DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO

PERUMAHAN VERTIKAL KOMUNITAS KREATIF KOTA SEMARANG

IKHMAL AMALIA JAHRA*,

SATRIYA WAHYU FIRMANDHANI , EDWARD ENDRIANTO PANDELAKI

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

***amalia@students.undip.ac.id**

PENDAHULUAN

Salah satu isu strategis yang tertera pada RPJMD Kota Semarang Tahun 2016-2021, yaitu "Belum optimalnya pembangunan tata ruang dan penyediaan infrastruktur dasar". Permasalahan dan isu tersebut merupakan hal-hal yang hubungannya dekat dengan permasalahan hunian. Mengutip data BPS SUPAS (Survei Penduduk Antar Sensus) pada tahun 2017, diketahui jika Kota Semarang memiliki angka *backlog* kepemilikan sebesar 163,643 unit & angka *backlog* kepenghunian sebesar 94,962 unit. Berdasarkan data-data tersebut dan keterbatasan lahan, Kota Semarang membutuhkan hunian vertikal. Namun, hunian vertikal memiliki stigma negatif bagi masyarakat umum. Melihat fenomena tersebut penulis merasa konsep *co-housing* atau hunian komunitas merupakan jawaban dari permasalahan tersebut. Menurut Killock (2014), *co-housing* telah menjadi pilihan populer dalam masyarakat *modern* karena memungkinkan penghuni untuk menjaga privasi dan kemandirian setinggi mungkin, tetapi memberikan banyak kesempatan bagi penghuni untuk berinteraksi.

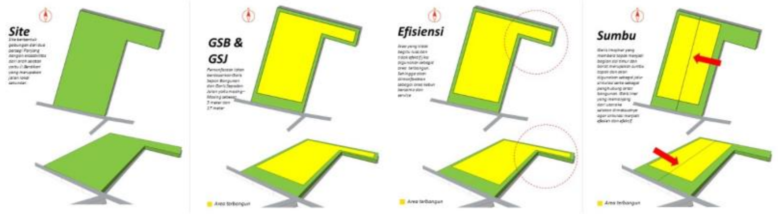
Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang dibangun dengan menargetkan para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Semarang sebagai penghuninya. Industri kreatif memiliki prospek yang cukup tinggi untuk ikut andil membangun perekonomian daerah kedepannya. Selain itu industri kreatif juga memiliki cakupan yang luas meliputi 16 sektor bidang. Jumlah usaha ekonomi kreatif di Provinsi Jawa Tengah yaitu sebesar 1.410.155 dengan penyebaran paling besar ada di Kota Semarang, sebesar 61.668 usaha ekonomi kreatif (Data BPS, 2016). Selain menjadi hunian yang dapat memfasilitasi kehidupan para pelaku industri kreatif, Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang diharapkan dapat menjadi wadah untuk berkarya. Hal tersebut dikarenakan, hunian ini akan juga difasilitasi dengan ruang-ruang yang sesuai dengan keinginan dan kesepakatan para penghuni untuk memenuhi kebutuhan mereka sebagai para pelaku industri kreatif, salah satunya yaitu dengan adanya retail dan *gallery*. Sehingga secara tidak langsung, ini menjadi wadah untuk memperdayakan para penghuni sesuai dengan potensinya masing-masing.

Kota Semarang, sebagai kota yang telah dan didorong untuk menjadi isu strategis ditingkat internasional yang relevan bagi perencanaan pembangunan dimasa mendatang, Kota Semarang berusaha untuk mewujudkan pencapaian sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/MDGs*) yang mana salah satu tujuan dari SDG's berkaitan erat dengan isu permukiman, yaitu membuat permukiman kota dan permukiman manusia yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

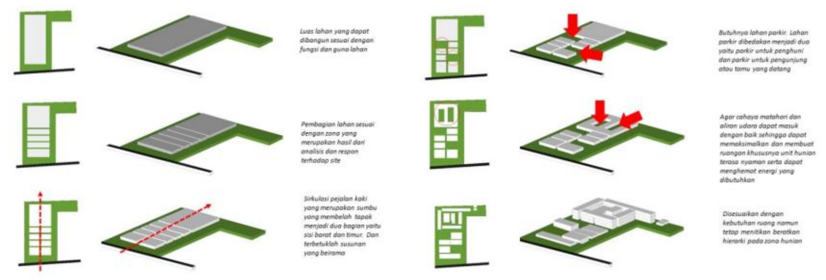
Konsep perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang yaitu menggunakan konsep *Sustainable Design*. Konsep ini beriringan dengan tujuan yang ada pada RPJMD Kota Semarang sebagai *Sustainable Development Cities* antara lain menciptakan sebuah permukiman kota dan permukiman manusia yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan. Menurut Jason F. McLennan (2004) *sustainable design* merupakan dasar filosofis tumbuhnya gerakan pribadi dan organisasi yang mencari literatur untuk mendefinisikan kembali bagaimana bangunan dirancang, dibangun & dioperasikan lebih bertanggungjawab terhadap lingkungan. Sedangkan, menurut James Steel (1997) *Sustainable Architecture* adalah salah satu konsep arsitektur dengan pendekatan desain yang menyatukan dan menyeimbangkan pada 3 aspek dasar yaitu *quality of natural environment* (kualitas lingkungan alami), *social needs & equity* (kebutuhan & keadilan sosial), dan *economic growth* (pertumbuhan ekonomi), agar kebutuhan akan sumber daya alam (energi tak terbarukan, material, dan air) yang terbatas dan mulai langka sedikit demi sedikit akan tetap dapat terpenuhi di masa kini, tanpa membahayakan kebutuhan untuk generasi yang akan datang. Selain itu, penulis juga melakukan pendekatan kepada beberapa konsep lainnya yang berkaitan dengan pendekatan *Sustainable Design*. Pendekatan lainnya yaitu antara lain [1] Arsitektur tropis; [2] 3P (*People, Plant dan Provit*); [3] Prinsip-prinsip dasar dalam desain berkelanjuan yaitu *Low-impact material, Efisiensi energy*, Kualitas & daya tahan, *Reuse & recycle, Renewability* serta Sehat.

Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang merupakan perancangan yang terdiri dari massa banyak dengan proses pembentukan gubahan massa menggunakan Prinsip-Prinsip Penyusunan dari Francis D.K.Ching yaitu antara lain Sumbu, Simetri, Hierarki, Irama, Datum dan Transformasi. Selain itu, eksplorasi bentuk, zoning, dan proses pembentukan massa berdasarkan dari konsep yang sudah dijelaskan dan juga merupakan hasil dari respon analisis *site*, serta merupakan penyesuaian terhadap lahan, peraturan setempat, dan estetika.



Gambar 1. Proses Gubahan Massa (*Sumber: Hasil Analisis Penulis*)

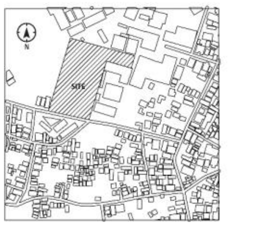
Proses Gubahan Massa

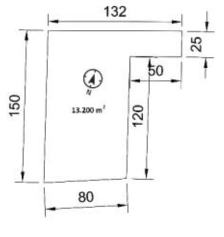


Gambar 2. Proses Gubahan Massa (*Sumber: Hasil Analisis Penulis*)

KAJIAN PERANCANGAN

Berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner yang dilakukan kepada responden (para pelaku industri kreatif) serta *scoring* tapak, Perumahan Vertikal Komunitas Kota Semarang berlokasi di Jl. Berdikari 1 RT 005/ RW 07, Kelurahan Srondol Kulon, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah. Luas tapak yaitu sebesar 13.200 m^2. Pada sebelah utara tapak terdapat lahan kosong dan Gedung Diklat Sumbing BPSDMD Prov Jateng, sebelah selatan terdapat SD Negeri Srondol Kulon 03, sebelah timur terdapat Balai Pelatihan Koperasi dan UMKM Provinsi Jawa Tengah sedangkan sebelah Barat terdapat lahan kosong dan pemukiman warga. Perumahan ini akan dihuni oleh para pelaku industri kreatif yang terdiri dari 9 subsektor yaitu antara lain Fotografi, DKV, Film; Video dan Animasi, Kriya, *Fashion*, Penerbitan, Periklanan, Aplikasi dan *Games*, dan Arsitektur. Terdiri dari 120 Unit dengan 4 tipe unit hunian. Perancangan didasari dengan melakukan studi banding terhadap 4 hunian komunitas yaitu *Roam Coliving* di Bali, *Treehouse Coliving Apartement* di Korea Selatan, *Coop Housing* di Jerman, *Sublime Ordinariness Housing* di India.



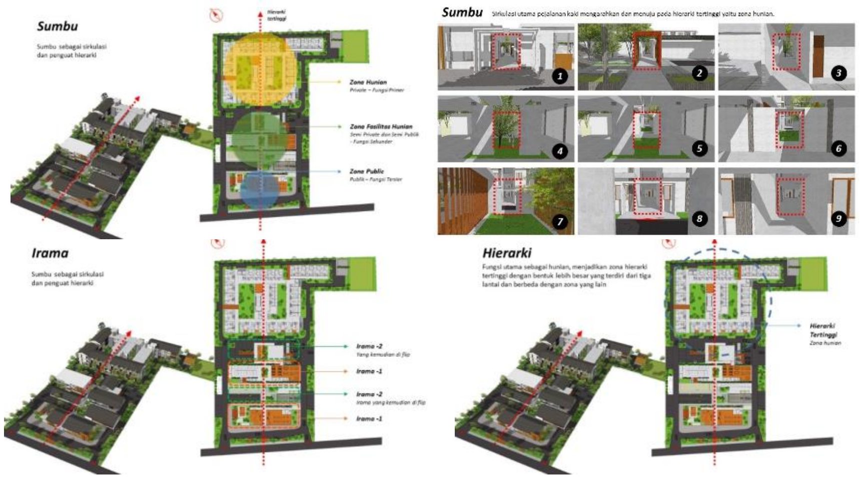


Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011–2031	
BWK	Wilayah BWK VII
KDB	60%
KLB	1,8
GSB	17 Meter (Jalan lokal sekunder)

