p-ISSN: 3109-6565
e-ISSN: 3109-6557
https://journal.walisongo.ac.id/index.php/JIAA/index

KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE SPACE SEMARANG

Muhammad Rizky Rizani
Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo
muhammad_rizky_rizani_2004056049@walisongo.ac.id

Riwayat Naskah
Naskah diterima: 13 Jul 2024
Revisi akhir diterima: 30 Mar 2025
Naskah dipublikasikan: 01 Okt 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan prinsip arsitektur neo-vernakular pada perancangan Digital Creative Space Semarang sebagai strategi untuk mengakomodasi kebutuhan ruang kreatif digital sekaligus mempertahankan identitas lokal. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui studi literatur, survei dan observasi tapak, pengumpulan data sekunder, serta analisis desain. Analisis difokuskan pada hubungan antara kebutuhan fungsional ruang kreatif digital, kondisi tapak, dan penerjemahan unsur budaya lokal ke dalam elemen arsitektural. Hasil kajian menunjukkan bahwa prinsip neo-vernakular diterapkan melalui reinterpretasi bentuk atap joglo yang dipadukan dengan skylight, penggunaan motif Warak Ngendog dan batik Semarangan pada secondary skin, bentuk gapura yang terinspirasi gunungan, pemanfaatan material lokal, serta pengolahan interior yang mengadaptasi pola tradisional. Unsur tersebut dipadukan dengan kebutuhan bangunan kontemporer berupa struktur modern, pencahayaan alami, ruang kolaboratif, dan fasilitas digital. Penerapan ini menunjukkan bahwa arsitektur neo-vernakular dapat menjadi pendekatan yang menjembatani identitas budaya Semarang dengan kebutuhan ruang kreatif masa kini.

KATA KUNCI: *ruang kreatif digital, arsitektur neo-vernakular, identitas lokal, Semarang*

This study aims to analyze the application of Neo-Vernacular Architecture principles in the design of the Digital Creative Space Semarang as a strategy to accommodate the needs of digital creative activities while maintaining local identity. A descriptive qualitative method was employed through literature review, site survey and observation, secondary data collection, and design analysis. The analysis focuses on the relationship between functional requirements, site conditions, and the translation of local cultural elements into architectural components. The findings indicate that Neo-Vernacular principles are applied through the reinterpretation of the Javanese joglo roof combined with a skylight, Warak Ngendog and Semarangan batik motifs on the secondary skin, a gunungan-inspired gateway, the use of local materials, and interior treatments that adapt traditional patterns. These elements are integrated with contemporary building requirements such as modern structures, natural lighting, collaborative spaces, and digital facilities. The study shows that Neo-Vernacular Architecture can bridge Semarang's cultural identity with the spatial and technological needs of a contemporary creative hub.

KEYWORDS: *digital creative space, neo-vernacular architecture, local identity, Semarang*

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif dapat menjadi peran yang strategis dalam perekonomian nasional karena pemerintah berharap ekonomi kreatif menjadi tumpuan perekonomian nasional yang mampu menciptakan nilai tambah dan mampu mendukung penguatan citra dan budaya Indonesia (Prajanti, S. D. W., Margunani, M., Rahma, Y. A., Kristanti, N. R., & Adzim, F. 2021). Kota Semarang merupakan daerah yang kaya akan budaya. Bukan hanya soal budaya yang tertanam di masyarakat, namun sektor ekonomi kreatif yang berakar pada budaya lokal juga semakin berkembang. Bahkan, ekonomi kreatif ini juga memberikan kontribusi sebesar 18% terhadap PDB menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 jenis sub sektor dalam ekonomi kreatif yang meliputi aplikasi, pengembang permainan (*game*), musik, arsitektur, desain komunikasi visual, fashion, kriya, kuliner, desain interior, desain produk, fotografi, periklanan, penerbitan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio. Tujuh belas (17) sub sektor tersebut tergabung dengan sektor ekonomi utama sesuai dengan bidang usahanya.

