

CREATIVE HUB AND PRIVATE OFFICE DI SEMARANG DENGAN PENDEKATAN BIOPHILIC DESIGN

CIPTETY TRISYA PRAMESTI^{*1},
AGUNG BUDI SARDJONO¹, SUZANNA RATIH SARI¹

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

*ciptetytrsyap@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia menyumbang sebanyak 7,24% dari total keseluruhan angka Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional. Sektor Industri Ekonomi Kreatif dinilai akan menjadi katalisator bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia di tengah pertumbuhan ekonomi global. Kota Semarang yang merupakan ibu kota Jawa Tengah yang tentunya menjadi pusat segala pemerintahan berhasil memuncaki peringkat pertama dengan jumlah pelaku usaha dalam sektor Ekonomi Kreatif di Jawa Tengah. Sebanyak 6.946 pelaku usaha dari berbagai subsektor ekonomi kreatif terdaftar oleh Komite Ekonomi Kreatif Kota Semarang dan bekerjasama dengan pemerintah dalam berbagai event yang diadakan di Semarang. Dengan banyaknya potensi dan perkembangan yang ada dalam sektor Industri Kreatif di Kota Semarang, masih banyak pelaku Ekraf yang tidak memiliki wadah untuk berkembang, maupun tidak memiliki panggung untuk memamerkannya. Belum adanya ruang publik di Kota Semarang yang dapat mawadahi seluruh kegiatan para pelaku Ekraf dalam skala besar. Adanya Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur disusun untuk menjawab segala permasalahan yang ada, dengan merancang sebuah *Creative Hub* yang konsepnya disesuaikan dengan karakteristik pengguna yaitu pengguna Milenials dan karakteristik Digitalisasi 4.0 melalui pendekatan arsitektur Biofilik untuk menciptakan ekosistem kerja yang baik.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Industri Ekonomi Kreatif merupakan penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi (Kememparekraf RI, 2014). Sedangkan untuk menggabungkan seluruh aktivitas kreatif diperlukan suatu wadah yaitu Pusat Kreatif atau *Creative Hub* yang merupakan suatu tempat, baik fisik maupun virtual, yang membawa atau menggabungkan orang – orang kreatif, dengan menyediakan ruang dan fasilitas untuk membentuk koneksi, pengembangan bisnis, yang dapat melibatkan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. (British Council, 2016).

Kegiatan yang dilakukan dalam *Creative Hub* tidak lain adalah melakukan kegiatan – kegiatan kreatif yang tujuannya adalah menghasilkan suatu produk yang bernilai. Dalam perancangan *Creative Hub* terdapat 3 konsep sebagai acuan perencanaan studi ruang yang ada dalam *Creative Hub*, diantaranya adalah *Community, Learn, Grow & Collaboration*.

Community

Memberi wadah pengenalan wawasan, kepada masyarakat publik dengan seminar, pameran produk maupun kegiatan seni kreatif lainnya.

- Ruang Pameran, Auditorium, Amphitheater, Hall/Galeri, dll

Learn

Memberi pelatihan intensif pada pengiat kreatif dan inkubasi bisnis pada startup.

- *Makerspace, Studio Classroom*

Grow & Collaboration

Memberi fasilitas untuk berkolaborasi dan mengembangkan bisnisnya.

- *Private Office, Co-Working Space, Private Meeting Room*

Perancangan menerapkan konsep *Biophilic Design* sebagai upaya penyesuaian ruang dalam berkembangnya dunia kerja kreatif dan regenerasi tenaga kerja yang ada di dalamnya. dengan menciptakan sebuah lingkungan yang berkelanjutan yang mengarah pada penerapan yang erat dengan unsur alam, ruang – ruang terbuka, elemen hijau dan air, serta pemaksimalan cahaya matahari dan angin yang dapat meningkatkan kesejahteraan pengguna yang ada di dalamnya. Nieuwenhuis et al., 2014, bahwa pekerja yang bekerja erat dengan alam, dengan unsur – unsur alami dapat 6% lebih produktif dan 15% mempunyai tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi. Perancangan *Creative Hub* juga mendukung konsep digitalisasi dengan adanya ruang yang fleksibel dan konsep open plan, dapat menciptakan ekosistem yang dinamis untuk para startup dan pelaku Ekraf yang mempunyai karakter fleksibel sehingga dapat turut serta mengembangkan industri teknologi digital.

KAJIAN PERENCANAAN

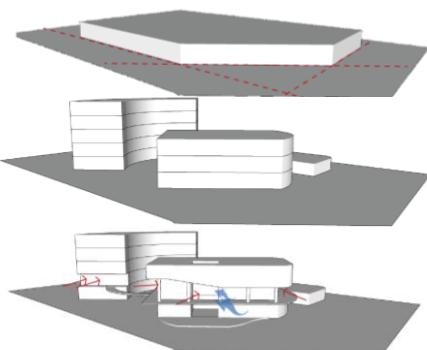


- Lokasi Tapak: Jl. MT Haryono – Jl. Patimura, Semarang Utara
- Luas Site: ±8.100 m²
- KDB: 60%
- GSB : 32 meter
- Ketinggian Maksimal: 12 Lantai
- Luas Lahan Terbangun Lantai: 3.500 m²
- Luas Site Minimal: 3.500 m²/0,6= 6.300 m²
- Tapak berada di Jalan MT. Haryono – Jl. Pattimura. Aksesibilitas menuju tapak dapat ditempuh melalui jalan satu arah (Jl. MT. Haryono) yang merupakan jalan Kolektor Sekunder
- Tapak berjarak ±3,5 km dari pusat komersial (Simpang Lima), serta berjarak ±500 m dari pusat wisata Kota Lama Semarang.
- Tapak berhadapan dengan Museum Kota Lama Semarang dan dekat dengan kawasan Kota Lama Semarang yang merupakan pusat wisata dan pusat kreatif dimana hal ini dirasa cukup kontekstual dengan fungsi bangunan yang direncanakan

