

**DESAIN STUDIO ILUSTRASEE DENGAN KONSEP  
ARSITEKTUR INDUSTRIAL DI SEMARANG**

**Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir**

Dosen Pembimbing: Alifiano Rezka Adi, M. Sc



Maulin Niama

1804056017

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

**2021**

## PENGESAHAN

Naskah Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir berikut ini:

Judul : Desain Studio Ilustrasee dengan Konsep Arsitektur Industrial di Semarang

Penulis : Maulin Niama

NIM : 1804056017

telah diajukan dalam siding tugas akhir oleh dewan penguji Fakultas Ushuludin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 29 Juni 2022

### DEWAN PENGUJI

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Zainul Adzfar, M. Ag  
NIP. 197308262002121002

Abdullah, M. Pd  
NIP.

Penguji III,

Penguji IV,

Alifiano Rezka Adi, M. Sc  
NIP. 199109192019031016

Miftahul Khairi, M. Sn  
NIP. 199105282018011002

Pembimbing,

Alifiano Rezka Adi, M. Sc  
NIP. 199109192019031016

**HALAMAN PENGESAHAN**

**DESAIN STUDIO ILUSTRASEE DENGAN KONSEP ARSITEKTUR  
INDUSTRIAL DI SEMARANG**

**LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat  
Kelulusan Tugas Akhir Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Pada

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuludin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo

Semarang

Oleh:

Maulin Niama

NIM 1804056017

Semarang, 21 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Prodi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam  
Fakultas Ushuludin dan Humaniora  
UIN Walisongo Semarang

Menyetujui,

Pembimbing Laporan Pengembangan  
Konsep Tugas Akhir

Dr. Zainul Adzfar, M. Ag  
NIP. 197308262002121002

Alifiano Rezka Adi, M. Sc  
NIP. 199109192019031016

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulin Niama

NIM : 1804056017

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

menyatakan bahwa Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir dengan judul:

***“Desain Studio Ilustrasee dengan Konsep Arsitektur Industrial di Semarang”***

adalah hasil penulisan saya sendiri, sejauh yang saya ketahui tidak terdapat karya maupun pendapat yang pernah ditulis kecuali yang disebutkan pada daftar pustaka.

Semarang, 21 Desember 2021

Maulin Niama  
NIM: 1804056017

## NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir

Yth. Dekan Fakultas Ushuludin dan Humaniora  
UIN Walisongo Semarang  
di Semarang

*Assalamualaikum wr. wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan laporan pengembangan konsep tugas akhir saudara:

Nama : Maulin Niama

NIM : 1804056017

Judul : Desain Studio Ilustrasee dengan Konsep Arsitektur Industrial di Semarang  
dengan ini saya mohon dengan hormat agar laporan pengembangan konsep tugas akhir tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

Semarang, 13 Juni 2022

Pembimbing,

Alifiano Rezka Adi, M. Sc

NIP. 199109192019031016

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT atas semua karunia dan pertolongannya, sehingga diberi kemudahan dalam penulisan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir yang berjudul *Desain Studio Ilustrasi dengan Konsep Arsitektur Industrial di Semarang*, dan dapat menyelesaikan sampai akhir juga tepat waktu. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Maulin Niama selaku penulis, yang bersedia meluangkan waktu untuk selalu mengerjakan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan semua kakak yang memberi dukungan dan penyelesaian Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini.
3. Bapak DR. Zainul Adzfar, M.Ag., selaku ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.
4. Bapak Alifiano Rezka Adi, M. Sc., selaku pembimbing Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir.
5. Dosen-dosen Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang ikut membantu penulisan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir.
6. Teman angkatan 2018 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang selalu berbagi dan dapat diajak diskusi.
7. Semua teman dan kenalan yang tak dapat disebutkan dalam lembar kata pengantar ini.

Akhir kata, semoga Allah memberi kebaikan setimpal pada semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca.

Semarang, 21 Desember 2021

Penulis

## ABSTRAK

Secara umum, latar belakang desain Studio Ilustrasee di Semarang adalah adanya potensi besar pasar ilustrasi di Indonesia. Permasalahan yang hadir dari Studio Ilustrasi ialah bagaimana merencanakan dan merancang studio ilustrasi yang nyaman untuk ilustrator juga bagaimana merencanakan dan merancang studio ilustrasi dengan konsep arsitektur industrial. Didesainnya Studio Ilustrasi di Semarang ini bertujuan untuk merencanakan dan merancang studio ilustrasi yang nyaman bagi ilustrator dengan konsep arsitektur industrial yang sesuai dengan fungsi perancangannya, dimana ilustrator dapat bekerja, belajar, maupun rehat dan relaksasi dari berbagai aktivitas. Selain itu, dirancangnya studio ini juga bertujuan untuk memperkenalkan dunia ilustrasi ke masyarakat lewat ruang pameran karya ilustrator.

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode primer dan sekunder. Mulai dari mengemukakan ide perancangan, identifikasi masalah, penentuan lokasi perancangan, pengumpulan dan pengolahan data, juga sintesis atau konsep. Pengolahan data di sini membahas mengenai berbagai analisis, yakni analisis tapak, fungsi bangunan, pengguna, ruang, bentuk, struktur, sampai utilitas.

*Kata Kunci: Industrial, Semarang, Studio Ilustrasee*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN</b> .....	iv
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Pengertian Judul .....	1
1.2 Latar Belakang .....	1
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.3.1 Permasalahan Umum .....	2
1.3.2 Permasalahan Khusus .....	2
1.4 Tujuan dan Sasaran .....	2
1.4.1 Tujuan .....	2
1.4.2 Sasaran .....	2
1.5 Lingkup Pembahasan .....	2
1.5.1 Pembahasan Arsitektural .....	2
1.5.2 Pembahasan Non Arsitektural .....	3
1.6 Sitematika Penulisan .....	4
1.7 Keaslian Penuisan .....	4
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Ilustrasi .....	6
2.1.1 Pengertian Ilustrasi dan Ilustrasee .....	6
2.1.2 Peran Ilustrasi .....	6
2.1.3 Pasar Ilustrasi .....	8
2.1.4 Karir Ilustrator .....	8
2.2 Tinjauan Objek Bangunan .....	9
1.5.3 Pengertian Studio .....	9
2.2.1 Macam-Macam Studio .....	9
2.2.2 Aktivitas di Studio .....	10
2.2.3 Fasilitas Studio .....	11
2.3 Standar Bangunan .....	13
2.3.1 Standar Kantor Administrasi .....	13
2.3.2 Standar Hall/ Auditorium .....	14
2.3.3 Standar Ruang Pertunjukan dan Pameran .....	15
2.4 Tinjauan dari Pendekatan/ Penekanan/ Tema Judul .....	16
2.4.1 Pengertian Arsitektur Industrial .....	16
2.4.2 Karakteristik Arsitektur Industrial .....	17



2.5 Studi Kasus .....	18
2.5.1 Kantor Google Tel Aviv, Israel .....	18
2.5.2 Akademi Seni, Shanghai .....	20
2.5.3 Resta Pendopo, Salatiga .....	21
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PERANCANGAN</b>	
3.1 Ide Perancangan .....	23
3.2 Identifikasi Masalah .....	23
3.3 Penentuan Lokasi Perancangan .....	24
3.4 Pengumpulan Data .....	24
3.5 Pengolahan Data/ Analisis .....	24
3.6 Sintesis/ Konsep .....	25
<b>BAB IV</b>	
<b>ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Lokasi Eksisting Site .....	26
4.2 Pemilihan Site .....	26
4.3 Analisis Site .....	30
4.3.1 Analisis Peraturan Site .....	30
4.3.2 Analisis Kebisingan .....	31
4.3.3 Analisis View .....	32
4.3.4 Analisis Bangunan Sekitar .....	32
4.3.5 Analisis Budaya .....	33
4.3.6 Analisis Aksesibilitas .....	33
4.3.7 Analisis Pencahayaan Alami .....	34
4.3.8 Analisis Penghawaan Alami .....	35
4.3.9 Analisis Vegetasi .....	36
4.3.10 Analisis Kontur .....	37
4.3.11 Analisis Pengguna .....	37
4.3.12 Analisis Zoning .....	39
4.4 Analisis Program Ruang .....	40
4.4.1 Analisis Hubungan Ruang .....	40
4.4.2 Analisis Besaran Ruang .....	44
4.5 Analisis Tema .....	48
4.5.1 Konsep Fasad .....	48
4.5.2 Konsep Interior .....	49
4.5.3 Konsep Landscape .....	53
4.5.4 Konsep Struktur .....	55
4.5.5 Konsep Utilitas .....	56
<b>BAB V</b>	
<b>DRAF KONSEP PERANCANGAN</b>	
5.1 Tahap Awal Pengembangan .....	60
5.2 Kesimpulan .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Aktivitas Studio Music Center di Rembang .....	11
Gambar 2.2 Organisasi Ruang Studio Music Center di Rembang .....	12
Gambar 2.3 Organisasi Ruang Studio Music Center di Rembang 2 .....	12
Gambar 2.4 Organisasi Ruang Studio Music Center di Rembang 3 .....	13
Gambar 2.5 Standar Kantor Administrasi .....	14
Gambar 2.6 Standar Hall/ Auditorium .....	14
Gambar 2.7 Standar Ruang Pertunjukan .....	15
Gambar 2.8 Standar Ruang Pameran .....	16
Gambar 2.9 Kantor Google Tel Aviv .....	19
Gambar 2.10 Kantor Google Tel Aviv 2 .....	19
Gambar 2.11 Kantor Google Tel Aviv 3 .....	20
Gambar 2.12 Akademi Seni, Shanghai .....	20
Gambar 2.13 Akademi Seni, Shanghai 2 .....	21
Gambar 2.14 Resta Pendopo .....	22
Gambar 2.15 Resta Pendopo 2 .....	22
Gambar 4.1 Analisis Peraturan Site .....	30
Gambar 4.2 Analisis Kebisingan .....	31
Gambar 4.3 Analisis, View .....	32
Gambar 4.4 Analisis, Bangunan Sekitar .....	33
Gambar 4.5 Analisis Aksesibilitas .....	33
Gambar 4.6 Analisis Pencahayaan Alami .....	34
Gambar 4.7 Analisis Penghawaan Alami .....	35
Gambar 4.8 Analisis Vegetasi .....	36
Gambar 4.9 Analisis Kontur .....	37
Gambar 4.10 Analisis Zoning Horizontal .....	39
Gambar 4.11 Analisis Zoning Vertikal .....	39
Gambar 4.12 Hubungan Ruang Studio Ilustrasee .....	40
Gambar 4.13 Pola Aktivitas Kantor .....	40
Gambar 4.14 Organisasi Ruang Kantor .....	41
Gambar 4.15 Pola Aktivitas Pengunjung Ruang Kelas .....	41
Gambar 4.16 Pola Aktivitas Karyawan Ruang Kelas .....	41
Gambar 4.17 Organisasi Ruang Kelas .....	42
Gambar 4.18 Pola Aktivitas Pengunjung Ruang Pameran .....	42
Gambar 4.19 Pola Aktivitas Karyawan Ruang Pameran .....	42
Gambar 4.20 Organisasi Ruang Pameran .....	43
Gambar 4.21 Pola Aktivitas Pengunjung Ruang Café .....	43
Gambar 4.22 Pola Aktivitas Karyawan Ruang Café .....	43
Gambar 4.23 Organisasi Ruang Café .....	44
Gambar 4.24 Organisasi Ruang Mekanikal Elektrikal .....	44
Gambar 4.25 Pola Aktivitas Area Parkir .....	44
Gambar 4.26 Contoh Tampilan Fasad .....	48
Gambar 4.27 Contoh Secondary Skin .....	48
Gambar 4.28 Contoh Lobby .....	49
Gambar 4.29 Contoh Lantai Epoksi .....	49
Gambar 4.30 Contoh Ruang Pameran .....	50
Gambar 4.31 Contoh Ruang Kelas Tradisional .....	50

Gambar 4.32 Contoh Aula.....	51
Gambar 4.33 Contoh Penggunaan Void .....	51
Gambar 4.34 Contoh Ruang Kantor .....	52
Gambar 4.35 Contoh Penggunaan Partisi Kaca .....	52
Gambar 4.36 Contoh Penggunaan Atap Kaca .....	52
Gambar 4.37 Contoh Lanscape Taman .....	53
Gambar 4.38 Contoh Bangku Taman .....	53
Gambar 4.39 Contoh Penggunaan Paving .....	53
Gambar 4.40 Contoh Pohon Cemara .....	54
Gambar 4.41 Contoh Pohon Palem .....	54
Gambar 4.42 Contoh Pohon Ketapang .....	54
Gambar 4.43 Contoh Bunga Bugenvil .....	55
Gambar 4.44 Contoh Bunga Krisan .....	55
Gambar 4.45 Contoh Struktur Footplat .....	55
Gambar 4.46 Contoh Struktur Atap Baja .....	56
Gambar 4.47 Contoh Secondary Skin .....	56
Gambar 4.48 Skema Pengolahan Air Bersih .....	56
Gambar 4.49 Skema Pengolahan Air Kotor .....	57
Gambar 4.50 Skema Instalasi Listrik .....	57
Gambar 4.51 Skema Pembuangan Sampah .....	57
Gambar 4.52 Contoh Material Akustik .....	58
Gambar 4.53 Contoh CCTV .....	58
Gambar 4.54 Contoh Alarm Kebakaran .....	58
Gambar 4.55 Contoh Pemadam Kebakaran .....	59
Gambar 4.56 Contoh Penangkal Petir .....	59
Gambar 4.57 Contoh Ramp .....	59
Gambar 5.1 Ide Gubahan Massa Bangunan .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan .....	4
Tabel 4.1 Site Jalan Pemuda .....	26
Tabel 4.2 Site Jalan Gajahmada .....	28
Tabel 4.3 Site Jalan MH Thamrin .....	29
Tabel 4.4 Analisis Pengguna & Aktivitas .....	37
Tabel 4.5 Analisis Besaran Kantor .....	44
Tabel 4.6 Analisis Besaran Ruang Kelas .....	45
Tabel 4.7 Analisis Besaran Ruang Pameran .....	46
Tabel 4.8 Analisis Besaran Café .....	46
Tabel 4.8 Analisis Besaran Ruang Mekanikal Elektrikal .....	46
Tabel 4.9 Analisis Besaran Area Parkir .....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Pengertian Judul**

Studio Ilustrasee dengan konsep arsitektur industrial di Semarang adalah tempat bekerja ilustrator dalam belajar maupun membuat karya untuk dikomersilkan, dengan konsep perencanaan bangunan industrial yang fleksibel, fungsional, juga nyaman untuk aktivitas menggambar manual ataupun digital dalam waktu yang lama.

### **1.2 Latar Belakang**

Satu tahun sejak dibuatnya server Discord Ilustrasee (baca: ilustrasi), lebih dari 350 anggota yang telah bergabung, baik ilustrator pemula sampai yang sudah berpengalaman. Namun sayangnya, bagi sebagian orang, pekerjaan ilustrator masih saja dianggap sebelah mata. Padahal ada potensi besar di balik perkembangan ilustrasi untuk memperkenalkan pada masyarakat

luas. Ilustrator bukan hanya tukang gambar, melainkan konsultan untuk kebutuhan visual. Sudah banyak brand terkenal yang menggunakan ilustrasi di produknya, seperti Aqua, Grab, dan berbagai bank di Indonesia. Ilustrasi sendiri merupakan hasil pemikiran yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dengan gaya pribadi yang memiliki fungsi spesifik, baik sebagai penjelas dari sebuah tulisan, media promosi, maupun hal-hal yang tidak memungkinkan kita untuk melihat secara langsung.

Dalam membangun karir, seorang ilustrator dapat menempuh jalur sebagai freelancer, bekerja di agensi, maupun studio. Di Indonesia, sudah banyak studio-studio yang merekrut para ilustrator, dari studio yang kecil sampai studio yang telah terkenal di dunia. Di Semarang sendiri juga terdapat lebih dari 10 studio yang tersebar. Akan tetapi, seperti kebanyakan studio yang lain, studio hanya sebatas tempat bekerja.

Studio yang tidak sebatas tempat bekerja, dapat ditambah dengan ruang fungsional yang menambah nilai guna untuk studio dan para pekerja. Karena hanya tempat bekerja, hal tersebut dapat menimbulkan kejenuhan bagi orang di dalamnya. Apalagi seorang ilustrator yang pekerjaannya lebih banyak untuk mentap layar lcd, yang lama kelamaan dapat menyebabkan kelelahan mata dan cedera pergelangan tangan yang digunakan menggambar terus menerus.

Studio yang nyaman menurut salah seorang ilustrator adalah yang memiliki ruang bebas atau ruang healing, ruang untuk mengistirahatkan diri dari pekerjaan. Dari ruang bebas tersebut, dapat pula dikembangkan menjadi beberapa ruang lain yang memiliki fungsi serupa. Ruang kerja yang fleksibel misalnya. Jika kebanyakan ruang kerja studio hanya di dalam ruangan, maka dapat didesain dengan ruang kerja semi outdoor dan ruang outdoor. Hal ini berguna untuk

memberikan suasana berbeda ketika bekerja. Opsi lain dari ketiga macam ruang kerja di atas, dapat pula ditambah pula area bebas yang lain, lapangan olahraga basket atau ruang gaming contohnya. Selain bagi staff yang bekerja, hal lain yang menambah nilai studio dan agar hasil karyanya dapat dikenal masyarakat adalah dengan dibuatnya cafe, ruang rapat yang dapat disewakan, taman umum, ruang pameran, juga ruang kelas yang digunakan untuk ilustrator pemula yang ingin belajar.

### **1.3 Rumusan Masalah**

#### **1.3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merencanakan dan merancang studio ilustrasi yang nyaman untuk ilustrator?

#### **1.3.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana merencanakan dan merancang studio ilustrasi dengan konsep arsitektur industrial?



## **1.4 Tujuan dan Sasaran**

### **1.4.1 Tujuan**

Merencanakan dan merancang studio ilustrasi yang nyaman bagi ilustrator dengan konsep arsitektur industrial.

### **1.4.2 Sasaran**

- a. Mewujudkan konsep ruang yang memadai kegiatan ilustrator.
- b. Mewujudkan konsep pengolahan site sesuai fungsi kegiatan.
- c. Mewujudkan konsep bentuk dan fasad bangunan sesuai judul/konsep.

## **1.5 Lingkup Pembahasan**

### **1.5.1 Pembahasan Arsitektural**

Untuk mendukung aktivitas dan kenyamanan pada studio ilustrasi ini, dibutuhkan beberapa ruang:

- a. Ruang kantor administrasi

- b. Ruang kerja (indoor, semi, dan outdoor)
- c. Ruang kelas
- d. Ruang pameran
- e. Ruang hiburan/ ruang healing
- f. Cafe
- g. Taman umum
- h. Musholla

Adapun tema yang digunakan adalah arsitektur industrial yang fleksibel, fungsional, juga nyaman untuk aktivitas menggambar manual ataupun digital dalam waktu yang lama.

### **1.5.2 Pembahasan Non Arsitektural**

- a. Objek  
Objek dari perancangan ini adalah Studio Ilustrasee di Kota Semarang.
- b. Subjek
  - 1. Ilustrator

2. Karyawan

3. Pengunjung

c. Fungsi

Fungsi adanya studio ilustrasi ini adalah sebagai tempat bekerja para ilustrator, tempat belajar ilustrator pemula, maupun masyarakat yang ingin mengunjungi sebuah pameran.

d. Lokasi

Lokasi studio ini berada di Kota Semarang. Kota Semarang dipilih, khususnya di daerah CBD (Central Business District) karena terletak di pusat kota, pusat pemerintahan, jasa perdagangan, maupun sosial budaya.

e. Tema

Tema yang digunakan adalah arsitektur industrial yang fleksibel, fungsional, juga nyaman untuk

aktivitas menggambar manual ataupun digital dalam waktu yang lama.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini adalah;

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi pengertian judul dan latar belakang masalah dibuatnya desain Studio Ilustrasee dengan konsep arsitektur industrial di Semarang.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Mencakup pengertian objek, fungsi, dan standarisasi studio ilustrasi dengan pendekatan konsep yang diusung. Selain itu juga terdapat studi kasus terkait dengan fungsi bangunan yang sama atau tema yang sama.

### **BAB III METODE PERANCANGAN**

Mengemukakan dasar pemikiran dan argumentasi dalam mendesain, alur pola pikir, dan alur proses perancangan.

#### BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang hasil observasi dan analisa site, analisa program ruang, dan analisa konsep yang digunakan.

#### BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN

Menguraikan hasil awal pengembangan analisan yang telah dilakukan. Dapat berupa gubahan massa maupun pengorganisasian ruang. Selain itu terdapat kesimpulan dan saran.

### 1.7 Keaslian Penulisan

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Subtansi</b>	<b>Perbedaan</b>
<b>1</b>	Dasar Program Perencana	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wadah bagi anak muda untuk</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Latar</li></ul>

<p>naan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) Studio Music Center di Rembang</p> <p><b>Penulis: Yuliana Chamidah 2017</b></p>	<p>berkreasi musik di Kabupaten Rembang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkonsep arsitektur modern</li> <li>• Pemilihan site didasarkan pada kemudahan menuju lokasi, dekat dengan fasilitas penginapan, dan dapat mendukung segala aktifitas (lingkungan, daya tampung, dan komersialitas)</li> </ul>	<p>belakang fungsionalitas bangunan yaitu studio ilustrasi tema peranc</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fu</li> <li>• Te</li> </ul>
---	--	---

			<p>ang an</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo kas i site</li> </ul>
2	<p>Desain I nterior Studio Animasi</p> <p>Dengan Konsep Futuristi k di Surakart a</p> <p><b>Penulis: Dyah Nurnan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilatarbelakangi oleh kepopuleran animasi di Indonesia yang semakin berkembang, tetapi belum cukup tersedia fasilitas dan manajemen produksi serta pemasaran animasi yang memadai</li> <li>• Studio animasi dengan konsep</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lat ar bel aka ng</li> <li>• Fu ngs i ban gu nan yai tu stu</li> </ul>

	<b>ingsih 2016</b>	futuristik yang mampu menciptakan suasana fresh, simple dan unik	<p>dio ilus tras i</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Te ma per anc ang an</li> <li>• Lo kas i site</li> </ul>
<b>3</b>	Peranca ngan Pusat In dustri Kreatif Sebagai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertujuan untuk m enjadikan kawasan perancangan sebagai daerah yang menjanjikan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lat ar bel aka ng</li> <li>• Fu</li> </ul>



	<p>Wadah Pengem- bangan Perekon- omian (Arsitek- tur Industri- al) <b>Penulis:</b> <b>Try</b> <b>Ulfa</b> <b>Utami</b> <b>2016</b></p>	<p>memberikan input bagi kota Medan dan daerah perencanaan Mebid- angro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Renewal pada kawasan perancangan yaitu dengan membangun bebera- pa fungsi bangunan sebagai generator aktifitas masyarakat t seperti stasiun kereta api, hotel, apartemen, museu m, convention and exhibition centre, pusat industri kreat- if serta Ruang</li> </ul>	<p>ngs i ban gu nan yai tu stu- dio ilus- tras i • Lo- kas i site</p>
--	--	---	---

		<p>Terbuka Hijau (RTH) sebagai plaza dan penyumbang RTH kota</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bangunan dirancang mengadopsi bentuk atom yang mengarah ke bentukan industrial</li> </ul>	
--	--	---	--

Sumber: Analisis Penulis 2021

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Ilustrasi**

##### **2.1.1 Pengertian Ilustrasi dan Ilustrasee**

Ilustrasi merupakan suatu seni melukis atau menggambar yang diabdikan untuk kepentingan hal lain,

bisa jadi memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian.<sup>1</sup> Pada definisi lain, istilah ilustrasi berakar dari kata ilusi (*illusions*), sebetulnya anggapan yang terwujud dalam pikiran manusia akibat sebab yang banyak. Ilusi memiliki batas yang tak terbatas di alam pikiran manusia. ia bisa lahir sebagai satu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berlainan jauh dengan khayalan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat tergambar dalam berbagai diversifikasi. Boleh jadi melalui tulisan, gambar, maupun bunyi.<sup>2</sup>

Sedangkan Ilustrasee sendiri adalah sebuah komunitas yang digagas

---

<sup>1</sup> Soedarso SP, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990).

<sup>2</sup> Moenaf, Fariz Roestam, *Living in Harmon: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2009), hal. 14.

oleh seorang ilustrator asal Bandung, Dionisius Mehaga Bangun Djayasaputra, atau biasa disebut Dion MBD. Komunitas yang mempunyai logo mata pena ini bertujuan menjadi wadah ilustrator tanah air untuk menimba ilmu, berbagi pengalaman, dan bertukar pikiran, agar industri ilustrasi di Indonesia dapat makin berkembang dan menjadi ruang yang nyaman untuk para ilustrator bekerja dengan lebih terbuka dan menjual karyanya di ruang publik.<sup>3</sup>

### **2.1.2 Peran Ilustrasi**

Menurut Joneta Witabora, ilustrasi memiliki beberapa peran, yakni:<sup>4</sup>

- a. Alat Informasi

---

<sup>3</sup> <https://www.ilustrasee.com/about> (diakses 19 September 2021).

<sup>4</sup> Joneta Witabora, *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, Jurnal Humaniora Vol. 3 No. 2, 2012, hal. 664.

Representasi ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan ilmiah, ditemukan dalam buku-buku instruktif, buku referensi, dan ilmu-ilmu yang melekat padanya. Ilustrasi digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasi dan menjelaskan secara detail subjek yang sedang diteliti, dari kehidupan alam sampai anatomi. Ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia.

b. Opini

Pekerjaan ilustrasi ini dapat ditemukan di dunia publikasi, pada dasarnya adalah untuk interaksi secara menguntungkan dengan penyiar berita yang dimuat di

halaman surat kabar dan majalah. Garis besar temanya mengenai gaya hidup, politik, maupun isu yang sedang terjadi.

c. Alat Bercerita

Dalam buku anak, novel grafis, dan komik, sering dijumpai ilustrasi yang bernarasi. Narasi dalam buku fiksi, biasanya banyak mengandung cerita fantasi. Pada buku-buku yang tak beilustrasi, ilustrasi biasanya berfungsi sebagai sampul buku. Ilustrasi pada sampul buku berperan sebagai poin penjualan.

d. Alat Persuasi

Dalam lingkup komersial periklanan, peran ilustrasi terlihat nyata. Ilustrasi publikasi atau dulu dikenal sebagai seni bisnis dimulai dari penggambaran visual barang-

barang rumah tangga. Saat ini, ilustrasi dalam dunia iklan digambarkan sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun karakter pada barang atau perusahaan.

e. Identitas

Peran ilustrasi digunakan pula untuk pengenalan produk atau perusahaan. Ilustrator bersama dengan desainer grafis, bekerja sama dalam mengomposisikan ilustrasi di media, kemasan, dan lain-lain. Selain sebagai alat untuk pengenalan merek dagang, ilustrasi dapat juga digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan. Sering pula ilustrasi difungsikan sebagai kebutuhan visual untuk mencerminkan identitas pada perusahaan.

f. Desain

Dekatnya hubungan antara desain dan ilustrasi, menambah peluang pada ilustrator untuk berperan juga menjadi desainer. Terdapat contoh seperti Toki Doki, adalah produk ilustrasi hasil ilustrator Simone Legno. Dalam tema fashion, ilustrasi dapat diaplikasikan dalam produk pakaian, tas, dan lain-lain. Pada produk maupun komunikasi visual lainnya, ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain.

### **2.1.3 Pasar Ilustrasi**

Dalam webinar Saturday Virtual Class Illustrator 101, Dion MBD menyebutkan ragam pasar dalam ilustrasi yaitu:

a. Independent Artist



Karya ilustrasi dibuat, dijual, dan dipasarkan secara pribadi. Biasanya langsung dari artis ke kolektor.

b. Periklanan & Promosi

Karya ilustrasi digunakan untuk menjual juga mendukung produk atau jasa lain.

c. Percetakan

Karya untuk dicetak menemani karya-karya literatur.

d. Editorial

Karya untuk dicetak mendampingi tulisan atau berita, biasanya Koran, web, atau majalah.

e. Concept Art

Karya untuk konsep media hiburan (game, film, video klip, dan sebagainya).

f. Ilustrasi Medis & Sains

Karya untuk aplikasi pada bidang sains dan medis.

#### **2.1.4 Karir Ilustrator**

Terdapat beberapa jalur yang dapat ditempuh seorang ilustrator dalam meniti karirnya, yakni:<sup>5</sup>

##### **a. Freelance**

Freelance adalah bekerja lepas tanpa terikat suatu perusahaan, atau untuk diri mereka sendiri. Bekerja sebagai freelancer membuat seorang ilustrator memiliki hak istimewa dalam menentukan parameter pekerjaan dan memilih proyek yang paling sesuai dalam memperkuat brand image mereka. Namun tantangannya, ada waktu yang harus dikorbankan untuk terus menghubungi calon klien serta membuat karya pribadi untuk

---

<sup>5</sup> Dion MBD, *Menjadi Ilustrator*, (Ilustrasee, 2021), hal. 18-21.

menggaet netizen juga memperluas eksposur.

b. Agensi

Berbeda dengan pengertian agensi di Indonesia, secara global agensi ilustrasi berarti kelompok individu yang merepresentasikan ilustrator. Tugas mereka adalah mencari pekerjaan, mengontak klien, menegosiasikan harga, dan membuat kontrak. Dengan memiliki agen, ilustrator tidak perlu mengorbankan waktu untuk mencari klien sendiri. Meskipun begitu, agen akan mengambil potongan dengan kisaran 15%-35% tiap pekerjaan dari mereka.

c. Studio

Kebanyakan studio yang mempekerjakan ilustrator berkecimpung di industri kreatif

seperti animasi dan game. Diversitas proyek menjadi keunggulan saat bekerja di studio, ditambah gaji tetap dan berbagai tunjangan. Namun, banyak ilustrator yang berbagi cerita bahwa bekerja di studio menimbulkan kelelahan secara kreatif hingga akhirnya yang meraka kerjakan adalah proyek tidak faedah.

