

PERANCANGAN DAN PERENCANAAN SEMARANG CREATIVEHUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FLEKSIBEL

MUHAMMAD AKHYARUR RIJAL*, ERNI SETYOWATI

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

akhya@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Dewasa ini, persaingan global dan kualitas sumber daya manusia, dengan makin banyaknya lulusan perguruan tinggi, sedangkan lowongan pekerjaan tak sebanding dengan jumlah lulusan tersebut. Hal ini mendorong beberapa negara mencari alternatif perekonomian yang mampu menciptakan sumber daya manusia mandiri dan produktif, dengan salah satu alternatifnya yaitu menghidupkan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan perekonomian yang berbasis pada kreativitas dan kemampuan intelektual. Menurut Konferensi PBB mengenai Perdagangan dan Pembangunan (2008), pemahaman mengenai ekonomi yang kreatif merupakan konseptual yang berkembang dan focus terhadap kreativitas sebagai aset utama, yang berfungsi untuk membangkitkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.

Menurut data BPS (Badan Pusat Statistik) yang dikeluarkan Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif), tiga kontributor terbesar PDB ekonomi kreatif Indonesia pada tahun 2017 adalah subsektor fesyen sebanyak 41,4 persen, lalu kuliner 17,6 persen, dan kriya hampir 15 persen. Sedangkan untuk hasil ekspor dari industri kreatif sendiri Jawa Tengah masih berada di peringkat ke 4 dibelakang Jawa Barat, Jawa Timur dan Banten Beberapa kota di Indonesia sudah mulai mengupayakan perkembangan dari ekonomi kreatif ini, beberapa di antaranya yaitu Jakarta dan Bandung. Upaya yang dilakukan, dengan menciptakan wadah yang menjadi pusat dari kegiatan industri kreatif dari potensi ekonomi kreatif di kota tersebut. Upaya yang dilakukan yaitu dengan pembangunan Creative Center. Creative center yang telah terbangun di Indonesia beberapa di antaranya yaitu Bandung Creative Hub yang dinaungi oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Deskominfo) dan Jakarta Creative Hub yang di naungi Dewan Kerajinan Nasional dan Badan UMKM yang didukung oleh wali kota dan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf).

Menurut Nana Kardiana, dkk (2018) pada jurnal Riptek dengan judul Kajian Kebijakan Pemerintah Kota Semarang Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif sektor industri kreatif Semarang dapat di bagi menjadi 3 macam yaitu: Unggulan, Potensial dan Kurang berkembang. Unggulan: Kuliner, Fashion dan Kriya. Proyek Semarang Creative Hub ini terpilih dengan tujuan untuk memberikan wadah bagi anak muda kreatif yang memiliki keinginan untuk belajar dan mengembangkan karyanya menjadi hasil nyata dan memiliki daya jual.

Kota Semarang dipilih sebagai lokasi proyek Semarang Creative Hub karena mempertimbangkan posisinya sebagai ibu kota provinsi Jawa Tengah dan mengingat Akhir tahun 2015 Kota Semarang sudah menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau perdagangan bebas kawasan ASEAN. Masyarakat harus terus didorong untuk lebih kreatif dan inovatif sebagai pelaku industri kreatif, juga mendorong agar masyarakat menggunakan produk-produk lokal, sehingga warga tidak sekedar menjadi obyek pasar, tetapi menjadi pelaku pasar. Dengan demikian akan menjadikan Kota Semarang menjadi tangguh dan mampu bertahan di sengitnya persaingan pasar global. Masyarakat memerlukan adanya creative cener untuk wadah kegiatan yang mendukung industri kreatif untuk berelasi, mengasah kemampuan dan mengembangkan karya.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