Gambar 3. Data *Site* Perancangan (*Sumber: Hasil Analisis Penulis dan RTRW Kota Semarang Tahun 2011-2031*)

PENERAPAN PADA DESAIN

Prinsip-Prinsip Penyusunan yang dikemukakan oleh D.K.Ching yang diterapkan pada penyusunan massa dan hubungan antar ruang pada perancangan yaitu antara sebagai berikut:



Gambar 4. Penerapan Prinsip-Prinsip Penyusunan pada Perancangan (*Sumber: Hasil Analisis Penulis*)

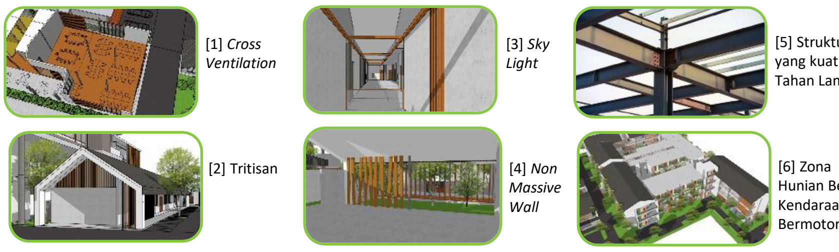
Menurut Amoros Rappoport (1990), hal yang diharapkan dari *sustainable design* adalah menghilangkan sepenuhnya dampak negatif terhadap lingkungan melalui pendekatan desain. Pada perancangan ini pendekatan desain yang diterapkan yaitu pada material, desain bangunan dan utilitas bangunan yang merujuk pada keempat aspek utama nilai-nilai *sustainable* antara lain aspek sosial, lingkungan, ekonomi dan budaya.

MATERIAL

Material yang digunakan yaitu material yang ramah lingkungan, memiliki ketahanan yang lama, dan tidak berbahaya serta berdampak buruk bagi lingkungan dan juga para penghuninya. Pada eksisting banyak terdapat Pohon Sengon yang akan digunakan sebagai material untuk partisi maupun kusen bukaan.

DESAIN BANGUNAN

Pendekatan yang dilakukan pada desain bangunan antara lain yaitu:



Gambar 5. Pendekatan Konsep *Sustainable Design* pada Desain Bangunan (*Sumber: Hasil Analisis Penulis dan www.wira.co.id/baja-wf*)

UTILITAS BANGUNAN

Utilitas yang digunakan pada perancangan ini merujuk pada penekatan energi terbarukan dan berkelanjutan yaitu antara lain Panel Surya, Biru (Biogas Rumah), WWG (*Waste Water Garden*), *Rain Water Harvesting*, Bank Sampah serta penggunan BAS pada pengaturan terpusat beberapa utilitas secara otomatis.

Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Kota Semarang terdiri dari berbagai fasilitas yang merupakan hasil dari wawancara dan kuisioner dengan responden (para pelaku industri kreatif) yaitu antara lain Retail, *Gallery*, Mushola, *Mini Library*, Aula Serbaguna, *Lobby, Meeting Room, Co-Working, Workshop Area*, Studio Foto, Kebun Bersama dan Lapangan.

Gambar 6. (Kiri) Tampak Unit Hunian dan **(Kanan)** Denah Tipe Unit Hunian (*Sumber: Hasil Analisis Penulis*)

KESIMPULAN

Perancangan Perumahan Vertikal Komunitas Kreatif Semarang menerapkan konsep utama yaitu *Sustainable Design* yang didukung dengan *point* konsep Arsitektur tropis; 3P (*People, Plant dan Provit*); Prinsip-prinsip dasar dalam desain berkelanjutan yaitu *Low-impact material*; *Efisiensi energy*, Kualitas dan Daya Tahan, *Reuse & Recycle*, *Renewability* serta Sehat. Pada perancangan ini juga menggunkan Prinsip-Prinsip Penyusunan dari Francis D.K.Ching sebagai konsep penyusunan gubahan massa dan hubungan antar ruang serta sirkulasi. Selain itu, juga menggunakan konsep hunian komunitas.

REFRENSI

Ching, Francis D.K. (2008). Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatanan Edisi Ketiga. Erlangga. Jakarta

Killock, John. 2014. *Is cohousing a suitable housing typology for an angeing population within the UK?*. United Kingdom: RIBA Boyd Auger *Scholarship.*

Perda. Kota Semarang No. 11 Tahun 2017 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2016 tentang RPJMD Kota Semarang Tahun 2016-2021

Rapoppert, Amos. 1990. *History and Precedent in Environmental Design.*

McLennan, Jason F. 2004. *The Philosophy of Sustainable Design.*

Steel, James. 1997. *Sustainable Architecture: Principles, Paradigms, and Case Studies.* New York.

Sumber Lainnya:

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 *mengenai* RTRW Kota Semarang Tahun 2011-2031.

BPS SUPAS (Survei Penduduk Antar Sensur) Tahun 2017

www.wira.co.id/baja-wf