

PUSAT KREATIF MILENIAL SEMARANG DENGAN PENDEKATAN BIOPHILIC ARCHITECTURE

SARI GITA WARDANI*, ATIEK SUPRPTI, R.SITI RUKAYAH

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*sarigitawardani@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Kota Semarang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Tengah yang menjadi poros kegiatan perekonomian Provinsi Jawa Tengah. Menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2019, jumlah UMKM di Kota Semarang yang telah terdaftar mencapai 17.594 pelaku. (BPS, 2019.) Dan pada 2019, Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) menetapkan Kota Semarang sebagai Kota Kreatif dengan sub-sector Fashion. Melihat potensi yang ada, Kota Semarang dapat menjadi percontohan sentral Industri Kreatif bagi kota-kota lain. Namun, belum adanya fasilitas terpusat yang dapat mewadahi kegiatan kreatif tersebut, menjadi sebuah penghambat untuk pengembangan Industri Kreatif di Kota Semarang secara maksimal. Dengan adanya perancangan Pusat Kreatif Milenial Semarang, diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mewadahi kegiatan Industri Kreatif Milenial di Kota Semarang dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang mampu mendukung potensi industri kreatif bagi masyarakat Kota Semarang.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Menurut Creative HubKit oleh British Council (2016) *Creative Hub* atau **Pusat Kreatif** adalah tempat, baik fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif, merupakan pertemuan, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi. Dalam perancangan Pusat Kreatif Milenial Kota Semarang, juga terdapat beberapa fasilitas seperti Marketplace, Co-Working Space dan Makerspace.

Konsep dari bangunan ini yaitu menggunakan metode pendekatan *Biophilic Architecture*, yaitu menghadirkan ruang hijau dalam design, dengan konsep Open-space untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisiologis maupun psikologis pengguna. Pengolahan interior dengan mengkombinasikan ruang hijau akan memunculkan pengalaman ruang yang berbeda. Selain estetika, pendekatan ini memunculkan keseimbangan alam dengan pengguna ruang, serta turut menerapkan konsep *Green and Sustainable architecture*.

KAJIAN PERANCANGAN



Site Terpilih : Jl. Sriwijaya no. 28. Tegalsari. Semarang
Luas : 15.000 m².

Menurut Peraturan Daerah RTRW tahun 2011 – 2031 dan RDTRK tahun 2000 – 2010, Lokasi tapak memiliki ketentuan :

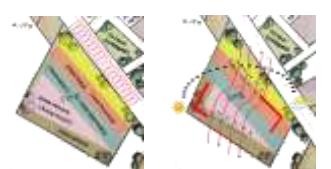
Kategori : Jl Kolektor Sekunder.
KDB 50% , **KLB 2.6** , **GSB 23 m**.
Lokasi termasuk dalam **BWK II** dengan peruntukan : Perdagangan dan Jasa.

- **Batas Utara** : Taman Singosari
- **Batas Timur** : TBRs
- **Batas Selatan** : Tanah Kosong
- **Batas Barat** : Jl. Sriwijaya

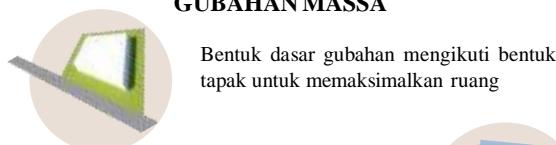
Lahan merupakan Eks. Wonderia. Lokasi tapak strategis, berada di Pusat Kota, dan termasuk BWK II. Aksesibilitas Tapak juga baik dan dilewati oleh transportasi umum.

Dalam studi ruang untuk menentukan kapasitas besar ruang, dan kebutuhan pengguna dilakukan dengan pendataan melalui studi literature, observasi, dan juga studi banding pada bangunan-bangunan serupa seperti Thailand Creative Design Center, Bandung Creative Hub, dan M-Bloc Space.

ANALISA TAPAK

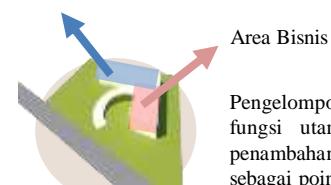


GUBAHAN MASSA



Bentuk dasar gubahan mengikuti bentuk tapak untuk memaksimalkan ruang

Area Kreatif



Area Bisnis

Pengelompokan massa bangunan sesuai fungsi utama massa tersebut, serta penambahan aksan lengkung pada ramp sebagai point of interest

PENERAPAN PADA DESAIN

KONSEP EKSTERIOR

Dengan style Arsitektur Kontemporer, yaitu minimalis dan modern sebagai branding dari Pusat Kreatif Milenial



MATERIAL FASADE



White Concrete

Tinted Glass

Wood

KONSEP STRUKTUR

• Pondasi

Pondasi yang digunakan yaitu Pondasi Bore Pile.

• Atap

Atap berbentuk pelana bertujuan agar air hujan tetap mengalir dengan baik. Dengan material genteng keramik yang di kamufase dengan second skin,

• Kolom

Dengan grid kolom 8x8 dan 6x6 dan dilengkapi dengan kolom dilatasi pada pemisahan masa bangunan berdasar zonasi ruang.

BIOPHILIC ARCHITECTURE



SEMI OPEN SPACE

Menghadirkan ruang-ruang terbuka dalam design untuk pengalaman ruang yang menarik



GREEN RAMP

Connector plaza dengan foodcourt lantai 3, yang juga berfungsi sebagai point of interest dari bangunan ini.



BALCONY GARDEN

Taman pada setiap Balkon yang berfungsi sebagai area beristirahat dari aktivitas di setiap lantai Pusat Kreatif.

EKSTERIOR & INTERIOR



KESIMPULAN

Perancangan Pusat Kreatif Milenial Semarang memiliki penekanan desain Biophilic Architecture yang ditepan melalui konsep pengolahan ruang-ruang hijau pada bangunan. Diwujudkan melalui konsep semi open-space, green ramp, dan balcony garden. Dengan fasilitas Marketplace UMKM, Co-Working Space, Makerspace, dan Auditorium, diharapkan Pusat Kreatif Milenial Semarang dapat menunjang kegiatan Ekonomi Kreatif Kota Semarang.

DAFTAR REFERENSI

- British Council, 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy*, City University of London.
- Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. 2014. *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green, LLC.
- Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah