

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN
PENDEKATAN *GREEN ARCHITECTURE*
DI BUKIT SEMARANG BARU (BSB),
KOTA SEMARANG**



**Disusun Oleh :
Graciela Julia Santoso
(200118017)**

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *GREEN ARCHITECTURE* DI BUKIT SEMARANG BARU (BSB), KOTA SEMARANG

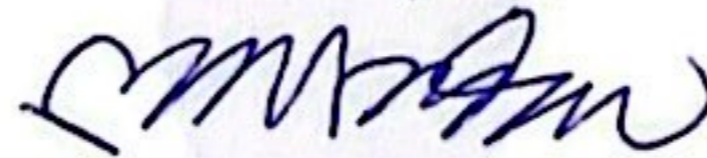
Dipersiapkan dan disusun oleh :

Graciela Julia Santoso
200118017

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 22 April 2024

Pembimbing,



Ir. MK. Sinta Dewi, M.Sc


Mengetahui,

Ketua Departemen Arsitektur



FAKULTAS
TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA


Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NDS.Arch

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *GREEN ARCHITECTURE* DI BUKIT SEMARANG BARU (BSB), KOTA SEMARANG

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 22 April 2024

Yang membuat pernyataan,

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown, partially obscured by a handwritten signature. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'METRAN TEMPAH'. The serial number 'F80C9ALX125058670' is visible at the bottom of the note.

Graciela Julia Santoso

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh atas rahmatNya yang melimpah dan karuniaNya yang senantiasa memberkati dan melindungi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir Arsitektur dengan judul “PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *GREEN ARCHITECTURE* DI BUKIT SEMARANG BARU (BSB), KOTA SEMARANG”. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Proposal Tugas Akhir Arsitektur. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. MK. Sinta Dewi, M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi dan memberi panduan dan masukkan dalam proses penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.
2. Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T, M.Sc dan Ibu Dr. Emmelia Tricia H., ST, MT selaku dosen penguji yang telah memberi saran dan petunjuk untuk menyempurnakan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.
3. Keluarga yang telah memberikan dukungan dalam bentuk doa dan motivasi dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini.
4. Teman-teman dari klaster *Humanity and Natures in Design* (HND) yang memberikan inspirasi, semangat, dan dukungan.
5. Semua pihak yang turut serta dalam proses perkuliahan dan penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur..

Penulis menyadari adanya berbagai kekurangan dalam Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan bagi penulis. Akhir kata, semoga Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini dapat bermanfaat, terutama untuk mahasiswa Arsitektur.

Yogyakarta, Desember 2023



Graciela Julia Santoso

ABSTRAK

Kota Semarang, sebagai Ibukota Provinsi Jawa Tengah, telah mengalami pertumbuhan ekonomi yang signifikan sejalan dengan perkembangan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB). Pada tahun 2020, dampak pandemi COVID-19 menyebabkan kontraksi ekonomi, namun pada tahun 2021 dan 2022, terjadi peningkatan pertumbuhan ekonomi. Salah satu sektor ekonomi yang diupayakan oleh pemerintah Kota Semarang yaitu ekonomi kreatif. Kota Semarang juga telah diakui sebagai kota kreatif dengan fokus pada 17 subsektor industri kreatif. Dari hasil pencarian digital, tiga subsektor unggulan di Kota Semarang meliputi fesyen, kriya, dan kuliner, sementara tiga subsektor berpotensi mencakup musik, fotografi, dan film, animasi & video. Salah satu kawasan di Semarang yaitu Bukit Semarang Baru (BSB), yang terletak di kecamatan Mijen, diusulkan menjadi *Central Business District* (CBD) yang baru. Sehingga diharapkan dapat menjadi pemecah titik keramaian di pusat Kota Semarang sekaligus pemerataan pembangunan dan investasi agar tidak terpusat pada inti kota saja. Sehingga dengan perancangan *Creative Hub* di Bukit Semarang Baru diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi di Kota Semarang.