ANALISA TAPAK DAN ZONING

- Zoning ruang dan massa bangunan diperoleh dari hasil studi analisa tapak, dimana massa bangunan utama mempunyai potensi view yang besar mengarah ke Museum Kota Lama.
- Open Space sebagai penyesuaian konsep biofilik sebagai *center* yang keberadaannya dikelilingi massa bangunan yang lain.

GUBAHAN MASSA

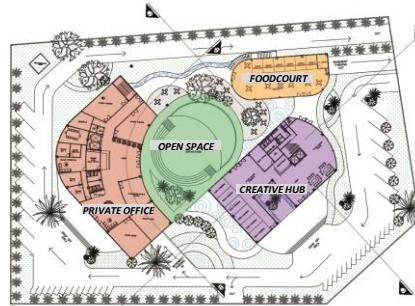


1. Massa awal dibentuk dari pemaksimalan kondisi tapak yang ada, serta penyesuaian dengan GSB setempat.

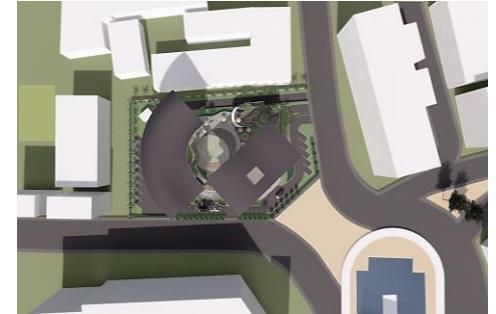
2. Penciptaan massa bangunan yang disesuaikan dengan zoning, bentuk miring diambil dari penyesuaian massa yang ada pada tapak dan pemaksimalan pada zoning view mengarah ke Museum Kota Lama, serta penyesuaian pada jumlah lantai dan fungsi ruang yang ada

3. Adanya penyesuaian di lantai 3 pada massa utama, bentuk ruang auditorium yang bertingkat sengaja terekspose agar menciptakan bentuk yang tegas dan tidak monoton. Adanya permainan *push and pull* dilakukan untuk menciptakan *sunshading* dan *void*.

PENERAPAN PADA DESAIN



DEWAH SITEPLAN
1:100



Biofilik Desain dalam buku 14 Patterns of Biophilic (Terrapin, 2014), secara keseluruhan dikelompokkan dalam tiga prinsip utama yaitu *Nature in the Space, Natural Analogues, Nature of the Space*. Penerapan desain Biofilik dalam *Creative Hub* dapat dilihat sebagai berikut:

Nature in the Space

❖ Visual Connection with Nature

- Mempergunakan ruang antar bangunan sebagai respon terhadap lingkungan di sekitarnya, termasuk **open space dan taman** yang mengelilingi bangunan sebagai upaya menarik ruang luar ke dalam tapak



INNER GARDEN

❖ Thermal and Airflow Variability

- Adanya variasi suhu udara yang digerakkan oleh angin secara langsung (*outdoor space*), tidak langsung (kisi – kisi)



ROOF GARDEN

❖ Presence of Water

- Adanya elemen air yang mengelilingi bangunan



POOL

Nature Analogues

❖ Biomorphic Forms & Patterns

- Dilihat dari bentuk lansekap yang seperti **air dan lengkungan ranting pohon**

❖ Penggunaan motif kawung pada secondary skin diartikan sebagai bunga teratai yang mekar

❖ Material Connection with Nature

- Penggunaan material natural seperti kayu dan batu alam



BATIK KAWUNG



INTERIOR



KESIMPULAN

Creative Hub dan *Private Office* dengan menerapkan konsep biofilik dirancang untuk dapat menampung segala kegiatan kreatif dan dapat mawadahi para pelaku ekonomi kreatif untuk memulai, mengembangkan, memamerkan usahanya, serta dapat memfasilitasi event kolaborasi industry kreatif. Adanya konsep biofilik yang diterapkan, konektivitas alam dengan bangunan, hubungan ruang luar dan ruang dalam pada tapak adalah sebagai upaya menciptakan lingkungan kerja yang optimal, nyaman, dan sehat di tengah kepadatan perkotaan, serta penerapan konsep biofilik diharapkan sesuai dengan karakteristik tenaga kerja yang mengarah pada keseimbangan antara pekerjaan dan kesehatan mental.

DAFTAR REFERENSI

- Anonymous. 2016. *Creative Hub*kit. British Council. London. UK
- Anonymous. 2020. Statistik Ekonomi Kreatif 2020. Pusat Data dan Sistem Informasi Kememparekraf. Jakarta. Indonesia
- Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. 2014. *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green, LLC.
- Nieuwenhuis, M., Knight, C., Postmes, T., & Haslam, S. A. 2014. *The Relative Benefits of Green Versus Lean Office Space: Three Field Experiments*. Journal of Experimental Psychology: Applied. Advance online publication.