

# SEMARANG COMMUNITY CENTER

KEVIN ALEXANDER\*,  
ERNI SETYOWATI, HERMIN WERDANINGSIH, INDRIASTJARO

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

\*kevinalex1312@gmail.com

## PENDAHULUAN

Era pandemik COVID-19 membawa perubahan di seluruh dunia, dan Semarang tanpa terkecuali. Berbagai hambatan yang terjadi akibat kasus COVID-19 mendorong masyarakat untuk menciptakan pola hidup baru yang dapat dikatakan sebagai 'the new normal'. Manusia yang perlu bersosialisasi mulai mencari alternatif lain. Arsitektur dalam kasus ini merespon dengan menciptakan parameter parameter baru dalam desain yang akan dihasilkan. Community Center merupakan salah satu jawaban sebagai suatu wadah alternatif dalam melakukan kegiatan rutinitas sehari-hari selepas dari rumah yang juga mendapatkan kontrol dari pihak ke-3 dalam aspek kontrol sanitasi dan kesehatan.

Tujuan utama dari desain ini adalah menghadirkan suatu ruang antara atau dapat dikatakan sebagai 'ruang ke3' diluar dari rumah dan tempat kerja yang menjadi pusat interaksi masyarakat dengan memanfaatkan kreativitas individu yang meningkat pada fase isolasi ini. Objek desain ini menyediakan pengalaman komunal baik dari skala kecil maupun besar sebagai fasilitas untuk keluar dari rutinitas sehari-hari yang menjenuhkan, dan lewat hal tersebut membuat seseorang lebih mengapresiasi hal-hal kecil yang terletak di alam relung mereka sebelum era pandemi terjadi.

## KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

### -Transformative, Flexible, Adaptable

Mayoritas ruang-ruang di dalam Community Center dibagi berdasarkan zona fungsi, sehingga lebih fleksibel dan dapat beradaptasi sesuai dengan kebutuhan melainkan hanya menjawab satu kebutuhan ruang spesifik.

### -Cultural Allusion Response

Dialog dengan eksisting yang diterjemahkan lewat strategi desain yang menampilkan karakteristik bangunan lokal secara tidak eksplisit.

### -Place Making

Pada hakikatnya, place akan terbentuk dari ruang-ruang yang tegas, berkarakter, terdefinisi, dan tepat guna bagi user. Dengan kemudahan akses dari berbagai bagian dalam rancangan membuat aspek placemaking lebih dinamis dan mudah tercapai. -

### -Everchanging

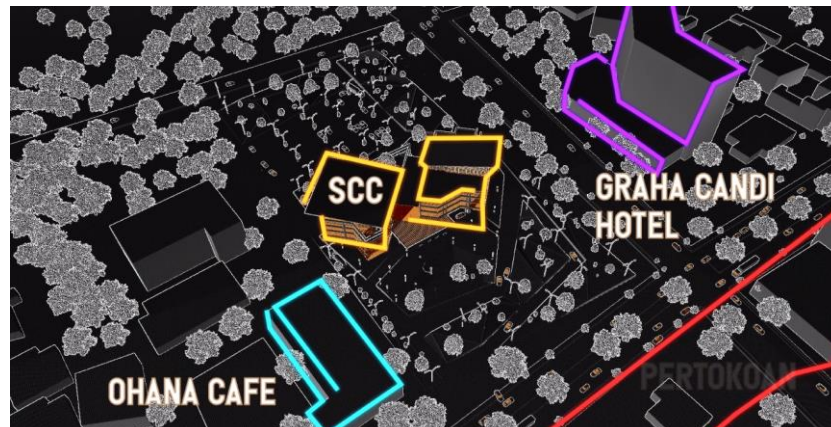
Rancangan mewakili gagasan akan pembangunan bertahap, mulai dari arsitektur sampai ruang internal yang fleksibel. Rancangan sendiri siap dikembangkan secara present-future sebagai inisiator akan desain Community Center di Semarang.

### -Partisipatif

Rancangan memandang peran aktif komponen staff maupun pengunjung, rancangan secara aktif menciptakan keseimbangan antara ruang luar-dalam, ruang publik-privat, dan ruang-ruang menembus membawa lansekap sebagai bagian dari ruang dalam sehingga batas indoor-outdoor menjadi terbiaskan.

### -Inclusive Activity Generating:

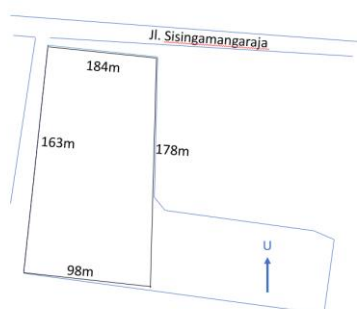
Pembagian zonasi memudahkan operasional dalam mengukur keamanan dan system publik privat, dimana kawasan foreground dijadikan sebagai zona inklusif yang tidak hanya menekankan interaksi internal namun juga interaksi internal-eksternal sebagai suatu wadah interaksi public



## PENERAPAN PADA RANCANGAN



## KAJIAN PERANCANGAN



Site yang dipilih terletak di Jalan Sisingamangaraja, Semarang, dan kawasan sekitarnya dengan luas site +16.052m<sup>2</sup> dengan:

KDB: 60% -> +9631m<sup>2</sup>

KLB: 3

GSB: 6m

## KESIMPULAN

Semarang Community Center diharapkan dapat menjadi ruang ketiga yang dikunjungi orang-orang selain rumah dan tempat kerja terutama pada masa pandemik COVID-19 ini guna melepaskan masyarakat dari kejenuhan yang disebabkan rutinitas sehari-hari mereka.. Community Center yang dibangun di Jl. Sisingamangaraja ini merupakan salah satu dari beberapa Community Center yang akan dibangun di kota Semarang

## DAFTAR REFERENSI

- Onishimaki + Hyakudayuki Architects. 2014. O+h 8 Stories, Contemporary Architects Concept Series 17. Lixil, Japan
- Ishigami, Junya. 2019. Another Scale of Architecture. Lixil, Japan
- Coupland, A. (1997). Reclaiming the City: Mixed Use Development. London, E & FN Spon.