Akan tetapi, dari ketiga jalur tersebut memiliki beberapa kesamaan, yakni dalam proses kerjanya. Mulai dari menerima briefing klien mengenai ilustrasi seperti apa yang diinginkan. Kemudian negoisasi harga jasa yang dilanjutkan dengan penandatanganan kontrak, dan diakhiri dengan proses pengerjaan ilustrasi sesuai dengan kontrak yang telah disepakati.

## **2.2 Tinjauan Objek Bangunan**

### **2.2.1 Pengertian Studio**

Studio, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya).

### **2.2.2 Macam-Macam Studio**

Terdapat beberapa macam studio yang biasa ditemukan di Indonesia:

#### **a. Studio musik**

Merupakan studio yang di gunakan untuk berlatih musik dan terdapat

peralatan yang menunjang berlatih musik.<sup>6</sup>

b. Studio animasi

Adalah studio yang memproduksi animasi.

c. Studio foto

Studio fotografi adalah jenis fotografi yang mulanya banyak dikerjakan di dalam ruangan untuk mewujudkan gambar sesuai harapan fotografer. Agar gambar yang dihasilkan sesuai dengan rancangan, fotografi jenis ini memerlukan banyak campur tangan teknis.<sup>7</sup>

d. Studio seni

---

<sup>6</sup> Yuliana Chamidah, *Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang*, Uneversitas Muhammadiyah Surakarta, 2017, hal. 43.

<sup>7</sup> Muhammad Shofi, *Desain Interior Studio Adventur Canon EOS IDX Jawa Dekonstruksi Style di Surabaya*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2014, hal. 15.

Adalah studio yang memproduksi berbagai macam seni, biasanya berupa seni lukis atau ilustrasi.

e. Studio dkv

Studio ini adalah ruang bagi para seniman dan desainer desain komunikasi visual dalam memproduksi karyanya dalam bentuk visual ataupun audio visual.<sup>8</sup>

f. Studio arsitektur

Adalah studio yang memproduksi rancangan arsitektur.

### **2.2.3 Aktivitas di Studio**

Aktivitas yang umum dilakukan di studio adalah:

a. Bekerja (ruangan sesuai dengan

---

<sup>8</sup> Syafrian Adiguna Pangerang dan La Ode Abdul Syukur, *Perencanaan Studio Desain Komunikasi Visual dengan Pendekatan Gaya Arsitektur Futuristik di Kendari*, Jurnal Garis, Volume 1 No. 2, 2016, hal. 61.

- jenis pekerjaan)
- b. Latihan
  - c. Makan, minum
  - d. Beribadah
  - e. Buang air
  - f. Istirahat

Adapun dalam rancangan Studio Music Center di Rembang<sup>9</sup>, aktivitas yang terjadi adalah:

NO	USER	AKTIFITAS UTA
1	Masyarakat Umum	a. Latihan Musik
		b. Mengikuti Festival Musik di S Center
		c. Rekaman Demo Musik
		d. Rental Peralatan Musik
		e. Menyaksikan Pertunjukan Mus
		f. Kuncungan Biasa/ makan di ca
2	Musisi	a. Latihan Musik
		b. Rekaman Demo Musik
		c. Konser
3	Pengelola studio musik center	a. Mengelola Studio Musik Cent
4	Even Organaizer	a. Menyelenggarakan Pertunjuka

---

<sup>9</sup> Yuliana Chamidah, *Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang*, Uneversitas Muhammadiyah Surakarta, 2017, hal. 42.



## Gambar 2.1 Skema Aktivitas Studio Music Center di Rembang

Sumber: Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang

### 2.2.4 Fasilitas Studio

Fasilitas dalam studio berbeda-beda sesuai jenis studionya. Dalam rancangan Studio Music Center di Rembang<sup>10</sup>, fasilitas di dalam studio berupa:

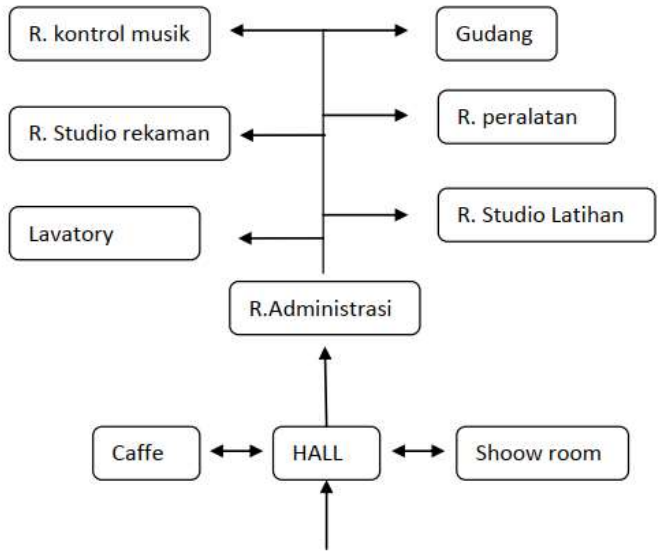
- a. Hall konser musik
- b. Ruang parkir
- c. Ruang studio musik
- d. Ruang studio rekaman
- e. Pantry
- f. Cafe
- g. Musholla
- h. Lavatory

Adapun skema organisasi ruang yang digunakan adalah:

1. Ruang studio musik

---

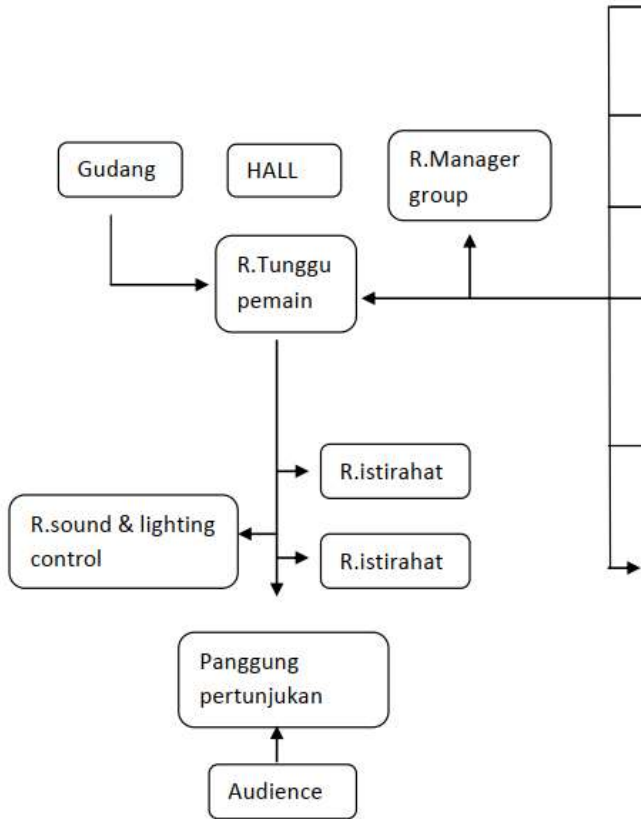
<sup>10</sup> Ibid, hal. 43-44.



Gambar 2.2 Organisasi Ruang Studio Music Center di Rembang

Sumber: Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang

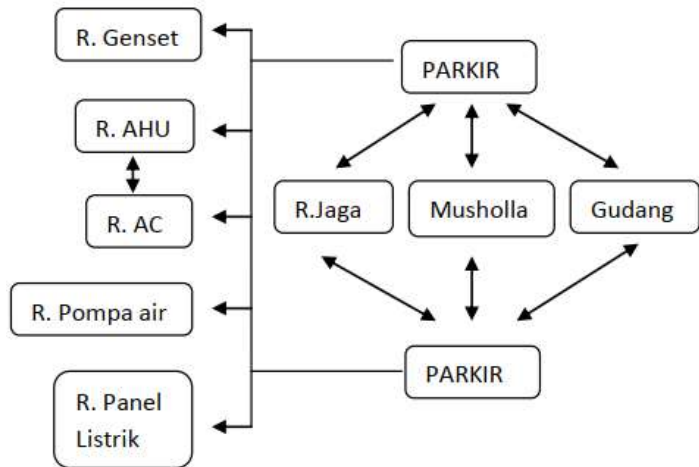
## 2. Ruang hall konser musik



Gambar 2.3 Organisasi Ruang Studio Music Center di Rembang 2

Sumber: Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang

### 3. Ruang ME



Gambar 2.4 Organisasi Ruang Studio Music Center di Rembang 3

Sumber: Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang

## 2.3 Standar Bangunan

### 2.3.1 Standar Kantor Administrasi

Kantor merupakan ruang multifungsional bagi pegawai untuk bekerja secara individual maupun kelompok. Selain itu juga dapat

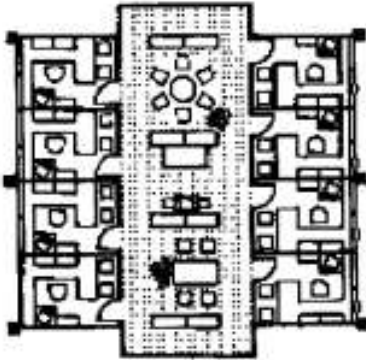
berfungsi sebagai ruang arsip, yakni untuk menyimpan dokumen-dokumen, mikrofilm, komputer, alat untuk mendokumentasikan, mereproduksi, menerbitkan ulang, mengoreksi pemasukan data, menghancurkan, menghasilkan gambar, menerbitkan, juga pengiriman dokumen melalui alat mekanis.<sup>11</sup>

Sikap bekerja yang benar adalah lengan bagian atas dan siku tegak lurus di sudut sebesar  $\pm 90^\circ$ , bagian atas dan bagian bawah tegak lurus di sudut sebesar  $90^\circ$ . Untuk dapat memberi kemungkinan sikap badan yang benar bagi orang-orang dengan ukuran badan yang berbeda-beda,

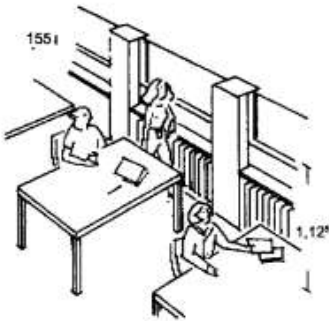
---

<sup>11</sup> Ernst Neufferst, *Data Arsitek Jilid 2*, Sunarto Tjahjadi, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2002), hal. 6.

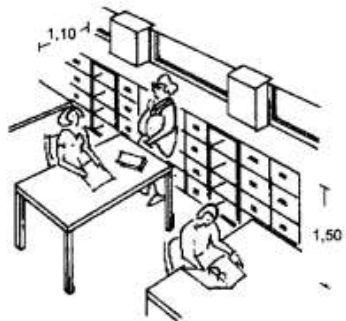
maka ukuran meja dan kursi harus dapat diubah-ubah.<sup>12</sup>



⑩ Kantor dengan ruang kombinasi



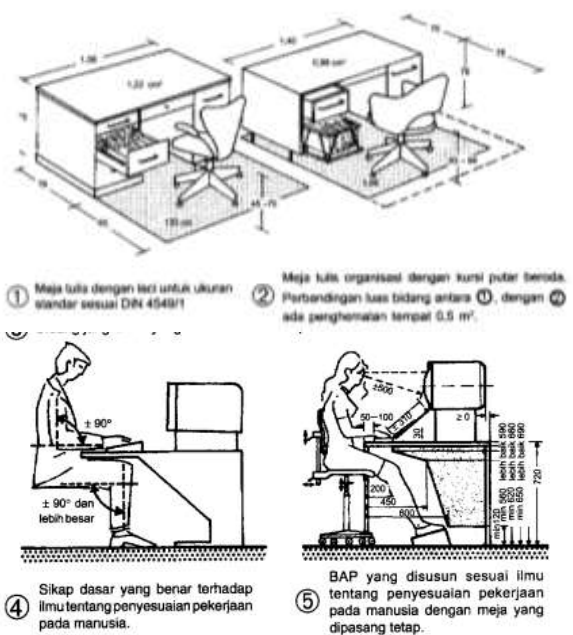
⑰ Koridor di antara meja dan jendela



⑱ Lemari arsip di bawah parapet (sepanjang bagian bawah) jendela.

---

<sup>12</sup> Ibid, hal. 20.



Gambar 2.5 Standar Kantor Administrasi

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

### 2.3.2 Standar Hall/ Auditorium

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hall atau auditorium adalah ruangan besar yang digunakan untuk mengadakan pertemuan umum, pertunjukan, dan sebagainya.



(7) Ruano-ruano dan tempat-tempat untuk pelajaran umum



bahasa  
um un-

(10) HSA - Labor (= Laboratorium untuk pendengar pembicara dan penerima)

Gambar 2.6 Standar Hall/ Auditorium

Sumber: Data Arsitek Jilid 1

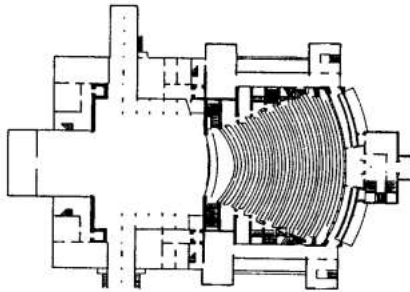


### **2.3.3 Standar Ruang Pertunjukan dan Pameran**

Ruang pertunjukan adalah ruang diadakannya suatu pertunjukan yang mempunyai karakter dengan tatanan tempat duduk di lantai bawah (yakni penonton duduk pada permukaan besar berbentuk bidang lengkung yang menanjak), dan di bagian depan terdapat panggung yang terlihat jelas. Pada bagian penonton, ketinggian tempat duduk berada pada garis pandangan. Konstruksi garis pandangan berlaku untuk semua tempat duduk di ruang penonton (tempat duduk di lantai bawah maupun di balkon).<sup>13</sup>

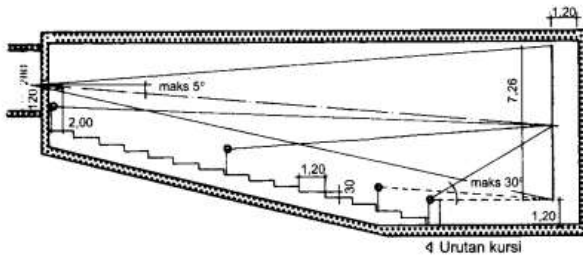
---

<sup>13</sup> Ibid, hal. 137-139.



① Gedung Festival Bayreuth 1876

R. Wagner dan Arsitek O. Bruckwald



Gambar 2.7 Standar Ruang Pertunjukan

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Ruang pameran adalah ruang diadakannya suatu pameran baik yang tetap maupun yang selalu berganti, ruang untuk menaruh dan menyimpan karya, ruang untuk belajar, maupun ruang untuk rapat. Suatu pameran yang baik, sebaiknya dapat diamati publik

tanpa merasa lelah. Penyusunan ruangan dibatasi dan diubah sesuai dengan bentuk ruangan. Ruang pameran mestinya:

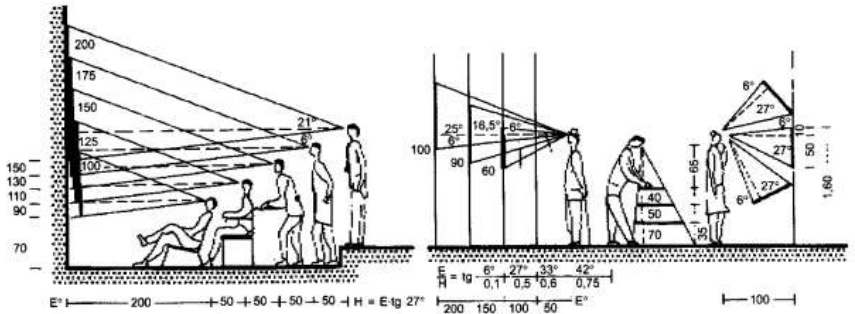
1. Terlindung dari gangguan, kelembaban, pencurian, kering, juga debu

2. Memperoleh cahaya yang terang

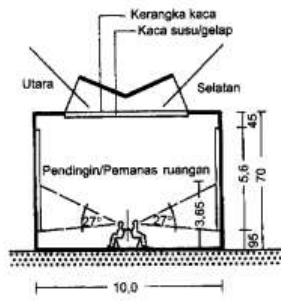
Sudut pandang normal pada ruang pameran adalah  $54^\circ$  atau  $27^\circ$ . Penempatan untuk menggantung lukisan yang baik adalah antara  $30^\circ$  dan  $60^\circ$  pada ketinggian ruangan 6,70m, dan 2,13m untuk lukisan yang panjangnya 3,04m sampai 3,65m.<sup>14</sup>

---

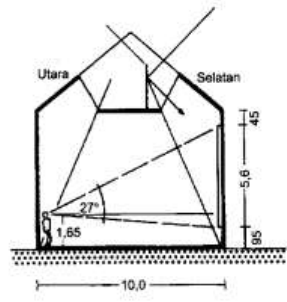
<sup>14</sup> Ibid, hal. 250-251



⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang =  $\frac{Tinggi}{luas}$  dan jaraknya



⑤ Penerangan yang baik



⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

Gambar 2.8 Standar Ruang Pameran

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

## 2.4 Tinjauan dari Pendekatan/ Penekanan/ Tema Judul

### 2.4.1 Pengertian Arsitektur Industrial

Arsitektur Industrial merupakan gaya desain dan pemanfaatan konstruksi bangunan yang fungsi utamanya melayani dan mewedahi segala proses kebutuhan industri. Gaya industrial mengacu pada tren estetika dalam desain, dengan penekanan pada penggunaan material mentah atau material dasar seperti semen, bata, besi, dan baja sebagai material utama bangunan. Estetika dari Arsitektur Industrial dapat merujuk pada pemaparan atau ekspos yang disengaja dari elemen-elemen struktural dan mekanikal bangunan. Penggunaan bahan dan metode konstruksi yang ekonomis, yang seringkali tidak disembunyikan atau disamarkan oleh berbagai finishing. Saat ini, pendekatan ini digunakan secara estetis di semua jenis bangunan, tidak hanya pabrik dan

gudang, tetapi juga semakin banyak digunakan untuk apartemen loteng, ruang komersial, dan bahkan beberapa rumah modern.<sup>15</sup>

Industrial sendiri merupakan sebuah gaya arsitektural yang muncul setelah revolusi industri di tahun 1950 dimana banyak dilakukan pemanfaatan kembali bangunan-bangunan bekas industri menjadi hunian yang tetap mempertahankan karakter asli bangunan. Gaya ini kemudian berkembang terus menerus selama puluhan tahun menjadi suatu estetika tren arsitektur dan interior.<sup>16</sup>

#### **2.4.2 Karakteristik Arsitektur Industrial**

Pada prinsipnya terdapat tiga karakter desain industrial, yaitu bentuk

---

<sup>15</sup> Ljiljana Jevremovic, Milanka V., dan Marina J., *Aesthetic of Industrial Architecture in the Context of Industrial Buildings Conversion*, International Symposium, 2012.

<sup>16</sup> Ibid.

dengan bahan metal berupa pipa, lampu dan ornamen. Kedua simbol warna yaitu warna-warna dasar pada industri metal dan warna natural seperti hitam, abu, hijau tua, dan variasi warna-warna coklat yang natural. Ketiga simbol material baru beserta tekstur yang dimiliki yaitu semen, bata, kayu, pelat baja, besi berkarat, dan kulit.<sup>17</sup>

Dalam jurnal yang berjudul *Kajian Arsitektur Industrial Pada Bangunan Hotel (Studi Kasus: Chara Hotel, Bandung)* yang ditulis oleh Larastika Nur Hamdani dan Dadi Hantono,<sup>18</sup> mengemukakan bahwa

---

<sup>17</sup> Jie Wang, Gabriella M., Cheng F.Z., *Applied Research on Semiotics in Industrial Style Interior Design*, International Journal for Engineering and Information Sciences, Vol. 14 No. 1, 2019, hal. 215-219.

<sup>18</sup> Larastika Nur Hamdani dan Dadi Hantono, *Kajian Arsitektur Industrial Pada Bangunan Hotel (Studi Kasus: Chara Hotel, Bandung)*, Jurnal Modul, Vol. 21 No. 1, 2021, hal. 23-27.

arsitektur industrial memiliki karakteristik:

a. Penggunaan bentuk dasar geometrik

Arsitektur industrial mengedepankan aspek fungsional dan efisien, dimana aspek tersebut menggunakan bentuk sesuai fungsi yang mampu mencakup segala kegiatan pengguna bangunan, sedangkan efisien berarti segala sesuatu yang dapat diterapkan ke berbagai hal misalnya efisiensi biaya, waktu dan perawatan serta pembangunan.

Arsitektur industrial lebih menunjukkan kesederhanaan bentuk, salah satunya dengan menggunakan bentuk geometrik sehingga terlihat permukaan datar yang tidak diberi finishing. Bentuk



bujur sangkar dan segitiga memiliki garis tegas dan dinamis yang dapat ditambah atau dikurang maupun diolah dengan garis-garis vertikal-horizontal, silang-tegak lurus, permainan bidang, dan permainan bentuk.

b. Ekspos penggunaan material

Arsitektur Industrial memiliki ciri khas yang mudah terlihat dari penggunaan material yang tidak *difinishing* (ekspos), contohnya penggunaan material daur ulang, menggunakan konsep minimalis dalam menempatkan furnitur, desain yang kompleks, menggunakan warna warna netral, serta tekstur dan karakter dari material dapat memperkuat karakter industrial. Arsitektur industrial dalam segi estetika dapat

dilihat dari ekspos elemen struktural, mekanikal dan penggunaan material mentah. Beberapa material yang sering digunakan adalah bata ekspos, semen acian, beton fabrikasi, kayu, dan kaca.

c. Penggunaan warna alami/monokrom

Warna yang dipakai dalam arsitektur industrial adalah warna asli yang mengeluarkan warna monokrom sehingga dapat memunculkan kesan bersih, rapi, dan dapat menciptakan tampilan area yang lapang namun tak berkesan monoton. Warna yang digunakan dalam arsitektur industrial adalah warna-warna industri atau warna asli dari material itu sendiri, seperti material

logam, baja, pipa, maupun warna dari tekstur material.

d. **Ekspos utilitas**

Selain estetika, Arsitektur Industrial yang berkonsep dengan mengekspos sistem struktural dan utilitasnya juga bertujuan memudahkan dalam proses pembangunannya serta memudahkan dalam segi perawatannya. Penggunaan ekspos utilitas dapat memperkuat kesan industri, karena dapat mengekspresikan penggunaan material plafon ataupun sistem instalasi plumbing yang digunakan.

## **2.5 Studi Kasus**

### **2.5.1 Kantor Google Tel Aviv, Israel**

Kantor Google telah membuka kantor baru di Tel Aviv, Israel, pada

tahun 2012 dengan luas 8000 m2. Didesain oleh Tim Desain Swiss Camenzind Evolution, kantor ini menempati 8 lantai di Menara Electra yang menawarkan pemandangan kota dan laut.



## Gambar 2.9 Kantor Google Tel Aviv

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

Kurang lebih 50% ruang kantor ini diperuntukkan untuk berkomunikasi dan kolaborasi para karyawan dengan konsep ruang yang beragam. Namun tetap ada ruang khusus yang tertutup dengan pemisahan yang jelas untuk memberikan privasi dan fokus karyawan.



Gambar 2.10 Kantor Google Tel Aviv 2

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

Salah satu keunikan dari kantor ini adalah di tiap lantainya memiliki ciri khas berbeda yang mencitrakan keragaman Negara Israel. Ide dari tiap-

tiap tema lantainya merupakan pilihan dari sekelompok googler lokal. Selain itu, juga terdapat tiga restoran yang juga mempunyai gaya dan tema yang berbeda.



Gambar 2.11 Kantor Google Tel Aviv 3

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

### **2.5.2 Akademi Seni, Shanghai**

Sebuah pabrik baja di Shanghai yang berdiri pada tahun 1986, direnovasi menjadi akademi seni setelah ditutup sejak 2016. Bangunan sepanjang 860 meter ini direnovasi oleh GMP setelah memenangkan kompetisi renovasi bangunan melawan beberapa perusahaan seperti Perkins & Will, asosiasi Kengo Kuma, dan Ennead Architect. Proyek yang ditangani oleh GMP tersebut mempertahankan struktur inti dan menara ventilasi, sedangkan fasadnya didesain ulang untuk menonjolkan poros tengah.





Gambar 2.12 Akademi Seni, Shanghai

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

Fasad bangunan proyek ini diganti menjadi fasad ganda panel kaca dan logam. Selain fasad ganda,

ventilasi dari atap alami menjadikan adanya pendinginan alami dan penghematan energi. Bangunan yang sirkulasi utamanya membentang dari timur ke barat itu terdapat berbagai macam ruang. Studio, perpustakaan, ruang pameran, fasilitas olahraga, ruang publik dengan restoran, sampai dengan museum.



Gambar 2.13 Akademi Seni, Shanghai 2

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

### **2.5.3 Resta Pendopo, Salatiga**

Resta Pendopo merupakan dua rest area di jalur arah Jakarta dan Solo, yang berada di kilometer 456 Salatiga dengan jembatan layang sebagai penghubung keduanya. Menempati area seluas 3,3 hektar, Resta Pendopo mempunyai sarana dan fasilitas yang lengkap. Area terbuka, tempat parkir yang menampung 40 kendaraan besar dan 207 kendaraan kecil, masjid dan musholla dengan kapasitas 200 dan 110 orang, 61 toilet laki-laki, 43 toilet perempuan, 6 toilet difabel, 2 ruang nursery, dan 40 ruang yang disewakan untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah sekitar Solo, Boyolali,

Salatiga, dan Semarang, merupakan berbagai fasilitas yang disediakan.





Gambar 2.14 Resta Pendopo

Sumber: Dokumentasi Penulis

Rest area yang dikelola PT Trans Marga Jateng tersebut mendapatkan penghargaan sebagai rest area terbaik oleh Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat karena dinilai memiliki kualitas pengelolaan dan pelayanan yang baik. Selain fasilitas yang disediakan di atas, rest area yang mengusung tema

arsitektur tradisional dan modern ini juga menyajikan pemandangan hamparan sawah dan pegunungan.







Gambar 2.15 Resta Pendopo 2

Sumber: Dokumentasi Penulis

### **BAB III**

## **METODE PERANCANGAN**

Metode perancangan adalah proses terjadinya perancangan sebuah bangunan untuk meringankan dalam mengembangkan rancangan. Tahapan dalam

metode perancangan meliputi identifikasi masalah, penentuan lokasi, pengumpulan dan pengolahan data, sintesis konsep, sampai dengan desain. Langkah selanjutnya adalah menghimpun data, dapat berbentuk data primer ataupun data sekunder.

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung oleh perancang, seperti kuisisioner, survey, wawancara, dan observasi. Sedang data sekunder ialah data yang diperoleh dari berbagai macam sumber yang telah ada sebelumnya, baik berupa buku, jurnal, atau tugas akhir. Metode yang dilakukan dalam perancangan Studio Ilustrasee di Semarang dengan Konsep Arsitektur Industrial adalah sebagai berikut:

### **3.1 Ide Perancangan**

Ide perancangan ini bermula dari anggapan remeh orang yang bekerja sebagai ilustrator. Selain itu, salah satu tempat kerja ilustrator, yaitu studio yang digunakan hanya sebagai tempat bekerja.

### **3.2 Identifikasi Masalah**

Ilustrasi merupakan hasil pemikiran yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dengan gaya pribadi yang memiliki fungsi spesifik, baik sebagai penjelas dari sebuah tulisan, media promosi, maupun hal-hal yang tidak memungkinkan kita untuk melihat secara langsung. Banyak brand terkenal yang menggunakan ilustrasi di produknya, seperti Aqua, Grab, dan berbagai bank di Indonesia. Namun sayangnya, bagi sebagian orang, pekerjaan ilustrator masih saja dianggap remeh. Ilustrator bukan hanya tukang gambar, melainkan konsultan untuk kebutuhan visual.

Selain itu, studio sebagai salah satu ruang kerja ilustrator kebanyakan hanya sebagai tempat mereka bekerja. Studio yang tidak sebatas tempat bekerja, dapat ditambah dengan ruang fungsional yang menambah nilai guna untuk studio dan orang yang bekerja di dalamnya. Maka dari itu, identifikasi masalah

pada perancangan ini ialah bagaimana membangun sebuah studio yang nyaman untuk ilustrator dalam membuat berbagai karya.

### **3.3 Penentuan Lokasi Perancangan**

Kota Semarang Pusat dipilih, khususnya di daerah Kawasan Bisnis Terpadu atau Central Business District (CBD) karena terletak di pusat kota, pusat pemerintahan, jasa perdagangan, maupun sosial budaya. Kawasan yang masuk pada prime segitiga emas adalah Simpang Lima City Center (SLCC), Pemuda Central Business District (PCBD), dan Gajahmada Golden Triangle (GGT).