Industri kreatif di Kota Semarang sendiri sedang menghadapi tantangan yaitu persaingan yang ketat sehingga perlunya inovasi untuk memenuhi permintaan pasar. Interaksi sosial dianggap sebagai elemen kunci, dan *Creative Hub* diharapkan menjadi fasilitas bagi pelaku industri kreatif untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan meningkatkan kreativitas. Selain itu, menurut kritikus arsitektur Schimbek, arsitektur harus mampu memecahkan permasalahan situasi masa kini dan masa depan. *Creative Hub*, sebagai tempat untuk aktivitas kreatif, dituntut untuk merespons tantangan tersebut dengan menyediakan fasilitas penunjang. Dalam konteks ini, penerapan *green architecture* dianggap sebagai langkah yang relevan karena bertujuan menciptakan bangunan yang tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini tetapi juga mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan dan keberlanjutan di masa depan

Kata Kunci : *Creative Hub*, Interaktif, *Green Architecture*, Ekonomi, BSB

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	III
ABSTRAK.....	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.2 Latar Belakang Permasalahan.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Sasaran.....	5
1.4.1 Tujuan	5
1.4.2 Sasaran	5
1.5 Lingkup Pembahasan.....	5
1.5.1 Lingkup Spasial	5
1.5.2 Lingkup Substansial.....	5
1.5.3 Lingkup Temporal	5
1.6 Metode Studi.....	6
1.6.1 Observasi	6
1.6.2 Studi Literature	6
1.6.3 Analisis	6
1.7 Diagram Tata Langkah	7
1.8 Sistematika Pembahasan.....	7
1.9 Keaslian Penulis.....	8

BAB II TINJAUAN TEORI 10

2.1 <i>Green Architecture</i>	10
2.1.1 Prinsip Prinsip <i>Green Architecture</i>	10
2.1.2 Strategi Perancangan <i>Green Architecture</i>	11
2.2 Ruang.....	12
2.2.1 Ruang Dalam	12
2.2.2 Ruang Luar	13
2.3 Interaktif	14
2.3.1 Interaktif.....	14
2.3.2 Interaksi Sosial.....	14

BAB III STUDI OBJEK..... 16

3.1 Industri Kreatif.....	16
3.1.1 Tinjauan Fesyen	16
3.1.2 Tinjauan Kriya	17
3.1.3 Tinjauan Kuliner	17

3.1.4	Tinjauan Musik	17
3.1.5	Tinjauan Fotografi	17
3.1.6	Tinjauan Film, Animasi, dan Video.....	17
3.2	<i>Creative Hub</i>	18
3.2.1	Tujuan <i>Creative Hub</i>	18
3.2.2	Klasifikasi <i>Creative Hub</i>	19
3.3	Studi Preseden	19
3.3.1	Bandung <i>Creative Hub</i>	19
3.3.2	Jakarta <i>Creative Hub</i>	21
3.3.3	Studi Komparasi	23
3.4	Tinjauan Wilayah.....	24
3.4.1	Lingkungan, Sosial, dan Ekonomi	24
3.4.2	Rencana Tata Ruang Wilayah.....	25
3.4.3	Aksesibilitas.....	25
3.4.4	Infrastruktur	26
3.4.5	Kondisi Iklim	26
3.5	Kriteria Pemilihan Tapak.....	27
3.5.1	Alternatif Tapak 1	28
3.5.2	Alternatif Tapak 2.....	29
3.5.3	<i>Skoring</i> Tapak.....	30
3.6	Tinjauan Lokasi Tapak Terpilih	30
3.6.1	Analisis Sirkulasi	31
3.6.2	Analisis Kebisingan	32
3.6.3	Analisis Vegetasi Sekitar	32
3.6.4	Analisis Pencahayaan dan Pembayangan	33
3.6.5	Analisis Pergerakan dan Kecepatan Angin.....	35

