

# PERANCANGAN TAMAN KREATIVITAS PEMUDA DI KABUPATEN TEGAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGIS

Achmad Nur Iskhaq<sup>1</sup>, Inggit Musdinar Sayekti Sihing<sup>2</sup>, Harfa Iskandaria<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [an.iskhaq@gmail.com](mailto:an.iskhaq@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [inggit.musdinar@budiluhur.ac.id](mailto:inggit.musdinar@budiluhur.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail : [harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id](mailto:harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id)

## Abstrak

Komunitas kreatif merupakan suatu perkumpulan yang terbentuk karena adanya persamaan hobi dan ketertarikan yang bersifat kreatif. Di Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang signifikan salah satunya di daerah Kabupaten Tegal. Kabupaten Tegal adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah dengan ibu kota kabupaten yaitu Kota Slawi. Terdapat banyak pelaku komunitas kreatif dan ekonomi kreatif di Kabupaten Tegal dalam bidang seni dan industri kreatif yang membutuhkan fasilitas untuk mendukung kegiatannya serta didukung oleh pemerintah daerah. Potensi ini merupakan salah satu penggerak untuk menciptakan dan membangun di sektor ekonomi daerahnya. Taman Kreativitas Pemuda merupakan sebuah kawasan bangunan yang bertujuan dalam memwadahi kegiatan para pelaku komunitas kreatif dan industri kreatif di Kabupaten Tegal. Melalui pendekatan arsitektur ekologis dalam perancangan Taman Kreativitas Pemuda, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas para pelaku komunitas kreatif dan pelaku ekonomi kreatif yang diharapkan mampu memwadahi dan memfasilitasi kegiatan dari komunitas kreatif untuk membangun ekonomi kreatif di daerah serta memberikan dampak perubahan yang seimbang pada bangunan, lingkungan dan merespon keadaan iklim terhadap perubahan yang terjadi karena adanya pemanasan pada bumi yang diciptakan melalui massa bangunan serta ruang didalamnya dengan perilaku mengolah sumber daya alam.

**Kata kunci :** Komunitas kreatif, Ekonomi kreatif, Taman Kreativitas Pemuda, Kabupaten Tegal

## Abstract

*A creative community is an association that is formed because of similar hobbies and interests that are creative in nature. Indonesia is currently experiencing significant development, one of which is in the Tegal Regency area. Tegal Regency is one of the regencies in Central Java with the capital city of Slawi City. There are many creative community and creative economy actors in Tegal Regency in the field of arts and creative industries that require facilities to support their activities and are supported by the local government. This potential is one of the drivers to create and build in the regional economic sector. The Youth Creativity Park is a building area that aims to accommodate the activities of the creative community and creative industries in Tegal Regency. Through the ecological architectural approach in the design of the Youth Creativity Park, it is expected to increase the creativity of creative community actors and creative economic actors who are expected to be able to accommodate and facilitate the activities of the creative community to build a creative economy in the region and provide a balanced impact of change on buildings, the environment and respond to climate conditions against changes that occur due to the warming of the earth created through the mass of the building and the space inside with the behavior of processing natural resources.*

**Keywords:** Creative community, Creative economy, Youth Creativity Park, Tegal Regency



### 1.1. LATAR BELAKANG

Komunitas kreatif merupakan suatu perkumpulan yang terbentuk karena adanya persamaan hobi dan ketertarikan yang bersifat kreatif. Komunitas kreatif pada saat ini mengalami perkembangan menuju lebih baik, ini dibuktikan karena banyak kegiatan – kegiatan yang diciptakannya seperti, *exhibition*, *art market*, *workshop* serta perunjukan seni yang dilakukan secara rutin. Di Indonesia banyak komunitas kreatif bermacam jenisnya dan mulai berkembang dari pelukis, penulis, desain, musik, *photography*, film hingga industri kreatif. Terciptanya kegiatan – kegiatan dari komunitas kreatif ternyata memiliki peran dalam pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kreatif.

Peran komunitas kreatif memiliki pertumbuhan dan pembangunan dalam ekonomi kreatif dan industri kreatif yang menjadi bentuk pergerakan dan pengembangan untuk pemuda menjadi produktif dan mengaktivasi jiwa kewirausahaan untuk membangun industri kreatif yang menyesuaikan dengan persamaan hobi atau ketertarikan sehingga menumbuhkan kepekaan sosial untuk mencapai tujuan secara bersama – sama. Pengembangan ekonomi kreatif dan industri kreatif membutuhkan sinergitas dari beberapa pihak yang memiliki kepentingan yang disebut *Pentahelix*. Ada 5 pihak yang memiliki kepentingan yaitu pendidikan, bisnis, komunitas, pemerintah dan media. Posisi komunitas dalam *Pentahelix* memiliki peran sebagai jantung dalam upaya pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kreatif.

