

**“DIGITAL CREATIVE SPACE SEMARANG
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
NEO-VERNAKULAR”**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing I: Alifiano Rezka Adi M.Sc

Dosen Pembimbing II: Miftahul Khairi M.Sn.



Disusun oleh:

Muhammad Rizky Rizani

2004056049

**PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2024

HALAMAN PENGESAHAN
DIGITAL CREATIVE SPACE SEMARANG DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR
LAPORAN PENGEMBANGAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Disusun Oleh:

Muhammad Rizky Rizani

NIM. 2004056049

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Pembimbing I

Pembimbing II



Alifiano Rezka Adi M.Sc
NIP. 199109192019031016



Miftahul Khairi, M.Sn
NIP. 199105282018011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : *Digital Creative Space* Semarang dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Penulis : Muhammad Rizky Rizani

NIM : 2004056049

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 15 Agustus 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,



Didung Putra Pamungkas, M. Ag.

NIP. 19900612201931011

Penguji I,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping strokes.

Didung Putra Pamungkas, M. Sn.

NIP. 19900612201931011

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping strokes.

Alifiano Rezka Adi, M. Sc.

NIP. 199109192019031016

Sekretaris Sidang,

The image shows the official stamp of UIN Walisongo Semarang, Faculty of Ushuluddin and Humaniora. The stamp is circular with the text 'KEMENTERIAN AGAMA' at the top, 'FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA' around the perimeter, and 'UIN WALISONGO SEMARANG' in the center. Below the stamp is a handwritten signature in black ink.

Miftahul Khairi, M. Sn.

NIP. 199105282018011002

Penguji II,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping strokes.

Alifiano Rezka Adi, M. Sc.

NIP. 199109192019031016

Pembimbing II,

The image shows the official stamp of UIN Walisongo Semarang, Faculty of Ushuluddin and Humaniora. The stamp is circular with the text 'KEMENTERIAN AGAMA' at the top, 'FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA' around the perimeter, and 'UIN WALISONGO SEMARANG' in the center. Below the stamp is a handwritten signature in black ink.

Miftahul Khairi, M. Sn.

NIP. 199105282018011002

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rizky Rizani

NIM : 2004056049

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul : *Digital Creative Space* Semarang dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar Pustaka

Semarang, 24 Juni 2024



Muhammad Rizky Rizani

2004056049



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Walisongo No.3-5 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50185

Telp. (024) 7601294, Website: fuhum.walisongo.ac.id, Email: fuhum@walisongo.ac.id

Lampiran : -
Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kami beritahukan bahwa setelah kami selesaikan membimbing skripsi saudara:

Nama : Muhammad Rizky Rizani
NIM : 2004056049
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Judul Skripsi : ***Digital creative Space Semarang dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular***

Nilai :
Catatan Pembimbing : 1.
2.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Alifiano Rezka Adi, M. Sn.

NIP 199109192019031016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Walisongo No.3-5 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50185
Telp. (024) 7601294, Website: fuhum.walisongo.ac.id, Email: fuhum@walisongo.ac.id

Lampiran :-
Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh


Kami beritahukan bahwa setelah kami selesaikan membimbing skripsi saudara:

Nama : Muhammad Rizky Rizani
NIM : 2004056049
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Judul Skripsi : *Digital creative Space Semarang* dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Nilai :
Catatan Pembimbing : 1.
2.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Miftahul Khairi, M. Sn.
NIP. 199105282018011002

MOTTO HIDUP

"Wa tawakkal 'alallah" yang artinya "Dan bertawakkallah kepada Allah."

(Q.S. Al-Ahzab: 3)

“Tuhan bolehkah ini yang aku perjuangkan?”

– Sal Priadi

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan ruang kreatif yang mendukung kegiatan teknologi dan seni digital semakin meningkat. Digital Creative Space Semarang bertujuan sebagai fasilitas multifungsi yang menyediakan tempat bagi individu dan komunitas untuk berkolaborasi, belajar, dan berinovasi dalam bidang kreatif digital. Tujuan dari pembangunan ini adalah untuk menciptakan lingkungan yang inspiratif dan mudah diakses bagi para individu kreatif lokal serta membantu pertumbuhan ekosistem digital kota Semarang. Pendekatan desain menggunakan Arsitektur Neo- Vernakular menggunakan elemen-elemen tradisional jawa yang dapat menciptakan harmonisasi antara warisan budaya dan kebutuhan modern.

Kata Kunci: Ruang Kreatif Digital, Neo Vernakular, Teknologi

ABSTRACT

In the current digital era, the demand for creative spaces that support activities in technology and digital arts is increasing. Digital Creative Space Semarang aims to be a multifunctional facility providing a venue for individuals and communities to collaborate, learn, and innovate in the field of digital creativity. The goal of this development is to create an inspirational environment that is easily accessible to local creative individuals and to foster the growth of Semarang's digital ecosystem. The design approach incorporates Neo-Vernacular Architecture, utilizing traditional Javanese elements to harmonize cultural heritage with modern needs.

Keywords: Digital Creative Center, Neo Vernacular, Technncology

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek tugas akhir yang berjudul “*Digital Creative Space Semarang dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular*” Dalam penyusunan proyek tugas akhir penulis tak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dari awal hingga proyek ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainul Adzfar, M.Ag., selaku Kepala Jurusan ISAI
2. Miftahul Khairi, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan ISAI
3. Alifiano Rezka Adi M.Sc , selaku pembimbing saya
4. Miftahul Khairi, M.Sn, selaku pembimbing saya
5. Para dosen Ilmu Seni Arsitektur Islam yang telah membantu memberikan masukan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini
6. Kedua orangtua saya yang tiada henti memberikan doa dan dukungan.
7. Dan Teman-teman ISAI angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Proyek tugas akhir ini untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik perkuliahan demi memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Islam Negeri Walisongo Semarang. Proyek ini menjawab permasalahan benda kurangnya objek wisata kebudayaan yang ada, sehingga dengan adanya perancangan *Digital Creative Space* ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran di masa yang akan datang. Penulis menyadari bahwa di dalam proyek ini masih terdapat kelemahan. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan karya yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila ada kesalahan kata yang kurang berkenan.

Semarang, 13 Juni 2024

Penulis,

Muhammad Rizky Rizani
NIM. 2004056049

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	iv
MOTTO HIDUP	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pengertian Judul	1
1.1.1 Perancangan.....	1
1.1.2 <i>Creative</i>	1
1.1.3 Ruang atau <i>Space</i>	2
1.1.4 Arsitektur Neo-Vernakular	2
1.1.5 Kota Semarang.....	4
1.1.6 Perancangan <i>Digital Creative Space</i> dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular	5
1.2 Latar Belakang.....	5
1.3 Rumusan Masalah	8
1.3.1 Permasalahan Umum	8
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	8
1.4 Tujuan dan Sasaran.....	8
1.4.1 Tujuan	8
1.4.2 Sasaran	8
1.5 Lingkup Pembahasan.....	8
1.5.1 Unsur Substansi	8
1.5.2 Lingkup Spasial	9

1.6 Sistematika Penulisan.....	9
1.7 Keaslian Penulisan.....	11
BAB 2.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Uraian Judul.....	13
2.1.1 Pengertian Digital Creative Space	13
2.1.2 Tujuan Creative Space	13
2.1.3 Jenis <i>Creative Space</i>	14
2.1.4 Creative Space Berdasarkan Bentuk.....	14
2.1.5 Kategori <i>Creative Center</i>	15
2.1.6 Industri Kreatif Digital.....	16
2.2 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular.....	17
2.2.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular	17
2.2.2. Ciri – Ciri Arsitektur Neo-Vernakular.....	21
2.3 Tinjauan Seni Rupa	22
2.4 Kebutuhan ruang	24
2.5 Studi Kasus/Preseden	27
2.5.1 Solo Techno Park.....	27
2.5.2 Hardesty Arts Center	29
2.5.3 Digital School Cluster.....	30
BAB 3.....	31
METODE PERANCANGAN	31
3.1 Dasar Perancangan	31
3.2 Alur Tahap Perancangan	31
3.3 Alur Pola Pikir.....	33
BAB 4.....	34
ANALISA DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Analisa Kontekstual.....	34
4.1.1 Pemilihan Site	34
4.1.2 Analisa Site	40
4.2 Analisa Fungsional	49
4.2.1 Pelaku.....	49

4.2.2 Aktivitas/Kegiatan	51
4.2.3 Kebutuhan Ruang	52
4.2.4 Besaran.....	54
4.3 Analisis Aspek Teknis (Sistem Struktur)	59
4.3.1 Struktur Bawah	59
4.3.2 Struktur Utama.....	59
4.3.3 Struktur Atap.....	60
4.4 Analisis Aspek Kinerja (Utilitas)	60
4.4.1 Sistem Air Bersih.....	60
4.4.2 Sistem Air Kotor	61
4.4.3 Sistem Kebersihan Bangunan	61
4.4.4 Sistem Instalasi Listrik.....	61
4.4.5 Sistem Keamanan Bangunan	62
4.5 Analisa Arsitektural.....	62
4.5.1 Konsep	62
4.5.2 Filosofi Konsep.....	63
4.6 Ornamen	65
BAB 5.....	66
HASIL PERANCANGAN.....	66
5.1 Gubahan Massa	66
5.2 Penerapan Konsep	71
5.2.1 Skema Rumah Joglo pada bangunan	71
5.2.2 Bentuk Fasad Bangunan	75
5.2.3 Tata Ruang Interior.....	78
5.2.4 Material.....	82
KESIMPULAN	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Pelaku Usaha Kota Semarang 2021.....	6
Tabel 1.2 Keaslian Penulisan.....	11
Tabel 2.2 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernacular, Dan Neovernakular..	19
Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Utama.....	24
Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang Kegiatan Penunjang.....	26
Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola.....	26
Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Kegiatan Service.....	26
Tabel 4.1 Kriteria Pemilihan Tapak.....	39
Tabel 4.2 Aktivitas Pelaku.....	51
Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Utama.....	52
Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Kegiatan Penunjang.....	53
Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola.....	54
Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Kegiatan Service.....	54
Tabel 4.7 Besaran Ruang.....	55
Tabel 5.1 Gubahan Massa.....	66
Tabel 5.2 Material.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Co-Working Space Di Solo Technopark.....	28
Gambar 2.2 Hardesty Arts Center.....	29
Gambar 2.3 Digital School Cluster.....	30
Gambar 3.1 Alur Pola Pikir.....	33
Gambar 4.1 Pemilihan Site Opsi 1.....	35
Gambar4.2 Pemilihan Site Opsi 2.....	36
Gambar 4.3 Site Terpilih.....	38
Gambar 4.4 Grafik Suhu Kota Semarang 2023.....	40
Gambar 4.5 Suhu Kota Semarang 2023.....	41
Gambar 4.6 Kecepatan Angin Dan Tekanan Udara Kota Semarang.....	41
Gambar 4.7 Pencahayaan.....	43
Gambar4.8 Penghawaan.....	44
Gambar 4.9 Kebisingan.....	45
Gambar 4.9 Aksesibilitas.....	45
Gambar 4.10 Pohon Karet.....	46
Gambar 4.11 Lidah Buaya.....	47
Gambar 4.12 Pohon Cemara.....	47
Gambar 4.13 Pohon Pinus.....	48
Gambar 4.14 Pohon Boxwood.....	49
Gambar 4.15 Denah Rumah Joglo.....	63
Gambar 5.1 Pendhapa.....	72

Gambar 5.3 Pringgitan.....	72
Gambar 5.4 Hall.....	72
Gambar 5.5 Senthong Tengen.....	73
Gambar 5.6 Kantor.....	73
Gambar 5.7 Senthong Kiwo.....	74
Gambar 5.8 Cafe.....	74
Gambar 5.9 Fasad.....	75
Gambar 5.10 Secondary Skin.....	75
Gambar 5.11 Secondary Skin.....	76
Gambar 5.12 Secondary Skin.....	76
Gambar 5.13 Warak Ngendong.....	77
Gambar 5.14 Batik Semarang.....	77
Gambar 5.15 Gapura.....	78
Gambar 5.16 Resepsionis.....	78
Gambar 5.17 Ruang Meeting.....	79
Gambar 5.18 Perpustakaan.....	79
Gambar 5.19 Mini Teater.....	80
Gambar 5.20 Galeri Digital.....	80
Gambar 5.21 VR Area.....	81
Gambar 5.22 Cafe.....	81

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

1.1.1 Perancangan

Digital adalah sebuah konsep yang berbasis pada penggunaan bilangan biner, yang terdiri dari 0 dan 1, yang menggambarkan keadaan antara off (mati) dan on (hidup). Proses penjabaran ini berdasarkan pada logika algoritma. Digital memiliki kemampuan untuk melakukan semua proses secara bersamaan, seperti proses produksi, distribusi, dan konsumsi, yang semuanya dapat dilakukan dalam satu sistem (Muhasim, 2017).

Perkembangan teknologi digital telah membuka era digital yang secara umum dapat dilihat melalui tiga tahap penting berikut ini: Lahirnya Komputer:

- a) Dimulai pada tahun 1940 dengan kelahiran komputer dan terus berkembang sejak saat itu, mengubah cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan memproses informasi.
- b) Lahirnya Internet: Internet atau *World Wide Web* (WWW) lahir pada tahun 1989, membawa revolusi dalam akses informasi, komunikasi global, dan interaksi manusia secara digital.
- c) Lahirnya Situs Jejaring Sosial: Situs jejaring sosial mulai muncul pada tahun 1997 dan penggunaannya menjadi semakin marak sejak tahun 2000-an, mengubah dinamika sosial dan cara orang berinteraksi secara signifikan.

1.1.2 Creative

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan merancang rencana untuk kemajuan. Gagasan ini menjadi kunci dalam pemikiran dan hasil karya seseorang dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang sedang berkembang (Shadiq, 2010).

Untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia, dibutuhkan sebuah pusat kreatif dengan desain bangunan yang baik agar masyarakat merasa lebih nyaman, aman, dan produktif. Hal ini akan memungkinkan pusat tersebut menjadi tempat bagi komunitas kreatif untuk melakukan berbagai aktivitas pengembangan industri kreatif seperti bekerja, belajar, mencari pengetahuan, berkarya, dan berkolaborasi (Vania, L., Wulandari, A. A. A., & Rachmayanti, I. 2021)

1.1.3 Ruang atau *Space*

Ruang adalah padanan kata "*space*" dalam Bahasa Indonesia. Menurut *Oxford English Dictionary*, "*space*" berasal dari kata Latin "*spatium*" yang berarti terbuka luas, memungkinkan orang berkegiatan dan bergerak leluasa di dalamnya serta dapat berkembang tanpa batas. Menurut Muntiz (Jayadinata, 1999), ruang diberi definisi sebagai tempat acuan yang menunjukkan posisi peletakan sebuah objek dan menjadi medium yang memungkinkan suatu objek bergerak.

