini terjadi di banyak kota-kota besar di Indonesia, salah satunya di Kota Semarang. Semarang memiliki banyak sekali potensi ekonomi kreatif untuk dikembangkan. Bersumber dari data BPS Kota Semarang tahun 2020, terdapat sekitar 167 komunitas yang ada di Semarang, jumlah UMKM yang telah terdaftar di Kota Semarang sebanyak 17.594 pelaku pada bulan Oktober 2019 (Data BPS, 2020) serta meningkatnya jumlah pelaku *Startup Digital* di Kota Semarang. Bahkan baru-baru ini, Kota Semarang juga ditetapkan oleh BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia, dengan *sub-sector Fashion*.

Seiring dengan berkembangnya potensi-potensi serta perkembangan ekonomi dan teknologi di Semarang, Walikota Semarang, Hendrar Prihadi menyatakan bahwa Kota Semarang akan digiring kedalam konsep *Smart City* (dalam *The 2<sup>nd</sup> International Conference on Smart City Innovation*, diakses dari kompas.com pada tanggal 6 April 2020). Dalam mendukung konsep *Smart City* ini, Kota Semarang pun turut ikut serta memajukan sektor perekonomian melalui bidang Industry kreatif dan juga startup. Tetapi dibalik perkembangan industri kreatif yang sangat pesat, masih banyak para pelaku industri kreatif yang mengalami kesulitan untuk mendapatkan tempat pelatihan atau workshop sebagai sarana pembelajaran atau mendalami produk yang dibuat, dikarenakan belum adanya sebuah Pusat Industri Kreatif di Kota Semarang yang dapat memfasilitasi kegiatan tersebut. Adanya kesenjangan antara potensi-potensi Industri Kreatif di Kota Semarang dengan belum adanya fasilitas terpusat yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan kreatif ini, menjadi sebuah permasalahan yang dapat menghambat pengembangan Industri Kreatif di Kota Semarang secara maksimal. Dengan adanya perancangan Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang, diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mewadahi kegiatan Industri Kreatif Milenial di Kota Semarang. Dengan konsep menyediakan fasilitas-fasilitas yang mampu mendukung dan mewadahi kegiatan industri kreatif secara terpusat, mengembangkan startup dan UMKM Kota Semarang, serta menjadi wadah mengekspresikan diri untuk masyarakat umum Kota Semarang, dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer yang akan memberikan pengalaman ruang yang menarik dan berbeda sehingga dapat menjadi citra yang positif untuk Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang.

**Kata Kunci : Pusat Kreatif, Industri Kreatif, Kota Semarang, Smart City, Arsitektur Kontemporer.**

## **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 150 dengan tepat waktu. Judul yang penulis kerjakan yaitu Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang. 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. Ibu Dr. Ir. Atiek Suprapti, MT., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan masukan dan arahnya;
2. Ibu Dr. Ir. R. Siti Rukayah, MT., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan;
3. Bapak Dr. Ir. Budi Sudarwanto, Msi, selaku dosen kordinator matakuliah Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan terhadap tugas;
4. Bapak Dr. Ir. Agung Budi Sardjono, MT. selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
5. Ibu Dr. Ir. Erni Setyowati, MT., selaku Kaprodi S1 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
6. Keluarga, sahabat, serta rekan-rekan yang telah membantu penulis baik moral maupun moril serta melancarkan setiap tahap demi tahap pengerjaan Tugas Akhir
7. Pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan LP3A 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, 2 April 2020



Penulis



## DAFTAR ISI

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG	.....
	16
1.2. RUMUSAN MASALAH	.....
	18
1.3. TUJUAN DAN SASARAN	.....
	18
1.3.1. Tujuan	.....
	18
1.3.2. Sasaran	.....
	18
1.4. MANFAAT	.....
	18
1.4.1. Manfaat Subjektif	.....
	18
1.4.2. Manfaat Objektif	.....
	18
1.5. RUANG LINGKUP PEMBAHASAN	.....
	18
1.5.1. Ruang Lingkup Substansial	.....
	18
1.5.2. Ruang Lingkup Spasial	.....
	18
1.6. METODE PEMBAHASAN	.....
	19
1.6.1. Studi Literatur	.....
	19

1.6.2. Studi Komparatif	19
1.6.1. Studi Literatur	19
1.6.2. Studi Komparatif	19
1.7. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	20
1.8. ALUR PIKIR	21
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. TINJAUAN INDUSTRI KREATIF	22
2.1.1. Pengertian Industri Kreatif	22
2.1.2. Teori Industri Kreatif	22
2.1.3. Karakteristik Industri Kreatif	23
2.1.4. Peran Industri Kreatif	23
2.1.5. Jenis Sektor Industri Kreatif	24
2.1.6. Pengertian Industri Kreatif Digital	26
2.1.7. Pengertian Startup	26
2.3. TINJAUAN PUSAT KREATIF	27
2.3.1. Pengertian Pusat Kreatif	27
2.3.2. Fungsi Pusat Kreatif	28
2.3.3. Jenis Pusat Kreatif	28
2.4. TINJAUAN CO-WORKING SPACE	29