Dalam upaya pertumbuhan dan pembangunan untuk ekonomi kreatif yang munculnya dari kegiatan komunitas kreatif sebagai penggeraknya mampu mengerjakan pertumbuhan dan potensi dari suatu daerah antara lain, sinergi pelaku kreatif dengan pemerintah, melakukan kerja sama pelaku kreatif dengan lembaga riset, lembaga keuangan dan antara pelaku kreatif, mempermudah akses untuk menuju pasar, mengadakan pelatihan, serta mengadakan pameran bersama[1]. Berdasarkan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif Pasal 5 bahwa “Setiap Pelaku Ekonomi Kreatif berhak memperoleh dukungan dari Pemerintah dan atau Pemerintah Daerah melalui pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif”[2].

Melalui survei yang dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan di dalam kuesioner mendapatkan hasil bahwa di Kabupaten Tegal bahwa membutuhkan wadah untuk mewadahi dan memfasilitasi kegiatannya. Ada beberapa komunitas kreatif yang bergerak di bidang seni,

industri kreatif dan sosial antara lain, di bidang seni terdapat beberapa contohnya seperti Komunitas Musik Tegal Joend Pro, THC Familia, Tegal Beatbox Crew, di bidang industri kreatif terdapat beberapa contohnya seperti Slawi Ayu Kemayu, Komunitas Film Tegal dan Belum Tidur Creative dan di bidang sosial terdapat contohnya seperti Mapala Bajapal dan Laskar Maya Pantura.

Dari kegiatan yang dilakukan kebutuhan ruang untuk mengakomodasi kegiatannya seperti ruang produksi musik dan produk, *public space*, *art space*, *area market*, teater hingga auditorium. Maka dari hasil survei ini dapat disimpulkan bahwa belum ada wadah untuk mewadahi seluruh kegiatan – kegiatan dari komunitas kreatif tersebut dalam satu kawasan bangunan.

Dengan adanya interaksi baik yang dilakukan komunitas kreatif dengan beragam kegiatan yang dilakukannya dengan tujuan untuk mengupayakan pertumbuhan dan pengembangan ekonomi kreatif, maka dari itu kegiatan kreatif yang dilakukan komunitas kreatif tersebut membutuhkan tempat yang bisa menjadi wadah atau ruang bagi para pelaku komunitas kreatif untuk bisa bekerja, berkumpul, mengadakan *event* ataupun memperkenalkan karya serta mengembangkan hubungan atau relasi dengan komunitas lain yang menimbulkan ide dan kebebasan untuk bereskreasi sehingga dapat menghasilkan karya baru dan positif untuk membangun ekonomi kreatif di daerah.

Di daerah Kabupaten Tegal memiliki komunitas kreatif yang cukup banyak dalam minatnya yang dapat memiliki peluang dalam membangun ekonomi daerahnya. Menurut artikel berita daerah Warta Bahari, salah satu contohnya yang dapat dibuktikan yaitu dari Festival Film Tegal yang dimulai pada tahun 2019 hingga saat ini, yang pada tahun 2019 menghadirkan 39 film yang di produksi dari masyarakatnya. Festival Film Tegal membuktikan bahwa peran dari komunitas kreatif yang berkolaborasi dengan pemerintah daerah untuk mengsinergi karena ada potensi di Kabupaten Tegal dan sekitarnya di bidang industri kreatif yang membangun ekonomi kreatif dari daerahnya[3].

Dikutip dari Tribun Jateng.com menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, mendukung upaya Pemerintah Kabupaten Tegal untuk mengembangkan ekonomi kreatif untuk memulihkan ekonomi akibat pandemi *Covid – 19*. Beliau memandang bahwa sub sektor perfilman, pariwisata dan kuliner memiliki potensi untuk menggerakkan perekonomian Kabupaten Tegal[4]. Karena terciptanya kegiatan tersebut, tentunya



para pelaku komunitas kreatif tersebut membutuhkan sebuah wadah di dalam bentuk bangunan yang dapat memberikan fasilitas yang mampu mewadahi sebagai sarana inspirasi dan kebebasan untuk berekspresi yang didukung oleh pemerintah daerah.

Taman merupakan sebuah area atau lahan yang luas yang berisikan komponen material keras dan lunak untuk mendukung satu sama lainnya yang di buat manusia untuk memiliki potensi apalagi dalam sebuah kota. Taman dianalogikan sebagai sebuah area atau lahan yang luas dan akan didominasi dalam bentuk massa bangunan untuk pengguna sebagai wadah berkumpul, berkegiatan dan bersosial.