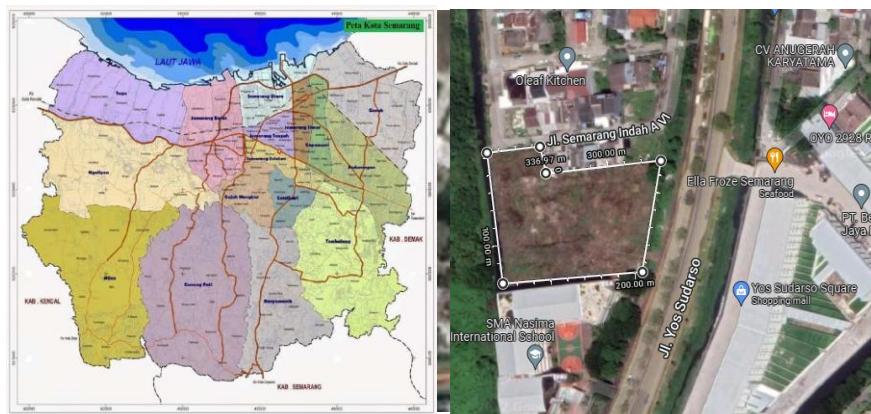
Dalam konteks perencanaan dan perancangan sebuah bangunan Creative Hub maka sebuah bangunan creative harus dapat memberikan kesan creative pada perancangan dan juga kefleksibelan agar dapat mengikuti perkembangan yang ada terhadap industry kreatif yang ada di Indonesia. Maka itu Semarang Creative Hub dibangun dengan konsep arsitektur fleksibel. Arsitektur fleksibel disini juga di terapkan pada ruangan ruangan yang ditujukan untuk multi fungsi dan pada bangunannya sendiri menggunakan penerapan sheer wall dan juga folding wall dan juga ke fleksibelan dalam plafon sehingga bisa kedap suara.

PENERAPAN PADA DESAIN

Untuk tercapainya fleksibel pada design Semarang Creative Hub ini maka di terapkan lah beberapa ruangan multi fungsi pada bangunan Semarang Creative Hub ini. Salah satu penerapan ruangan multi fungsinya berada pada ruang galeri yang selain bisa digunakan untuk memamerkan hasil karya dari industry kreatif yang ada di Semarang Creative Hub ruangan ini juga bisa digunakan sebagai tempat event fashion show yang mungkin di adakan pada bangunan ini.

Bangunan ini juga memiliki penerapan fleksibilitas secara spasial yang dimana di terapkan pada ruangan membatik dan juga kriya dimana pada ruangan tersebut menerapkan flooding wall yang bisa digunakan untuk menambahkan space jika dibutuhkan kedepannya.

KAJIAN PERENCANAAN



Tapak berada di Jl. Yos Sudarso, Tawang Sari, Kec. Semarang Bar., Kota Semarang, Jawa Tengah dengan luas lahan 6.068 m²

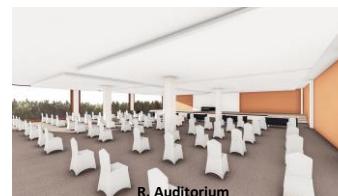
Batas - Batas

- Utara : Rumah warga
- Timur : Tanah Kosong
- Selatan : SMA Nasima International School
- Barat : Jalan Yos Sudarso

Perancangan didasari dari RDTRK Kota Semarang untuk bagian wilayah kota I (Kecamatan Semarang Barat)



R. Galeri Batik



R. Auditorium



R. Kriya



R. Membatik



Lobby



KESIMPULAN

Perancangan Creative Hub dengan pendekatan Arsitektur Fleksibel diterapkan pada beberapa ruangan yang memiliki multifungsi dan juga pada dinding dengan penggunaan flooding wall.

Dengan adanya Semarang Creative Hub ini diharapkan agar dapat mendukung industry creative yang ada di Semarang menjadi lebih berkembang kedepannya sehingga Jawa Tengah dapat menjadi salah satu penyumbang pemasukan negaara dari industry creative yang lebih baik kedepannya

DAFTAR REFERENSI

- Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia oleh. British Council (2017)
Nana Kariada, Tri Martuti, Avi Budi Setiawan, Totok Sumaryanto F (2018) Jurnal Riptek Vol 12, No 2, Kajian Kebijakan Pemerintah Kota Semarang Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif
<https://radarsemarang.jawapos.com/>