

TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKUR (DP3A)
SEMARANG *YOUTH CREATIVITY AND ART CENTRE* DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK



Diajukan Sebagai Pelengkap dan Syarat Mencapai Gelar Sarjana

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh :

Anisa Gina Pratika

NIM. D 300 180 015

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERANCANGAN DAN PERENCANAAN
ARSITEKTUR (DP3A)**

**Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

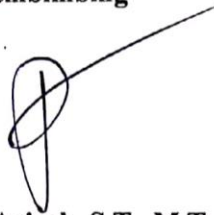
**JUDUL : SEMARANG *YOUTH CREATIVITY AND ART CENTRE*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

Penyusun : ANISA GINA PRATIKA

NIM : D 300 180 015

**Disetujui untuk disampaikan di depan Dewan Penguji
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Telah diperiksa dan disahkan oleh:
pembimbing**



**Ronim Azizah, S.T., M.T
NIK.730**

LEMBAR PENILAIAN

**TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERANCANGAN DAN PERENCANAAN
ARSITEKTUR (DP3A)**

**Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**JUDUL : SEMARANG YOUTH CREATIVITY AND ART CENTRE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

Penyusun : ANISA GINA PRATIKA

NIM : D 300 180 015

Setelah melalui tahap pengujian

Di hadapan dewan penguji pada tanggal 15 April 2022

Dinyatakan..... Dengan nilai.....

lulus

99,9 / 100



Surakarta, 2 Agustus 2022

Penguji

Pembimbing I : Ronim Azizah, S.T., M.T (.....)

Penguji I : Fadhilla Tri Nugrahaini, ST, MSc (.....)

LEMBAR PENILAIAN

**TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERANCANGAN DAN PERENCANAAN
ARSITEKTUR (DP3A)**

**Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**JUDUL : SEMARANG YOUTH CREATIVITY AND ART CENTRE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

**Penyusun : ANISA GINA PRATIKA
NIM : D 300 180 015**

Setelah melalui tahap pengujian
Di hadapan dewan penguji pada tanggal 8 Juli 2022
Dinyatakan..... **LULUS**..... Dengan nilai..... **79,14/AB** *dn*

Surakarta, 2 Agustus 2022

Penguji

Pembimbing I : Ronim Azizah, S.T., M.T (.....) *Ronim*

Penguji I : Fadhilla Tri Nugrahaini, ST, MSc (.....) *Fadhilla*

Penguji II : Dr. Rini Hidayati, S.T., M.T (.....) *Rini*



Dekan Fakultas Teknik

**Rois Fatoni, S.T., M.Sc, Ph.D
NIK. 892**



Ketua Program Studi Arsitektur

**Dr. Nur Rahmawati Svamsivah, S.T., M.T.
NIK. 720**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi di sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam naskah dan daftar Pustaka. Apabila kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta,



Anisa Gina Pratika
D 300 180 015

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, serta karunia nya sehingga dapat diberikan kemudahan dalam pelaksanaan dan penulisan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) yang berjudul : **“Semarang Youth Creativity And Art Centre Dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik”**. Tak lupa shalawat serta salam, saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi teladan bagi umatnya.

Salah satu tujuan penulis dalam menulis laporan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) ini yaitu untuk memenuhi mata kuliah kerja praktik yang merupakan salah satu syarat guna mencapai derajat S-1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta..

Penyusunan dan penulisan ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Tetapi atas bantuan, masukan, serta bimbingan dari beberapa pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya selaku penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang telah mendoakan serta memberikan dukungan baik dalam dalam penyusunan laporan DP3A ini.
2. Ibu Dr. Nur Rahmawati Syamsiyah, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Ibu Fadhilla Tri Nugrahaini, ST., MSc. Selaku koordinator Studio Konsep Perancangan Arsitektur Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Ibu Ronim Azizah, S.T., M.T selaku dosen pembimbing Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) yang telah membimbing.
5. Seluruh teman-teman yang ikut memberikan dukungan serta doa selama penyusunan laporan DP3A.

Semoga penyusunan laporan DP3A ini nantinya akan bermanfaat bagi penulis dan bermanfaat bagi semua yang membacanya khususnya bagi mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 2 Agustus 2022

Penulis,



Anisa Gina Pratika

D 300 180 015

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENILAIAN.....	iii
LEMBAR PENILAIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
ABSTRAK	xx
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Definisi Judul	1
1.2 Latar Belakang	2
1.2.1 Peran Pusat Komunitas Sebagai Wadah Aktivitas Masyarakat	2
1.2.2 Komunitas Remaja di Kota Semarang	4
1.2.3 Beragam Komunitas di Kota Semarang.....	5
1.2.4 Daya Tarik Semarang <i>Youth Creativity and Art Centre</i> Melalui Pendekatan Arsitektur Ikonik.....	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan dan Saran.....	9
1.4.1 Tujuan	9
1.4.2 Sasaran	9
1.5 Lingkup Pembahasan	10
1.6 Metode Pembahasan.....	10
1.6.1 Pengumpulan Data	10
1.6.2 Pengolahan Data.....	11
1.6.3 Pemrograman	11
1.7 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II.....	13

TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Wadah Kreativitas Remaja.....	13
2.1.1 <i>Creativity and Art Centre</i>	13
2.1.2 Kreativitas	13
2.1.3 Remaja.....	14
2.2 Landasan Teori <i>Community Center</i>	15
2.2.1 Definisi <i>Community Center</i>	15
2.2.2 Prinsip Perancangan <i>Community Center</i>	16
2.2.3 Fungsi Pusat Komunitas.....	16
2.3 Landasan Teori <i>Youth Center</i>	17
2.3.1 Definisi <i>Youth Center</i>	17
2.3.2 Fungsi <i>Youth Center</i>	17
2.4 Tinjauan Pendekatan Konsep Penekanan.....	17
2.4.1 Unsur Atraktif	20
2.5 Studi Banding	23
2.5.1 Marida Factory Youth Movement, Spain.....	23
2.5.2 Garry Comer Youth Center	25
2.5.3 Analisis Hasil Studi Banding Objek	27
2.6 Hasil Analisis Tinjauan Pustaka Berdasarkan Konsep Perancangan	28
BAB III	31
GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN LOKASI PERENCANAAN	31
3.1 Tinjauan Fisik Kota Semarang	31
3.1.1 Kondisi Fisik Kota Semarang	31
3.1.2 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang	33
3.2 Data Non Fisik	35
3.2.1 Kependudukan.....	35
3.2.2 Komunitas di Kota Semarang	37
3.3 Gagasan Perancangan.....	39
3.3.1 Pemilihan Tapak.....	40
3.4 Site.....	45
3.4.1 Alternatif Site 1	45

3.4.2	Alternatif Site 2	48
3.4.3	Alternatif Site 3	51
BAB IV	55
ANALISIS KONSEP PERANCANGAN DAN PERANCANGAN	55
4.1	Analisis dan Konsep Site (Makro)	55
4.1.1	Analisis Potensi Kota Semarang	55
4.1.2	Tinjauan Lokasi Site	56
4.1.3	Keunggulan dan Kekurangan Lokasi Site.....	57
4.1.4	Analisis dan Konsep Pencapaian Sirkulasi	58
4.1.5	Analisis dan Konsep View (Orientasi Bangunan).....	59
4.1.6	Analisis dan Konsep Kebisingan	61
4.1.7	Analisis dan Konsep Klimatologi (Matahari dan Angin)	62
4.2	Analisis dan Konsep Mikro	65
4.2.1	Analisis Pelaku dan Kegiatan Ruang	65
4.2.2	Analisis Pelaku Kegiatan	66
4.2.3	Analisis Kebutuhan Ruang.....	68
4.2.4	Analisis Perhitungan dan Tata Guna Lahan.....	74
4.2.5	Analisis Besaran Ruang	75
4.2.6	Analisis Hubungan Antar Ruang	85
4.2.7	Analisis Zonifikasi Ruang.....	88
4.3	Analisis dan Konsep Arsitektur.....	88
4.3.1	Analisis dan Konsep Massa Bangunan	88
4.3.2	Analisis dan Konsep Tampilan Arsitektur	91
4.3.3	Analisis dan Konsep Struktur dan utilitas.....	96
4.3.4	Analisis dan Konsep Penekanan Arsitektur	101
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cabang Olahraga FGD Peningkatan SDM Kewirausahaan	3
Gambar 2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur 2018-2020.....	4
Gambar 3 Merida Factory Youth Movement, Spain.....	23
Gambar 4 Ruang Pada Marida Factory Youth Movement, Spain	24
Gambar 5 Ruang Pada Marida Factory Youth Movement, Spain	24
Gambar 6 Garry Comer Youth Center	25
Gambar 7 Peta Kota Semarang	31
Gambar 8 Peta Rencana Pola Ruang Kota Semarang	35
Gambar 9 Kepadatan Penduduk Kota Semarang	36
Gambar 10 jumlah Siswa SD, SMP, SMA, dan SMK di Kota Semarang	37
Gambar 11 Peta Rencana Pola Ruang Kota Semarang.....	40
Gambar 12 Wilayah BWK II dan BWK V	40
Gambar 13 Kecamatan Candisari, Kota Semarang.....	41
Gambar 14 Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang	42
Gambar 15 Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang.....	43
Gambar 16 Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang	44
Gambar 17 Lokasi Kota Semarang	55
Gambar 18 Lokasi Sekitar Site	56
Gambar 19 Kondisi Sekitar Site.....	57
Gambar 20 Analisis Konsep Pecapaian Sirkulasi	59
Gambar 21 View Sekitar site	60
Gambar 22 Analisis View Sekitar Site.....	60
Gambar 23 Analisis Kebisingan Sekitar Site	61
Gambar 24 Analisis Pergerakan Matahari	63
Gambar 25 Analisis Pergerakan Matahari Sekitar Site.....	63
Gambar 26 Analisis Pergerakan Angin di Sekitar Site	64
Gambar 27 Hubungan Antar Ruang Area Olahraga	85
Gambar 28 Hubungan Antar Ruang Ares Kesenian	85
Gambar 29 Hubungan Ruang Area Digital	86