### **3.4 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data perancangan ini diperoleh dari dua cara, pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer meliputi survey lokasi tapak dan studi banding dengan bangunan yang memiliki tema sama. Data sekunder didapat dari studi literature

berupa buku maupun jurnal yang telah dipublikasikan.

### **3.5 Pengolahan Data/ Analisis**

Analisis data merupakan hal yang dilaksanakan guna mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi sebuah konsep yang dapat digunakan dalam perancangan. Analisis tersebut adalah:

a. Analisis Tapak

Analisis tapak memuat permasalahan yang ada di tapak terpilih melalui pemilihan dan pengamatan yang sesuai untuk perancangan studio ilustrasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tapak yaitu; bentuk, kontur, keadaan tanah, luasan, batas-batas, potensi, view, sirkulasi, aturan sekitar lokasi, cuaca dan iklim yang memengaruhi, dan kebisingan di sekitar tapak.

b. Analisis Fungsi Bangunan

Analisis fungsi dilakukan dengan pengamatan akan fungsi bangunan yang akan dirancang, baik fungsi primer maupun sekunder.

c. Analisis Pengguna

Analisis pengguna adalah analisis dari pengguna yang menempati bangunan juga aktivitas yang mungkin dilakukan, dari karyawan sampai pengunjung.

d. Analisis Ruang

Dari analisis pengguna, akan didapatkan hasil kebutuhan ruang pada bangunan. Setelah mengetahui kebutuhan ruang, dilanjutkan dengan analisis hubungan ruang, besaran ruang, karakteristik ruang, dan aturan-aturan yang ada di tiap ruang guna menciptakan kenyamanan bagi pengguna bangunan.

e. Analisis Bentuk

Analisis bentuk merupakan hal yang dilakukan dalam memilih bentuk

bangunan yang dirancang sesuai dengan konsep, seperti bentuk fasad, ornamen, material, juga furnitur di dalam bangunan.

f. Analisis Struktur

Analisis struktur ialah analisis dalam penggunaan struktur yang sesuai dengan bentuk, konsep, dan fungsi bangunan, agar bangunan menjadi kuat.

g. Analisis Utilitas

Analisis utilitas dilakukan dengan cara penataan utilitas yang digunakan dalam bangunan. Karena konsep yang digunakan adalah arsitektur industrial, ada kemungkinan beberapa utilitas ditampakkan dalam bangunan.

### **3.6 Sistesis/ Konsep**

Sintesis atau konsep didapatkan setelah analisis yang dilakukan sebelumnya. Konsep ini berpedoman pada konsep utama, yakni arsitektur industrial. Konsep mengacu pada



analisis konsep bentuk, konsep tapak, konsep fungsi, konsep ruang, sampai dengan konsep utilitas. Sesudah dilakukan analisis konsep, maka akan didapatkan rancangan bangunan sesuai yang diinginkan dan sesuai ketentuan.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Lokasi Eksisting Site**

Lokasi yang dipilih adalah lokasi yang berada pada kawasan Central Business District (CBD), yakni Simpang Lima City Center (SLCC), Pemuda Central Business District (PCBD), dan Gajahmada Golden Triangle (GGT). Dari ketiga kawasan tersebut, ada beberapa karakteristik dan pertimbangan dalam pemilihan site untuk Studio Ilustrasee antara lain adalah:


- a. Lokasi site dekat dengan jalan utama
- b. Luasan site antara  $2000 \text{ m}^2 - 20000 \text{ m}^2$
- c. Kemudahan akses menuju site
- d. Dekat dengan fasilitas umum

#### **4.2 Pemilihan Site**

Berdasarkan pada karakteristik dan pertimbangan di atas, didapatkan tiga opsi lokasi site untuk dipilih dengan memberikan analisis kelebihan (skor 1 s/d 5) serta kekurangan (skor -1 s/d -5), yaitu:

a. Site di Jalan Pemuda

Table 4.1 Site Jalan Pemuda

<p>Site</p>	
<p>Lokasi</p>	<p>Jalan Pemuda</p>
<p>Luas Site</p>	<p>6268,83 m<sup>2</sup></p>
<p>Batas &amp; View</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Barat: pemukiman</li> <li>• Timur laut: Metro Hotel</li> </ul> 


	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timur, selatan, dan utara: area komersial</li> </ul>  
<p>Kelebihan (Skor 33)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses ke lokasi mudah (5)</li> <li>• Dekat masjid kota (4)</li> <li>• Dekat alun-alun kota (3)</li> <li>• Dekat stasiun (4)</li> <li>• Dekat pasar &amp; pusat perbelanjaan (4)</li> </ul>


	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dekat area penginapan (3)</li> <li>• Dekat kawasan wisata Kota Lama (2)</li> <li>• Berada di jalan jalur dua arah (3)</li> <li>• View 3 arah (5)</li> </ul>
Kekurangan (Skor -9)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramai lalu lalang kendaraan (-2)</li> <li>• Polusi udara (-2)</li> <li>• Rawan banjir (-5)</li> </ul>

Sumber: Analisis Penulis 2021

b. Site di Jalan Gajahmada

Table 4.2 Site Jalan Gajahmada

Site	
Lokasi	Jalan Gajahmada
Luas Site	2155,27 m <sup>2</sup>

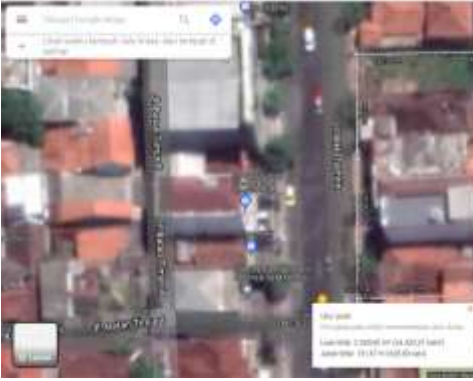
<p>Batas &amp; View</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timur-Utara: pemukiman &amp; area kom</li> </ul> 
<p>Kelebihan (Skor 22)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses ke lokasi mudah (5)</li> <li>• Dekat pusat kota (3)</li> <li>• Dekat Simpang Lima Semarang (3)</li> <li>• Dekat pusat perbelanjaan (4)</li> <li>• Dekat area penginapan (3)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• View dua arah (4)</li> </ul>
Kekurangan (Skor -6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di jalan jalur satu arah (-2)</li> <li>• Ramai lalu lalang kendaraan (-2)</li> <li>• Polusi udara (-2)</li> </ul>

Sumber: Analisis Penulis 2021

c. Site di Jalan MH Thamrin

Tabel 4.3 Site Jalan MH Thamrin

Site	
Lokasi	Jalan MH Thamrin
Luas Site	2269 m <sup>2</sup>
Batas & View	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timur-Utara: pemukiman &amp; area kom</li> </ul>

	
<p>Kelebihan (Skor 19)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses ke lokasi mudah (5)</li> <li>• Dekat pusat kota (3)</li> <li>• Dekat pusat perbelanjaan (4)</li> <li>• Dekat area penginapan (3)</li> <li>• View dua arah (4)</li> </ul>
<p>Kekurangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di jalan jalur satu arah (-2)</li> </ul>



(Skor -6)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ramai lalu lalang kendaraan (-2)</li><li>• Polusi udara (-2)</li></ul>
-----------	--

Sumber: Analisis Penulis 2021

### **4.3 Analisis Site**

Setelah dilakukan pertimbangan dan skorsing dari ketiga opsi site, maka dipilihlah satu site yakni di Jalan Pemuda karena memiliki keunggulan sesuai karakteristik dan jumlah skor (24) lebih banyak daripada site yang lain. Selanjutnya dilakukan analisis pada site.

#### **4.3.1 Analisis Peraturan Site**



Gambar 4.1 Analisis Peraturan Site

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Site berada di antara Jalan Pemuda yang merupakan jalan kolektor sekunder dan juga Jalan Kolonel Sugiono yang adalah jalan lokal sekunder. Berdasar pada Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kota Semarang tahun 2004, aturan yang berlaku pada site ini adalah:

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) =  
60%

KDH (Koefisien Dasar Hijau) =  
40%

KLB (Koefisien Lantai Bangunan) =  
3,6 (maksimal 7 lantai)

GSB (Garis Sempadan Bangunan) =  
jalan kolektor sekunder 23 meter

jalan lokal sekunder 17 meter

**Respon:**

- Memaksimalkan luas bangunan dan luas area hijau sesuai aturan KDB dan KDH yang berlaku
- Memaksimalkan ruang pada bangunan yang telah dikurangi oleh GSB
- Memaksimalkan GSB menjadi area outdoor dan taman

**4.3.2 Analisis Kebisingan**



Gambar 4.2 Analisis Kebisingan

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Sumber kebisingan paling tinggi berupa lalu lalang kendaraan berasal dari arah timur laut sampai selatan, yaitu Jalan Kolonel Sugiono dan juga di Jalan Pemuda. Sedangkan dari arah barat dan utara, kebisingan relatif rendah karena merupakan area pemukiman dan komersil.

**Respon:**

- Menempatkan bangunan utama jauh dari jalan raya untuk mengurangi kebisingan
- Penempatan ruangan yang membutuhkan privasi dan ketenangan berada di area yang jauh dari kebisingan tinggi
- Penggunaan bahan peredam pada ruangan tertentu
- Penambahan pagar pembatas juga vegetasi untuk membantu meredam kebisingan

### **4.3.3 Analisis View**



Gambar 4.3 Analisis View

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Di sebelah timur sampai selatan site terdapat view area pertokoan. Bagian barat view berupa pemukiman atau area komersil. Lalu di arah utara sampai timur laut berupa pertokoan, hotel, dan Alun-Alun Kota Semarang.

**Respon:**

- Menempatkan area outdoor dan semi outdoor berada di area yang memperlihatkan view sekitar site
- Membuat pagar pembatas bangunan tidak terlalu tinggi agar orang mendapat view bangunan dari arah luar

#### **4.3.4 Analisis Bangunan Sekitar**

##### **Analisis:**

Bangunan di sekitar site sebagian besar berupa pemukiman dan perumahan, instansi pendidikan, layanan jasa, pertokoan, area penginapan, pasar tradisional juga mall, alun-alun, dan tempat ibadah.



Gambar 4.4 Analisis Bangunan Sekitar

Sumber: Analisis Penulis 2021

### 4.3.5 Analisis Budaya

#### Analisis:

Site yang berlokasi di dekat ikon khas Semarang, seperti Alun-Alun Kota Semarang, Pasar Johar, Masjid Kauman Semarang, juga area komersil lainnya, membuat daerah sekitar site menjadi ramai. Apalagi ketika akhir pekan.

#### Respon:



- Membuat ruang yang dapat dikunjungi masyarakat umum, seperti taman maupun ruang pameran

#### 4.3.6 Analisis Aksesibilitas



Gambar 4.5 Analisis Aksesibilitas

Sumber: Analisis Penulis 2021

#### **Analisis:**

Akses menuju lokasi site cukup mudah dijangkau dari berbagai arah karena berada di tengah perkotaan. Selain itu, akses ke lokasi dapat ditempuh dengan

kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Site berlokasi di dekat perempatan jalan, sehingga sering terjadi kemacetan di depan site.

**Respon:**

- Membuat pintu masuk berada di Jalan Pemuda agar mudah menuju studio
- Menghindari pintu masuk dan pintu keluar dekat dengan perempatan agar tidak terjadi kemacetan
- Menempatkan area parkir di basement
- Menambah akses jalan pemadam kebakaran di sekeliling bangunan agar mudah dalam memadamkan kebakaran
- Menambah jalur kendaraan, drop off, dan jalur pejalan kaki

**4.3.7 Analisis Pencahayaan Alami**



Gambar 4.6 Analisis Pencahayaan Alami

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Cahaya matahari pagi yang baik untuk kesehatan berasal dari arah Jalan Pemuda, sehingga cahaya dapat langsung mengenai area bangunan dan ruangan sebelah timur. Sedangkan matahari sore yang cenderung menyilaukan berasal dari arah pemukiman juga komersil sehingga

dapat membantu mengurangi silau cahaya sore.

**Respon:**

- Mendesain bangunan dengan area terbuka di sebelah timur
- Memaksimalkan ruangan di sebelah timur untuk mendapatkan cahaya matahari pagi
- Memaksimalkan bukaan pada tiap ruangan agar mendapat cahaya matahari secara merata
- Menggunakan secondary skin pada bangunan guna mengurangi silau cahaya sore
- Mendesain atrium atau void pada salah satu ruangan agar ruangan di tengah mendapat pencahayaan alami

**4.3.8 Analisis Penghawaan Alami**



Gambar 4.7 Analisis Penghawaan Alami

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Angin yang cukup kencang berasal dari area terbuka, yaitu dari persimpangan jalan. Selain cukup kencang, angin yang berhembus dari arah ini juga membawa debu, polusi, dan asap kendaraan. Sedang angin dari arah sebaliknya cukup lambat karena telah dipecah oleh bangunan pemukiman dan komersil.

**Respon:**

- Menambahkan vegetasi di dekat jalan untuk memecah laju angin dan mengurangi debu, polusi, maupun asap kendaraan
- Membuat cross ventilation pada bangunan agar udara dapat masuk dan mengurangi penggunaan penghawaan buatan
- Mendesain menggunakan secondary skin untuk mengurangi laju angin, debu, dan polusi
- Mendesain atrium atau void pada salah satu ruangan agar mendapat penghawaan alami di tiap ruangan
- Mendesain area kolam buatan untuk menambah penghawaan alami

**4.3.9 Analisis Vegetasi**



Gambar 4.8 Analisis Vegetasi

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Vegetasi banyak ditemukan di arah selatan sampai barat yang merupakan area pemukiman, sedang di dekat jalan raya masih terdapat sedikit vegetasi.

**Respon:**

- Menambah vegetasi di dekat jalan raya untuk mengurangi debu, memecah angin, juga mengurangi kebisingan

- Menambah vegetasi peneduh dekat trotoar dan taman, vegetasi taman, juga vegetasi pengarah jalan

#### 4.3.10 Analisis Kontur



Gambar 4.9 Analisis Kontur

Sumber: Analisis Penulis 2021



**Analisis:**

Site di Jalan Pemuda ini mempunyai kontur yang rata karena berada di daerah dataran rendah. Namun, di site ini mempunyai resiko banjir apabila hujan deras turun.

**Respon:**

- Membuat desain bangunan sesuai dengan kontur site
- Meninggikan site agar mengurangi dampak banjir ketika hujan deras

**4.3.11 Analisis Pengguna****Analisis:**

Pengguna dari bangunan studio ini terdiri dari atasan, karyawan, dan pengunjung. Terdapat beberapa macam pengunjung, yaitu pengunjung untuk kegiatan belajar dan praktek, pengunjung pameran, dan pengunjung taman.