Maka Taman Kreativitas Pemuda merupakan sebuah kawasan bangunan yang bertujuan untuk mewadahi kegiatan – kegiatan dari komunitas kreatif untuk berinteraksi, rekreasi, berbagi ilmu atau mempublikasi karyanya yang didukung oleh pemerintah daerah untuk menciptakan dan membangun di sektor ekonomi kreatif daerahnya sehingga dapat dinikmati dan menyebarluaskan kepada masyarakat. Dengan fasilitas – fasilitas yang akan disediakan untuk mendukung dari kegiatan yang diciptakan komunitas kreatif tersebut seperti, studio produksi, *public space*, teater, *community hall*, *exhibition area*, galeri seni, *working area*, *market area*, dan area literasi.

Dengan fasilitas – fasilitas yang akan disediakan untuk mewadahi kegiatan – kegiatan dari komunitas kreatif untuk membangun ekonomi kreatif maka pendekatan arsitektur ekologis sebagai pendekatan yang akan diterapkan kedalam kawasan bangunan akan menyesuaikan dengan fungsi bangunan yang menimbulkan pengguna di dalam ruang bangunannya dapat memberikan inspirasi dan kebebasan ide dengan menghubungkan bangunan dan lingkungan sekitarnya serta menciptakan ekosistem didalam bangunan yang dapat memiliki kebergantungan kepada lingkungannya.

Pendekatan arsitektur ekologis diterapkan karena ada isu pemanasan pada bumi yang mengakibatkan perubahan iklim di berbagai tempat di bumi. Perubahan iklim di bumi diduga karena akibat dari penggunaan bahan yang mengandung emisi gas karbondioksida ( $\text{CO}_2$ ) secara berlebihan pada bangunan dan penggunaan teknologi. Perubahan iklim memberikan dampak terhadap kehidupan manusia, lingkungan dan iklim (suhu udara, suhu radiasi, kelembapan, dan kecepatan angin). Dengan pendekatan arsitektur ekologis yang merupakan pendekatan arsitektur dengan mengupaya memelihara dan memanfaatkan potensi dari sumber daya alam.

Menurut Widigdo dalam jurnal Pendekatan Ekologi pada Rancangan Arsitektur sebagai upaya mengurangi pemanasan global bahwa rancangan bangunan secara arsitektur sangat perlu keselarasan dengan alam yang diperkirakan menggunakan 50% sumber daya alam, 40% energi dan 16% air, mengeluarkan emisi  $\text{CO}_2$  sebanyak 45%. Rancangan arsitektur juga mengubah tataan alam menjadi tataan buatan manusia dengan sistem dan siklus rancangan manusia[5]. Dengan melalui pemahaman perilaku alam yang mengolah tanah, air dan udara supaya menjamin keberlangsungan siklus ekosistem didalamnya, sehingga mengoptimalkan kualitas bangunan. Oleh karena itu perancangan Taman Kreativitas Pemuda dengan pendekatan ekologis dipilih dengan harapan memberi kontribusi untuk penggunaannya dan perlindungan alam serta sumber daya alam yang seimbang dan selaras.

Oleh karena itu tujuan Perancangan Taman Kreativitas Pemuda di Kabupaten Tegal dengan pendekatan arsitektur ekologis diharapkan mampu mewadahi dan memfasilitasi kegiatan dari komunitas kreatif untuk membangun ekonomi kreatif di daerah serta memberikan dampak perubahan yang seimbang pada bangunan, lingkungan dan merespon keadaan iklim terhadap perubahan yang terjadi karena adanya pemanasan pada bumi yang diciptakan melalui massa bangunan serta ruang didalamnya dengan perilaku mengolah sumber daya alam.

## 1.2. TUJUAN

Berdasarkan latar belakang tersebut terdapat tujuan dan sasaran yang akan dicapai oleh Taman Kreativitas Pemuda di Kabupaten Tegal ini dengan pendekatan arsitektur ekologis,

1. Menjadikan sebuah kawasan bangunan yang mampu mewadahi dan memfasilitasi kegiatan dari komunitas kreatif untuk membangun di sektor ekonomi kreatif di daerah.
2. Menerapkan pendekatan arsitektur ekologis pada kawasan bangunan untuk mengupayakan kontribusi mengurangi dampak pemanasan pada bumi dengan mengolah perilaku dari sumber daya alam.

## 1.3. SASARAN

Sasaran dari tujuan sebuah Taman Kreativitas Pemuda di Kabupaten Tegal antara lain,

1. Menjadikan kegiatan dari pelaku komunitas kreatif terwadahi sehingga meningkatkan kreativitas yang didukung dengan penyesuaian lingkungan dan sumber daya alam.