1.1.4 Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular tidak hanya mengadopsi elemen-elemen fisik dari gaya tradisional dalam bentuk yang lebih modern, tetapi juga memasukkan elemen non-fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, dan aspek religius. Dengan demikian, arsitektur ini menciptakan desain yang menghubungkan nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan dan estetika zaman modern.

Arsitektur Neo Vernakular merupakan salah satu konsep yang muncul dalam arsitektur era Post Modern. Post Modern adalah aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an sebagai reaksi terhadap arsitektur modern. Gerakan ini, yang dipelopori oleh beberapa arsitek termasuk Charles Jencks, bertujuan mengkritisi arsitektur modern karena bentuk-bentuknya yang dianggap monoton. Para arsitek ingin memperkenalkan konsep baru yang lebih menarik dan beragam dibandingkan dengan arsitektur modern. (Yahya, 2013).

A. Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Berdasarkan pernyataan Charles Jencks dalam bukunya “Language of Post-Modern Architecture (1990)”, ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Selalu Menggunakan Atap Bumbungan

Atap bumbungan menutupi bagian tembok hingga hampir ke tanah, sehingga lebih banyak atap yang berfungsi sebagai elemen pelindung dan penyambut daripada tembok yang dianggap sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.

b. Batu Bata sebagai Elemen Konstruksi Lokal:

Bangunan didominasi oleh penggunaan batu bata abad ke-19 gaya Victorian, yang mencerminkan budaya arsitektur Barat.

c. Mengembalikan Bentuk-Bentuk Tradisional yang Ramah Lingkungan dengan Proporsi Vertikal:

Arsitektur ini mengadopsi bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dan proporsi yang lebih vertikal.

- Kesatuan antara Interior yang Terbuka melalui Elemen Modern dengan Ruang Terbuka di Luar Bangunan:

Desain arsitektur ini menciptakan kesatuan antara interior terbuka yang modern dan ruang terbuka di luar bangunan.

- Warna-Warna yang Kuat dan Kontras:

Penggunaan warna-warna yang kuat dan kontras menjadi ciri khas dalam desain Arsitektur Neo-Vernakular.

Mendapatkan unsur-unsur baru dalam arsitektur dapat dicapai melalui pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, sambil tetap mempertimbangkan elemen lokal. Ciri-ciri dari pendekatan ini adalah sebagai berikut:

a. Bentuk-Bentuk yang Menerapkan Unsur Budaya dan Lingkungan:

Unsur budaya dan lingkungan, termasuk iklim setempat, diungkapkan

dalam bentuk fisik arsitektural seperti tata letak denah, detail, struktur, dan ornamen.

- b. Penerapan Elemen Non-Fisik: Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makrokosmos, religi, dan lainnya yang menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c. Produk yang Mengutamakan Penampilan Visual: Bangunan yang dihasilkan tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular, melainkan menciptakan karya baru yang mengutamakan penampilan visualnya.

1.1.5 Kota Semarang

Kota Semarang adalah Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang ini terletak tepat di bagian tengah Pulau Jawa. Terkenal dengan slogan "Semarang Beauty of Asia"-nya, Semarang kaya akan berbagai budaya dan pariwisatanya. Kota Semarang memiliki luas wilayah sebesar 373,70 km². Terdiri dari 16 wilayah kecamatan dan 177 kelurahan. Kota Semarang juga dibagi menjadi dua bagian berdasarkan kondisi topografinya, yaitu Kota Semarang Bawah dan Kota Semarang Atas. Kota Semarang Bawah merupakan dataran rendah, sedangkan Kota Semarang Atas merupakan dataran tinggi/perbukitan.

Dilansir dari laman Badan Pusat Statistik Kota Semarang, tercatat kepadatan penduduk di Kota Semarang pada tahun 2021 berjumlah 4.431,92 (jiwa/km²) atau sebesar 1.656.564 jiwa. penyumbang atau penggerak ekonomi paling besar di Kota Semarang adalah sektor pariwisata dan perdagangan. Tak heran jika pertumbuhan hotel, restoran, dan berbagai tempat wisata mulai dari wisata alam, wisata religi, wisata kuliner hingga wisata perbelanjaan tumbuh dengan pesat.

1.1.6 Perancangan *Digital Creative Space* dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Berdasarkan penggabungan dari semua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa judul Tugas Akhir ini adalah “*Digital Creative Space* dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular”. Perancangan ini dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan ruang digital kreatif di Semarang.

1.2 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan daerah yang kaya akan budaya. Bukan hanya soal budaya yang tertanam di masyarakat, namun sektor ekonomi kreatif yang berakar pada budaya lokal juga semakin berkembang. Bahkan, ekonomi kreatif ini juga memberikan kontribusi sebesar 18% terhadap PDB menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Ekonomi kreatif dapat menjadi peran yang strategis dalam perekonomian nasional karena pemerintah berharap ekonomi kreatif menjadi tumpuan perekonomian nasional yang mampu menciptakan nilai tambah dan mampu mendukung penguatan citra dan budaya Indonesia (Prajanti, S. D. W., Margunani, M., Rahma, Y. A., Kristanti, N. R., & Adzim, F. 2021). Kota Semarang merupakan daerah yang kaya akan budaya. Bukan hanya soal budaya yang tertanam di masyarakat, namun sektor ekonomi kreatif yang berakar pada budaya lokal juga semakin berkembang. Bahkan, ekonomi kreatif ini juga

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 jenis sub sektor dalam ekonomi kreatif yang meliputi aplikasi, pengembang permainan (game), musik, arsitektur, desain komunikasi visual, fashion, kriya, kuliner, desain interior, desain produk, fotografi, periklanan, penerbitan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio. Tujuh belas sub sektor tersebut menyatu dengan sektor ekonomi induknya berdasarkan lapangan usaha.

Tabel 1.1 Jumlah Pelaku Usaha Kota Semarang 2021

Sumber: Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota

Semarang, 2021

No	Jenis Usaha	Jumlah Pelaku	Presentase (%)
1	Periklanan	13	0,19
2	Arsitektur	16	0,23
3	Desain Produk	30	0,43
4	Kriya	127	1,83
5	Fashion	81	1,17
6	Film, Animasi , & Video	10	0,14
7	Penerbitan	78	1,12
8	Pengembang Permainan	10	0,14
9	Kuliner	5.691	81,93
10	Musik	672	9,67
11	Desain Interior	17	0,24
12	Desain Komunikasi Visual	17	0,24
13	Televesi dan Radio	30	0,43
14	Fotografi	17	0,24
15	Seni Pertunjukan	114	1,64
16	Seni Rupa	11	0,16
17	Aplikasi	12	0,1
TOTAL		6946	100%

Tabel di atas menunjukkan jumlah pelaku ekonomi kreatif yang tergabung dalam naungan Komite Ekonomi Kreatif Kota Semarang pada tahun 2021. Saat ini, Kota Semarang telah memiliki pelaku di semua sub sektor ekonomi kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan ekonomi kreatif di Kota Semarang telah berkembang secara signifikan. Dari 17 sub sektor, Kota Semarang memiliki lima sub sektor utama dalam ekonomi kreatif, yaitu kuliner, musik, seni pertunjukan,

fashion, dan kriya. Tiga sub sektor unggulan, yaitu kuliner, kriya, dan fashion, masih sangat menjanjikan karena permintaannya yang tetap tinggi. Sub sektor musik sangat potensial untuk dikembangkan karena komunitas atau pelakunya yang banyak. Berdasarkan informasi Tabel 1, diketahui bahwa lima sub sektor utama ekonomi kreatif di Kota Semarang adalah kuliner (22,9%), musik (20,8%), fashion (9,91%), kriya (9,2%), dan desain produk (7,08%).

Sedangkan sub sektor lainnya masih di bawah angka 5%, seperti desain interior, desain komunikasi visual, penerbitan, arsitektur, aplikasi, seni rupa, televisi dan radio, periklanan, fotografi, seni pertunjukan, dan pengembang permainan (game). Untuk mengatasi kekurangan ini, diperlukan pengembangan yang lebih intensif dalam sektor digital melalui pusat digital kreatif yang bertujuan untuk menyediakan fasilitas dan dukungan bagi individu serta komunitas yang berkecimpung di bidang digital. Adanya pusat kreatif ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas dan kemampuan para pelaku industri digital, menciptakan peluang kolaborasi, serta meningkatkan daya saing dan inovasi dalam sub sektor digital.

Transformasi digital telah menjadi tren global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Di Indonesia, kebijakan akselerasi transformasi digital dapat mempercepat pertumbuhan ekonomi, terutama di sektor ekonomi kreatif (Bangsawan, G. 2023). Perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap berbagai lini kehidupan, termasuk bidang kreatif. Hal ini berdampak positif dengan membuka peluang usaha baru di sektor industri kreatif digital, didorong oleh semakin meluasnya penggunaan media sosial dan meningkatnya jumlah hiburan berbasis digital. Rofaida dkk mengungkapkan bahwa saat ini industri kreatif di Indonesia fokus pada pengembangan dan peningkatan industri kreatif digital karena mampu meningkatkan nilai yang lebih tinggi. (cetak biru industri kreatif 2015-2025). Hal ini membuka peluang besar bagi industri kreatif untuk mulai mengembangkan sektor industri kreatif digital. Namun kekurangan sumber daya manusia masih menjadi permasalahan bagi perkembangan industri kreatif digital di Indonesia, sehingga dibutuhkan ruang untuk memenuhi kebutuhan peningkatan keterampilan baik dari segi teknologi maupun pembinaan kreativitas sumber daya manusia.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan Umum

- a) Bagaimana cara merancang *Digital Creative Space* sebagai ruang untuk mengakomodasi *industry* digital kreatif, memfasilitasi pertumbuhan bisnis dan kreativitas?

1.3.2 Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana merancang *digital creative space* yang dapat mengintegrasikan kearifan lokal dan budaya kreatif kota Semarang dalam rancangan desainnya?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

- a) Menyediakan fasilitas yang dapat membantu untuk mewedahi bagi individu, perusahaan, dan profesional digital kreatif.
- b) Menyediakan wadah untuk membantu mengembangkan industri kreatif digital
- c) Menyediakan ruang dengan pendekatan arsitektur yang sesuai dengan pengguna dan lingkungan setempat.

1.4.2 Sasaran

Adapun sasaran dari perancangan digital creative center ini adalah seluruh masyarakat Semarang terutama industri kreatif digital. *Digital Creative Space* dirancang sebagai ruang publik yang berfungsi sebagai sarana edukasi, rekreasi bekerja, kolaborasi dan promosi karya digital yang ada di kota Semarang, yang semuanya masih dalam lingkup satu kawasan sama.

1.5 Lingkup Pembahasan

1.5.1 Unsur Substansi

- a). Tata Ruang Luar

- Penataan Site
- Ruang Sirkulasi
- Ruang Terbuka Hijau dan Lingkungan Alami
- Fasilitas Pendukung
- Suasana

b). Tata Ruang Dalam

- Penataan Ruang (Jenis, Jumlah, dan Besaran Ruang)
- Ruang Sirkulasi
- Fasilitas Utama
- Fasilitas Pendukung
- Suasana

1.5.2 Lingkup Spasial

Spasial kawasan perancangan yang dilakukan terbatas pada kawasan site yang telah ditentukan, yaitu di Semarang Jawa Tengah. Status dan fungsi lahan ini adalah tanah kosong dengan luas $\pm 9000 \text{ m}^2$.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Penulisan Laporan Konsep Tugas Akhir ini, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang uraian dan penjelasan secara umum isi keseluruhan karya tulis yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, dan keaslian penulisan. Selain itu juga terdapat pengertian atau penjelasan judul yang menjelaskan secara singkat tentang konsep perancangan tugas akhir ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisi dasar atau teori yang relevan dengan objek dan permasalahan perancangan. Teori-teori yang akan diuraikan meliputi pengertian objek bangunan, standar bangunan, tinjauan dari pendekatan judul, studi preseden terkait fungsi bangunan atau tema yang sama.

BAB 3 METODE PERANCANGAN

Bab Metode Perancangan berisi uraian pola pikir dan langkah kerja yang ditempuh dalam penyusunan konsep tugas akhir. Hal ini meliputi dasar pemikiran atau alasan pemilihan tema/pendekatan, alur perancangan alur pola pikir.

BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab Analisa dan Pembahasan berisi pembahasan tentang lokasi eksisting site, pemilihan site, analisa site, analisa program ruang, dan analisa tema.

BAB 5 DRAF KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab Draft Konsep Perancangan akan diuraikan tahap awal pengembangan sebagai hasil akhir dari bab analisa dan pembahasan, berupa gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, serta penentuan konsep atau penekanan perancangan. Selain itu ada kesimpulan dan saran.

1.7 Keaslian Penulisan

Dilihat dari beberapa judul tugas akhir dan beberapa karya tulis dari sumber lain, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Hal tersebut dapat terlihat pada tipe bangunan, objek sasaran, konsep maupun pendekatan yang digunakan. Beberapa judul tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Keaslian Penulisan

NO	JUDUL	SUBSTANSI	PERBEDAAN
1	YOUTH CREATIVE CENTER DI YOGYAKARTA Penulis: Vincent Santoso. Tahun: 2015	Bagaimana wujud rancangan Youth Creative Center di Yogyakarta yang dapat meningkatkan kreativitas dengan tatanan ruang dalam dan luar yang memberi pengaruh bagi inderawi pemakai dengan pendekatan psikologi arsitektur?	– Latar belakang masalah – Tujuan desain – Sasaran pengguna – Lokasi site – Tata ruang
2	RANCANGAN PUSAT KREATIVITAS “DEPOK CREATIVE CENTER” DI KOTA DEPOK DENGAN PENDEKATAN	Merancang sebuah bangunan pusat kreativitas yang berlokasi di kota Depok dan menerapkan arsitektur biophilic pada bangunan tersebut. Merancang bangunan pusat kreativitas di Depok memerlukan	– Latar belakang masalah – Tujuan desain – Sasaran pengguna – Lokasi site – Tata ruang

	BIOPHILIC Penulis : Siti Nur Oktavia. Tahun: 2021	pertimbangan terkait dengan kondisi lingkungan, kebutuhan masyarakat setempat, serta peraturan yang berlaku.	
--	--	--	--

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Uraian Judul

2.1.1 Pengertian Digital Creative Space

Digital creative merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk menciptakan konten kreatif yang inovatif dan menarik. *Digital creative space* adalah sebuah rancangan yang mendukung dan mengembangkan ekosistem kreatif berbasis digital, menyediakan fasilitas, sumber daya, dan lingkungan kolaboratif yang dibutuhkan oleh para kreator digital untuk mengembangkan ide-ide inovatif mereka. Ruang ini memberikan akses ke berbagai sumber daya seperti perangkat lunak desain, alat pengeditan video, serta fitur kolaborasi yang memungkinkan interaksi. Dengan adanya *digital creative space*, batasan fisik dalam berkreativitas menjadi lebih minim, memungkinkan inovasi dan ekspresi kreatif untuk berkembang secara lebih luas dan cepat.