**Respon:**

Tabel 4.4 Analisis Pengguna dan  
Aktivitas

<b>Pengguna</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Lokasi</b>
Atasan	Memarkirkan kendaraan	Ruang parkir
	Bekerja	Ruang kerja
	Buang air	Toilet
	Makan & minum	Cafe/pantry
	Sholat	Mushola
	Rapat	Ruang rapat
	Menemui klien	Lobby/ cafe
	Istirahat	Taman/ ruang refreshin g
Karyawan	Memarkirkan	Ruang

	n kendaraan	parkir
	Bekerja	Ruang kerja
	Buang air	Toilet
	Makan & minum	Cafe/pantry
	Sholat	Mushola
	Rapat	Ruang rapat
	Menemui klien	Lobby/ cafe
	Mengajar	Ruang kelas
	Istirahat	Taman/ ruang refreshin g
Pengunjung Kelas	Memarkirkan kendaraan	Ruang parkir
	Belajar &	Ruang

	praktek	kelas
	Buang air	Toilet
	Makan & minum	Cafe/pantry
	Sholat	Mushola
	Istirahat	Taman/ruang outdoor
Pengunjung Pameran	Memarkirkan kendaraan	Ruang parkir
	Melihat pameran	Ruang pameran
	Buang air	Toilet
	Makan & minum	Cafe/pantry
	Sholat	Mushola
	Istirahat	Taman/ruang outdoor

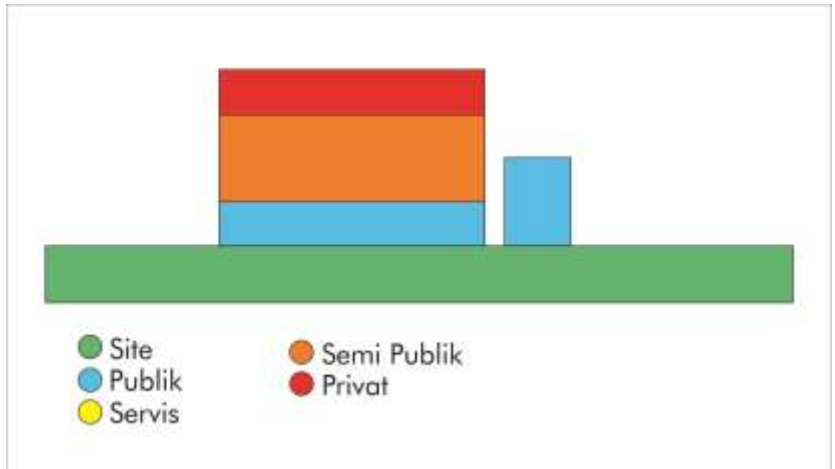
Sumber: Analisis Penulis 2021

### 4.3.12 Analisis Zoning



Gambar 4.10 Analisis Zoning Horizontal

Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.11 Analisis Zoning Vertikal

Sumber: Analisis Penulis 2021

**Analisis:**

Zonasi ruangan pada studio ilustrasi ini dibagi area sesuai fungsi ruangnya, mulai area publik, semi publik, area servis, dan privat.

**Respon:**

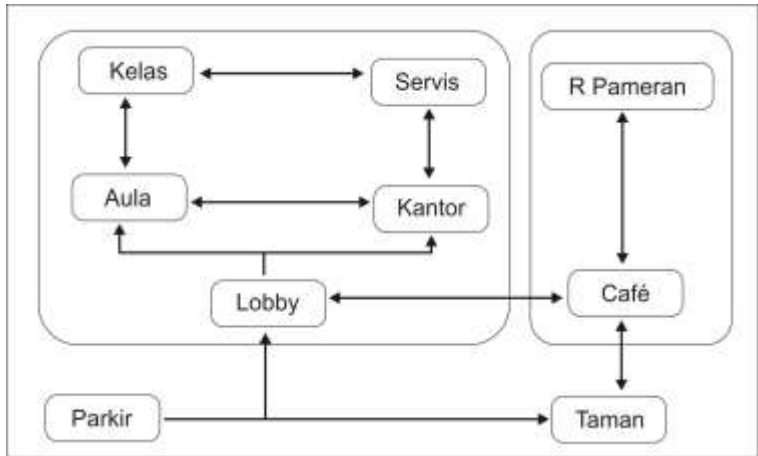
- Zona publik diletakkan di area yang mudah dijangkau dari luar (contoh ruang pameran)

- Zona semi publik diperuntukan pada ruangan yang hanya dapat diakses oleh yang memiliki kepentingan dalam studio (seperti kelas dan aula)
- Zona privat untuk area terbatas atasan dan karyawan (contoh kantor)

#### **4.4 Analisis Program Ruang**

##### **4.4.1 Analisis Hubungan Ruang**

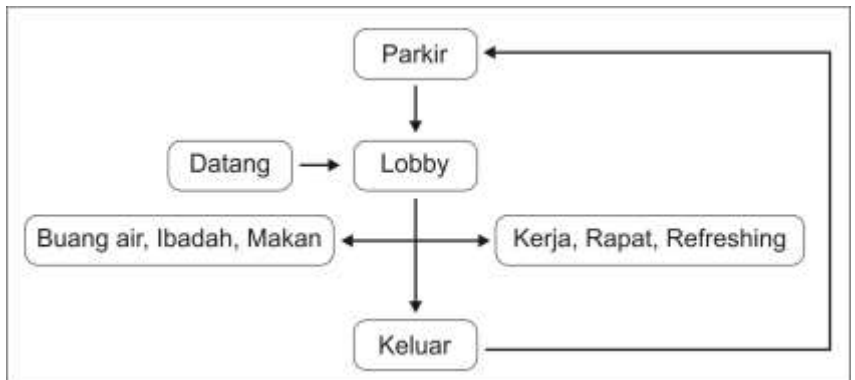
Analisis hubungan di sini menjelaskan mengenai pola aktivitas pengguna yang mungkin terjadi pada Studio Ilustrasee di Semarang juga skema hubungan ruangnya.



Gambar 4.12 Hubungan Ruang Studio Ilustrasee

Sumber: Analisis Penulis 2021

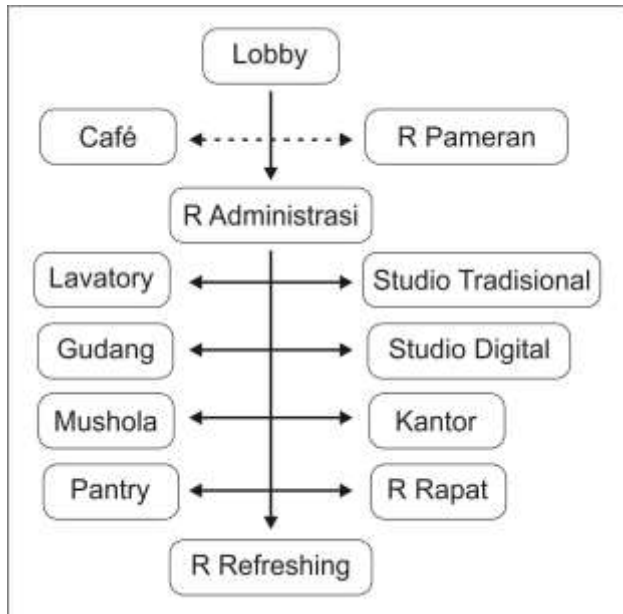
### a. Kantor



Gambar 4.13 Pola Aktivitas Kantor



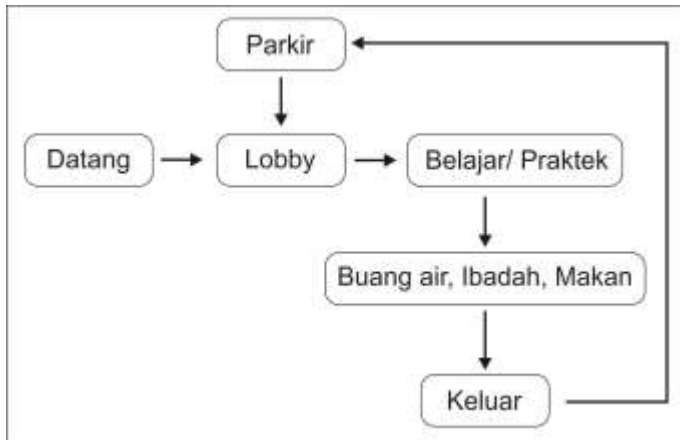
Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.14 Organisasi Ruang Kantor

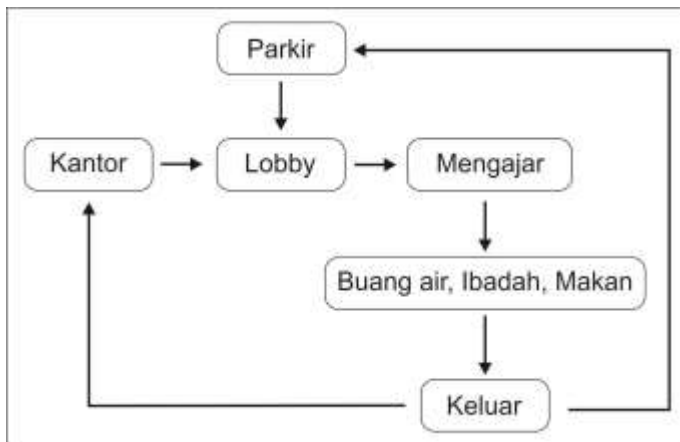
Sumber: Analisis Penulis 2021

### **b. Ruang Kelas**



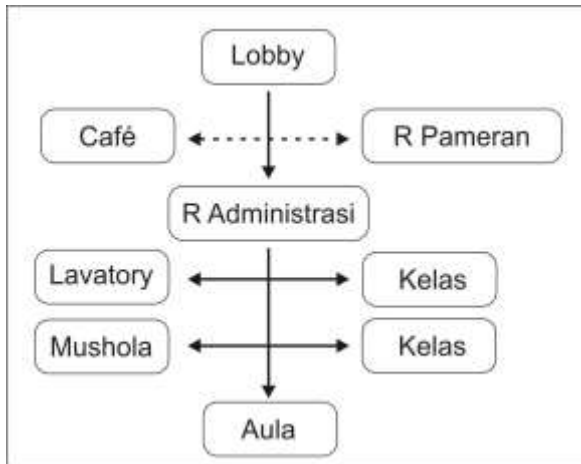
Gambar 4.15 Pola Aktivitas Pengunjung Ruang Kelas

Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.16 Pola Aktivitas Karyawan Ruang Kelas

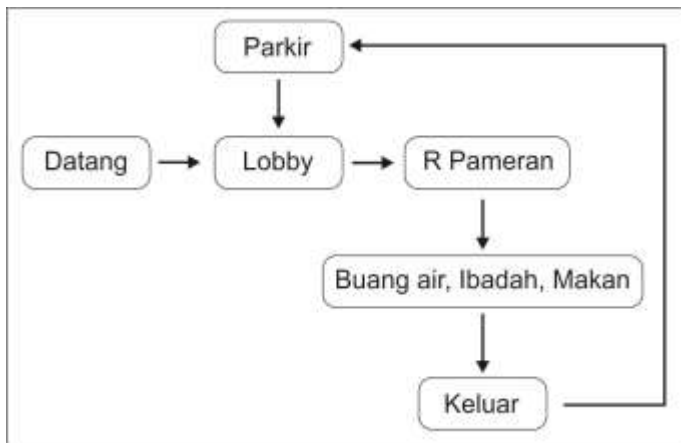
Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.17 Organisasi Ruang Kelas

Sumber: Analisis Penulis 2021

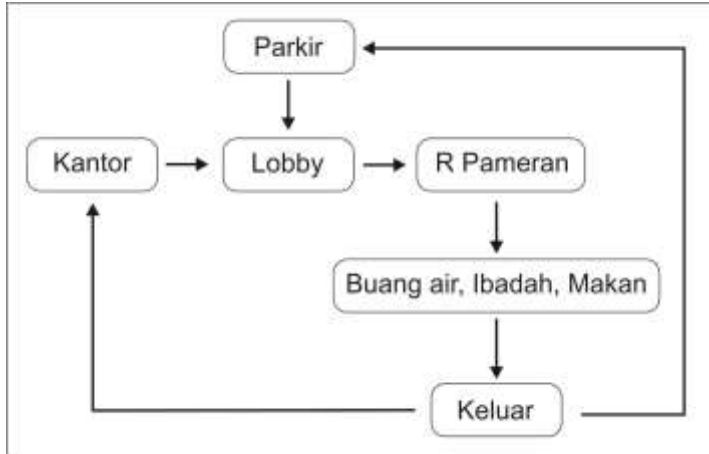
**c. Ruang Pameran**



Gambar 4.18 Pola Aktivitas Pengunjung Ruang

## Pameran

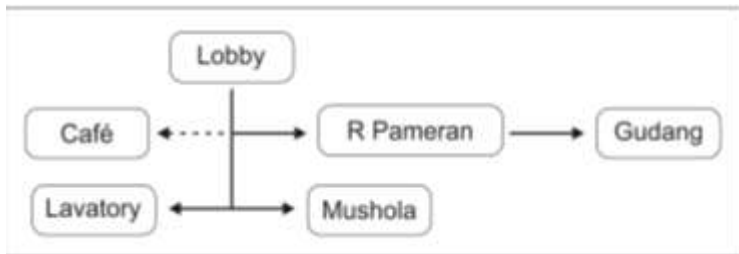
Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.19 Pola Aktivitas Karyawan Ruang

## Pameran

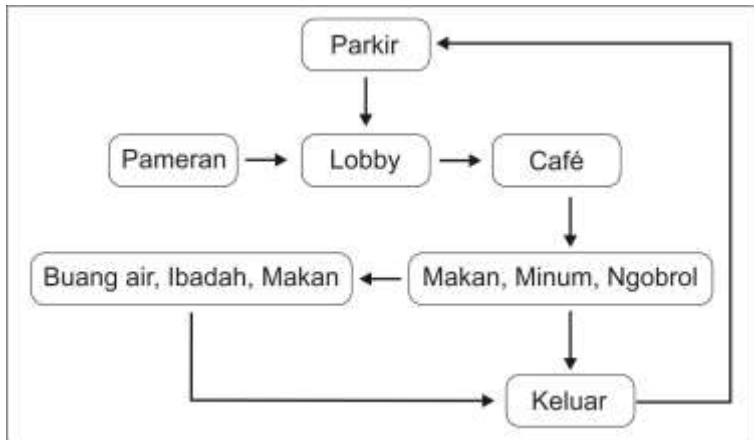
Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.20 Organisasi Ruang Pameran