2. Mengembangkan ruang untuk kegiatan dari komunitas kreatif dengan pendekatan arsitektur ekologis yang akan menimbulkan inspirasi dan ide pada penggunaannya dengan memanfaatkan sumber daya alam disekitarnya.
3. Mengolah kebutuhan di dalam bangunan dengan penghematan sumber energi yang didapatkan ada sumber daya alam.

#### 1.4. PERMASALAHAN ARSITEKTUR

Dalam proses perancangan suatu kawasan bangunan ditemukan beberapa permasalahan, adapun permasalahan tersebut antara lain,

1. Permasalahan Manusia
  - a. Bagaimana menciptakan sebuah ruang yang mencukupi kebutuhan, nyaman, aman dan layak dengan memperhatikan dari fungsi bangunan tersebut.
  - b. Bagaimana memberikan fasilitas yang sesuai dan lengkap untuk mewadahi kegiatan para pelaku komunitas kreatif untuk membangun ekonomi kreatif di Taman Kreativitas Pemuda.
  - c. Bagaimana menciptakan sirkulasi yang baik untuk kegiatan dari untuk pelaku komunitas kreatif serta pengunjung di Taman Kreativitas Pemuda.
2. Permasalahan Lingkungan
  - a. Bagaimana upaya untuk mengurangi dampak dari perubahan iklim yang disebabkan oleh pemanasan bumi dengan menerapkan prinsip ekologis.
  - b. Bagaimana membuat bangunan bertimbal balik dengan keadaan lingkungan sekitar dan memanfaatkan sumber daya alam sesuai dengan pendekatan Arsitektur Ekologis.
  - c. Bagaimana pembangunan Taman Kreativitas Pemuda ini dapat membantu perkembangan lahanya disekitarnya.
3. Permasalahan Bangunan
 

Bagaimana menerapkan pendekatan Arsitektur Ekologis kedalam seluruh kawasan bangunan untuk mengurangi timbulnya permasalahan lingkungan yang baru serta mengurangi upaya pemanasan pada bumi pada rancangan arsitektur di Taman Kreatifitas Pemuda dengan memanfaatkan sumber daya alam.

#### 1.5. PENDEKATAN PERMASALAHAN ARSITEKTUR

1. Aspek Manusia
  - a. Mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan di dalam bangun Taman Kreativitas Pemuda dengan melakukan studi survei dan studi literatur terhadap

bangunan yang serupa seperti Taman Ismail Marzuki, M Bloc Space, Lawangwangi Creative Space dan Jakarta Creative Hub yang telah ada sebagai acuan dalam menciptakan Taman Kreativitas Pemuda.

- b. Menciptakan sirkulasi yang baik dan nyaman pada iklim tropis untuk palaku komunitas dan ekonomi kreatif serta pengunjung dan juga sesuai dengan fungsi bangunan.
- c. Menciptakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dari pelaku komunitas untuk membangun ekonomi kreatif serta pengunjung sehingga mampu mewadahi setiap kegiatan di dalamnya.

#### 2. Aspek Lingkungan

- a. Menerapkan prinsip – prinsip arsitektur ekologis memperhatikan lingkungan sekitarnya dan memanfaatkan sumber daya alamnya kedalam sebuah sistem - sistem atau penggunaan material untuk bangunan.
- b. Melakukan studi lapangan untuk mengetahui kondisi sekitar lahan dan kondisi eksisting yang berhubungan dengan proyek sehingga dapat memanfaatkan lingkungan dan sumber daya alam.

#### 3. Aspek Bangunan

Dengan melakukan studi survei pada bangunan yang menerapkan pendekatan arsitektur ekologis serta memperhatikan material – material, penatan ruang di dalam bangunan yang digunakan untuk mengurangi timbulnya permasalahan lingkungan disekitar serta mengupayakan mengurangi dampak dari pemanasan pada bumi.

#### 1.6. SUMBER DATA DAN INFORMASI

##### 1. Data Primer

##### a. Metode Observasi

Pada metode ini penulis akan melakukan pengamatan dan dokumentasi secara langsung ke lokasi lahan yang dipilih dengan tujuan untuk mengetahui kondisi lahan, eksisting, masalah yang terdapat pada lokasi dan potensi apa yang bisa dimanfaatkan ketika ada bangunan. Sehingga dapat menentukan bagaimana peletakan, arah dan sirkulasi masa bangunannya.

##### b. Metode Wawancara

Pada metode ini penulis akan melakukan wawancara terhadap narasumber atau pelaku yang akan menggunakan dengan tujuan untuk menguatkan data terkait kebutuhan aktivitas apa saja yang dibutuhkan dan fasilitas penunjang untuk



bangunan didalamnya yang akan dirancang atau memilih lokasi yang tepat untuk kawasan bangunannya.

c. Metode Studi Banding

Metode ini dilakukan untuk membandingkan kebutuhan ruang dan fasilitas apa saja yang sudah ada sehingga dapat di ditambahkan dengan menyesuaikan dengan rencana kebutuhan ruang.