2.1.2 Tujuan Creative Space

Menurut British Council (2016: 2), *Creative Space* adalah tempat, baik itu fisik maupun virtual, yang menyatukan komunitas atau individu kreatif. Tempat ini memberikan ruang dan dukungan untuk komunitas tersebut dalam hal pengumpulan, pengembangan bisnis, dan berbagai bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya dan teknologi

Tujuan *Creative Space* adalah sebagai berikut:

- a) Menyediakan layanan fasilitas yang lengkap dan mampu mengintegrasikan keseluruhan subsektor dalam *industry* digital kreatif.
- b) Memberikan ruang kolaborasi antara individu yang memiliki minat dan bakat yang berbeda.
- c) Sebagai *platform* untuk belajar dan mengajar, *creative space* tidak

hanya memfasilitasi pengembangan keterampilan kreatif, tetapi juga mempromosikan pertukaran pengetahuan dan ide antara anggota komunitasnya.

- d) Sebagai sarana inovasi dan kreativitas bagi pengguna
- e) Memberikan apresiasi kepada komunitas atau individu yang telah berkarya dan berinovasi (Dewi, 2016:30).

2.1.3 Jenis *Creative Space*

Creative Space dapat juga dikenal dengan sebutan *collectives*, *cooperatives*, *labs*, *incubators* dan bisa bersifat statis atau dinamis.

Beberapa jenis *Creative Space* yang umum dijumpai antara lain:

- a) *Studio*: Menyediakan ruang kerja bagi individu atau kelompok kecil dalam bentuk *co-working space*.
- b) *Network*: *Creative Space* yang memiliki anggota tersebar di beberapa sektor tertentu
- c) *Online Platform*: Terhubung dengan sesama komunitas hanya melalui media online.
- d) *Center*: *Creative Space* yang besar dengan fasilitas tambahan seperti kafe, *bar*, cinema, ruang pameran, dan toko.
- e) *Cluster*: *Creative Space* di mana individu atau komunitas kreatif berkumpul dalam wilayah tempat tinggal yang sama.
- f) *Alternative*: *Creative Space* yang fokus pada kegiatan dengan komunitas baru, sektor, dan aspek keuangan (Dewi, 2016: 30).

2.1.4 *Creative Space* Berdasarkan Bentuk

Creative Space pun dikelompokkan berdasarkan bentuk usahanya, diantaranya:

- a) Struktural

Bentuk Struktural ini kemudian dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu *Creative Space* yang dibentuk atas dasar profit/private dan atas dasar non-profit/sosial.

b) Sektor

Creative Space dalam konteks model bisnis sektor dapat dibedakan menjadi dua jenis utama. Pertama adalah *Multidisciplinary Creative Space*, di mana berbagai komunitas dari berbagai bidang seperti kreatif, budaya, teknologi, sosial, dan bisnis berkumpul dalam satu lokasi. Tempat ini menjadi pusat aktivitas yang memungkinkan kolaborasi lintas bidang dan penciptaan inovasi yang terintegrasi. Di sisi lain, ada juga *Creative Space* Spesifik yang dirancang khusus untuk menampung komunitas dalam satu bidang tertentu saja, seperti games hub atau tech hub. Tempat-tempat ini mengutamakan fokus dan pengembangan dalam bidang spesifik tersebut, menyediakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan kolaborasi dalam industri yang sama.

c) Pelayanan

Sebagai pusat kreatif dalam bentuk layanan, *Creative Space* menyediakan berbagai fasilitas lengkap yang mencakup ruang untuk menyelenggarakan acara, area rekreasi, fasilitas pendidikan, dan lain sebagainya..

2.1.5 Kategori *Creative Center*

Menurut buku "*Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia*" oleh British Council (2017), pusat kreatif di Indonesia dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi-fungsinya sebagai berikut:

- a) *Creative Space*: Tempat di mana ide-ide kreatif dari individu atau komunitas dikembangkan. Digunakan sebagai tempat berkumpul untuk berbagai latar belakang yang berbeda, untuk mengadakan acara, *workshop*, serta untuk menciptakan, memamerkan, atau menjual karya.
- b) *Coworking Space*: Tempat yang menyediakan fasilitas untuk bekerja, di mana komunitas atau individu dapat berkumpul untuk berkolaborasi atau memperluas jaringan.

- c) *Makerspace*: Tempat yang dilengkapi dengan fasilitas alat khusus untuk digunakan dalam pembuatan suatu karya.

2.1.6 Industri Kreatif Digital

Industri kreatif digital merupakan sektor industri yang mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan bisnisnya. Industri ini memiliki keunggulan karena menggabungkan kolaborasi kreativitas antara sumber daya manusia dan teknologi. Ruang lingkup industri kreatif digital mencakup pengembangan game, aplikasi, media sosial, animasi, dan musik digital (Asti, 2018):

a) *Game*

Industri *game* melibatkan pembuatan dan produksi permainan yang tidak hanya bertujuan untuk hiburan tetapi juga untuk pendidikan dan pengembangan kemampuan bermain (Inneke DKK, 2019). *Platform* yang digunakan termasuk *arcade*, *PC*, dan *mobile*. Proses pengembangan game, menurut Fujiati & Rahayu (2020), meliputi: Inisiasi, tahap pembuatan konsep *game*.

- Pra-produksi, merupakan tahap desain game dan pembuatan *prototype*.
- Produksi, melibatkan kegiatan *coding*, perencanaan alur aplikasi, dan mengkompilasi agar game dapat dimainkan.
- Pengujian, pengujian permainan yang dilakukan di dalam internal.
- Beta, pengujian game yang dilakukan kepada pihak eksternal.
- *Release*

b) Animasi

Animasi adalah industri yang terkait dengan pembuatan animasi berbasis digital, yang proses produksinya melibatkan penggunaan komputer atau kombinasi antara teknologi komputer dan proses manual. Animasi dapat dihadirkan dalam berbagai *platform* media seperti layar lebar, serial TV, web, iklan, dan game, baik dalam format 2D maupun 3D (Suparmin DKK, 2017). Proses yang diperlukan

dalam pembuatan animasi meliputi:

- Pra Produksi, tahap rancangan tema, *synopsis*, *storyline* hingga menjadi *animatic*.
- Ide cerita, tahap pembuatan gagasan cerita.
- Naskah cerita/ skenario, tahap pengembangan *storyline* menjadi sebuah *scenario* dimana cerita sudah lebih detail.
- *Concept Art*, tahap pembuatan sketsa karakter.
- *Storyboard*, tahap pengembangan cerita ke dalam bentuk visual.
- *Animatic Storyboard*, *Casting and Recording*, tahap pemilihan pengisi suara dan rekaman pengisian dialog oleh tiap karakter.
- *Sound FX* dan *Music*, tahap pemberian sound tambahan, seperti lagu dll.
- Produksi, tahap *modelling* 2D/3D, pemberian tekstur, menganimasikan, dan rendering.
- *Post* Produksi, tahap komposisi dan editing serta tahap Rendering dan Penentuan *Video Composition Code*

c) Media Sosial

Fokus pada *platform* digital yang memfasilitasi interaksi sosial dan berbagi konten di internet.

d) Layanan Komputer dan Perangkat Lunak

Industri dalam bidang ini berkaitan dengan produksi yang menghasilkan aplikasi, *software* atau *website* yang dapat membantu mempermudah aktifitas penggunanya (Inneke DKK, 2019).

e) Musik Digital

Industri musik digital berhubungan dengan kegiatan menciptakan sebuah lagu, kreasi usik, *composing music* dari proses rekaman hingga produksi (Inneke DKK, 2019)

2.2 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

2.2.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan salah satu ideologi atau aliran

pemikiran yang berkembang pada era *post modern*, sebuah gerakan arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Post modern lahir dari protes para arsitek terhadap pola modern yang monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Menurut Charles A. Jenk, ada enam aliran pemikiran pada era *post modern*, antara lain Historicism, *Straight Revivalism*, Neo Vernakular, *Contextualism*, Metaphor dan *Post Modern Space*. Menurut (Budi A Sukada, 1988), terdapat enam aliran pemikiran pada era arsitektur *post modern*, salah satunya adalah arsitektur neo-verakular. Dari semua aliran yang berkembang pada era *post modern* ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut:

- a) Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
- b) Membangkitkan kembali kenangan historik.
- c) Berkonteks urban.
- d) Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
- e) Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
- f) Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
- g) Dihasilkan dari partisipasi.
- h) Mencerminkan aspirasi umum.
- i) Bersifat plural.
- j) Bersifat ekletik.

Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri di atas dapat digolongkan sebagai arsitektur *post modern* (Neo-Vernakular). Charles Jencks, orang yang menemukan lahirnya postmodernisme, mengemukakan 3 alasan yang mendasari munculnya *post modern*, yaitu:

- a) Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
- b) Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat

pribadi.

- c) Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo-Vernacular adalah sebagai berikut:

- a) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- b) Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c) Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Berikut merupakan perbandingan arsitektur Tradisional, Vernakular Dan Neo-Vernakular:

Tabel 2.2 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular, Dan Neo-Vernakular

No	Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-Vernakular
1	Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun temurun, berdasarkan kultur	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non-	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami

		dan kondisi lokal.	fisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	pembaruan menuju suatu karya yang modern.
2	Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental.	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur Vernakular.
3	Ide Desain	Lebih mementingkan fasad atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat di dalam.

2.2.2. Ciri – Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Dari pernyataan Charles Jencks dalam bukunya “*Language Of Post-Modern Architecture* (1990)” maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut:

- a) Selalu menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
- b) Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal). Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
- c) Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
- d) Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
- e) Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- a) Pemakaian atap miring
- b) Batu bata sebagai elemen lokal
- c) Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan

termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).

- b) Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c) Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya).

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci adalah sebagai berikut.

- a) Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- b) Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- c) Hubungan Lanse kap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- d) Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
- e) Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

2.3 Tinjauan Seni Rupa

Prinsip-prinsip seni rupa, yang juga disebut sebagai asas seni rupa, menekankan konsep-konsep desain seperti kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, proporsi, dan harmoni. Semua prinsip ini tetap konsisten, sehingga

tidak ada perubahan signifikan dalam desain yang sebelumnya dikenal sebagai "nirmana".

a) Prinsip Kesatuan

Prinsip kesatuan, yang sering disebut sebagai unity, memerlukan penerapan prinsip keseimbangan, ritme, proporsi, penekanan, dan harmoni. Setiap elemen dalam karya seni harus saling mendukung dan terintegrasi secara sistematis, membentuk suatu kesatuan yang utuh.

b) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot dalam karya seni. Pada karya dua dimensi, keseimbangan lebih menekankan pada bobot kualitatif atau bobot visual, yang artinya berat atau ringannya objek hanya dapat dirasakan secara visual. Sementara itu, pada karya tiga dimensi, prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot aktual atau bobot sesungguhnya. Ada dua jenis keseimbangan utama, yaitu simetris dan asimetris. Selain itu, terdapat juga keseimbangan radial atau memancar, yang dapat diperoleh dengan menempatkan elemen-elemen pada pusat-pusat bagian.

c) Prinsip Irama

Irama dalam karya seni muncul melalui pengulangan unsur-unsur yang digunakan secara teratur. Irama dapat terbentuk dalam karya seni rupa melalui pengaturan berulang-ulang unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan pencahayaan. Pengulangan unsur-unsur yang bervariasi disebut irama alternatif, sementara pengulangan dengan perubahan ukuran (besar-kecil) disebut irama progresif. Irama gerakan mengalir atau flow dapat terjadi secara kontinu (dari kecil ke besar) atau sebaliknya. Irama repetitif adalah pengulangan bentuk, ukuran, dan warna yang sama secara monoton).

d) Prinsip Penekanan

Dalam seni rupa, bagian yang menarik perhatian sering kali menjadi fokus dari prinsip penekanan, yang lebih dikenal sebagai prinsip dominasi. Dominasi dalam karya seni rupa dapat dicapai melalui

berbagai cara, seperti mengelompokkan beberapa unsur, pengaturan yang berbeda, baik dari segi ukuran maupun warnanya. Contohnya, gambar orang dewasa di antara sekelompok anak kecil atau warna merah di antara warna kuning. Penempatan elemen dominan tidak harus berada di tengah-tengah, meskipun posisi tengah cenderung memberikan kesan stabil.

e) Prinsip Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian-bagian yang satu dengan yang lainnya dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, jauh-dekat, dan sebagainya. Dalam seni rupa, khususnya seni kriya, perbandingan ini mempertimbangkan hubungan antara bidang gambar dan objeknya, sehingga menciptakan keselarasan yang estetik dalam karya seni tersebut.

f) Prinsip Keselarasan

Prinsip ini juga dikenal sebagai prinsip harmoni atau keserasian. Prinsip harmoni muncul karena adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan antara elemen-elemen dalam karya seni. Keserasian dapat dicapai melalui penataan bentuk, tekstur, atau warna-warna yang berdekatan (analog). Jika dalam sebuah karya terdapat warna-warna yang berlawanan (komplementer), diperlukan warna pengikat atau penyatu, seperti warna putih, untuk menciptakan keselarasan.

2.4 Kebutuhan ruang

a) Kegiatan Utama

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Utama

(Sumber Analisis Penulis:2024)

Kegiatan	Kebutuhan ruang
Penerimaan	<i>Entrance</i>
	<i>Drop Off</i>

	Resepsionis
	<i>Lobby</i>
Area Pengembangan <i>Game</i>	Studio <i>Coding</i>
	Ruang Desain <i>Game</i>
	Ruang Pengujian <i>Game</i>
	Ruang <i>Game</i>
Ruang Pengembangan Animasi	Ruang Studio Animasi
	Ruang <i>Storyboard</i>
	Ruang <i>Digital Drawing</i>
	Ruang <i>Editing</i>
Pengembangan Layanan Komputer dan Perangkat Lunak	Lab Komputer
Pengembangan Fotografi	Studio Fotografi
Pengembangan Sosial Media	<i>Studio Live Online</i>
	Ruang <i>Podcast</i>
Pelatihan	Ruang <i>Workshop</i>
	Ruang Kelas
Bekerja	<i>Co-Working Space</i>
Berdiskusi	Ruang <i>Meeting</i>
Pameran	<i>Digital Gallery</i>
Pertemuan	Auditorium
Kepustakaan	Perpustakaan

Makan	<i>Cafetaria</i>
Perbelanjaan	<i>Store</i>

b) Kegiatan Penunjang

Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang Kegiatan Penunjang

(Sumber Analisis Penulis: 2024)

Kegiatan	Kebutuhan ruang
Ibadah	Mushola
<i>Lavatory</i>	Toilet
Laktasi	Ruang Laktasi
Niaga	<i>ATM Center</i>
Penyimpanan	Ruang Arsip

c) Kegiatan Pengelola

Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

(Sumber Analisis Penulis: 2024)

Kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengelolaan	Ruang Kerja Divisi
	Ruang Direktur
Berdiskusi	Ruang Rapat
Makan	<i>Lavatory</i>

d) Kegiatan *Service*

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Kegiatan *Service*

(Sumber Analisis Penulis: 2024)

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Berganti Pakaian	<i>Locker</i>

Kebersihan	Janitor
Makan	Kantin
Keamanan	Ruang <i>Security</i>
Perbaikan dan Perawatan Gedung	Gedung Perlatan
	R. Perawatan Bangunan
	R. Mep
	R. Pompa
	R. Ac
	R. Cctv
	R. Trafo dan Enset
	R. <i>Control Panel</i>
	R. Penampungan Sampah
	R. <i>Water Treatment</i>

2.5 Studi Kasus/Preseden

2.5.1 Solo Techno Park

Solo Technopark (STP) merupakan kawasan terpadu berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terletak di Kota Surakarta, Jawa Tengah. STP didirikan oleh Pemerintah Kota Surakarta dengan tujuan untuk mengembangkan inovasi dan teknologi, meningkatkan potensi daerah atau lokal, mempersiapkan sumber daya kelas dunia, dan menumbuhkan semangat kewirausahaan.