Tabel 1. Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Kota Semarang

No.	Jenis Usaha	Jumlah Pelaku	Persentase (%)
1	Periklanan	13	0,19
2	Arsitektur	16	0,23
3	Desain Produk	30	0,43
4	Kriya	127	1,83
5	*Fashion*	81	1,17
6	Film, Animasi, & Video	10	0,14
7	Penerbitan	78	1,12
8	Pengembang Permainan	10	0,14
9	Kuliner	5.691	81,93
10	Musik	672	9,67
11	Desain Interior	17	0,24
12	Desain Komunikasi Visual	17	0,24
13	Televisi dan Radio	30	0,43
14	Fotografi	17	0,24
15	Seni Pertunjukan	114	1,64
16	Seni Rupa	11	0,16
17	Aplikasi	12	0,17
	Total	6946	100%

(Sumber : *Komite Ekonomi Kota Semarang dan Koordinator Sub Sektor Ekonomi Kota Semarang, 2021*)

Tabel di atas menunjukkan jumlah pelaku ekonomi kreatif yang tergabung dalam naungan Komite Ekonomi Kreatif Kota Semarang pada tahun 2021. Saat ini, Kota Semarang telah memiliki pelaku di semua sub sektor ekonomi kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan ekonomi kreatif di Kota Semarang telah berkembang secara signifikan. Dari 17 sub sektor, Kota Semarang memiliki lima sub sektor utama dalam ekonomi kreatif, yaitu kuliner, musik, seni pertunjukkan, *fashion*, dan kriya. Tiga sub sektor unggulan, yaitu kuliner, kriya, dan *fashion*, masih sangat menjanjikan karena permintaannya yang tetap tinggi. Sub sektor musik sangat potensial untuk dikembangkan karena komunitas atau pelakunya yang banyak. Berdasarkan informasi Tabel 1, diketahui bahwa lima sub sektor utama ekonomi kreatif di Kota Semarang adalah kuliner (22,9%), musik (20,8%), *fashion* (9,91%), kriya (9,2%), dan desain produk (7,08%).

Sedangkan sub sektor lainnya masih di bawah angka 5%, seperti desain interior, desain komunikasi visual, penerbitan, arsitektur, aplikasi, seni rupa, televisi dan radio, periklanan, fotografi, seni pertunjukan, dan pengembang permainan (game). Untuk mengatasi kekurangan ini, diperlukan pengembangan yang lebih intensif dalam sektor digital melalui pusat digital kreatif yang bertujuan untuk menyediakan fasilitas dan dukungan bagi individu serta komunitas yang berkecimpung di bidang digital. Adanya pusat kreatif ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas dan kemampuan para pelaku industri digital, menciptakan peluang kolaborasi, serta meningkatkan daya saing dan inovasi dalam sub sektor digital.

Digital adalah sebuah konsep yang berbasis pada penggunaan bilangan biner, yang terdiri dari 0 dan 1, yang menggambarkan keadaan antara *off* (mati) dan *on* (hidup). Proses penjabaran ini berdasarkan pada logika algoritma. Digital memiliki kemampuan untuk melakukan semua proses secara bersamaan, seperti proses produksi, distribusi, dan konsumsi, yang semuanya dapat dilakukan dalam satu sistem (Muhasim, 2017).

Transformasi digital telah menjadi tren global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Di Indonesia, kebijakan akselerasi transformasi digital dapat mempercepat pertumbuhan ekonomi, terutama di sektor ekonomi kreatif (Bangsawan, G. 2023). Perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap berbagai lini kehidupan, termasuk bidang kreatif. Hal ini berdampak positif dengan membuka peluang usaha baru di sektor industri kreatif digital, didorong oleh semakin meluasnya penggunaan media sosial dan meningkatnya jumlah hiburan berbasis digital. Rofaida dkk mengungkapkan bahwa saat ini industri kreatif di Indonesia fokus pada pengembangan dan peningkatan industri kreatif digital karena mampu meningkatkan nilai yang lebih tinggi (cetak biru industri kreatif 2015-2025). Hal ini membuka peluang besar bagi industri kreatif untuk mulai mengembangkan sektor industri kreatif digital. Namun kekurangan sumber daya manusia masih menjadi permasalahan bagi perkembangan industri kreatif digital di Indonesia, sehingga dibutuhkan ruang untuk memenuhi kebutuhan peningkatan keterampilan baik dari segi teknologi maupun pembinaan kreativitas sumber daya manusia.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan merancang rencana untuk kemajuan. Gagasan ini menjadi kunci dalam pemikiran dan hasil karya seseorang dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang sedang berkembang (Shadiq, 2010).

Untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia, dibutuhkan sebuah pusat kreatif dengan desain bangunan yang baik agar masyarakat merasa lebih nyaman, aman, dan produktif. Hal ini akan memungkinkan pusat tersebut menjadi tempat bagi komunitas kreatif untuk melakukan berbagai aktivitas pengembangan industri kreatif seperti bekerja, belajar, mencari pengetahuan, berkarya, dan berkolaborasi (Vania, L., Wulandari , A. A. A., & Rachmayanti, I. 2021).

Arsitektur Neo-Vernakular berkembang sebagai upaya menghubungkan kembali arsitektur kontemporer dengan identitas lokal. Pendekatan ini tidak sekadar menyalin bentuk tradisional, tetapi

menafsirkan kembali unsur fisik maupun nonfisik arsitektur vernakular agar tetap relevan terhadap kebutuhan, teknologi, dan ekspresi masa kini. Wicaksono dan Anisa (2020) menempatkan neo-vernakular sebagai katalisator antara perkembangan teknologi dan nilai lokalitas, budaya, serta kebiasaan setempat. Mangguna dan Saidi (2020) menunjukkan bahwa karakter neo-vernakular dapat dibaca melalui perpaduan unsur tradisional—seperti bentuk dasar, atap, material, tangga, dan ornamen—dengan unsur modern berupa struktur, material, dan teknologi kontemporer. Sementara itu, S.T.H., Laksono, dan Widjajanti (2020) menegaskan bahwa penerapan neo-vernakular dapat mencakup aspek fisik seperti bentuk dan konstruksi, maupun aspek nonfisik seperti konsep, filosofi, dan tata ruang. Dalam konteks Digital Creative Space Semarang, pendekatan ini menjadi penting karena fungsi bangunan merepresentasikan aktivitas digital yang bersifat modern dan global, sedangkan lokasinya berada di kota yang memiliki kekayaan identitas Jawa dan budaya khas Semarang. Oleh sebab itu, neo-vernakular dipilih sebagai kerangka untuk menjaga keterhubungan antara kebutuhan ruang kreatif kontemporer dengan ekspresi lokal agar bangunan tidak kehilangan karakter tempat.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana prinsip-prinsip arsitektur neo-vernakular diterapkan pada proses perancangan Digital Creative Space Semarang untuk mengakomodasi fungsi kreatif digital sekaligus merepresentasikan identitas lokal Kota Semarang?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan prinsip arsitektur neo-vernakular pada perancangan Digital Creative Space Semarang, khususnya pada pengolahan bentuk bangunan, atap, fasad, ornamen, material, tata ruang, dan hubungan antara unsur lokal dengan kebutuhan bangunan kontemporer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan objek kajian berupa proses perancangan Digital Creative Space Semarang. Tahapan penelitian dilakukan melalui: (1) studi literatur mengenai ruang kreatif digital, arsitektur neo-vernakular, dan karakter budaya Jawa-Semarang; (2) survei dan observasi tapak untuk mengidentifikasi kondisi aksesibilitas, kebisingan, pencahayaan, penghawaan, vegetasi, dan lingkungan sekitar; (3) pengumpulan data sekunder dari peraturan tata ruang, data iklim, dan sumber statistik yang relevan; serta (4) analisis dan sintesis desain. Pada tahap analisis, data tapak dan kebutuhan fungsi dipadukan dengan prinsip neo-vernakular untuk menilai bagaimana unsur tradisional diterjemahkan ke dalam bentuk arsitektur kontemporer. Hasil analisis kemudian dibaca pada elemen massa bangunan, bentuk atap, secondary skin, gapura, material, dan tata ruang interior. Metode ini diarahkan untuk menghasilkan pembahasan yang tidak hanya mendeskripsikan desain, tetapi juga menjelaskan keterkaitan antara dasar teori neo-vernakular dan keputusan perancangan yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Site