2. Data Sekunder

Metode yang digunakan dengan proses pencarian informasi dan datanya diperoleh dari penelitian yang sudah ada dari beberapa buku ataupun karya ilmiah yang berhubungan dengan perencanaannya melalui internet.

**2.1. DESKRIPSI PROYEK**

- 1 Judul Proyek : Perancangan Taman Kreativitas Pemuda di Kabupaten Tegal Dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis
- 2 Tema : Arsitektur Ekologis
- 3 Lokasi : Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah
- 4 Sifat Proyek: Fiktif
- 5 Pengelola : Pemerintah dibawah Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata
- 6 Luas Lahan : 40.000 m<sup>2</sup> / 4 Ha
- 7 Sasaran : Pelaku komunitas, ekonomi kreatif, bisnis dan masyarakat umum

**2.2. TINJAUAN TEORITIS JUDUL PROYEK**

1. Taman adalah sebuah area atau lahan tanah yang dibuat oleh manusia dengan ditanami berbagai tanaman dan pepohonan serta di berikan beberapa komponen yang bermanfaat bagi manusia.
2. Kreativitas merupakan sebuah proses kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk menciptakan sebuah hal, produk, ataupun gagasan ide yang baru dengan menggunakan daya imajinasi dan sebuah kemungkinan yang dipikirkan atau menghubungkan beberapa hal yang sudah ada sehingga terciptanya solusi yang baru dengan melalui interaksi ide gagasan, orang lain dan lingkungan sekitar.
3. Dalam kosa kata bahasa Indonesia, pemuda juga dikenal dengan “generasi muda” dan “kaum muda”. Seringkali terminologi pemuda, generasi muda, atau kaum muda memiliki pengertian yang beragam[12]. Pemuda adalah individu yang bila dilihat secara fisik sedang mengalami

perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional, sehingga pemuda merupakan sumber daya manusia pembangunan yang baik untuk saat ini maupun mendatang

Maka Taman Kreativitas Pemuda merupakan sebuah kawasan bangunan yang bertujuan untuk mewadahi kegiatan – kegiatan dari para pelaku pemuda komunitas kreatif untuk berinteraksi, rekreasi, berbagi ilmu atau mempublikasi karyanya.

**3.1 ARSITEKTUR EKOLOGIS**

Arsitektur ekologis merupakan pendekatan yang dalam prosesnya merencanakan untuk menciptakan sebuah ekosistem dalam kawasan bangunan yang menimbulkan timbal balik dengan mempertimbangkan perilaku manusia dan kelestarian alam. Menurut Heinz Frick (1998) berpendapat bahwa, arsitektur ekologis mengupayakan mencakup keselarasan antara manusia dan lingkungan alam, dengan menciptakan ekosistem yang bersifat holistik (pengolahan lingkungan) dari semua bidang.

**3.2. PRINSIP - PRINSIP ARSITEKTUR EKOLOGIS**

1. Penyesuaian terhadap memelihara lingkungan dan sumber daya alam setempat.
2. Menghemat sumber energi alam yang tidak dapat di perbaharui dan menghemat penggunaan energi.
3. Mengelola tanah, air dan udara yang berhubungan dengan memelihara lingkungan dan sumber daya alam.
4. Memelihara dan memperbaiki peredaan alam
5. Mengurangi ketergantungan pada sistem pusat energi listrik, air dan limbah air serta sampah.
6. Kemungkinan penghuni menghasilkan kebutuhannya sendiri dalam sehari – hari
7. Memanfaatkan sumber daya alam sekitar kawasan perencanaan untuk sistem bangunan, baik berkaitan dengan material bangunan dan sistem utilitas bangunannya.



#### 4.1 ANALISA KONSEP DESAIN

##### 4.1.1 Konsep Program ruang

###### 1. Massa Bangunan

Tabel 4.1 Massa Bangunan

No	Kelompok Bangunan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )
1	Massa Bangunan <i>Creative</i>	5.201,7 m <sup>2</sup>
2	Massa Bangunan <i>Co – Working</i>	3.384,3 m <sup>2</sup>
3	Massa Bangunan <i>Maker</i>	2.970,9 m <sup>2</sup>
4	Massa Bangunan <i>Market</i>	2.391,3 m <sup>2</sup>
5	Massa Bangunan Perpustakaan	1.308,3 m <sup>2</sup>
6	Massa Bangunan Servis	430,1 m <sup>2</sup>
7	Massa Bangunan Pelayanan Publik	1.017 m <sup>2</sup>
Total keseluruhan bangunan		16.703,6 m <sup>2</sup>