Gambar 2.1 Co-Working Space di Solo Technopark

(Sumber: Surakarta.id)

Berikut adalah beberapa fungsi utama dari Solo Technopark:

a) Pusat Vokasi dan Inovasi Teknologi

STP merupakan tempat untuk mengembangkan dan mencetak sumber daya manusia yang unggul di bidang IPTEK. STP menyediakan berbagai program vokasi dan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan masyarakat di bidang IPTEK.

b) Pusat Riset Teknologi

STP merupakan tempat untuk melakukan penelitian dan pengembangan teknologi. STP bekerja sama dengan berbagai perguruan tinggi, lembaga penelitian, dan industri untuk mengembangkan teknologi baru yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

c) Pusat Riset Teknologi Terapan

STP merupakan tempat untuk mengembangkan dan menerapkan teknologi terapan. STP bekerja sama dengan berbagai industri untuk mengembangkan teknologi yang dapat langsung diterapkan di industri.

d) Ruang Publik

STP juga merupakan ruang publik yang dapat digunakan oleh

masyarakat untuk berbagai kegiatan, seperti rekreasi, edukasi, dan sosialisasi IPTEK. Solo Technopark merupakan salah satu upaya Pemerintah Kota Surakarta untuk meningkatkan daya saing daerah melalui pengembangan IPTEK. STP diharapkan dapat menjadi motor penggerak pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat Kota Surakarta.

2.5.2 Hardesty Arts Center



Gambar 2.2 Hardesty Arts Center

(Sumber: Archdaily.com)

Hardesty Arts Center didesain oleh Selser Schaefer Architects direncanakan untuk sebagai fasilitas pameran seni dan pendidikan di kota Tulsa. Melalui karya dari Selser Schaefer Architects, menjadi sebuah prestasi monumental yang tercapai dengan dibangunnya Pusat Seni Hardesty di tengah pusat kota Tulsa, lebih tepatnya di Distrik Seni Brady yang dinamis dan terus berkembang. Penekanan utama dari upaya ini adalah memberikan ruang bagi masyarakat untuk terlibat secara langsung dalam pengalaman seni, menciptakan ruang yang mendukung pertumbuhan budaya dan apresiasi seni di komunitas tersebut. Keberhasilan proyek ini memperkuat pentingnya kolaborasi antara sektor seni, arsitektur, dan masyarakat dalam menciptakan ruang.

2.5.3 Digital School Cluster



Gambar 2.3 Digital School Cluster

(Sumber: Archdaily.com)

Digital School cluster karya Muoto ini adalah sebuah pusat pendidikan yang unik dan inovatif yang terletak di bekas lokasi pabrik mobil Renault. Dirancang untuk memajukan kolaborasi dan pembelajaran di era digital, dengan fokus pada kewirausahaan, inovasi, dan teknologi. Bangunan itu sendiri merupakan contoh luar biasa dari desain arsitektur, mencerminkan pergeseran dari ekonomi industri menuju ekonomi digital.

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1 Dasar Perancangan

Digital Creative Space direncanakan sebagai pusat inovasi dan kolaborasi untuk industri kreatif digital. Dengan memanfaatkan konsep zona yang fleksibel, ruang ini disusun untuk mendukung berbagai kegiatan mulai dari pengembangan game, animasi, aplikasi digital, hingga produksi konten multimedia lainnya. Integrasi teknologi modern seperti perangkat keras terbaru dan infrastruktur internet yang handal menjadi prioritas untuk memfasilitasi kreativitas tanpa batas. Desain interior dipilih dengan mempertimbangkan sentuhan lokal dan modern yang menciptakan lingkungan inspiratif bagi para pengguna. Fasilitas seperti studio kreatif, ruang presentasi, dan area kolaborasi dirancang untuk mempercepat proses inovasi dan pertukaran ide antar-profesional. Dengan pendekatan berkelanjutan dan inklusif, *Digital Creative Space* di Semarang diharapkan dapat menjadi pusat pertumbuhan ekonomi kreatif digital yang berdampak positif bagi komunitas lokal dan industri kreatif secara keseluruhan.

Digital Creayive Center menjadi solusi bagi individu yang ingin mengekspresikan kreativitasnya melalui berbagai medium digital. *Digital Creative Center* ini diharapkan tidak hanya menjadi tempat untuk bekerja, tetapi juga merangkul semangat komunitas dan keberagaman kreativitas digital.

3.2 Alur Tahap Perancangan

Menurut Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) dalam buku “Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa” Pasal 36, tahap dalam proses perancangan terdiri dari beberapa langkah yang meliputi:

- a) Tahap Konsep Perancangan: Tahap ini melibatkan persiapan awal perancangan yang mencakup pemeriksaan setiap data dan informasi yang diterima. Proses ini mencakup analisis dan pengolahan data untuk menghasilkan program rancangan dan konsep awal.
- b) Tahap Perancangan: Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai sistem bangunan berdasarkan konsep yang telah

disetujui sebelumnya. Ini mencakup pengembangan konsep secara lebih detail untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang struktur dan fungsi bangunan.

- c) Tahap Pengembangan Perancangan: Pada tahap ini, fokusnya adalah menentukan sistem konstruksi, struktur bangunan, sistem mekanikal-elektrikal, pemilihan bahan bangunan, dan perkiraan biaya. Tujuannya adalah untuk mengatur semua elemen teknis yang diperlukan agar proyek dapat direalisasikan.
- d) Tahap Pembuatan Gambar Kerja: Tahap ini melibatkan penerjemahan konsep rancangan menjadi uraian dan gambar teknis yang detail. Gambar kerja ini diperlukan sebagai panduan bagi pelaksana konstruksi dalam mengimplementasikan desain yang telah disetujui.
- e) Tahap Lanjutan: Tahap ini melibatkan proses pengadaan dan pelaksanaan konstruksi, serta pengawasan berkala terhadap praktik perancangan. Proses ini juga mencakup pengolahan data primer seperti hasil penelitian lokasi dan data sekunder dari literatur terkait untuk mendukung tujuan perancangan.

Setiap tahap dalam proses perancangan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua aspek desain dan teknis terpenuhi dengan baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna jasa, serta mematuhi standar dan regulasi yang berlaku.

3.3 Alur Pola Pikir



Gambar 3.1 Alur Pola Pikir

Sumber: Analisis Penulis

BAB 4

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Kontekstual

4.1.1 Pemilihan Site

Pemilihan lokasi dalam merancang Creative center yaitu dengan memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Weber, 1909):

- a) Mempunyai nilai komersial yang tinggi, karena merupakan bagian dari bangunan perdagangan sehingga harus mampu meningkatkan kebutuhan dan permintaan masyarakat.
- b) Tidak jauh dari pusat Kota agar memberikan kemudahan bagi pengguna dan fasilitas penunjang tersedia lebih lengkap.
- c) Lokasi dekat dengan kegiatan pemuda sehingga lebih mudah menjangkau sasaran pengguna.
- d) Tapak mudah diakses oleh transportasi umum ataupun transportasi pribadi. Peter Beacock dan Fiona Brettwood dalam *The Architecture Handbook* mengungkapkan dalam memilih site lokasi perancangan untuk *community center* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - e) Letak lokasi *site* idealnya harus berdekatan dengan area komunitas
 - f) Dekat dengan fasilitas publik seperti sekolah, pertokoan, perpustakaan dll,
 - g) Memiliki akses yang mudah dan dekat dengan fasilitas transportasi umum.
 - h) *Site* dengan tipologi datar lebih baik karena mempermudah akses serta proses konstruksi akan lebih murah.
 - i) Dalam *site* harus tersedia fasilitas area parkir kendaraan, serta terdapat area terbuka seperti taman, area bermain, dan area olahraga. Kriteria pemilihan lokasi digunakan sebagai acuan dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk perancangan Cimahi *Digital Creative Center*,

sehingga berdasarkan dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

- Kemudahan aksesibilitas
- Ketersediaan fasilitas publik (sekolah, perpustakaan, pertokoan, dll)
- Mampu menjangkau sasaran pelaku yaitu komunitas, pemuda dan pelajar
- Dekat dengan pusat kota
- *Site* dengan tipologi datar

a) Opsi 1



Gambar 4.1 Pemilihan Site Opsi 1

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Luas Lahan : 8.915,46 m²

Batas-batas Tapak :

- Utara: Jl. Patimura, Gedung BRI, Museum Kota Lama
- Selatan: Bangunan kosong
- Timur: Gedung-gedung ruko

- Barat: Jl. MH. Haryanto, Gedung-gedung ruko

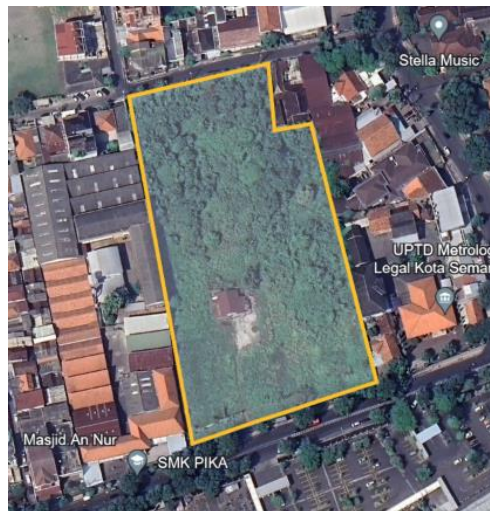
Potensi Tapak:

- Site mudah diakses transportasi umum
- Site dekat dengan tempat wisata
- Luas lahan cukup untuk pembangunan
- Site lebih dekat dari pusat kota

Kekurangan Tapak:

- Jalan satu arah

b. Opsi 2



Gambar 4.2 Pemilihan Site Opsi 2

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Luas lahan : 15.190,35 m²

Batas-batas Tapak :

- Utara: Stasiun Poncol
- Selatan: Bangunan sekitar
- Timur: SMK Pika

- Barat: UPTD Metrologi Legal Kota Semarang

Potensi Tapak :

- Site mudah diakses transportasi umum
- Site dekat dengan sekolah
- Luas lahan cukup untuk pembangunan

Kekurangan Tapak :

- Dekat dengan sumber kebisingan (stasiun kereta)

b) Site terpilih

Lokasi terpilihnya yaitu pada site 1



Gambar 4.3 Site Terpilih

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Luas Lahan : 8.915,46 m²

Batas-batas Tapak :

- Utara: Jl. Patimura, Gedung BRI, Museum Kota Lama
- Selatan: Bangunan kosong
- Timur: Gedung-gedung ruko
- Barat: Jl. MH. Haryanto, Gedung-gedung ruko

Potensi Tapak :

- Site mudah diakses transportasi umum
- Site dekat dengan tempat wisata
- Luas lahan cukup untuk pembangunan
- Site lebih dekat dari pusat kota

Tabel 4.1 Kriteria Pemilihan Tapak

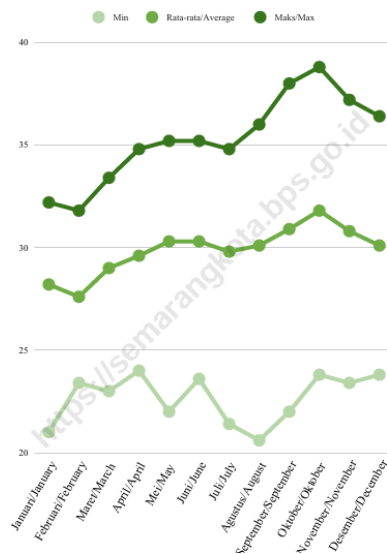
KRITERIA PEMILIHAN TAPAK	PERTINGAN PENILAIAN	BOBOT	SITE 1		SITE 2	
			NILAI	SKOR	NILAI	SKOR
Luas Site Memenuhi	Memiliki ukuran 3.000 – 20.000 M ²	10	10	100	9	90
Lokasi/Jarak	Terletak tidak terlalu jauh dari Tengah kota.	20	8	160	9	180
Pencapaian/Akses	Memiliki akses jalan yang bagus dan mudah dijangkau, terdapat moda transportasi umum yang dapat menjangkaunya.	10	9	90	9	90
Potensi Site/Suasana	Memiliki suasana site yang menenangkan.	30	9	270	8	240
Sarana/Prasarana	Dekat dengan pusat pendidikan seperti sekolah, perkantoran, dekat dengan lapangan utama, dekat dengan gedung serbaguna, dan auditorium.	10	7	70	7	70
Faktor Lingkungan	Tidak berlokasi di jurang atau tempat yang rawan bencana banjir, longsor,	20	7	140	7	140

	dan kebakaran				
Total		100		830	810

4.1.2 Analisa Site

1) Iklim

a. Suhu



Gambar 4.4 Grafik Suhu Kota Semarang 2023

(Sumber: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika)

Bulan Month	Suhu/Temperature (°C)			Kelembaban/Humidity (%)		
	Minimum	Rata-rata Average	Maksimum Maximum	Minimum	Rata-rata Average	Maksimum Maximum
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Januari/January	21,00	28,20	32,20	64,00	82,80	98,00
Februari/February	23,40	27,60	31,80	66,00	83,90	98,00
Maret/March	23,00	29,00	33,40	56,00	78,00	97,00
April/April	24,00	29,60	34,80	52,00	76,40	97,00
Mei/May	22,00	30,30	35,20	45,00	70,50	98,00
Juni/June	23,60	30,30	35,20	48,00	70,90	98,00
Juli/July	21,40	29,80	34,80	39,00	67,70	97,00
Agustus/August	20,60	30,10	36,00	37,00	64,10	99,00
September/September	22,00	30,90	38,00	32,00	61,50	89,00
Oktober/October	23,80	31,80	38,80	27,00	61,80	94,00
November/November	23,40	30,80	37,20	42,00	71,00	98,00
Desember/December	23,80	30,10	36,40	49,00	73,00	98,00

