

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dijelaskan pada Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 11 Tahun 2017 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Semarang Tahun 2016-2021, jika ada beberapa permasalahan dan isu-isu strategis yang menjadi fokus pembangunan Pemerintah Kota Semarang. Berdasarkan hasil analisis permasalahan pembangunan daerah, maka diketahui permasalahan utama Kota Semarang yaitu “Belum optimalnya kesejahteraan masyarakat Kota Semarang”. Kemudian, hal tersebut dijabarkan lebih lanjut menjadi empat pokok permasalahan, salah satunya pokok pada *point* ketiga, yaitu “Belum optimalnya pembangunan tata ruang dan penyediaan infrastruktur dasar”. Permasalahan dan isu tersebut merupakan hal-hal yang hubungannya dekat dengan hunian.

Mengutip data BPS SUPAS (Survei Penduduk Antar Sensus) pada tahun 2017, diketahui jika Kota Semarang menjadi kota dengan kebutuhan tempat tinggal tertinggi se-Provinsi Jawa Tengah, yakni sebesar 163,643 unit untuk *backlog* kepemilikan, dan 94,962 unit *backlog* kepenghunian. Berdasarkan data yang tertera pada RPJMD Kota Semarang tahun 2016-2021, jika rata-rata pertumbuhan lahan terbangun di Kota Semarang dari tahun 1999 hingga 2014 mencapai 742,5 Ha/tahun atau sekitar 15% di tahun 1999 dan 44,1% di tahun 2014. Jika laju pertumbuhan lahan terbangun dibiarkan sebagaimana adanya, tanpa intervensi perencanaan pembangunan, maka dapat diprediksi 16 sampai 17 tahun kedepan seluruh luasan wilayah Kota Semarang akan menjadi lahan terbangun seluruhnya.

Jika, melihat nilai *backlog* di Kota Semarang yang tinggi serta besarnya laju pertumbuhan lahan yang terbangun, menandakan jika Kota Semarang membutuhkan sebuah hunian yang dapat dikembangkan secara vertikal. Bangunan vertikal dirasa tepat menjadi jawaban untuk mengatasi keterbatasan lahan yang terbatas. Namun, bangunan vertikal yang difungsikan sebagai hunian memiliki stigma yang negatif bagi masyarakat umum. Banyak yang beranggapan jika sebuah hunian vertikal tidak ideal karena dapat memudahkan interaksi sosial antar penghuninya. Padahal diketahui bersama jika masyarakat Indonesia memiliki tingkat sosial yang tinggi dan memiliki nilai budaya “*guyub rukun*” yang harus tetap dijaga agar tidak tergerus zaman.

Melihat fenomena tersebut penulis merasa konsep *co-housing* merupakan jawaban dari kegelisahan tersebut. Menurut Killock (2014), *co-housing* telah menjadi pilihan populer dalam masyarakat modern karena memungkinkan penghuni untuk menjaga privasi dan kemandirian setinggi mungkin, tetapi memberikan banyak kesempatan bagi penghuni untuk berinteraksi.

Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang didesain dengan menargetkan para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Semarang sebagai penghuninya. Industri kreatif memiliki prospek yang cukup tinggi untuk ikut andil membangun perekonomian daerah kedepannya. Selain itu industri kreatif juga memiliki cakupan yang luas meliputi 16 sektor bidang. Jumlah usaha ekonomi kreatif di Provinsi Jawa Tengah yaitu sebesar 1.410.155 dengan penyebaran paling besar ada di Kota Semarang, sebesar 61.668 usaha ekonomi kreatif (Data BPS, 2016).

Selain menjadi hunian yang dapat memfasilitasi kehidupan para pelaku industri kreatif, Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang diharapkan dapat menjadi wadah untuk berkarya. Hal tersebut dikarenakan, hunian ini akan juga difasilitasi dengan ruang-ruang yang sesuai dengan keinginan dan kesepakatan para penghuni untuk memenuhi kebutuhan mereka sebagai para pelaku industri kreatif, salah satunya yaitu dengan adanya retail dan *gallery*. Sehingga secara tidak langsung, ini menjadi wadah untuk memperdayakan para penghuni sesuai dengan potensinya masing-masing. Hal tersebut juga menjawab salah satu isu yang dijelaskan pada RPJMD Kota Semarang, jika Kota Semarang merupakan bagian dari segitiga pusat pertumbuhan regional JOGLOSEMAR bersama dengan Yogyakarta dan Solo. Dalam prosesnya, Kota Semarang berkembang sebagai kota perdagangan dan jasa, dimana perkembangan aktivitas perdagangan (perniagaan) dan jasa menjadi tulang punggung pembangunan dalam rangka mewujudkan kesejahteraan masyarakat.

