



# SEMARANG ARTS AND SPORTS CENTER

MUHAMMAD ZIDANE MIZANULHAQ\*, SEPTANA BAGUS P., EDWARD E. PANDELAKI

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

\*[muhammadzidane@students.undip.ac.id](mailto:muhammadzidane@students.undip.ac.id)

## PENDAHULUAN

Kehidupan kota selalu dikaitkan dengan kehidupan dengan hubungan yang plural dan kompleks. Di sebuah lingkungan perkotaan, seseorang menghabiskan sebagian besar waktunya di ruang tertutup, di kendaraan, dikelilingi oleh bangunan tinggi, dan terus-menerus terburu-buru di bawah tekanan.

Hal tersebut menuntut adanya wadah untuk menampung berbagai macam kegiatan yang muncul sebagai bentuk interaksi personal maupun inter-personal masyarakat perkotaan dengan sesamanya maupun kota yang ditinggalinya. Dengan hiruk pikuk kehidupan perkotaan yang melelahkan, maka dibutuhkan suatu ruang yang dapat mendorong masyarakat untuk menjalin hubungan dengan masyarakat lainnya.

Arts and Sports Center merupakan gabungan dua tipologi bangunan yaitu antara Sports Center dan Arts Center. Pada umumnya, dua tipologi tersebut akan memiliki tempat yang terpisah dari satu dengan lainnya. Sehingga dalam penggabungan dua tipologi ini diperlukan penyesuaian terhadap aspek-aspek yang berbeda dengan tetap mempertahankan esensinya sebagai ruang publik

## KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Pada Semarang Arts and Sports Center akan ada 2 penekanan desain yaitu Inklusivitas dan recreational space. Kedua penekanan ini diambil berdasarkan masalah yang ditemukan pada ruang publik yaitu minimnya inklusivitas dan recreational space pada ruang publik tengah kota.

Hal ini berdasarkan masalah masalah yang diamati pada fasilitas publik di Kota Semarang yaitu:



Stressful

Perasaan tertekan yang identik dengan kehidupan perkotaan mengikatnya peningkatan angka stress di lingkungan urban



Harsh

dimana tidak munculnya perasaan aman maupun nyaman dalam menggunakan fasilitas publik kota



Exclusive

munculnya eksklusivitas dalam penggunaan fasilitas publik.

Maka akan muncul solusi yang direncanakan sebagai berikut:



Recreation

Memberikan wadah rekreasi di tengah kota Semarang sebagai sarana melepas stress



Friendly

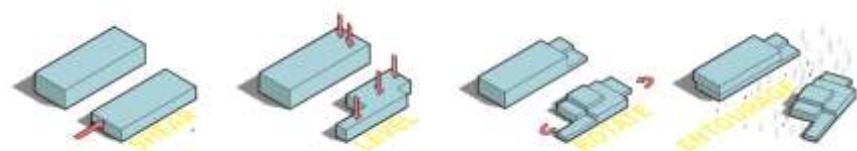
Memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas dengan penerapan barrier-free design.



Inclusive

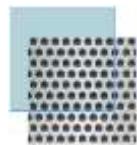
Menerapkan inklusivitas dalam penerapan esensi ruang publik.

## GUBAHAN MASSA



Untuk menunjang baik secara konsep maupun efisiensi tata ruang, gubah masa dirancang sedemikian rupa untuk memberikan kebebasan interaksi antar pengguna dan pemanfaatan luasan tapak secara maksimal.

## MATERIAL



Perforated Metal

Berguna sebagai kontrol penghawaan dan pencahayaan alami yang masuk kedalam ruang.



GRC Panel

Menguatkan aspek Industrial pada bangunan dan mempertegas citra bangunan.



Parket Kayu

Berfungsi sebagai barrier panas maupun peredam suara. Juga menjadi kontras warna terhadap material lain.



Kaca Tekstur

Berfungsi untuk menjamin privasi pengguna namun tetap memberikan pencahayaan alami yang baik.

## KAJIAN PERANCANGAN

Tapak merupakan kawasan bekas taman hiburan Wonderia yang kini ditinggalkan terbengkalai. Tapak terletak di Jl. Sriwijaya No.28, Tegalsari, Kecamatan Candisari, Kota Semarang. Tapak ini terletak di sebelah selatan Jalan Sriwijaya yang merupakan salah satu jalan yang sering dilewati di Kota Semarang. Tapak berbatasan langsung dengan permukiman pada sisi utara dan barat, dan pada sisi timur berbatasan langsung dengan Kompleks Taman Budaya Raden Saleh.

Utara  
Jl. Sriwijaya

Timur  
Taman Budaya  
Raden Saleh

Barat  
Permukiman

Selatan  
Lahan Kosong &  
Permukiman



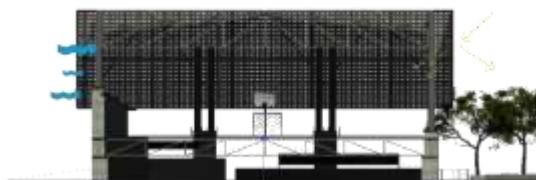
## PENERAPAN PADA DESAIN

### BARRIER-FREE DESIGN



Penggunaan dua jalan masuk dengan penerapan ramp dan lift khusus yang untuk sirkulasi vertical pengguna dengan disabilitas pada setiap fasilitas

### KONTROL IKLIM DAN PENCAHAYAAN



Penggunaan Meterial yang semi-permeable memungkinkan kontrol iklim dengan cara membiarkan aliran udara masuk dan membatasi intensitas sinar matahari yang masuk melalui lubang lubang pada material perforated metal sheet.

### OPEN DESIGN



Lantai 1 kedua bangunan memiliki banyak fasad transparan untuk meningkatkan kesan terbuka dan mendukung interaksi visual kegiatan diluar dengan didalam bangunan.

Selain itu, adanya plaza sebagai jalur sirkulasi utama antar kedua bangunan sebagai titik interaksi selain taman public yang terdapat pada bagian terdepan tapak.



## KESIMPULAN

Perancangan ruang ruang public yang inklusif diperlukan sebagai sarana rekreasi di tengah perkotaan. Dengan penerapan aspek-aspek arsitektural yang mendukung, interaksi dan inklusi dapat didapat. Selain itu, penggunaan material juga dapat berdampak pada efisiensi penggunaan energi bangunan namun juga membantu dalam penerapan konsep inklusif pada bangunan tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- Mitrache, G. (2012). Architecture, Art, Public Space. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 51.
- Kettaf, F., & Moscarelli, F. (2010). Understanding Public Space Concepts as Key Elements of Sustainable Urban Design. Sustainable Architecture and Urban Development (Saud 2010), Vol Ii, 229-244.
- Mokras-Grabowska, J. (2018). New urban recreational spaces. Attractiveness, infrastructure arrangements, identity. the example of the city of Łódź. Miscellanea Geographica, 22(4), 219-224.