Gambar 4.5 Suhu Kota Semarang 2023

(Sumber: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika)

Menurut Badan Stasiun Meteorologi Klimatologi dan Geofisika Semarang, rata-rata suhu udara di Kota Semarang tahun 2023 berkisar antara 27,60°C sampai dengan 31,80°C. Tempat-tempat yang berdekatan dengan pantai memiliki suhu udara rata-rata yang relatif tinggi.

d. Penghawaan

Bulan Month	Kecepatan Angin (knot) Wind Velocity (knot)			Tekanan Udara/Atmospheric Pressure (mbar)		
	Minimum	Rata-rata Average	Maksimum Maximum	Minimum	Rata-rata Average	Maksimum Maximum
(1)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
Januari/January	0,00	4,40	21,00	1.003,80	1.008,70	1.013,10
Februari/February	0,00	4,80	20,00	1.004,80	1.008,70	1.013,60
Maret/March	0,00	3,90	14,00	1.005,70	1.009,70	1.014,10
April/April	0,00	3,50	14,00	1.004,70	1.008,60	1.012,80
Mei/May	0,00	3,90	13,00	1.003,60	1.010,00	1.014,20
Juni/June	0,00	3,90	13,00	1.006,00	1.009,80	1.013,00
Juli/July	0,00	4,00	15,00	1.006,40	1.010,70	1.014,40
Agustus/August	0,00	4,50	14,00	1.007,00	1.011,40	1.016,10
September/September	0,00	4,80	18,00	1.005,90	1.010,60	1.014,20
Oktober/October	0,00	4,90	20,00	1.006,20	1.010,80	1.014,50
November/November	0,00	3,80	15,00	1.004,00	1.009,30	1.013,20
Desember/December	0,00	3,30	19,00	1.005,20	1.009,60	1.013,70

Gambar 4.6 Kecepatan Angin dan Tekanan Udara Kota Semarang 2023

(Sumber: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika)

Menurut Badan Stasiun Meteorologi Klimatologi dan Geofisika Kota Semarang, rata-rata kelembaban udara berkisar dari 61,50% sampai dengan 83,90%, sedangkan rata-rata tekanan udara berkisar antara 1.008,60 mbar sampai dengan 1.011,40 mbar. Kecepatan angin rata-rata bervariasi antara 3,30 knot sampai dengan 4,90 knot, dengan nilai maksimum mencapai 21,00 knot.

2) Regulasi

Lokasi site berada di Jl. Patimura, Kebonagung Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50227 dengan luas $\pm 8.915,46 \text{ m}^2$. Berdasarkan peraturan daerah Kota Semarang nomor 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang tahun 2011-2031. Sesuai dengan Rencana Pembagian Wilayah Kota (BWK) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2) BWK I meliputi Kecamatan Semarang Tengah, Kecamatan Semarang Timur dan Kecamatan Semarang Selatan dengan luas kurang lebih 2.223 (dua ribu dua ratus dua puluh tiga) hektar. Pengembangan perumahan dengan bangunan vertikal (rumah susun/ apartemen) dilakukan di kawasan pusat kota (BWK I, BWK II, dan BWK III) dan kawasan lainnya yang terdapat Kawasan permukiman padat dan kumuh dengan tujuan untuk menambah ruang terbuka hijau dengan koefisien dasar bangunan paling tinggi 80 % (delapan puluh persen). Sehingga aturan pada site ini yaitu:

Data Site:

- Nama Jalan : di Jl. Patimura, Kebonagung Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50227
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB): 4 lantai
- Koefisien Dasar Hijau (KDH): 20%
- Garis Sempadan Bangunan (GSB): 20 meter
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB): 80%

3) Pencahayaan



Gambar 4.7 Pencahayaan

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Pergerakan matahari dari timur ke barat dapat dimanfaatkan dengan menempatkan ruangan di sisi timur bangunan agar mendapatkan cahaya lembut di pagi hari, yang cocok untuk memulai aktivitas. Pada siang hari, pencahayaan alami dapat dimaksimalkan melalui *skylight*. Di sore hari, sisi barat bangunan menerima sinar matahari yang hangat. Keuntungannya termasuk pengurangan kebutuhan akan pencahayaan buatan, serta peningkatan estetika dan kenyamanan dari cahaya matahari terbenam.

4) Penghawaan

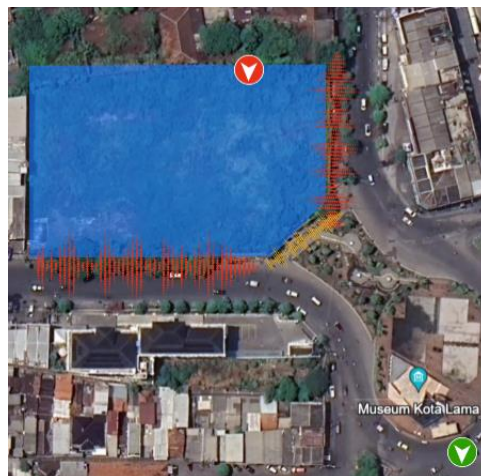


Gambar 4.8 Penghawaan

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Angin masuk dari arah barat dan utara, angin dari arah barat sering kali membawa udara segar dari lautan atau daerah terbuka, memberikan pendinginan alami dan sirkulasi udara yang diperlukan di dalam ruangan.

5) Kebisingan



Gambar 4.9 Kebisingan

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

● Kebisingan tinggi

● Kebisingan sedang

Sisi utara site mengalami tingkat kebisingan tinggi karena berdekatan dengan Jalan Patimura, yang merupakan jalan utama dengan lalu lintas padat. Sisi barat juga menghadapi kebisingan tinggi karena berdekatan dengan Jalan MT Haryono, yang juga merupakan jalur lalu lintas yang sibuk. Sebaliknya, sisi barat daya bangunan memiliki tingkat kebisingan yang sedang karena menghadap ke taman dan Museum Kota Lama Semarang, area yang lebih tenang dan hijau. Dengan penggunaan vegetasi peredam kebisingan yang baik dalam isolasi suara, dapat membantu mengelola dampak kebisingan dari kedua sisi yang lebih bising.

6) Aksesibilitas



Gambar 4.10 Aksesibilitas

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

● Akses Masuk

● Akses Keluar

Akses masuk dan keluar kendaraan di bangunan ini dirancang menjadi satu jalur yang mengelilingi bangunan, memastikan aliran lalu lintas yang teratur dan efisien. Jalur yang mengelilingi bangunan ini untuk kendaraan dengan lancar tanpa mengganggu aktivitas di dalam bangunan.

7) View

Bangunan ini menawarkan view terbaik mengarah barat laut, dengan pemandangan langsung ke Museum Kota Lama yang ikonik, menggabungkan keindahan arsitektur historis dengan pesona panorama kota yang menawan.

8) Vegetasi

Vegetasi yang digunakan dalam perancangan pusat digital ini meliputi tanaman peneduh, penyerap polusi udara, peredam kebisingan, pemecah angin, dan penahan silau kendaraan. Setiap jenis vegetasi tersebut memiliki fungsi spesifik sesuai dengan ruang aktivitas dan zona yang berbeda.

Penjelasannya sebagai berikut:

a) Vegetasi peneduh adalah tanaman yang digunakan untuk memberikan keteduhan, mengurangi panas matahari langsung, dan menurunkan suhu di area sekitarnya.



Gambar 4.11 Pohon Karet

(Sumber: www.petanidigital.com)

Contohnya termasuk pohon-pohon besar seperti pohon beringin, dan pohon karet yang memiliki kanopi lebar dan padat. Vegetasi ini membantu menciptakan lingkungan yang lebih sejuk dan nyaman, serta melindungi area di bawahnya dari paparan sinar matahari berlebihan.

b) Vegetasi penyerap polusi udara adalah tanaman yang digunakan untuk menyerap dan mengurangi polutan dari udara, seperti debu, asap, dan gas berbahaya.



Gambar 4.12 Lidah Buaya

(Sumber: Www..Heihojablogspot.Com)

Contohnya termasuk tanaman seperti sansevieria (lidah mertua), pothos, dan spider plant (lidah buaya), yang dikenal efektif dalam menyaring racun dan meningkatkan kualitas udara. Vegetasi ini membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dengan mengurangi jumlah polutan di udara sekitar.

a) Vegetasi peredam kebisingan adalah tanaman yang digunakan untuk mengurangi tingkat kebisingan di lingkungan sekitar dedaunan lebat seperti pohon cemara, dan tanaman bambu.



Gambar 4.13 Pohon Cemara

(Sumber: www.hijaukan.com)

Contoh tanaman yang efektif dalam meredam kebisingan meliputi semak-semak lebat, pohon dengan dedaunan lebat seperti pohon cemara, dan tanaman bambu. Tanaman ini berfungsi sebagai

penghalang fisik yang menyerap dan menghalangi gelombang suara, sehingga membantu menciptakan lingkungan yang lebih tenang dan nyaman..

- b) Vegetasi pemecah angin adalah tanaman yang digunakan untuk mengurangi kecepatan angin dan melindungi area tertentu dari angin kencang.



Gambar 4.14 Pohon Pinus

(Sumber: www.daun.gepis.com)

Contoh tanaman yang efektif sebagai pemecah angin meliputi pohon-pohon berdaun lebat seperti cemara, pinus, dan eucalyptus, serta semak-semak tinggi seperti bambu dan pittosporum. Tanaman ini berfungsi sebagai penghalang alami yang mengurangi kecepatan angin, melindungi bangunan dan tanaman lain di sekitarnya, serta mengurangi risiko erosi tanah akibat angin.

- c) Vegetasi penahan silau lampu kendaraan adalah tanaman yang digunakan untuk mengurangi efek silau dari lampu kendaraan pada malam hari.



Gambar 4.15 Boxwood

(Sumber: www.plantinfo.co.za)

Contoh tanaman yang efektif dalam hal ini termasuk semak-semak tinggi dan padat seperti boxwood (*Buxus*), holly (*Ilex*), dan bamboo. Tanaman ini berfungsi sebagai penghalang visual alami yang menyerap dan memblokir cahaya lampu kendaraan, sehingga membantu menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan aman dengan mengurangi gangguan visual akibat silau.

4.2 Analisa Fungsional

4.2.1 Pelaku

Pelaku kegiatan pada Digital Creative Space dikelompokkan menjadi 3 yaitu Pengunjung, Pengunjung (member), Karyawan/pengelola. Pengunjung umum di dalamnya mencakup beragam pihak dengan kepentingan yang berbeda seperti masyarakat umum yang memiliki minat terhadap teknologi digital dan kreativitas, mereka datang untuk mengunjungi pameran, galeri, dan pertunjukan yang diselenggarakan. Pengunjung umum membawa energi dan keberagaman ke Digital Creative Space, menciptakan lingkungan yang dinamis dan ramah bagi semua orang yang tertarik dengan eksplorasi dan ekspresi kreatif. Melalui interaksi mereka, pusat tersebut menjadi tempat pertukaran ide, kolaborasi, dan inovasi yang memperkaya komunitas lokal dan global.

Pengunjung keanggotaan atau member adalah individu atau kelompok yang memiliki keanggotaan di Digital Creative Space ini, mereka memiliki akses khusus dan beberapa keuntungan yang di dapat seperti dapat menggunakan ruang kerja Bersama, studio kreatif yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Contoh pengunjung keanggotaan atau member:

- a) Profesional Kreatif: Individu atau tim yang menggunakan fasilitas untuk proyek-proyek kreatif, seperti fotografi, desain grafis, atau produksi multimedia dan lain-lain.
- b) Pengusaha dan Startup: Mereka yang mencari pelatihan, konsultasi, atau kesempatan jaringan untuk mengembangkan bisnis kreatif mereka.

Pengelola adalah individu atau tim yang bertanggung jawab atas secara keseluruhan guna tercapainya kenyamanan pengguna. Pengelola dibagi berdasarkan sifat kegiatan dan tugas yang dilakukan, yang meliputi administrasi, pelayanan, dan teknisi. Pada bagian administrasi bertugas sebagai penanggung jawab atas tugas-tugas administratif seperti penerima tamu, pengelola data, koordinasi pertemuan, penanganan panggilan telepon, dan pemeliharaan inventaris. Mereka juga dapat membantu dalam administrasi keanggotaan, registrasi acara, dan tugas-tugas lain yang membutuhkan pengelolaan dokumen. Bagian pelayanan meliputi petugas kebersihan, satpam, pegawai kantin, penjaga toko, dan lain-lain. Bagian Teknisi memiliki peran penting dalam menjaga dan mengelola infrastruktur teknologi serta peralatan kreatif yang digunakan oleh pengunjung dan anggota. Teknisi dalam Digital Creative Center memastikan bahwa semua aspek teknologi dan peralatan kreatif berfungsi secara optimal, sehingga pengunjung dan anggota dapat mengeksplorasi kreativitas mereka dengan lancar dan tanpa hambatan.