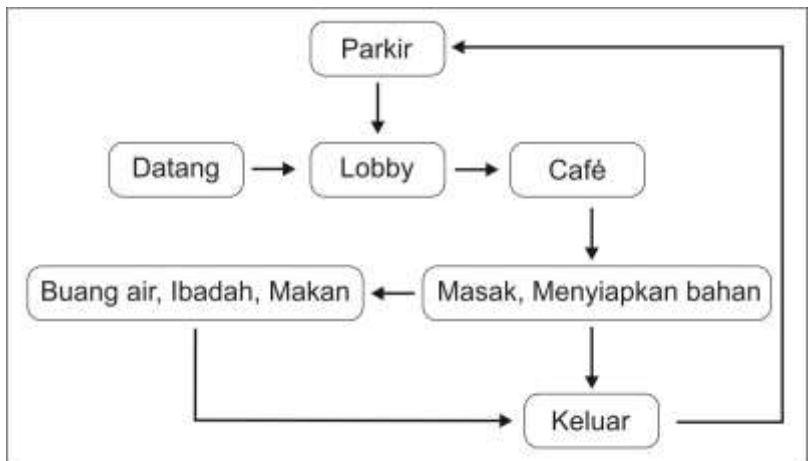
Sumber: Analisis Penulis 2021

### d. Cafe



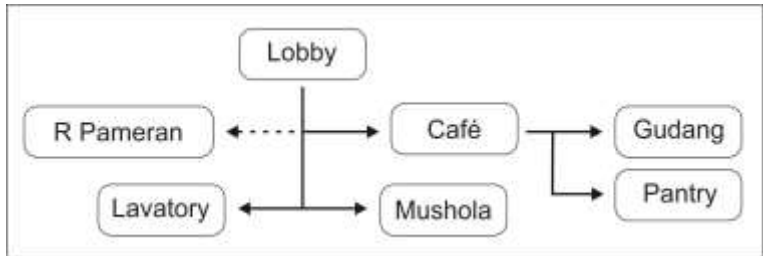
Gambar 4.21 Pola Aktivitas Pengunjung Cafe

Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.22 Pola Aktivitas Karyawan Café

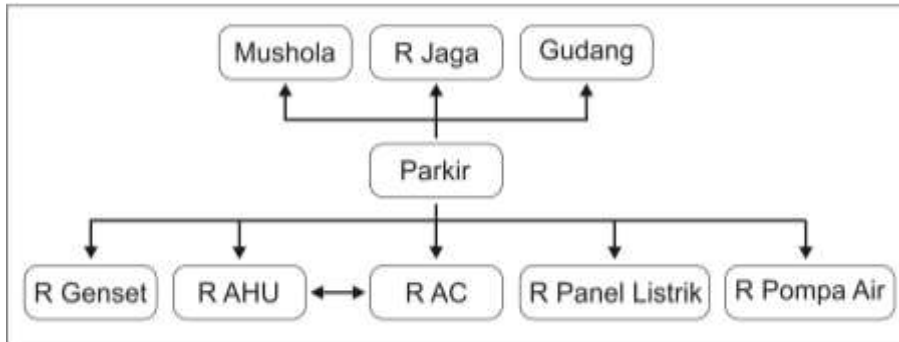
Sumber: Analisis Penulis 2021



Gambar 4.23 Organisasi Ruang Café

Sumber: Analisis Penulis 2021

**e. Ruang Mekanikal Elektrikal**



Gambar 4.24 Organisasi Ruang Mekanikal Elektrikal

Sumber: Analisis Penulis 2021

**f. Area Parkir**



## Gambar 4.25 Pola Aktivitas Area Parkir

Sumber: Analisis Penulis 2021

### 4.4.2 Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang di sini memaparkan standar besaran ruang yang didasarkan pada Buku Data Arsitek oleh Ernst Neufert juga analisis ruang oleh penulis sendiri.

#### a. Kantor

Tabel 4.5 Analisis Besaran Kantor

NO	RUANG	SIFAT RUANG	KAPASITAS	SATUAN	STANDAR	
					P	L
1	Lobby	Publik	1	Unit	8	4
2	R. Administrasi		1	Unit	3,2	2
3	R. Tamu		1	Unit	4	3
4	R. Karyawan	Semi Publik	20	Orang	8	7
5	R. Rapat		10	Orang	6	5
6	R. Atasan		1	Unit	4	3
7	Pantry		1	Unit	4	2
8	Lavatory	Privat	2	Unit	1,82	0,6
9	Toilet		2	Unit	1,5	0,9
10	Tempat Wudhu	Semi	4	Unit	1,82	0,6

11	Mushola	Publik	5	Orang	1,2	0,7
12	Gudang		1	Unit	3	2
13	Studio Digital		30	Orang	10	8
14	Studio Tradisional		30	Orang	10	8
15	Studio Outdoor		30	Orang	10	8
16	Gym		1	Unit	8	5
17	Ruang Game		1	Unit	4	3
18	Lapangan Olahraga Mix Use	Semi Publik	1	Unit	15	12
<b>JUMLAH</b>						
<b>SIRKULASI 30%</b>						
<b>TOTAL</b>						

Sumber: Data Arsitek, Analisis Penulis 2021

### b. Ruang Kelas

Tabel 4.6 Analisis Besaran Ruang Kelas

NO	RUANG	SIFAT RUANG	KAPASITAS	SATUAN	STANDAR	
					P	L
1	R. Kelas Digital	Semi Publik	1	Unit	8,5	8
2	R. Kelas Tradisional		1	Unit	8,5	8
3	Aula		1	Unit	13	12
4	Lavatory	Privat	2	Unit	1,82	0,6
5	Toilet		2	Unit	1,5	0,9
<b>JUMLAH</b>						



**SIRKULASI 30%****TOTAL**

Sumber: Data Arsitek, Analisis Penulis 2021

**c. Ruang Pameran**

Tabel 4.7 Analisis Besaran Ruang Pameran

NO	RUANG	SIFAT RUANG	KAPA-SITAS	SATU-AN	STANDAR	
					P	L
1	R. Administrasi	Publik	1	Unit	3,2	2
2	R. Pameran		1	Unit	35	20
3	Gudang		1	Unit	4	3
<b>JUMLAH</b>						
<b>SIRKULASI 30%</b>						
<b>TOTAL</b>						

Sumber: Data Arsitek, Analisis Penulis 2021

**d. Café**

Tabel 4.8 Analisis Besaran Cafe

NO	RUANG	SIFAT RUANG	KAPA-SITAS	SATU-AN	STANDAR	
					P	L
1	R. Makan 2 kursi	Publik	20	Unit	2	0,7
2	Dapur	Semi	1	Unit	3,95	2,4

		Publik				
3	Kantin	Publik	1	Unit	4	3
4	Kasir		1	Unit	1,2	1,2
5	Tempat Wudhu	Semi Publik	4	Unit	1,82	0,6
6	Mushola		10	Orang	1,2	0,7
7	Lavatory	Privat	2	Unit	1,82	0,6
8	Toilet		2	Unit	1,5	0,9
<b>JUMLAH</b>						
<b>SIRKULASI 30%</b>						
<b>TOTAL</b>						

Sumber: Data Arsitek, Analisis Penulis 2021

### e. Ruang Mekanikal Elektrikal

Tabel 4.9 Analisis Besaran Ruang Mekanikal Elektrikal

NO	RUANG	SIFAT RUANG	KAPA-SITAS	SATU-AN	STANDAR	
					P	L
1	R. Genset	Semi Publik	1	Unit	5	5
2	R. AHU		1	Unit	5	5
3	R. AC		1	Unit	5	5
4	R. Panel Listrik		1	Unit	5	5
5	R. Pompa		1	Unit	5	5
6	Gudang		1	Unit	6	6
<b>JUMLAH</b>						
<b>SIRKULASI 30%</b>						

**TOTAL**

Sumber: Data Arsitek, Analisis Penulis 2021

**f. Area Parkir**

Tabel 4.10 Analisis Besaran Area Parkir

NO	RUANG	SIFAT RUANG	KAPA-SITAS	SATU-AN	STANDAR	
					P	L
1	Parkir Motor	Publik	70	Motor	2,25	1
2	Parkir Mobil		20	Mobil	5	3
3	Loading Dock	Semi Publik	1	Unit	6	3
<b>JUMLAH</b>						
<b>SIRKULASI 100%</b>						
<b>TOTAL</b>						
4	R. Jaga	Semi Publik	1	Unit	5	3
5	Lavatory	Privat	2	Unit	1,82	0,6
6	Toilet		2	Unit	1,5	0,9
<b>JUMLAH</b>						
<b>SIRKULASI 30%</b>						
<b>TOTAL</b>						

Sumber: Data Arsitek, Analisis Penulis 2021

Berdasarkan Peraturan Daerah  
Kota Semarang tahun 2004 tentang

Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kota Semarang Bagian Wilayah Kota I, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) di Jalan Pemuda menempati maksimal 60% dari luas site. Luas site yang terpilih adalah **6.268,83 m<sup>2</sup>**, maka 60% dari luas site ialah **3.761,3 m<sup>2</sup>**. Dari analisis besaran ruang yang telah dilakukan di atas, didapatkan total luas bangunan **3.433,98 m<sup>2</sup>**.

#### **4.5 Analisis Tema**

Tema yang diusung untuk bangunan Studio Ilustrasee ini adalah arsitektur industrial, dimana tema tersebut memiliki karakteristik bangunan yang menggunakan

bentuk dasar geometrik, monokromatik, dan ekspos material. Sehingga diharapkan bangunan ini mempunyai kesan yang unik di antara bangunan lain di Jalan Pemuda Kota Semarang.

#### **4.5.1 Konsep Fasad**

- a. Tampak bangunan yang simpel namun unik dari gubahan massa bentuk geometrik yang telah diolah dengan tampilan industrial.



**Gambar 4.26 Contoh Tampilan Fasad**

Sumber: <https://www.jawapos.com/arsitektur-dan-desain/24/05/2021/fasad-origami-vibe-ala-resor/>

- b. Menggunakan secondary skin untuk mengurangi silau cahaya matahari, debu, juga angin, agar pencahayaan dan penghawaan alami di dalam ruangan nyaman untuk pengguna.



Gambar 4.27 Contoh Secondary Skin

Sumber:

<https://twitter.com/barbican1/status/829648226802397188>

#### **4.5.2 Konsep Interior**

- a. Pada bagian lobby, lantai menggunakan material beton

dengan finishing epoksi agar terlihat sederhana namun berkesan mewah. Sedang pada dinding material yang diaplikasikan perpaduan antara kayu, pengecatan yang monokrom, atau hanya acian saja.



Gambar 4.28 Contoh Lobby

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/82190761940149901/>



Gambar 4.29 Contoh Lantai Epoksi

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/432627107963666367/>

- b. Ruang pameran didesain dengan kesan lapang juga dinding yang mengarahkan pengunjung menuju karya selanjutnya.





Gambar 4.30 Contoh Ruang Pameran

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/73816881383641975/>

- c. Ruang kelas yang nyaman dalam kegiatan belajar ilustrasi digital maupun tradisional dan menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan oleh peserta kelas.



Gambar 4.31 Contoh Ruang Kelas Tradisional

Sumber: Anime “Blue Period”

- d. Aula yang nyaman untuk kegiatan belajar, pertemuan, maupun workshop.



Gambar 4.32 Contoh Aula

Sumber: Perancangan Sekolah Tinggi Arsitektur, Seni dan  
Desain dengan Pendekatan Arsitektur Post Modern

- e. Penggunaan void pada bagian tengah bangunan agar mendapat pencahayaan alami yang merata.



Gambar 4.33 Contoh Penggunaan Void

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/6192518227016704/>

- f. Mendesain ruang kerja dan studio digital dengan tampilan sederhana dan bersih agar nyaman bagi pengguna. Juga menggunakan partisi kaca pada ruang tertentu seperti ruang rapat agar ruangan tampak luas.



Gambar 4.34 Contoh Ruangan Kantor

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/246783254571234071/>



Gambar 4.35 Contoh Penggunaan Partisi Kaca

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/51017408270127932/>

- g. Penggunaan atap kaca pada cafe agar mempunyai kesan menyatu dengan alam.



Gambar 4.36 Contoh Penggunaan Atap Kaca

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/379709812308814931/>

### 4.5.3 Konsep Landscape

- a. Menambahkan bangku duduk di taman.





**Gambar 4.37 Contoh Landscape Taman**

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/634585403742124598/>



**Gambar 4.38 Contoh Bangku Taman**

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/437060338846491152/>

- b. Penggunaan material paving atau baju pijakan untuk pedestrian dan jalan di dalam site.



Gambar 4.39 Contoh Penggunaan Paving

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/299207968999693387/>

- c. Pohon cemara atau palem sebagai vegetasi pengarah jalan.





**Gambar 4.40 Contoh Pohon Cemara**

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/26317979063391046/>



**Gambar 4.41 Contoh Pohon Palem**

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/23573598040423901/>

- d. Pohon ketapang sebagai vegetasi peneduh.



Gambar 4.42 Contoh Pohon Ketapang

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/531213718556395503/>

- e. Tanaman bugenvil dan krisan sebagai penghias taman.



Gambar 4.43 Contoh Bunga Bugenvil

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/489836896972108665/>

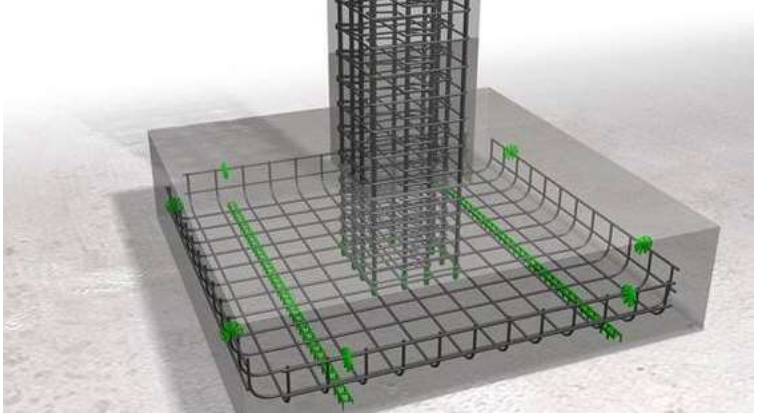


Gambar 4.44 Contoh Bunga Krisan

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/825425437960154223/>

#### **4.5.4 Konsep Struktur**

- a. Menggunakan struktur pondasi footplat karena bangunan bertingkat.



Gambar 4.45 Contoh Struktur Footplat

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/66076319514491942/>

- b. Penggunaan struktur atap baja pada bangunan.



Gambar 4.46 Contoh Struktur Atap Baja

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/705024516659052853/>

- c. Penambahan secondary skin pada struktur dinding.