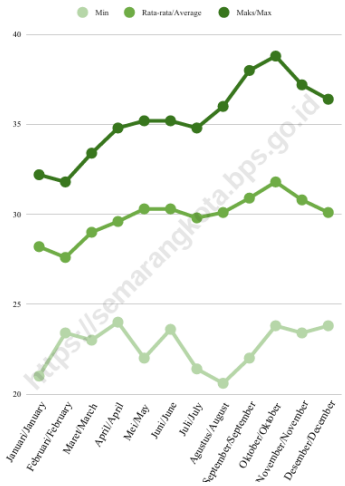


Gambar 1. Lokasi Site
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Lokasi site berada di Jl. Patimura, Kebonagung Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50227 dengan luas ±8.915,46 m^2. Berdasarkan peraturan daerah Kota Semarang nomor 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang tahun 2011-2031. Sesuai dengan Rencana Pembagian Wilayah Kota (BWK) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2) BWK I meliputi Kecamatan Semarang Tengah, Kecamatan Semarang Timur dan Kecamatan Semarang Selatan dengan luas kurang lebih 2.223 (dua ribu dua ratus dua puluh tiga) hektar. Pengembangan perumahan dengan bangunan vertikal (rumah susun/ apartemen) dilakukan di kawasan pusat kota (BWK I, BWK II, dan BWK III) dan kawasan lainnya yang terdapat Kawasan permukiman padat dan kumuh dengan tujuan untuk menambah ruang terbuka hijau dengan koefisien dasar bangunan paling tinggi 80 %
(delapan puluh persen). Sehingga aturan pada site ini yaitu:

Data Site:
Nama Jalan: Jl. Patimura, Kebonagung Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50227
KLB: 4 lantai
KDH: 20%
GSB: 20 meter
KDB: 80%

A. Suhu



Gambar 2. Suhu Kota Semarang 2023
(Sumber : Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika)

Bulan *Month*	Suhu/*Temperature* (°C)			Kelembaban/*Humidity* (%)		
	Minimum	Rata-rata *Average*	Maksimum *Maximum*	Minimum	Rata-rata *Average*	Maksimum *Maximum*
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Januari/*January*	21,00	28,20	32,20	64,00	82,80	98,00
Februari/*February*	23,40	27,60	31,80	66,00	83,90	98,00
Maret/*March*	23,00	29,00	33,40	56,00	78,00	97,00
April/*April*	24,00	29,60	34,80	52,00	76,40	97,00
Mei/*May*	22,00	30,30	35,20	45,00	70,50	98,00
Juni/*June*	23,60	30,30	35,20	48,00	70,90	98,00
Juli/*July*	21,40	29,80	34,80	39,00	67,70	97,00
Agustus/*August*	20,60	30,10	36,00	37,00	64,10	99,00
September/*September*	22,00	30,90	38,00	32,00	61,50	89,00
Oktober/*October*	23,80	31,80	38,80	27,00	61,80	94,00
November/*November*	23,40	30,80	37,20	42,00	71,00	98,00
Desember/*December*	23,80	30,10	36,40	49,00	73,00	98,00

Gambar 3. Suhu Kota Semarang 2023
(sumber : Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika)

Menurut Badan Stasiun Meteorologi Klimatologi dan Geofisika Semarang, rata-rata suhu udara di Kota Semarang tahun 2023 berkisar antara 27,60°C sampai dengan 31,80°C. Tempat-tempat yang berdekatan dengan pantai memiliki suhu udara rata-rata yang relatif tinggi.