###### 2. Ruang Luar

###### a. Taman

Taman rekreasi : 3500 m<sup>2</sup>

Taman komunal : 2000 m<sup>2</sup>

###### b. Area rekreasi

Skatepark : 1200 m<sup>2</sup>

Lapangan basket : 450 m<sup>2</sup>

###### c. Area parkir

Jumlah keseluruhan area parkir :

Parkiran pengunjung : 5.176 m<sup>2</sup>

Pekiran pengelola : 1.164 m<sup>2</sup>

Parkiran *loading dock* : 340 m<sup>2</sup>

+

Total : 6.680 m<sup>2</sup>

###### 3. Keseluruhan

Total keseluruhan ruang pada Taman Kreativitas Pemuda,

Tabel 4.2 Total Keseluruhan ruang

No	Kelompok	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )
1	Luas seluruh bangunan	16.703,6 m <sup>2</sup>
2	Area parkir	6.680 m <sup>2</sup>
3	Area publik	7.150 m <sup>2</sup>
4	Ruang terbuka hijau	9.467 m <sup>2</sup>
Total Keseluruhan		40.000 m <sup>2</sup>

###### 4. Struktur Organisasi Makro



Gambar 4. 1 Struktur organisasi makro

##### 4.1.2 Konsep Tapak

Lokasi tapak pada Perancangan Taman Kreativitas Pemuda ini berada di Kota Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, tepatnya di Jalan Cut Nyak Dien, Kalisapu, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal yang berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Tegal Tahun 2012 – 2032.



Gambar 4. 2 Lokasi tapak

Ketentuan tata guna lahan pada tapak yang terpilih antara lain,

1. Wilayah lahan : Jalan Cut Nyak Dien, Kalisapu, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah
2. Luas lahan : 40.000 m<sup>2</sup>
3. KDB : 40% - 60% (Digunakan sebesar 40 %)
4. KLB : Maksimal 4 x KDB
5. KDH : 40% - 60%
6. GSB : 2 meter

Perzoningan yang terdapat pada tapak kawasan ini adalah sebagai berikut,



Gambar 4. 3 Zoning tapak

Keterangan :

- : Area Parkir
- : Area Publik
- : Area Privat
- : Area Servis



## 5.1 KONSEP DESAIN

### 5.1.1 Site Plan



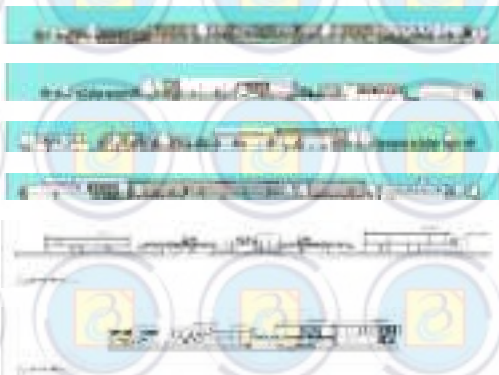
Gambar 5. 1 Site plan

### 5.1.2 Blok Plan



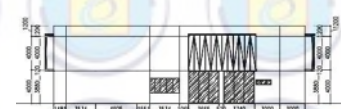
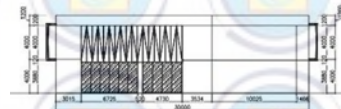
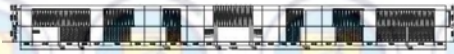
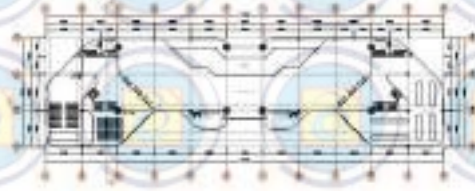
Gambar 5. 2 Blok plan

### 5.1.3 Tampak dan Potongan Site



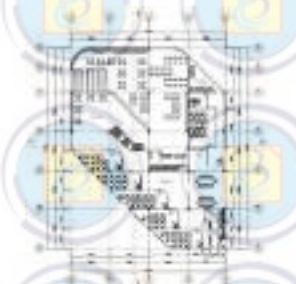
Gambar 5. 3 Tampak dan potongan site

### 5.1.4 Massa Bangunan Creative

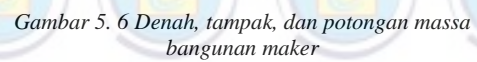
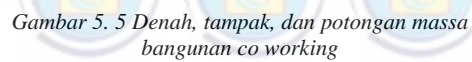