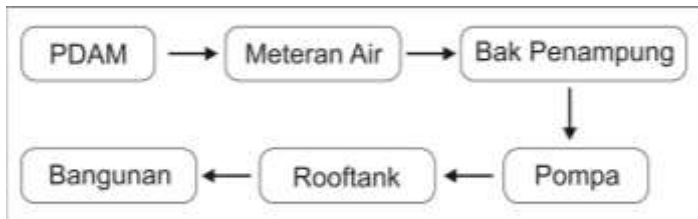


### Gambar 4.47 Contoh Secondary Skin

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/426505027181764109/>

#### 4.5.5 Konsep Utilitas

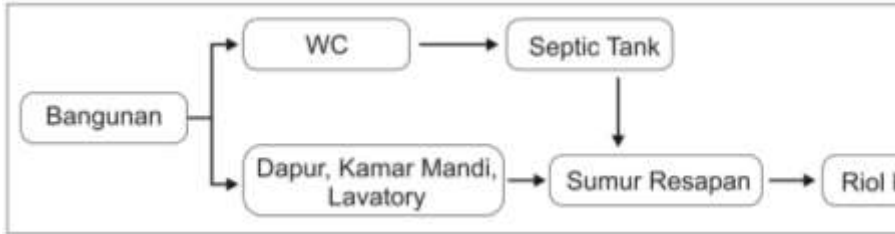
- a. Pengolahan air bersih bangunan ini menggunakan air PDAM yang akan ditampung terlebih dahulu, setelah itu baru disalurkan di seluruh bangunan.



Gambar 4.48 Skema Pengolahan Air Bersih

Sumber: Analisis Penulis 2021

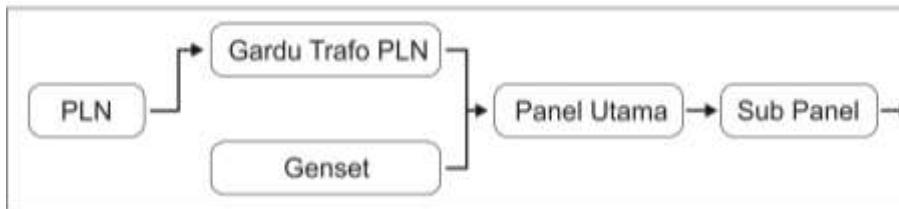
- b. Pengolahan air kotor bangunan, sebelum disalurkan ke roil kota terlebih dahulu ditampung dalam bak kontrol ataupun sumur resapan.



Gambar 4.49 Skema Pengolahan Air Kotor

Sumber: Analisis Penulis 2021

- c. Instalasi listrik untuk bangunan bersumber dari PLN atau genset, kemudian disalurkan ke titik yang membutuhkan listrik dalam bangunan.



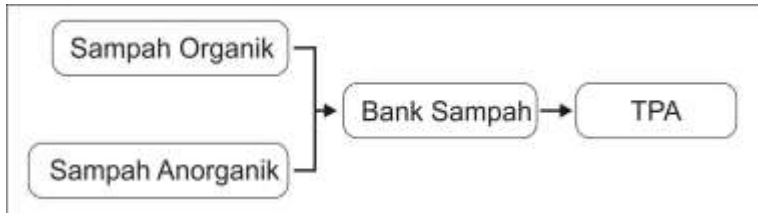
Gambar 4.50 Skema Instalasi Listrik

Sumber: Analisis Penulis 2021

- d. Pengolahan sampah sebelum dibuang ke TPA, terlebih dahulu



dipilah dan diolah sesuai jenis sampah.



Gambar 4.51 Skema Pembuangan Sampah

Sumber: Analisis Penulis 2021

- e. Sistem akustik pada ruangan tertentu, menggunakan material yang dapat mereduksi kebisingan dan meredam suara.



Gambar 4.52 Contoh Material Akustik



Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/403283341641997574/>

- f. Sistem keamanan yang perlu disediakan dalam bangunan salah satunya adalah CCTV.



Gambar 4.53 Contoh CCTV

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/407998047496982230/>

- g. Sistem penanggulangan kebakaran yang perlu disediakan dalam bangunan adalah alarm kebakaran, pendeteksi asap dan nyala api, juga alat-alat untuk pemadam kebakaran seperti hydrant atau sprinkler.



Gambar 4.54 Contoh Alarm Kebakaran

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/270708627591657936/>



Gambar 4.55 Contoh Pemadam Kebakaran

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/362469470007000663/>

- h. Menempatkan sistem penangkal petir pada tiap massa bangunan.

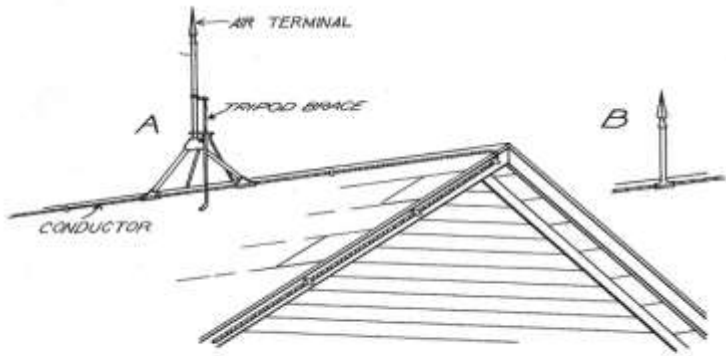
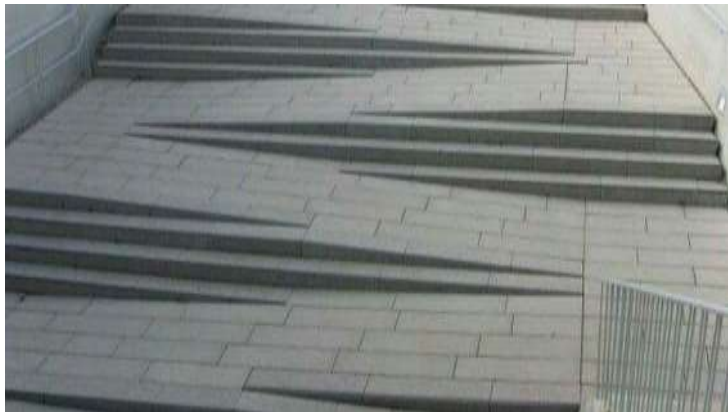


Figure 3.—A, Tripod brace supporting a long air terminal. B, Short air terminal clamped directly to conductor cable.

### Gambar 4.56 Contoh Sistem Penangkal Petir

Sumber: <https://www.rumah.com/>

- i. Penggunaan tangga, lift, dan ramp sebagai sistem transportasi vertikal di dalam atau di luar bangunan.



## Gambar 4.57 Contoh Ramp

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/401805598013145357/>

### **BAB V**

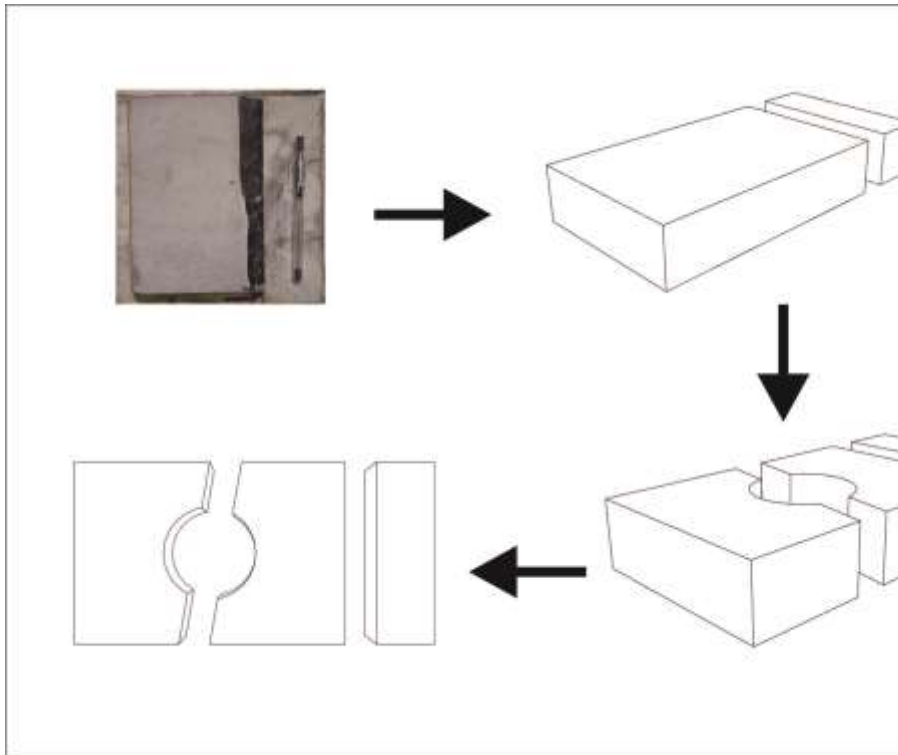
## **DRAF KONSEP PERANCANGAN**

### **5.1 Tahap Awal Pengembangan**

Salah satu tujuan dari perancangan Studio Ilustrasee ini adalah menciptakan ruang sebagai wadah yang nyaman ilustrator yang bekerja maupun yang belajar. Selain itu, dirancangnya bangunan ini juga untuk memperkenalkan dunia ilustrasi pada masyarakat melalui ruang pameran pada bangunan. Maka dari itu, studio didesain dengan tampilan yang unik untuk menambah daya tarik masyarakat.

Konsep massa bangunan ini berlandaskan pada bentuk kertas dan pena, dimana dua hal tersebut adalah modal pertama dan utama untuk ilustrasi. Dari kedua benda tersebut yang berbentuk segi empat dan tabung

digubah menjadi dua massa berbentuk balok. Setelah itu, satu massa yang besar dipecah menjadi dua bagian dan dibuat void di bagian tengah untuk sirkulasi penghawaan alami dan pencahayaan alami.



Gambar 5.1 Ide Gubahan Massa Bangunan

Sumber: Analisis Penulis 2021

## 5.2 Kesimpulan

Fungsi utama dari perancangan Studio Ilustrasee di Semarang yakni sebagai ruang untuk ilustrator bekerja. Selain bekerja, studi juga dapat digunakan untuk tempat belajar dan tempat pameran karya. Dari ketiga fungsi utama tersebut, bersamaan dengan konsep arsitektur yang diangkat yaitu arsitektur industrial, menjadi standar yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan visual bangunan. Beberapa standar yang butuh diperhatikan adalah:

- a. Mengedepankan keamanan dan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitasnya.
- b. Memkasimalkan potensi site antara area indoor dengan area outdoor juga lingkungan di sekitarnya.

- c. Menggunakan karakter arsitektur industrial pada bangunan, seperti penggunaan bentuk geometrik, warna yang monokrom, dan ekspos material.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

MBD, Dion. 2021. *Menjadi Ilustrator*. Ilustrasee.

Moenaf, Fariz Roestam. 2009. *Living in Harmon: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Neuferst, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1*. Sunarto Tjahjadi. 1996. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Neuferst, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Sunarto Tjahjadi. 2002. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sosilawati, dkk. 2017. *Sinkronisasi Program dan Pembiayaan Pembangunan Jangka Pendek 2018-2020 Keterpaduan Pengembangan Kawasan dengan Infrastruktur PUPR Pulau Jawa*. Pusat Pemograman dan Evaluasi Keterpaduan Infrastruktur PUPR, Badan Pengembangan Infrastruktur Wilayah, Kemeterian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.

SP, Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

### Jurnal

Hamdani, Larastika Nur, Dadi Hantono. 2021. *Kajian Arsitektur Industrial Pada Bangunan Hotel*



(*Studi Kasus: Chara Hotel, Bandung*). Jurnal Modul, Vol. 21 No. 1.

Jevremovic, L., Vasic, M., & Jordanovic, M. 2012. *Aesthetic of Industrial Architecture in the Context of Industrial Buildings Conversion*. International Symposium.

Pangerang, Syafrian Adiguna, La Ode Abdul Syukur. 2016. *Perencanaan Studio Desain Komunikasi Visual dengan Pendekatan Gaya Arsitektur Futuristik di Kendari*. Jurnal Garis, Volume 1 No. 2.

Wang, Jie, Gabriella M., Cheng F.Z. 2019. *Applied Research on Semiotics in Industrial Style Interior Design*, International Journal for Engineering and Information Sciences, Vol. 14 No. 1.

Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, Jurnal Humaniora Vol. 3 No. 2.

### **Peraturan Kota Semarang**

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2004 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Bagian Wilayah I (Kecamatan Semarang Tengah, Kecamatan Semarang Timur, dan Kecamatan Semarang Selatan) Tahun 2000-2010

Peraturan Walikota Semarang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Garis Sempadan Jalan (GSJ) dan Garis Sempadan Bangunan (GSB)

### **Tugas Akhir/ Skripsi**

Chamidah, Yuliana. 2017. *Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Studio Music Center di Rembang*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017) diakses di <http://eprints.ums.ac.id/55119/>.

Haryanto, Gilang Sanusi. 2021. *Perancangan Sekolah Tinggi Arsitektur, Seni dan Desain dengan Pendekatan Arsitektur Post Modern*, (Laporan Tugas Akhir, Universitas Pandanaran, 2021).

Shofi, Muhammad. 2014. *Desain Interior Studio Adventur Canon EOS IDX Jawa Dekonstruksi Style di Surabaya*, (Tugas Akhir, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2014) diakses di <https://repository.its.ac.id/48870/1/3410100059-Undergraduate-Theses.pdf>.

### **Web**

Ilustrasee.com. (2021). Diakses pada 19 September 2021, pada <https://www.ilustrasee.com/about>.

www.archdaily.com. (2013, 18 Februari). Google Tel Aviv/ Camezind Evolution. Diakses pada 14

September 2021, dari [https://www.archdaily.com/332912/google-tel-aviv-office-camenzind-evolution?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_all](https://www.archdaily.com/332912/google-tel-aviv-office-camenzind-evolution?ad_source=search&ad_medium=search_result_all).

[www.archdaily.com](https://www.archdaily.com/964473/gmp-converts-steel-factory-in-shanghai-into-art-academy?ad_source=search&ad_medium=search_result_all). (2021, 6 Juli). GMP Convert Factory in Shanghai Into Art Academy. Diakses pada 14 September 2021, dari [https://www.archdaily.com/964473/gmp-converts-steel-factory-in-shanghai-into-art-academy?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_all](https://www.archdaily.com/964473/gmp-converts-steel-factory-in-shanghai-into-art-academy?ad_source=search&ad_medium=search_result_all).

[www.kompas.com](https://www.kompas.com/properti/read/2021/05/17/190000121/resta-pendopo-km-456-bakal-destinasi-wisata-baru-di-jawa-tengah?page=all). (2021, 17 Mei). Resta Pendopo Km 456, Bakal Destinasi Wisata Baru di Jawa Tengah. Diakses pada 16 September 2021, dari <https://www.kompas.com/properti/read/2021/05/17/190000121/resta-pendopo-km-456-bakal-destinasi-wisata-baru-di-jawa-tengah?page=all>.

[www.kompas.com](https://www.kompas.com/properti/read/2021/06/26/124511621/terbaik-di-indonesia-resta-pendopo-km-456-tol-semarang-solo-punya-sky?page=all). (2021, 26 Juni). Terbaik di Indonesia, Resta Pendopo Km 456 Tol Semarang-Solo Punya Sky Bridge. Diakses pada 16 September 2021, dari <https://www.kompas.com/properti/read/2021/06/26/124511621/terbaik-di-indonesia-resta-pendopo-km-456-tol-semarang-solo-punya-sky?page=all>.