4.2.2 Aktivitas/Kegiatan

Tabel 4.2 Aktivitas Pelaku

No.	Pelaku	Aktivitas
1.	Pengunjung umum	<ul style="list-style-type: none">• Pengunjung pameran seni• Kegiatan seminar regional dan internasional• Pengunjung pertunjukan seni dan musik• Diskusi• Membaca di perpustakaan• Menikmati makanan dan minuman• Berbelanja di <i>store</i>• <i>Mengikuti</i> kegiatan workshop
2.	Pengunjung keanggotaan atau <i>member</i>	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan <i>coding</i>• Mendesain animasi• <i>Meeting</i>• Produksi video <i>Podcast</i>• Rekaman music• Pemotretan• <i>Editing</i>
3.	Pengelola atau karyawan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pelayanan, keamanan dan kenyamanan kepada pengguna <i>digital creative center</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan administrasi, koordinasi, dan pengawasan kepada pengguna <i>digital creative center</i> • Melakukan kegiatan pengadaan fasilitas digital creative center • Melakukan kegiatan pembersihan, perawatan, dan pemeliharaan fasilitas digital creative center
--	--	---

4.2.3 Kebutuhan Ruang

a) Kegiatan Utama

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Utama

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Penerimaan	<i>Entrance</i>
	<i>Drop Off</i>
	Resepsionis
	<i>Lobby</i>
Area Pengembangan <i>Game</i>	<i>Studio Coding</i>
	Ruang Desain <i>Game</i>
	Ruang Pengujian <i>Game</i>
	Ruang <i>Game</i>
Ruang Pengembangan Animasi	Ruang Studio Animasi
	Ruang <i>Storyboard</i>
	Ruang Digital <i>Drawing</i>
	Ruang <i>Editing</i>

Pengembangan <i>Music</i> Digital	Studio <i>Music</i>
Pengembangan Sosial Media	Studio <i>Live Online</i>
	Ruang <i>Podcast</i>
Pelatihan	Ruang <i>Workshop</i>
	Ruang Kelas
Bekerja	<i>Co-Working Space</i>
Berdiskusi	Ruang <i>Meeting</i>
Pameran	<i>Digital Gallery</i>
Kepustakaan	Perpustakaan
Makan	<i>Cafeteria</i>
Perbelanjaan	<i>Store</i>

c) Kegiatan Penunjang

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Kegiatan Penunjang

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Ibadah	Mushola
<i>Lavatory</i>	Toilet
Niaga	<i>ATM Center</i>
Penyimpanan	Ruang Arsip

d) Kegiatan pengelola

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelolaan	Ruang Kerja Divisi
	Ruang Direktur
Berdiskusi	Ruang Rapat
Makan	<i>Lavatory</i>

e) Kegiatan *Service*

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Kegiatan *Service*

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Kebersihan	Janitor
Makan	Kantin
Keamanan	Ruang <i>Security</i>
Perbaikan dan Perawatan Gedung	Gudang Perlatan
	R. Pompa
	R. CCTV
	R. Trafo dan Genset
	R. <i>Control Panel</i>

4.2.4 Besaran

Menguraikan standar besaran ruang berdasarkan:

- a) Ernest Neufert, Data Arsitek (DA)
- b) Time saver standars building standars for building (TSS)

c) Neufert Architecture Date (NAD)

d) Asumsi/Analisa pribadi

Tabel 4.7 Besaran Ruang

No	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Sumber	Standar	Total (m ²)	Sirkulasi
Kelompok Kegiatan Parkir							
	Mobil	1 Ruang	20	DA	15 m ² /mobil	300 m ²	390 m ²
	Motor	1 Ruang	80	DA	2 m ² /motor	200 m ²	208 m ²
Kelompok Kegiatan Penerimaan							
1	Hall	1 Ruang	200 org	DA	0,48 m ² /org	96 m ²	118,8 m ²
2	Drop Off	1 Ruang	1	DA	8 m ² /mobil	8 m ²	10,4 m ²
3	Resepsionis	1 Ruang	3 org	DA	4 m ² /org	12 m ² /org	15,6 m ²
Kelompok Kegiatan Pengelola							
1	R. Kepala	1 ruang	1 org	DA	16 m ² /org	16 m ²	20,8 m ²
2	R. Staff	1 ruang	16 org	DA	2,5 m ² /org	40 m ²	44,8 m ²
3	Pantry	1 ruang	2 org	Asumsi	16 m ² /unit	16 m ²	20,8 m ²
4	R. Arsip	1 ruang	2 org	TSS	6 m ² /unit	12 m ²	15,6 m ²
5	R. Rapat Kecil	1 ruang	15	DA	1,5 m ² /org	33 m ²	42,9 m ²
Kelompok kegiatan edukasi							

1	Ruang VR	1 ruang	10 org	asumsi	2 m ² /org	20 m ²	26 m ²
2	Lab komputer	1 ruang	20 org	asumsi	2 m ² /org	40 m ²	52 m ²
3	Ruang workshop	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37 m ²	48,75 m ²
4	Ruang kelas	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37 m ²	48,75 m ²
5	Mini library	1 ruang	25 org	DA	1,4 m ² /org	35 m ²	45,5 m ²
6	Hall pameran	1 ruang	50 org	asumsi	1,5 m ² /org	75 m ²	97,5 m ²
7	R. Teater	1 ruang	140 org	DA	0,5 m ² /org	72 m ²	93,6 m ²
Kelompok kegiatan pekerjaan							
1	Studio coding	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
2	Ruang desain game	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
3	Ruang pengujian game	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
4	Ruang studio animasi	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
5	Ruang storyboard	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
6	Ruang digital drawing	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²

7	Ruang editin g	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
8	Studio music	1 ruang	5 org	DA	30 m ² /org	30 m ²	39 m ²
9	Studio Arsitektur	1 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
10	Studio rekaman	1 ruang	8 org	DA	2,3 m ² /org	23 m ²	29,9 m ²
11	Studio Live online	5 ruang	25 org	asumsi	1,5 m ² /org	37,5 m ²	48,75 m ²
12	Ruang podcast	1 ruang	8 org	asumsi	1,5 m ² /org	12 m ²	15,6 m ²
Kelompok kegiatan penunjang							
1	Cafeteria	1 ruang	30 org	NAD	2,5 m ² /org	75 m ²	97,5 m ²
2	ATM center	1 ruang	3 org	asumsi	1,5 m ² /org	9 m ²	11,7 m ²
3	Toko souvenir	1 ruang					
4	Mushola						
	Area sholat laki-laki	1 ruang	20 org	DA	1,2 x 0,8 m ² /org	19,2 m ²	22 m ²
	Area sholat perempuan	1 ruang	20 org	DA	1,2 x 0,8 m ² /org	19,2 m ²	22 m ²
	T. Wudu laki-laki	1 ruang	3 org	DA	0,9 m ² /org	2,7 m ²	2,97 m ²

	T. Wudhu perempuan	1 ruang	3 org	DA	0,9 m ² /org	2,7 m ²	2,97 m ²
5	Toilet						
	Pria	1 ruang	5 org	DA	2,52 m ² /org	12,6 m ²	16,38 m ²
	Wanita	1 ruang	5 org	DA	2,52 m ² /org	12,6 m ²	16,38 m ²
	Difabel	1 ruang	1 org	asumsi	4 m ² /org	8 m ²	10,4 m ²
	Janitor	1 ruang	1 unit	asumsi		2 m ²	2,6 m ²
Kegiatan kelompok service							
1	R. Genset	1 ruang	1 unit				
2	R. Panel	1 ruang		DA	9 m ²	9 m ²	11,7 m ²
3	R. CCTV	5 org		Asumsi		18 m ²	23,4 m ²
4	R. pompa air	1 unit		Asumsi		9 m ²	11,7 m ²
6	R. Teknisi	1 unit		Asumsi		6 m ²	7,8 m ²
7	R. Cleaning Service	1 unit		Asumsi		9 m ²	11,7 m ²
8	Pos Satpam	1 unit		Asumsi		9 m ²	11,7 m ²

4.3 Analisis Aspek Teknis (Sistem Struktur)

4.3.1 Struktur Bawah

Pondasi adalah bagian dari struktur yang berfungsi untuk meneruskan beban menuju lapisan tanah pendukung di bawahnya (Setyanto, 2000).

a) Pondasi Tiang Pancang

Pondasi tiang pancang adalah jenis fondasi yang menggunakan tiang-tiang panjang yang ditanamkan ke dalam tanah untuk mendukung beban bangunan. Tiang-tiang ini ditempatkan di bawah struktur bangunan, dan berfungsi untuk mentransfer beban secara vertikal ke lapisan tanah yang lebih stabil di kedalaman tertentu. Pondasi ini biasanya dipilih dalam kondisi tanah yang lemah atau tidak stabil, di mana fondasi konvensional mungkin tidak cukup kuat untuk menopang beban bangunan dengan aman.

b) Pondasi Batu Kali

Pondasi batu kali merupakan tipe pondasi yang terbuat dari susunan batu alam yang disusun berlapis-lapis. Pondasi ini biasanya digunakan untuk bangunan dengan beban berat atau di daerah dengan tanah yang kurang stabil. Batu kali yang digunakan bisa berupa batu alam yang belum diolah atau batu yang dipecah sesuai ukuran tertentu.

4.3.2 Struktur Utama

Struktur Utama bangunan *Digital Creative Space* Semarang menggunakan *system* struktur beton bertulang. Secara umum beton bertulang merupakan bahan konstruksi yang umum digunakan dalam berbagai proyek bangunan, termasuk gedung, bendungan, jembatan, dan infrastruktur sipil lainnya. Struktur beton bertulang sering menjadi pilihan utama dalam konstruksi karena kemampuannya untuk menangani beban dan gaya tarik yang signifikan. Penggunaan beton bertulang lebih disukai dalam pekerjaan konstruksi dibandingkan dengan material konstruksi lainnya, terutama karena kemampuannya yang baik dalam menanggulangi gaya tarik dalam sistem struktur. Salah satu alasan utamanya adalah kekuatan komposit antara beton dan tulangan baja yang memungkinkan struktur ini untuk bekerja secara efektif dalam kondisi yang berat.

Dalam perancangan ini, terdapat *Core Wall* yang ditempatkan di sekitar area *lift* dan tangga darurat. *Core Wall* merupakan elemen penting dalam struktur bangunan yang berperan sebagai tulang punggung atau inti struktur. Fungsinya adalah untuk memperkuat dan memberikan kekakuan pada bangunan, serta sebagai penopang utama dari beban struktur bangunan itu sendiri. (Kusantrika, 2016)

4.3.3 Struktur Atap

Struktur Atap yang digunakan ada 2 yang pertama struktur atap datar, dan struktur atap godengan.

a) Struktur Atap Datar

Salah satu struktur atap yang digunakan pada bangunan *Digital Creative Space* adalah struktur atap datar. Atap datar ini menggunakan struktur dak beton yang terdiri dari campuran semen dan pasir dengan ketebalan minimal 7 cm, serta dilengkapi dengan tulangan beton satu lapis dengan jarak antar tulangan dua kali dari tebal plat.

b) Struktur Atap Godengan

Struktur atap godengan adalah bagian bangunan yang menahan atau mengalirkan beban-beban dari atap. Struktur atap terbagi menjadi rangka atap dan penopang rangka atap. Rangka atap berfungsi menahan beban dari bahan penutup atap sehingga umumnya berupa susunan balok-balok (dari kayu/bambu/baja) secara vertikal dan horizontal. Pada struktur *skylight* menggunakan rangka baja ringan.

4.4 Analisis Aspek Kinerja (Utilitas)

4.4.1 Sistem Air Bersih

Sistem air bersih pada bangunan *Digital Creative Space* Semarang yang menggunakan PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) dan penyimpanan di GWT (*Ground Water Tank*) menggabungkan dua sumber utama untuk memenuhi kebutuhan air harian. Air dari PDAM ini masuk ke dalam bangunan melalui saluran pipa utama dan disalurkan ke berbagai titik seperti *lavatory*, dan area lainnya yang membutuhkan air bersih. Selain PDAM, bangunan juga dilengkapi dengan *Ground Water Tank* (GWT) sebagai sumber air cadangan.

GWT berfungsi untuk menyimpan air dari sumur dalam atau sumber air bawah tanah lainnya. Air dari sumur dalam dipompa ke GWT untuk disimpan sebagai cadangan atau backup jika pasokan air dari PDAM mengalami gangguan atau terputus.

4.4.2 Sistem Air Kotor

Air kotor dari toilet dialirkan ke septictank atau tempat penampungan untuk diproses. *Septictank* ini berfungsi untuk mengendapkan zat padat dan membiarkan bakteri mengurai limbah sebelum air yang terbebas dari endapan dibuang. Periodik, septictank perlu dibersihkan atau disedot untuk menghilangkan endapan yang terbentuk selama proses pengolahan.

4.4.3 Sistem Kebersihan Bangunan

Sistem manajemen kebersihan bangunan *Digital Creative Space* Semarang telah dirancang dengan mempertimbangkan pengelolaan berbagai jenis limbah, termasuk organik, non-organik, dan limbah berbahaya. Tempat sampah tersedia dan terorganisir dengan cara yang memungkinkan pemisahan limbah berdasarkan jenisnya. Limbah organik seperti sisa makanan atau bahan organik lainnya dikumpulkan dalam wadah khusus dan kemudian diproses melalui kompos atau pengomposan untuk menghasilkan pupuk. Sedangkan limbah non-organik seperti kertas, plastik, kaca, dan logam dikumpulkan terpisah berdasarkan jenisnya. Limbah ini akan dialihkan ke proses daur ulang atau pengolahan untuk mengurangi volume limbah yang masuk ke tempat pembuangan akhir. Limbah berbahaya seperti baterai bekas, lampu neon, atau bahan kimia berbahaya dikelola sesuai dengan peraturan yang berlaku, dengan tempat sampah dan prosedur pengelolaan khusus untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengolahnya dengan aman agar tidak menimbulkan dampak negatif pada lingkungan.

4.4.4 Sistem Instalasi Listrik

Sistem listrik pada bangunan menggunakan sumber daya utama dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) dan dilengkapi dengan generator cadangan atau genset sebagai sumber listrik alternatif. PLN sebagai penyedia listrik utama mengalirkan listrik ke bangunan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti

pencahayaannya, peralatan elektronik, sistem pendingin udara, dan keperluan operasional lainnya. PLN umumnya dapat diandalkan, namun adanya generator cadangan atau genset diperlukan sebagai langkah antisipasi jika terjadi gangguan atau pemadaman listrik dari PLN.

4.4.5 Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan bangunan *Digital Creative Space* Semarang dilengkapi dengan teknologi CCTV untuk memantau secara langsung area-area penting di dalam dan sekitar bangunan. CCTV digunakan untuk mengawasi keamanan secara waktu nyata dan merekam aktivitas untuk investigasi jika diperlukan. Selain itu, dilengkapi dengan sistem sprinkler yang secara otomatis akan aktif saat mendeteksi kebakaran. Sprinkler akan memancarkan air secara otomatis untuk memadamkan api atau mengendalikan penyebarannya, sehingga membantu mengurangi kerusakan. Dan terdapat juga sistem hydrant yang tersedia di beberapa lokasi strategis di dalam bangunan. Hydrant ini dapat digunakan untuk memadamkan kebakaran dengan menyediakan sumber air yang memadai dan tekanan yang cukup untuk mengatasi kebakaran yang lebih besar.

4.5 Analisa Arsitektural

4.5.1 Konsep

Dalam perancangan *Digital Creative Space* Semarang konsep arsitektur yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- a) Desain arsitektur yang memberikan kesan yang bagus bagi pengguna dapat dicapai melalui berbagai elemen dan prinsip yang mengutamakan kenyamanan, keindahan, dan fungsionalitas
- b) Desain arsitektur yang dapat memberikan kesan yang positif, memenuhi kebutuhan pengguna, dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan produktif bagi mereka.
- c) Desain arsitektur pada bangunan *Digital Creative Space* Semarang dengan konsep arsitektur Neo-Vernakular menggabungkan elemen-elemen modern dengan karakteristik tradisional yang kuat.

4.5.2 Filosofi Konsep

Filosofi arsitektur pada bangunan ini mengambil inspirasi dari rumah tradisional Joglo, yang merupakan representasi konkret dari budaya masyarakat Jawa. Rumah Joglo tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai filosofis yang mendalam dan kompleks. Setiap elemen dalam struktur rumah Joglo memiliki makna tersendiri, yang dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai religi, kepercayaan, norma, dan adat istiadat masyarakat Jawa. Penerapan prinsip hierarki terlihat dalam pola penataan ruangnya. Setiap ruangan memiliki nilai yang berbeda, dengan ruang bagian depan bersifat umum (publik) dan bagian belakang bersifat khusus (pribadi/privat). Uniknya, setiap ruangan, mulai dari teras, pendhapa, hingga bagian belakang (pawon dan pekiwan), tidak hanya memiliki fungsi praktis tetapi juga sarat dengan unsur filosofi hidup etnis Jawa.

Skema sederhana rumah Joglo;



Gambar 4.16 Denah Rumah Joglo

(Sumber: www.bangkitmimpi.com)

- Pendhapa atau pendopo adalah area terbuka di bagian depan rumah, tanpa dinding, pagar, atau sekat, di mana tiang Soko Guru berada. Biasanya, ruang ini digunakan oleh penghuni rumah sebagai tempat pertemuan, serta untuk menerima tamu, kerabat, dan saudara.
- Pringgitan adalah ruang yang menghubungkan pendopo dengan omah njero atau omah dalem. Ruang ini bersifat semi-privat dan biasanya digunakan sebagai ruang tamu untuk menerima tamu atau kerabat dekat. Di masa lalu, masyarakat Jawa sering memanfaatkan Pringgitan untuk menyelenggarakan pertunjukan wayang kulit, dengan penonton

menyaksikan dari pendhopa. Nama "Pringgitan" berasal dari kata "Ringgit," yang berarti wayang.

- c) Omah Ndalem, yang juga dikenal sebagai omah-mburi atau dalem ageng, merupakan bagian inti dari rumah joglo. Ruangan ini berfungsi sebagai area khusus bagi penghuni rumah untuk berinteraksi dan bersantai bersama keluarga. Omah Ndalem terdiri dari ruang keluarga dan beberapa kamar yang dikenal dengan sebutan senthong.
- d) Senthong Kiwo adalah kamar yang terletak di sisi kiri omah ndalem, sesuai dengan arti kata "Kiwo" yang berarti kiri dalam bahasa Jawa. Karena posisinya yang dekat dengan dapur, Senthong Kiwo umumnya digunakan untuk menyimpan bahan pokok rumah tangga seperti beras, bumbu dapur, serta hasil pertanian. Selain itu, ruangan ini juga sering digunakan untuk menyimpan senjata dan perlengkapan pertanian.
- e) Senthong Tengah adalah kamar yang terletak di bagian tengah omah ndalem, dan posisinya yang paling dalam menjadikannya sebagai ruang yang paling disucikan dan disakralkan oleh pemilik rumah joglo.
- f) Senthong Tengen adalah kamar yang terletak di sisi kanan omah ndalem, sesuai dengan arti kata "Tengen" yang berarti kanan dalam bahasa Jawa. Kamar ini biasanya digunakan sebagai ruang tidur khusus bagi pemilik rumah, sehingga memiliki sifat yang sangat pribadi dan tidak mudah diakses oleh orang luar.
- g) Gandhok adalah ruangan yang terletak di sisi kanan dan kiri Pringgitan serta Omah Ndalem. Bentuknya memanjang dan posisinya terpisah dari bangunan utama dengan halaman terbuka sebagai pemisah. Gandhok Kiwo terletak di sebelah kiri Omah Ndalem dan biasanya digunakan sebagai ruang tidur para laki-laki.
- h) Gandhok Tengen terletak di sisi kanan Omah Ndalem dan biasanya digunakan sebagai ruang tidur para perempuan. Meskipun umumnya difungsikan sebagai ruang tidur, kadang-kadang Gandhok juga dimanfaatkan untuk menyimpan bahan makanan.
- i) Pawon, atau dapur, terletak di bagian belakang Omah Ndalem dan

dipisahkan dari bangunan utama oleh halaman terbuka, mirip dengan Gandhok. Dapur diposisikan jauh dari bangunan inti karena bangunan inti dianggap sangat suci dan sakral, sehingga dianggap tidak pantas jika berdekatan dengan dapur yang dapat dianggap kotor.

- j)** Pekiwan berfungsi sebagai kamar mandi dan toilet bagi penghuni rumah. Di dalam pekiwan terdapat sumur yang menyediakan air untuk mandi, mencuci, dan memasak. Menariknya, pekiwan terletak jauh dari bangunan inti, yaitu di bagian belakang dapur.
- k)** Seketheng adalah dinding pembatas yang terbuat dari batu bata dan dilengkapi dengan dua gerbang kecil. Seketheng berfungsi sebagai penghubung antara halaman luar rumah dengan halaman dalam

4.6 Ornamen

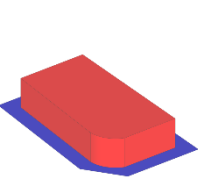
Ornamen pada Digital Creative Space Semarang menggambarkan identitas budaya Jawa atau mengadopsi konsep lokal, seperti arsitektur Neo-Vernakular yang mencerminkan kekayaan tradisi lokal dengan menggunakan ornamen tradisional yang diadaptasi ke dalam konteks modern.

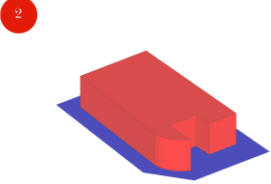
BAB 5 HASIL PERANCANGAN

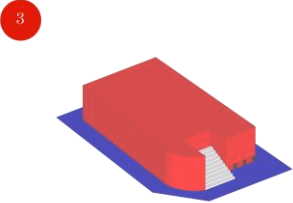
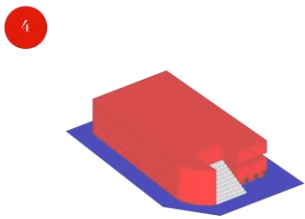
5.1 Gubahan Massa

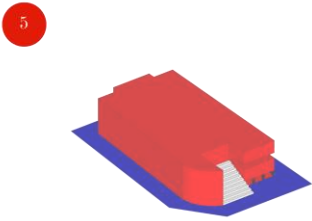
Digital Creative Space Semarang dengan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular menggabungkan elemen-elemen modern dengan tradisional untuk menciptakan sebuah bangunan yang tidak hanya fungsional namun juga mencerminkan identitas budaya lokal. Pendekatan ini memanfaatkan ornamen tradisional, material lokal, dan pola-pola arsitektur yang mengingatkan pada warisan budaya daerah. Di sisi lain, teknologi dan inovasi modern digunakan untuk menyempurnakan fungsi bangunan, seperti dalam penggunaan ruang yang fleksibel untuk komunitas kreatif digital serta fasilitas teknologi canggih. Desain bentuk bangunan menjadi fokus utama dalam menerapkan konsep Neo-Vernakular di Kota Semarang. Pengaturan bentuk bangunan dan ornamen mencerminkan prinsip-prinsip arsitektur tradisional yang diadaptasi dengan elemen-elemen modern. Berikut Gubahan massa pada bangunan *Digital Creative Space* Semarang:

Tabel 5.1 Gubahan Massa

No	Penjelasan	Bentuk Bangunan
1	Gubahan massa bangunan diambil dari bentuk dasar site dan mempertimbangkan akses kendaraan yang mengelilingi bangunan. Bentuk trapesium ini tidak hanya mencerminkan estetika arsitektur	

	<p>tradisional, tetapi juga mengoptimalkan tata letak ruang dengan mengakomodasi alur lalu lintas kendaraan.</p>	
2	<p>Perubahan pada bagian tengah depan dan sisi kiri bangunan dilakukan dengan menarik kedua bagian tersebut ke belakang, menciptakan variasi fasad yang dinamis melalui permainan maju-mundur.</p>	

3	<p>Bentuk tangga di depan bangunan ini terinspirasi oleh desain tangga Masjid Baiturahman di Semarang, dengan proporsi harmonis dan estetika elegan yang mencerminkan arsitektur tradisional. Selain itu, sebagian lantai 1 digunakan untuk akses parkir, menyediakan ruang parkir yang luas dan mudah diakses.</p>	
4	<p>Pada sisi depan kiri bangunan, dilakukan perubahan untuk menciptakan area outdoor yang lebih fungsional dan menarik. Perubahan ini mencakup penambahan teras</p>	

	<p>luas dengan tempat duduk yang nyaman, dirancang untuk menyediakan ruang bagi pengunjung untuk bersantai dan menikmati suasana luar ruangan.</p>	
5	<p>Pada sisi belakang bangunan, dilakukan penambahan massa bangunan untuk memenuhi kebutuhan fungsional berbagai ruangan. Penambahan ini mencakup pembangunan ruang-ruang baru yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi berbagai fungsi</p>	

	tambahan yang diperlukan	
--	-----------------------------	--

5.2 Penerapan Konsep

5.2.1 Skema Rumah Joglo pada bangunan

a. Pendhapa atau pendopo



Gambar 5.1 Pendhapa

(Sumber: arsitag.com)



Gambar 5.2 Balkon

(Sumber: Desain penulis, 2024)

Pendhapa atau pendopo, biasanya dimanfaatkan oleh penghuninya sebagai tempat pertemuan, menerima tamu, kerabat, dan saudara. Dalam konteks bangunan digital creative space, area balkon depan yang memiliki fungsi serupa, digunakan sebagai tempat bersantai dan berinteraksi, mencerminkan adaptasi modern dari fungsi tradisional pendopo.

b. Pringgitan



Gambar 5.3 Pringgitan

(Sumber: inspirasi.sidesainrumahminimalismewah.blogspot.com)



Gambar 5.4 Hall

(Sumber: Desain penulis, 2024)

Pringgitan, yaitu sebuah ruang semi privat yang biasanya digunakan sebagai ruang tamu untuk menerima tamu atau kerabat yang memiliki hubungan lebih dekat. Dahulu, masyarakat Jawa menggunakan Pringgitan untuk menghelat pagelaran wayang kulit, dengan penonton menyaksikan dari pendhapa. Oleh karena itu, ruangan ini disebut Pringgitan, yang berasal dari kata dasar "Ringgit" yang berarti wayang. Dalam konteks digital creative space, fungsi serupa diadaptasi melalui sebuah hall, yang merupakan ruang publik yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti pameran dan acara lainnya.

c. Senthong Tengen



Gambar 5.5 Senthong Tengen

(Sumber nataliahariati.blogspot.com)



Gambar 5.6 Kantor

(Sumber: Desain penulis, 2024)

Penerapan konsep sederhana rumah Joglo dalam bangunan modern melibatkan adaptasi Senthong Tengen, yaitu kamar yang terletak di sisi kanan omah ndalem. Seperti yang diindikasikan oleh namanya, "Tengen" yang dalam bahasa Jawa berarti kanan, kamar ini biasanya berfungsi sebagai ruang tidur pribadi bagi pemilik rumah. Dalam konteks digital creative space, area di sisi kanan bangunan diadaptasi untuk keperluan pengelola/kantor, yang sifatnya privasi bagi para pengguna.

d. Senthong Kiwo



Gambar 5.7 Senthong Kiwo

(Sumber: nesabamedia.com)



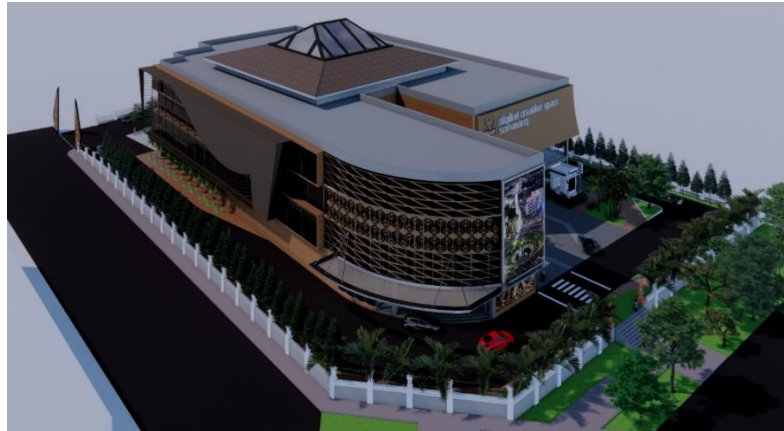
Gambar 5.8 Cafe

(Sumber: Desain penulis, 2024)

Penerapan konsep sederhana rumah Joglo dalam bangunan modern melibatkan adaptasi Senthong Kiwo, yaitu ruangan yang terletak di sisi kiri omah ndalem. "Kiwo," yang berarti kiri dalam bahasa Jawa, merujuk pada ruang ini yang biasanya digunakan untuk menyimpan bahan pokok rumah tangga seperti beras, bumbu dapur, hasil tani, serta perlengkapan pertanian dan senjata. Dalam bangunan digital creative space, area di sisi kiri ini diubah fungsinya menjadi kafe, yang digunakan sebagai tempat untuk makan dan bersantai.

5.2.2 Bentuk Fasad Bangunan

a. Atap



Gambar 5.9 Fasad

(Sumber: Desain penulis, 2024)

Atap pada bangunan ini mengadopsi bentuk Atap Tradisional Jawa yaitu Atap Joglo dengan dengan penyesuaian untuk menciptakan sebuah *skylight* yang memperkenankan cahaya alami masuk ke dalam bangunan.

b. *Secondary Skin*

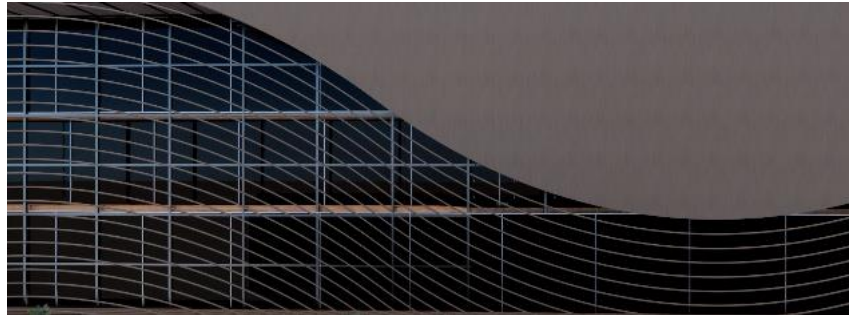


Gambar 5.10 Secondary Skin

(Sumber: Desain penulis, 2024)

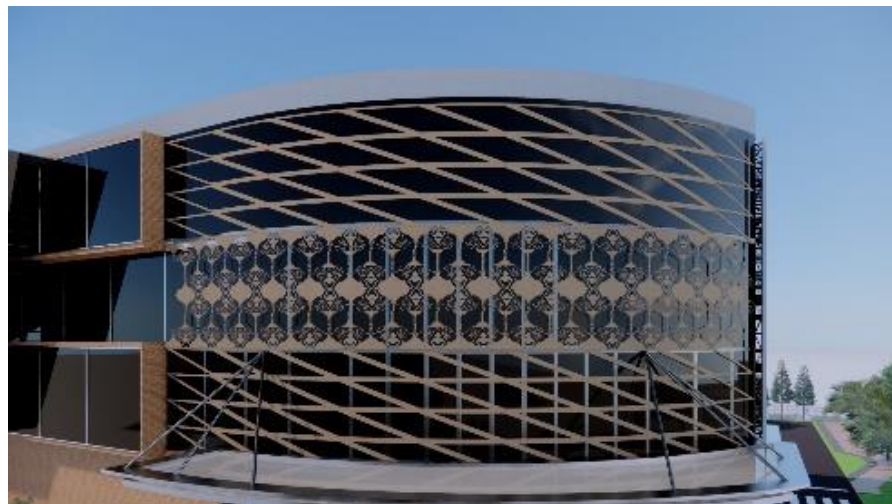
Secondary skin pada sisi bangunan kanan kiri ini terinspirasi dari bentuk kapal, mengingat pada zaman Belanda banyak kapal berlabuh di pesisir

Semarang. Karena itulah, kota ini dikenal dengan sebutan "*The Port of Java*".