2.5.1. Pengertian Co-Working Space	29
2.5.2. Tujuan Co-Working Space	30
2.5.3. Klasifikasi Co-Working Space	30
2.6. TINJAUAN MAKERSPACE	32
2.6.1. Pengertian Makerspace	32
2.6.2. Fasilitas Makerspace	33
2.7. STUDI PRESEDEN	33
2.7.1. Bandung Creative Hub	33
2.7.2. Jakarta Creative Hub	36
2.7.3. Thailand Creative Design Centre	39
2.7.4. M-Bloc Space	43
2.7.4. Heterospace & UKM Center	45
2.7.4. Radjawali Cultural Center	47
2.8.1. Semarang Kreatif Galeri	49
2.7. STUDI BANDING	51
<b>BAB III TINJAUAN DATA</b>	
3.1. TINJAUAN KOTA SEMARANG	52
3.1.1. Tinjauan Geografis	52
3.1.2. Tinjauan Demografi	53
3.1.3. Tinjauan Wilayah Administrasi	53
3.1.4. Tinjauan Klimatologi	53
3.1.5. Tinjauan Ekonomi	53
3.2. TINJAUAN POTENSI EKONOMI SEMARANG	54
3.3. TINJAUAN KOMUNITAS KOTA SEMARANG	56

3.4. TINJAUAN RTRK KOTA SEMARANG	57
3.4.1. Tujuan Penataan Kota	57
3.4.2. Kebijakan Penataan Kota	57
3.4.3. Pembagian Wilayah Kota	57
3.4.4. Aspek Pemilihan Lokasi	58
3.4.5. Alternatif Lokasi Tapak I	59
3.4.6. Alternatif Lokasi Tapak II	60
3.4.7. Peraturan Penggunaan Lahan	60
3.4. TINJAUAN LOKASI TAPAK	61
3.4.1. Tinjauan Umum Alternatif I	61
3.4.2. Kondisi Eksisting	61
3.4.3. Tinjauan Umum Alternatif II	62
3.4.4. Kondisi Eksisting	62

#### **BAB IV PENDEKATAN ASPEK DESIGN**

4.1. DASAR PENDEKATAN	63
4.2. PENDEKATAN ASPEK FUNGSIONAL	64
4.2.1. Pendekatan Pelaku	65
4.2.2. Pengelompokan Kegiatan	65
4.2.3. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	67
4.2.4. Hubungan Antar Ruang	70
4.3. PENDEKATAN KAPASITAS RUANG	72
4.4. PENDEKATAN ASPEK KONTEKSTUAL	75
4.4.1. Aspek Pemilihan Lokasi	75
4.4.2. Analisis Lokasi Tapak 1	75
4.4.3. Hasil Survey Tapak	76
4.4.4. Analisis Kriteria Komersial Tapak	76

4.4.5. Analisis Lokasi Tapak 2	77
4.4.3. Hasil Survey Tapak	77
4.4.4. Analisis Kriteria Komersial Tapak	78
4.4.4. Pembobotan Tapak	78
4.5. PENDEKATAN ASPEK KINERJA	79
4.5.1. Sistem Pencahayaan	79
4.5.2. Sistem Penghawaan	79
4.5.3. Sistem Utilitas	81
4.5.4. Sistem Kelistrikan	81
4.5.5. Sistem Penangkal Petir	82
4.5.6. Sistem Pemadam Kebakaran	82
4.5.7. Sistem Keamanan	83
4.6. PENDEKATAN ASPEK TEKNIS	83
4.7. PENDEKATAN ASPEK ARSITEKTURAL	83
4.7.1. Arsitektur Kontemporer	83
4.7.2. Perkembangan Kontemporer	84

## **BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

5.1. PROGRAM DASAR PERENCANAAN	86
5.1.1. Program Ruang	86
5.1.2. Aspek Kontekstual	89
5.1.3. Aspek Kinerja	90
5.1.4. Aspek Teknis	91
5.1.5. Aspek Arsitektural	92