Gambar 30 Hubungan Ruang Area Creative Preneur	86
Gambar 31 Hubungan Ruang Area Pengelola	87
Gambar 32 Hubungan Ruang Area Edukasi dan Rekreasi	87
Gambar 33 Analisis Zonifikasi Ruang (Makro)	88
Gambar 34 Pola Central	89
Gambar 35 Pola Tata Massa Bangunan Semarang Youth Creativity and Art Centre	89
Gambar 36 Visualisasi Konsep Bentuk.....	90
Gambar 37 Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	90
Gambar 38 Konsep Tampilan Eksterior Massa Bangunan	92
Gambar 39 Skema Elektrikal Pada Bangunan Tinggi	99
Gambar 40 Sistem Jaringan Air Bersih.....	99
Gambar 41 Sistem Jaringan Air Kotor.....	100
Gambar 42 Sistem Jaringan Air Kotor Limbah Padat	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kelompok Seni di Kota Semarang.....	6
Tabel 2 Kelompok Digital di Semarang.....	7
Tabel 3 Kelompok Olahraga di Kota Semarang	8
Tabel 4 Parameter Bentuk Fasad Dinamis	22
Tabel 5 Aspek Arsitektural Pada Youth Center.....	23
Tabel 6 Aspek Arsitektural youth Center	25
Tabel 7 Hasil Analisis Studi banding objek.....	27
Tabel 8 Kesimpulan Tinjauan Pustaka Berdasarkan Konsep Perancangan.....	28
Tabel 9 Batas Wilayah Kota Semarang	32
Tabel 10 Luas Wilayah kecamatan Kota Semarang	33
Tabel 11 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2020	36
Tabel 12 Kelompok Seni di Kota Semarang.....	38
Tabel 13 Kelompok Cabang Olahraga di Kota Semarang	38
Tabel 14 Kelompok / Komunitas Digital di Kota Semarang.....	39
Tabel 15 Alternatif Site 1	45
Tabel 16 Alternatif Site 2.....	48
Tabel 17 Alternatif Site 3.....	51
Tabel 18 Kondisi Site Terpilih.....	53
Tabel 19 Analisis Pelaku dan Kegiatan Ruang	65
Tabel 20 Analisis Pelaku Kegiatan	67
Tabel 21 Analisis Kebutuhan Ruang	68
Tabel 22 Analisis Perhitungan	74
Tabel 23 Analisis Besaran Ruang	76
Tabel 24 Total Keseluruhan Besaran Ruang.....	84
Tabel 25 Konsep Penggunaan Material Eksterior Bangunan	93
Tabel 26 Konsep Struktur Massa Bangunan.....	97
Tabel 27 Analisis Konsep Desain Arsitektur Ikonik.....	102

**SEMARANG YOUTH CREATIVITY AND ART CENTRE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

Anisa Gina Pratika

Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta

ginaanisa19@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini pertumbuhan penduduk di Kota Semarang rata-rata mengalami peningkatan, khusus nya pada remaja rentan usia 10-14 tahun dan 15-19. Hal itu menjadikan Kota Semarang perlu adanya wadah untuk menampung berbagai kegiatan bagi komunitas remaja yang tidak hanya dari kegiatan berolahraga dan kesenian, tetapi juga dari kegiatan *creative preneur*. Peran komunitas merupakan ruang publik yang dimana individu atau kelompok dengan memiliki berbagai latar belakang dengan maksud tujuan tertentu untuk melakukan sebuah kegiatan. Perlunya fasilitas pengembangan diri bagi remaja untuk mendukung adanya perancangan Semarang *Youth Creativity and Art Centre* ini, tidak hanya memiliki fungsi bangunan sebagai ruang untuk mengembangkan bakat saja tetapi juga dapat menjadikan wadah sebagai ruang hiburan serta edukasi bagi remaja. Melalui pendekatan arsitektur ikonik yang memiliki bentuk dari mengeksplorasi kegiatan remaja, diharapkan mampu menghadirkan desain bangunan yang mrmiliki bentuk sesuai karakteristik remaja yaitu atraktif dengan bentuk yang dinamis, kontras serta menarik, sehingga dapat menjadikan bangunan tersebut menjadi Ikonik di Kota Semarang.

Kata Kunci: Kota Semarang, *Youth Creativity and Art Centre*, Arsitektur Ikonik