Gambar 5. 4 Denah, tampak, dan potongan massa bangunan creative

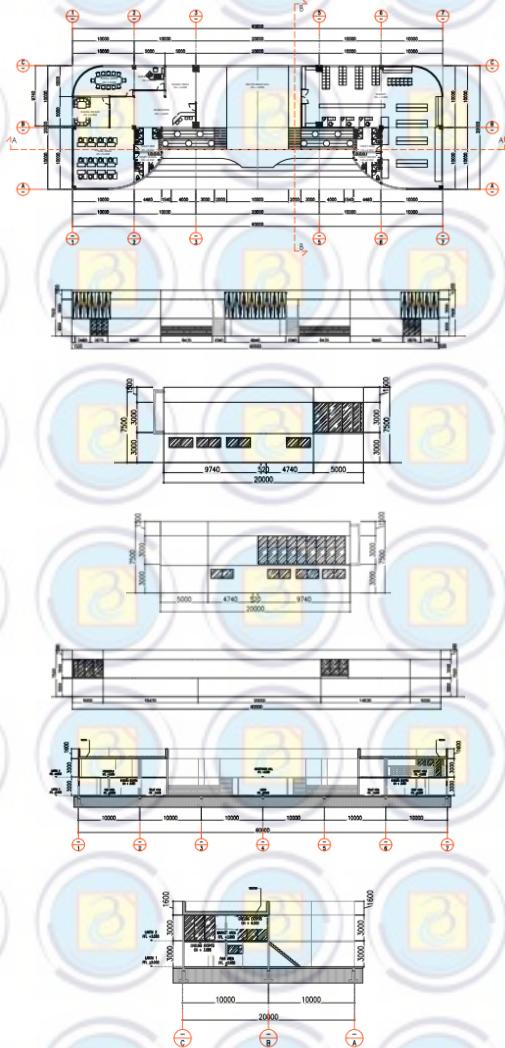
### 5.1.5 Massa Bangunan Co Working





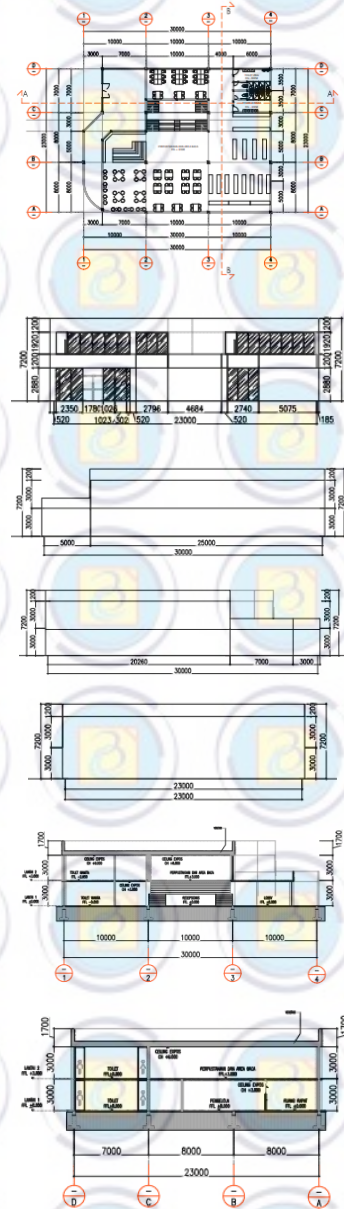
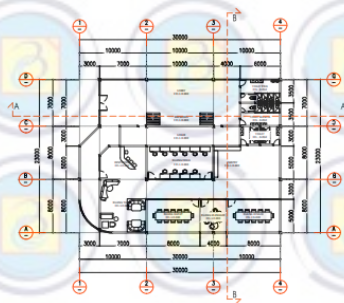






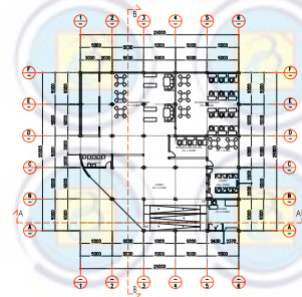
Gambar 5. 7 Denah, tampak, dan potongan massa bangunan market