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Bali Creative Hub .....	29
Gambar 2.2. Bandung Creative Hub .....	29
Gambar 2.3. Co-Working Space Bali Creative Hub .....	32
Gambar 2.4. London Office Workspace .....	32
Gambar 2.5. Makerspace Jakarta Creative Hub .....	33
Gambar 2.6. Bandung Creative Hub .....	34
Gambar 2.7. Interior Auditorium Theatre BCH .....	34
Gambar 2.8. Co-Working Space BCH .....	34
Gambar 2.9. Co-Working Space BCH .....	36
Gambar 2.10. Denah Bandung Creative Hub BCH.....	36
Gambar 2.11. Jakarta Creative Hub .....	37
Gambar 2.12. Denah Jakarta Creative Hub .....	37
Gambar 2.13. Area Makerspace JCH .....	37
Gambar 2.14. Area Makerspace JCH .....	37
Gambar 2.15 Co-Working Space JCH .....	37
Gambar 2.16. Classroom JCH .....	37
Gambar 2.17. Denah Jakarta Creative Hub .....	37
Gambar 2.18. Thailand Creative Center .....	39
Gambar 2.19. Fasad Thailand Creative Center .....	39
Gambar 2.20. TCDC Co-Working Space .....	40
Gambar 2.21. TCDC Co-Working Space .....	40
Gambar 2.22. TCDC Exhibition Room .....	40
Gambar 2.23. TCDC Library .....	40
Gambar 2.24. Potongan TCDC .....	40
Gambar 2.25. Denah TCDC lantai 1 .....	42
Gambar 2.26. Denah TCDC lantai 2 .....	42
Gambar 2.27. Denah TCDC lantai 3 .....	42
Gambar 2.28. Ruang-Ruang TCDC .....	42

Gambar 2.29. Denah TCDC lantai 4 & 5 .....	43
Gambar 2.30. M-Bloc Space Jakarta .....	43
Gambar 2.31. Creative Tenant M-Bloc .....	43
Gambar 2.32. Titik Kumpul M-Bloc .....	44
Gambar 2.33. Ruang Indoor M-Bloc .....	44
Gambar 2.34. Front Desk Hetero .....	45
Gambar 2.35. UKM Center Hetero .....	45
Gambar 2.36. UKM Center Hetero .....	45
Gambar 2.37. Co-Working Space Hetero .....	45
Gambar 2.38. Classroom & Event Space .....	46
Gambar 2.39. Radjawali Cultural Center .....	47
Gambar 2.40. Performance Hall .....	47
Gambar 2.41. Multifunction Hall .....	47
Gambar 2.42. Ruang Backstage .....	48
Gambar 2.43. VIP Guest Room .....	48
Gambar 2.44. Ruang Operator .....	48
Gambar 2.45. Kantor Pengelola .....	48
Gambar 2.46. Meeting Room .....	48
Gambar 2.47. Musholla .....	48
Gambar 2.48. Semarang Kreatif Galeri .....	49
Gambar 2.49. Ruang Pamer .....	50
Gambar 3.1. Peta Geografis Kota Semarang .....	52
Gambar 3.2. Skema Ekonomi Kreatif .....	55
Gambar 3.3. Pola Kebutuhan Ruang .....	55
Gambar 3.4. Grafik Jumlah UMKM .....	56
Gambar 3.5. Peta Pembagian Wilayah Semarang .....	59
Gambar 3.6. Peta Pembagian Wilayah Semarang .....	60
Gambar 3.7. Lokasi Tapak 1 .....	61
Gambar 3.7. Alternatif Tapak 2 .....	62
Gambar 4.1. Lokasi Tapak 1 .....	75
Gambar 4.2. Kondisi Eksisting Tapak 1 .....	76
Gambar 4.3. Lokasi Tapak 2 .....	77
Gambar 4.4. Kondisi Eksisting Tapak 1 .....	77
Gambar 4.5. AC Split .....	80
Gambar 4.6. AC Central .....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisa Program Bandung Creative Hub .....	35
Tabel 2.2. Analisa Program Jakarta Creative Hub .....	38
Tabel 2.3. Analisa Program Thailand Creative Center .....	41
Tabel 2.4. Analisa Program M-Bloc Space .....	44
Tabel 2.5. Analisa Program Radjawali Cultural Center .....	49
Tabel 2.6. Analisa Program Semarang Kreatif Galeri .....	50
Tabel 2.7. Studi Banding Pusat Kreatif .....	51
Tabel 4.1. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola .....	67
Tabel 4.2. Analisa Kebutuhan Ruang Kreatif .....	68
Tabel 4.3. Analisa Kebutuhan Ruang Penunjang .....	69
Tabel 4.4. Analisa Besaran Ruang Kantor Pengelola .....	73
Tabel 4.5. Analisa Besaran Ruang Penerima .....	73
Tabel 4.6. Analisa Besaran Ruang Utama .....	73
Tabel 4.7. Analisa Besaran Ruang Pendukung .....	74
Tabel 4.8. Analisa Besaran Ruang Utilitas .....	74
Tabel 4.9. Analisa Pembobotan Tapak .....	78
Tabel 5.1. Program Ruang Pusat Kreatif Milenial Semarang.....	87
Tabel 5.12. Pendekatan Aspek Arsitektur .....	92