Sebagai kota yang telah dan didorong untuk menjadi isu strategis ditingkat internasional yang relevan bagi perencanaan pembangunan dimasa mendatang, Kota Semarang berusaha untuk mewujudkan pencapaian sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/MDGs*). Di Indonesia, khususnya Kota Semarang, rumusan SDGs dan target pencapaian menjadi salah satu rujukan dalam penyusunan rencana pembangunan jangka menengah nasional maupun daerah. Rumusan SDG (*Sustainable Development Goals*) terdiri dari 17 tujuan dan 169 target. Salah satu tujuan tersebut berkaitan erat dengan isu permukiman, yaitu membuat permukiman kota dan permukiman manusia yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan.

Ditengah kondisi lahan yang terbatas, pemenuhan kebutuhan atas hunian masih terus ditingkatkan. Tentunya sebuah hunian harus didukung oleh sistem yang berkelanjutan, efisien, dan akuntabel. Diharapkan dengan terpenuhinya kondisi tersebut pada desain perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang dapat menjadi salah satu upaya dalam mendorong terwujudnya Kota Semarang sebagai *Sustainable Development Cities*.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini yaitu untuk merumuskan landasan konseptual perencanaan dan perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang sebagai permukiman kota dan permukiman manusia yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan dalam upaya perwujudan Kota Semarang sebagai *Sustainable Development Cities*.

1.3 Manfaat

1.3.1 Subjektif

Manfaat Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini secara subjektif yaitu untuk merumuskan program dasar perencanaan dan perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang dalam upaya perwujudan Kota Semarang sebagai *Sustainable Development Cities*.

1.3.2 Objektif

Manfaat Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini secara objektif adalah untuk memberi tambahan pengetahuan dan perkembangan ilmu di bidang arsitektur

mengenai bagaimana proses terbangunnya sebuah perumahan komunitas tanpa meninggalkan aspek arsitektural dan tetap beriringan dengan *goal-goals* pada *Sustainable Development Cities*.

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Substansial

Ruang lingkup substansial pada Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini yaitu mengenai aspek arsitektural dan non-arsitektural yang berintegrasi dengan *goal-goals* pada *Sustainable Development Cities* yang merujuk kepada empat aspek yaitu ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan agar terciptanya Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang sebagai permukiman kota dan permukiman manusia yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan.

1.4.2 Spasial

Ruang lingkup spasial dari Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini yaitu melingkupi administrasi lokasi rencana perancangan perumahan komunitas yang berada di Kota Semarang, Jawa Tengah.

1.5 Metode

1.5.1 Metode Penyusunan

Metode penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) menggunakan metode deskriptif, dokumentatif, wawancara dan studi preseden, dimana penyusunan dilakukan dengan pengumpulan data, menjelaskan, dan menjabarkan informasi terkait perencanaan dan perancangan perumahan komunitas, serta dokumentasi di lapangan yang dilakukan secara online.

1.5.2 Langkah-Langkah Penyusunan

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini yaitu antara lain sebagai berikut:

1.5.2.1 Merumuskan Masalah

Pada tahap ini yang dilakukan penulis yaitu mencari isu dan permasalahan yang ada di Kota Semarang. Sumber utama dalam pencarian isu yaitu Perubahan RPJMD (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah) Kota Semarang Tahun 2016-2021 yang dijelaskan sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 11 Tahun 2017. Penulis mendalami isu mengenai permukiman yang diintegrasikan dengan salah satu tujuan pada *Sustainable Development Goal's*.

1.5.2.2 Melakukan Studi Literatur

Pada tahap ini yang penulis lakukan yaitu mendalami beberapa hal penting yang berkaitan erat dalam proses perencanaan dan perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang. Pendalaman tersebut bersumber dari buku, jurnal maupun web di internet serta sumber-sumber lainnya seperti peraturan dan perundang-undangan yang memiliki kaitan dengan isu yang diangkat. Secara garis besar, pada tahap ini penulis mendalami tiga hal, yaitu mengenai *Community Housing* untuk lebih mendalami lebih lanjut perumahan komunitas, Industri Kreatif dan *Sustainable Development Cities*. Selain mendalami ketiga pokok utama pembahasan tersebut, penulis juga melakukan studi preseden yang kemudian dikaji dan dibandingkan. Studi preseden dilakukan secara online karena masih dalam kondisi Pandemi Covid-19.

1.5.2.3 Melakukan Pengumpulan Data

Pada tahap ini yang penulis lakukan yaitu mengumpulkan data-data penting yang akan dianalisis dan dikaji dalam proses perencanaan dan perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang. Hal tersebut dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kondisi lapangan secara mendalam serta untuk memvalidasi data-data yang didapat. Penentuan data tapak, fasilitas dan kriteria hunian diperoleh melalui wawancara dengan para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Semarang.

1.5.2.4 Menganalisa dan Mengkaji Data yang Telah Didapatkan

Pada tahap ini yang penulis lakukan yaitu menganalisa dan mengkaji data-data yang telah didapat. Setelah itu, semua data tersebut akan dicocokkan dengan studi literatur yang sebelumnya telah dilakukan. Hasil dari tahapan ini tentunya diharapkan dapat menjadi dasar bagi penulis menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dalam proses mendesain perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang.