#### 5.1.8 Massa Bangunan Perpustakaan

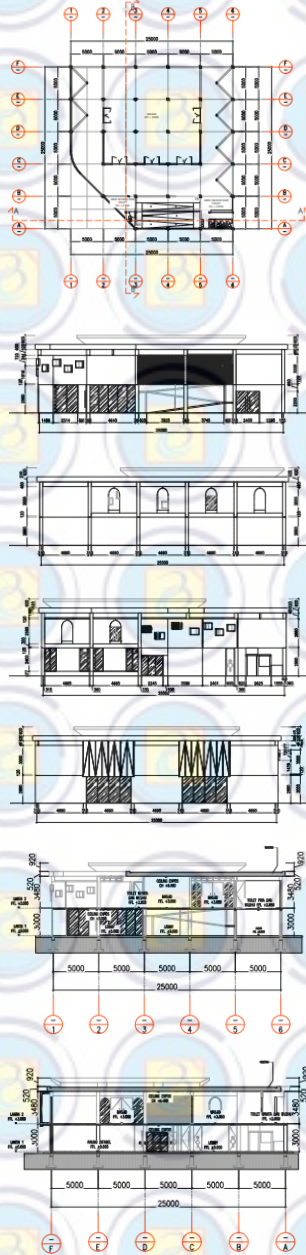


Gambar 5. 8 Denah, tampak, dan potongan massa bangunan perpustakaan

#### 5.1.9 Massa Bangunan Pelayanan Publik

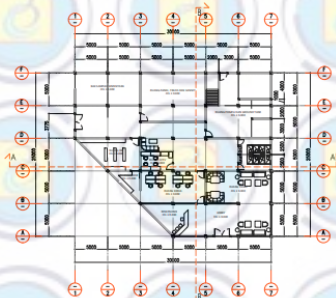






Gambar 5. 9 Denah, tampak, dan potongan massa bangunan pelayanan publik

#### 5.1.10 Massa Bangunan Servis



Gambar 5. 10 Denah, tampak, dan potongan massa bangunan servis

#### 5.1.11 Ilustrasi Prespektif Kawasan



Gambar 5. 11 Ilustrasi prespektif kawasan



#### 5.1.12 Ilustrasi Eksterior



*Gambar 5. 12 Ilustrasi eksterior 1*



*Gambar 5. 13 Ilustrasi eksterior 2*



*Gambar 5. 14 Ilustrasi eksterior 3*



*Gambar 5. 15 Ilustrasi eksterior 4*



*Gambar 5. 16 Ilustrasi eksterior 5*

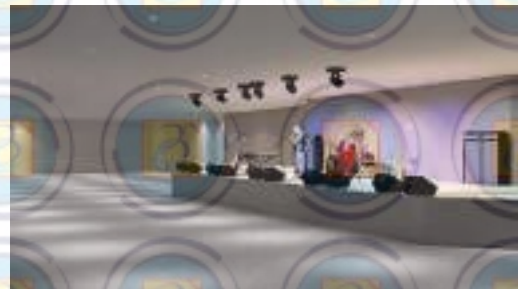
#### 5.1.13 Ilustrasi Interior



*Gambar 5. 17 Ilustrasi interior 1*



*Gambar 5. 18 Ilustrasi interior 2*



*Gambar 5. 19 Ilustrasi interior 3*





Gambar 5. 20 Ilustrasi interior 4



Gambar 5. 24 Ilustrasi interior 8



Gambar 5. 21 Ilustrasi interior 5



Gambar 5. 22 Ilustrasi interior 6



Gambar 5. 23 Ilustrasi interior 7

## 6.1 KESIMPULAN

Perancangan penerapan arsitektur ekologis pada perancangan taman kreativitas pemuda diharapkan mampu mewadahi dan memfasilitasi kegiatan dari komunitas kreatif untuk membangun ekonomi kreatif di daerah serta memberikan dampak perubahan yang seimbang pada bangunan, lingkungan dan merespon keadaan iklim terhadap perubahan yang terjadi karena adanya pemanasan pada bumi yang diciptakan melalui massa bangunan serta ruang didalamnya dengan perilaku mengolah sumber daya alam.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Manaba, "Peran Komunitas Kreatif dalam Pembangunan," *Kompasiana*, 2017. <https://www.kompasiana.com/rendramanaba/59c4aa5af121d416631843b2/peran-komunitas-kreatif-dalam-pembangunan>
- [2] "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif," *JDIH KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF*, 2019. <https://jdih.kemenparekraf.go.id/katalog-551-produk-hukum>
- [3] I. G. N. M. Dananjaya and S. P. N. Primadewi, "Perancangan Creative Space Dengan Pendekatan Ekologis Di Canggü," *J. Tek. Gradien*, vol. 11, no. 2, pp. 125–135, 2019, [Online]. Available: <http://ojs.unr.ac.id/index.php/teknikgradien/article/view/288>
- [4] K. P. dan Ekonomi Kreatif, "Subsektor Ekonomi Kreatif," *Kementreian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia*, 2022. <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>
- [5] Bapppeda Kabupaten Tegal, "Gambaran Umum Kondisi Daerah," *Rencana Pengab. Jangka Menengah Drh. Kabupaten Tegal*, p. II 1-193, 2018, [Online]. Available: <https://magelangkab.go.id/images/dokumen/gambaran.pdf>
- [6] H. Frick and F. B. Suskiatno, *Dasar - dasar eko arsitektur*, Seri Eko-. Semarang: KANIKUS, 1997.