BAB IV ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN..... 36

4.1	Analisis Perencanaan	36
4.1.1	Analisis Pelaku	36
4.1.2	Analisis Kegiatan.....	36
4.1.3	Kebutuhan Ruang	40
4.1.4	Besaran Ruang	41
4.2	Analisis Perancangan.....	43
4.2.1	Interaktif pada Tata Ruang Dalam dengan Pendekatan <i>Green Architecture</i>	43
4.2.2	Interaktif pada Tata Ruang Luar dengan Pendekatan <i>Green Architecture</i>	45

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN..... 47

5.1	Konsep Perencanaan	47
5.1.1	Pengguna Bangunan	47
5.1.2	Besaran Ruang	47
5.1.3	Penggunaan Tapak.....	48
5.1.4	Kualitas Ruang.....	48
5.1.5	Sistem Pencahayaan.....	50

5.1.6	Sistem Penghawaan	51
5.2	Konsep Perancangan.....	52
5.2.1	Bentuk dan Orientasi Bangunan	52
5.2.2	Blokplan.....	52
5.2.3	Bukaan	53
5.2.4	Material.....	56
5.2.5	Vegetasi	57
5.2.6	<i>Reflecting Pool</i>	57
5.2.7	<i>Rainwater Harvesting</i>	58

DAFTAR REFRENSI	59
------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik PDRB menurut lapangan usaha Kota Semarang tahun 2016 –2022	1
Gambar 1.2 Kerangka Berpikir	7
Gambar 3.1 Bandung <i>Creative Hub</i>	19
Gambar 3.2 Fasilitas Bandung <i>Creative Hub</i>	20
Gambar 3.3 Denah Bandung <i>Creative Hub</i>	21
Gambar 3.4 Jakarta <i>Creative Hub</i>	21
Gambar 3.5 Fasilitas Jakarta <i>Creative Hub</i>	22
Gambar 3.6 Denah Jakarta <i>Creative Hub</i>	22
Gambar 3.7 Bukit Semarang Baru	24
Gambar 3.8 Masterplan BSB City	25
Gambar 3.9 Curah Hujan Kota Semarang	26
Gambar 3.10 Suhu Kota Semarang	27
Gambar 3.11 Alternatif tapak 1	28
Gambar 3.12 Alternatif tapak 2	29
Gambar 3.13 Kondisi Eksisting Tapak	30
Gambar 3.14 Data analisis sirkulasi	31
Gambar 3.15 Data analisis kebisingan	32
Gambar 3.16 Vegetasi sekitar site	32
Gambar 3.17 Pergerakan Angin	35
Gambar 4.1 Struktur Pengelola Creative Hub	36
Gambar 5.1 Ilustrasi <i>eggcrate shading</i>	51
Gambar 5.2 <i>Baffle</i>	51
Gambar 5.3 Koridor	52
Gambar 5.4 Gubahan Massa	52
Gambar 5.5 Blokplan	53
Gambar 5.6 Reflecting Pool	58
Gambar 5.7 Ilustrasi Massa Bangunan Rainwater Harvesting	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel hubungan ruang dalam	12
Tabel 3.1 Studi Komparasi	23
Tabel 3.2 <i>Skoring</i> tapak	30
Tabel 3.3 Analisis pencahayaan dan pembayangan	33
Tabel 4.1 Tabel Analisis Kegiatan	36
Tabel 4.2 Analisis interaktif pada tata ruang dalam dengan pendekatan <i>green architecture</i>	43
Tabel 4.3 Analisis interaktif pada tata ruang luar dengan pendekatan <i>green architecture</i>	45
Tabel 5.1 Konsep Besaran Ruang.....	47
Tabel 5.2 Penggunaan tapak pada perancangan <i>Creative Hub</i>	48
Tabel 5.3 Kualitas Ruang pada perancangan <i>Creative Hub</i>	48
Tabel 5.4 Strategi bukaan	54
Tabel 5.5 Strategi toplighting pada koridor	55
Tabel 5.6 Pemilihan Material	56
Tabel 5.7 Pemilihan vegetasi.....	57