Gambar 5.11 Secondary Skin
(Sumber: Desain penulis, 2024)

Pada *secondary skin* ini juga mengkombinasi garis lengkung geometri yang terinspirasi dari ombak laut.

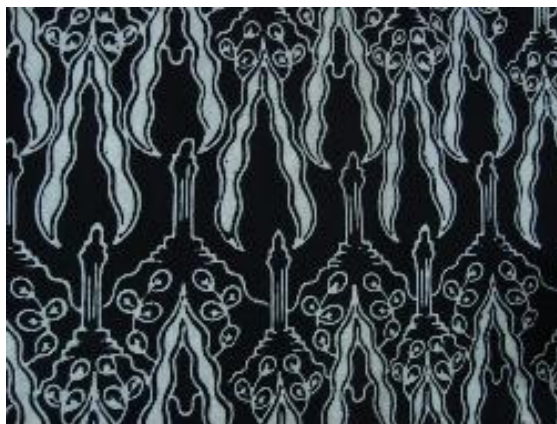


Gambar 5.12 Secondary Skin
(Sumber: Desain penulis, 2024)



Gambar 5.13 Warak Ngendog
(Sumber: freepik.com)

Ornamen *secondary skin* pada bangunan lantai 2 dan 4 diambil dari pola kulit Warak Ngendog, yang merupakan representasi budaya lokal kota Semarang. Ornamen *secondary skin* pada bangunan ini diambil dari pola kulit Warak Ngendog, yang merupakan representasi budaya lokal kota Semarang.



Gambar 5.14 Batik Semarang
(Sumber: bkbalau.blogspot.com)

Sedangkan *secondary skin* di lantai 3 pada bangunan ini terinspirasi dari motif batik yang melambangkan ciri khas kota Semarang, yaitu pohon asem dan Tugu Muda.

c. Gapura



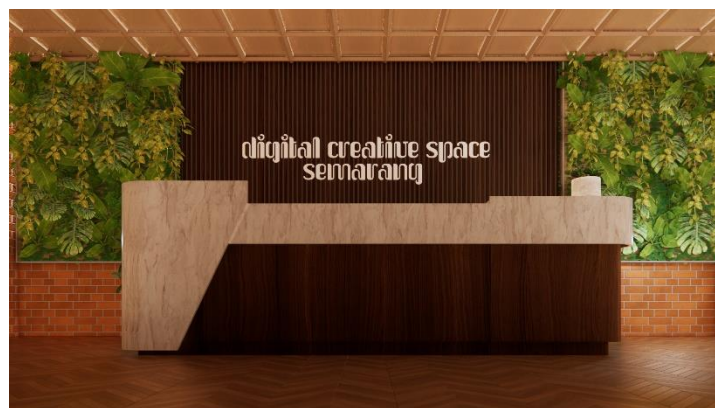
Gambar 5.15 Gapura

(Sumber: Desain penulis, 2024)

Gapura ini terinspirasi dari bentuk gunung, elemen ikonik dalam seni dan budaya Jawa yang sering terlihat dalam wayang kulit dan berbagai ornamen tradisional.

5.2.3 Tata Ruang Interior

Menyelaraskan ruang interior dengan prinsip-prinsip desain vernakular Jawa, seperti penggunaan pola dan motif tradisional pada dinding, lantai, dan langit-langit.



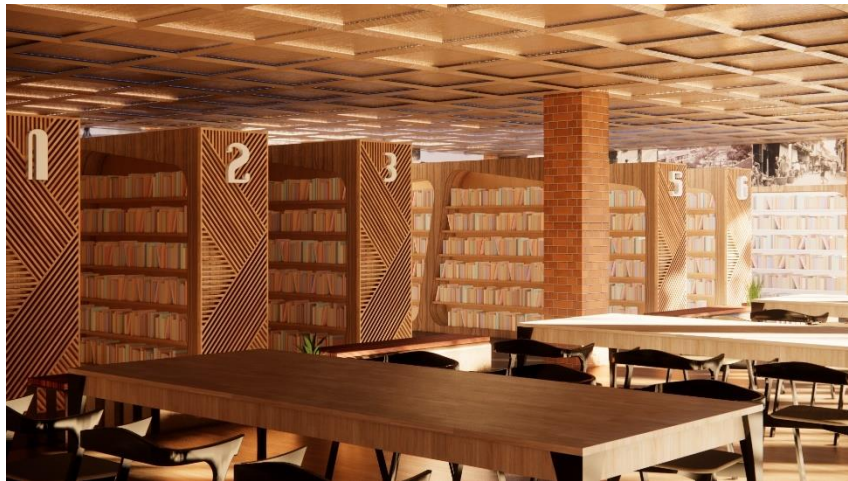
Gambar 5.16 Resepsionis

(Sumber: Desain penulis, 2024)



Gambar 5.17 Ruang Meeting
(Sumber: Desain penulis, 2024)

Penempatan *wall panel* dinding dengan motif batik kawung juga tidak hanya sebagai elemen dekoratif semata, tetapi juga sebagai penghormatan terhadap warisan budaya Jawa. Selain *wall panel* dengan motif batik kawung, ruang *meeting* ini juga menampilkan elemen batu bata ekspos pada dinding



Gambar 5.18 Perpustakaan
(Sumber: Desain penulis, 2024)

Di dalam perpustakaan, material kayu sering digunakan secara luas untuk mendefinisikan atmosfer dan estetika ruang. Cahaya alami yang masuk melalui jendela menghasilkan motif menarik dari *secondary skin* di ruangan tersebut.



Gambar 5.19 Mini Teater
(Sumber: Desain penulis, 2024)

Pada dinding mini teater, terdapat motif anyaman bambu yang memberikan sentuhan estetika alami dan tradisional pada ruangan tersebut.



Gambar 5.20 Galeri Digital
(Sumber: Desain penulis, 2024)

Di galeri digital ini, pengunjung dapat belajar mengenai perkembangan kamera dari zaman ke zaman, sambil menikmati kombinasi dinding yang menggunakan batu bata ekspos.



Gambar 5.21 VR Area
(Sumber: Desain penulis, 2024)

Di area *VR*, pengunjung memiliki kesempatan untuk merasakan pengalaman baru dalam teknologi *Virtual Reality (VR)*. Mereka dapat menjelajahi dunia digital yang imersif dan interaktif, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual secara langsung. Hal ini memberi pengalaman yang mendalam dan memikat, menggabungkan inovasi teknologi modern dengan kenyamanan dan kemudahan akses bagi pengunjung.






Gambar 5.22 Cafe
(Sumber: Desain penulis, 2024)


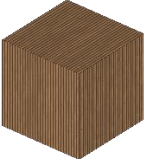
Penggunaan warna coklat dan material kayu pada sebuah cafe menawarkan suasana yang hangat dan mengundang bagi para pengunjung. Warna coklat dapat menciptakan atmosfer yang tenang dan nyaman, seringkali dikaitkan dengan kesan alami dan kehangatan.

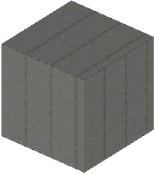
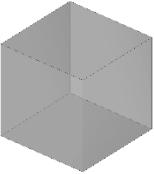
5.2.4 Material

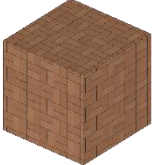
Tabel 5.2 Material

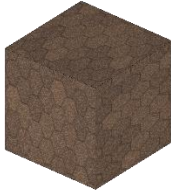

No	Material	Keterangan
1		<p>Batu bata ekspos Batu bata expose pada fasad ini memberikan tampilan yang otentik dan mencolok, dengan dipadukan dengan elemen lain.</p>
2		<p>Aspal Aspal terus menjadi pilihan utama untuk permukaan jalan dan area luar lainnya karena sifatnya yang serbaguna dan</p>

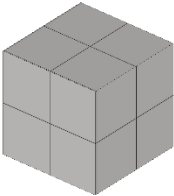
		daua tahan yang baik
3		<p>Beton/Concrete</p> <p>Beton adalah material yang sangat serbaguna dan efektif dalam menciptakan bangunan yang kuat, tahan lama, dan fleksibel dalam desain. Dalam desain ini, beton digunakan untuk memadukan elemen-elemen tradisional dengan kekuatan dan ketahanan yang diperlukan dalam konstruksi modern.</p>

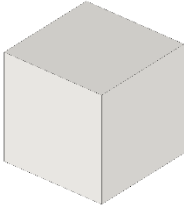
4		<p>Granit Material ini digunakan karena kombinasi kekuatan, daya tahan, dan keindahan alami. Granit ini digunakan pada lantai di interior.</p>
5		<p>Kayu kisi-kisi Penggunaannya dapat meningkatkan ventilasi dan pencahayaan alami, memberikan privasi, serta menambah keindahan visual pada ruangan atau bangunan.</p>

6		<p>Aluminium</p> <p>Aluminium tahan terhadap korosi dan tidak memerlukan banyak perawatan, menjadikannya pilihan yang tahan lama.</p>
7		<p>Kaca Dengan menggunakan material kaca, bangunan neo vernacular dapat menggabungkan keindahan tradisional dengan elemen desain modern, menciptakan ruang yang terang, terbuka, dan efisien secara energi.</p>

8		<p>Pavement/Paving Block</p> <p>Pemilihan material yang serbaguna dan tahan lama untuk permukaan luar. Dalam desain ini paving block digunakan untuk menciptakan area luar yang fungsional dan estetis, sambil mempertahankan prinsip keberlanjutan dan integrasi dengan lingkungan sekitar.</p>
---	---	--

9		<p>Genteng Sirap Material atap yang menawarkan keindahan estetika alami dan isolasi yang baik. material ini menampilkan tampilan tradisional.</p>
10		<p>Kayu Kayu digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan kebutuhan modern pada bangunan ini kayu banyak digunakan pada bagian interior.</p>

11		<p>Aluminium Composite Panel/ACP</p> <p>Pilihan material yang sangat efektif dan serbaguna untuk secondary skin pada bangunan.</p> <p>Keunggulan dalam hal berat yang ringan, fleksibilitas desain, ketahanan cuaca, dan perawatan yang rendah membuatnya ideal untuk berbagai aplikasi arsitektur.</p>
----	---	---

12		<p>Besi Hollow Penggunaan besi hollow sebagai struktur pendukung untuk Aluminium Composite Panel (ACP) adalah solusi yang efektif dan efisien dalam konstruksi fasad bangunan.</p>
----	---	--

KESIMPULAN

Digital Creative Space Semarang ini dirancang dengan harapan ekonomi kreatif berbasis digital di Semarang akan semakin berkembang. Tujuan dari perancangan *Digital Creative Space* ini adalah menyediakan fasilitas lengkap yang dapat mewadahi berbagai kebutuhan komunitas kreatif. Mulai dari ruang kerja fleksibel, studio kreatif, hingga area untuk pameran dan workshop, semua dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif dan produktif. Mengadopsi konsep arsitektur neo vernakular, bangunan ini secara harmonis menggabungkan elemen-elemen tradisional Jawa, seperti bentuk atap joglo, dengan sentuhan modern seperti penggunaan material berkelanjutan dan teknologi terkini. Secara keseluruhan, *Digital Creative Space* ini tidak hanya berperan sebagai tempat berkumpul dan bekerja, tetapi juga sebagai platform untuk berkolaborasi, berinovasi, dan bertukar ide, memperkuat komunitas kreatif lokal, serta melestarikan dan mengadaptasi warisan budaya Jawa dalam konteks modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Prajanti, S. D. W., Margunani, M., Rahma, Y. A.,
Kristanti, N. R., & Adzim, F. (2021). *Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Inklusif dan Berkelanjutan di Kota Semarang*. *Jurnal RIPTEK*, 15(2), 86-101.
- Bangsawan, G. (2023). *Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif*. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27-40.
- Rofaida, R., Aryanti, A. N., & Perdana, Y. (2019). *Strategi Inovasi Pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing Pada Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 8(3), 402-414.
- Vania, L., Wulandari, A. A. A., & Rachmayanti, I. (2021, April). *Interior Design Of Youth Community Creative Hub In Jakarta*. In *IOP Conference Series: Earth And Environmental Science* (Vol. 729, No. 1, p. 012071). IOP Publishing.
- YAHYA, S. (2013). *Hotel Resort dengan Pendekatan Neo-Vernakular di Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Widi, C. D. F., & Prayogi, L. (2020). *Penerapan Arsitektur Neo–Vernakular Pada Bangunan Fasilitas Budaya Dan Hiburan*. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 382-390.
- Prasetyo, I., & Natalia, D. A. R. (2020). *Pendekatan Neo-Vernakular Pada Perancangan Taman Budaya Kabupaten Landak Kalimantan Barat*. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 16(2), 62-72.

- Muhasim, M. (2017). *Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Palapa, 5(2), 53-77.*
- Setyanto, 2000, *Rekayasa Pondasi 1* (Buku Ajar), Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Shadiq, F., & Mustajab, N. A. (2010). *Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Realistik Di SMP. Yogyakarta: P4TK Matematika.*
- Semarang, B. K. (2024). *Kota Semarang Dalam Angka. Kota Semarang: Bps Kota Semarang/Bps-Statistics Semarang Municipality*
- Yusuf, Deni Muhammad. (2015). *Java Traditional Kids Center di Semarang.* Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
- Yudha G, Dienar. (2018). *Redesign Pasar Waru Klithikan Semarang.* Universitas Katolik Soegijapranata, Kota Semarang.
- Sedayu, A. (2017). *Teknik Pondasi.*
- Solikhati, Y. (2011). *Pengertian Dan Jenis Pondasi.*
- Kustanrika, I. W. (2016). *Perencanaan Dinding Core Wall Pada Gedung Bertingkat Tinggi. Kilat, 5(1), 33-37.*
- Fitri, C. N. (2022). *Perancangan Pusat Kreatif Digital Cimahi* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Fathur Rahman. (2021). *Creative Space Leitstar HQ sebagai Ruang Sosial untuk Komunitas Kreatif.* Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Kota Jakarta.