1.5.2.5 Menyusun Program Rencana Perancangan

Pada tahap ini yang penulis lakukan yaitu menyusun program perencanaan dan perancangan berdasarkan dari hasil studi literatur, studi preseden, wawancara serta dari pengumpulan data yang telah dianalisis dan dikaji sebelumnya. Hasil dari tahap ini yaitu program perencanaan dan perancangan yang akan digunakan sebagai acuan pada eksplorasi desain nantinya.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai literatur tentang tinjauan *Community Housing*, Industri Kreatif, dan konsep mengenai *Sustainable Development Cities*.

BAB III GAMBARAN UMUM TAPAK

Berisi mengenai data dan analisa survei tapak, yaitu lokasi tapak, bidang tapak, kontur, lingkungan sekitar tapak, batas tapak, sarana dan prasarana sekitar tapak.

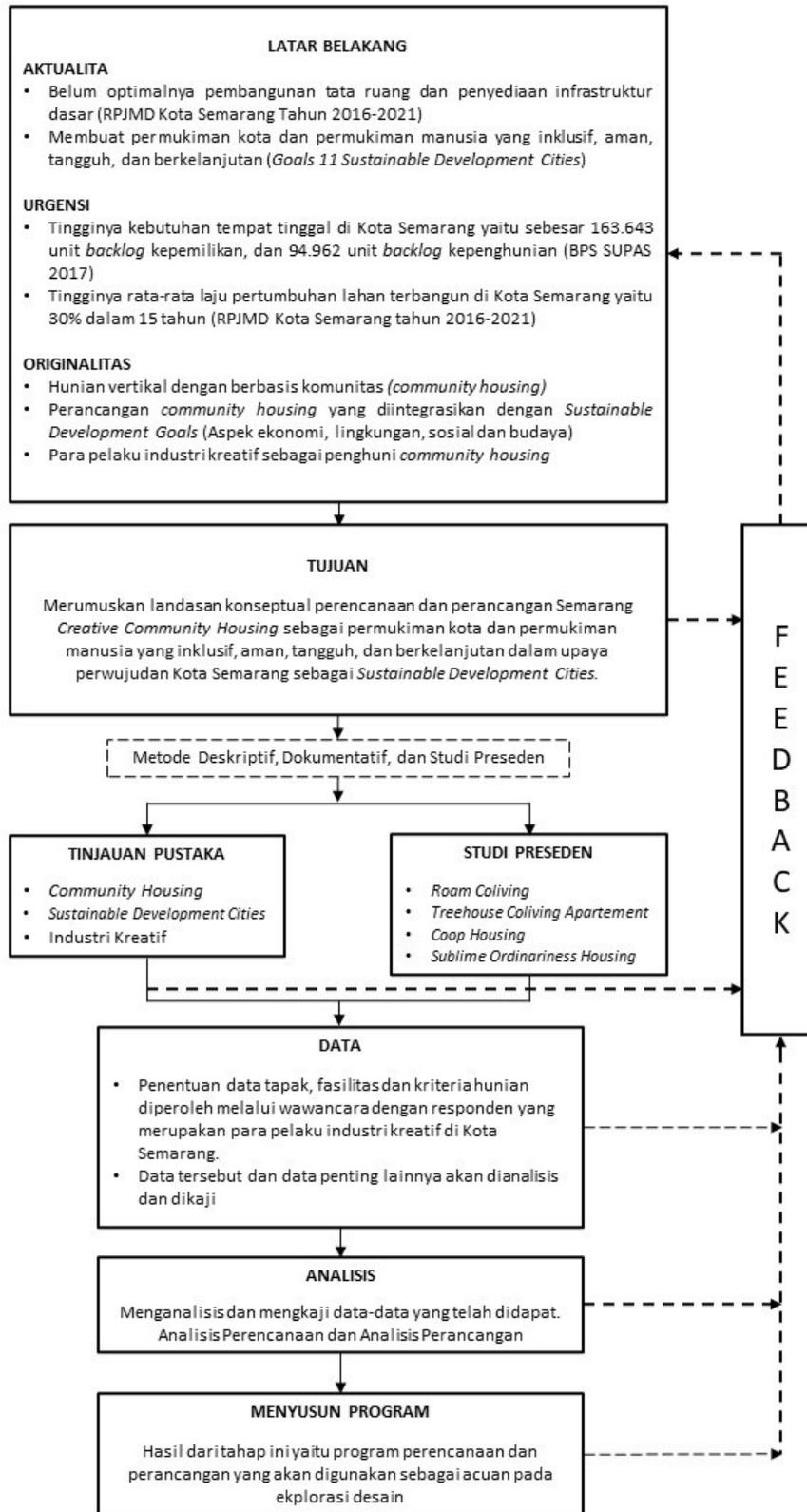
BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai pendekatan terhadap aspek-aspek perencanaan dan perancangan, yaitu antara lain mengenai aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural yang hasilnya dijadikan landasan program perencanaan dan perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai program perencanaan dan perancangan pada Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang.

1.7 Alur Berpikir



Gambar 1. Alur Berpikir
(Sumber: Analisis penulis)