B. Penghawaan

Bulan *Month*	Kecepatan Angin (knot) *Wind Velocity (knot)*			Tekanan Udara/*Atmospheric Pressure* (mbar)		
	Minimum	Rata-rata *Average*	Maksimum *Maximum*	Minimum	Rata-rata *Average*	Maksimum *Maximum*
(1)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
Januari/*January*	0,00	4,40	21,00	1.003,80	1.008,70	1.013,10
Februari/*February*	0,00	4,80	20,00	1.004,80	1.008,70	1.013,60
Maret/*March*	0,00	3,90	14,00	1.005,70	1.009,70	1.014,10
April/*April*	0,00	3,50	14,00	1.004,70	1.008,60	1.012,80
Mei/*May*	0,00	3,90	13,00	1.003,60	1.010,00	1.014,20
Juni/*June*	0,00	3,90	13,00	1.006,00	1.009,80	1.013,00
Juli/*July*	0,00	4,00	15,00	1.006,40	1.010,70	1.014,40
Agustus/*August*	0,00	4,50	14,00	1.007,00	1.011,40	1.016,10
September/*September*	0,00	4,80	18,00	1.005,90	1.010,60	1.014,20
Oktober/*October*	0,00	4,90	20,00	1.006,20	1.010,80	1.014,50
November/*November*	0,00	3,80	15,00	1.004,00	1.009,30	1.013,20
Desember/*December*	0,00	3,30	19,00	1.005,20	1.009,60	1.013,70

Gambar 4. Kecepatan Angin danTekanan Udara Kota Semarang 2023
(sumber : Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika)

Menurut Badan Stasiun Meteorologi Klimatologi dan Geofisika Kota Semarang, rata-rata kelembaban udara berkisar dari 61,50% sampai dengan 83,90%, sedangkan rata-rata tekanan udara berkisar antara 1.008,60 mbar sampai dengan 1.011,40 mbar. Kecepatan angin rata-rata bervariasi antara 3,30 knot sampai dengan 4,90 knot, dengan nilai maksimum mencapai 21,00 knot.

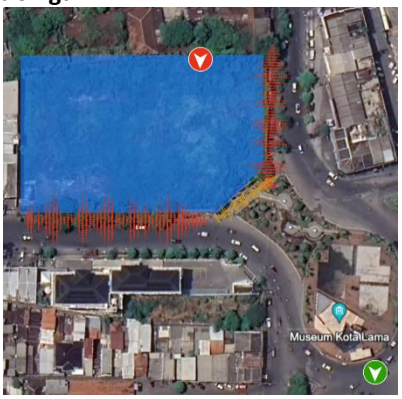
C. Pencahayaan



Gambar 5. Analisis Pencahayaan
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Pergerakan matahari dari timur ke barat dapat dimanfaatkan dengan menempatkan ruangan di sisi timur bangunan agar mendapatkan cahaya lembut di pagi hari, yang cocok untuk memulai aktivitas. Pada siang hari, pencahayaan alami dapat dimaksimalkan melalui *skylight*. Di sore hari, sisi barat bangunan menerima sinar matahari yang hangat. Keuntungannya termasuk pengurangan kebutuhan akan pencahayaan buatan, serta peningkatan estetika dan kenyamanan dari cahaya matahari terbenam.

D. Kebisingan



Gambar 6. Analisis Kebisingan
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Kebisingan tinggi

Kebisingan sedang

Sisi utara site mengalami tingkat kebisingan tinggi karena berdekatan dengan

Jalan Patimura, yang merupakan jalan utama dengan lalu lintas padat. Sisi barat juga menghadapi kebisingan tinggi karena berdekatan dengan Jalan MT Haryono, yang juga merupakan jalur lalu lintas yang sibuk. Sebaliknya, sisi barat daya bangunan memiliki tingkat kebisingan yang sedang karena menghadap ke taman dan Museum Kota Lama Semarang, area yang lebih tenang dan hijau. Dengan penggunaan vegetasi peredam kebisingan yang baik dalam isolasi suara, dapat membantu mengelola dampak kebisingan dari kedua sisi yang lebih bising.

Aksesibilitas



Gambar 7. Analisis Aksesibilitas
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Akses masuk

Akses keluar

Jalan Raya Patimura (Sekunder)

Jalan Raya mt. Haryono (Primer)

Bangunan ini terletak di antara Jalan Raya MT Haryono, yang merupakan jalan arteri primer, dan Jalan Raya Patimura, yang merupakan jalan sekunder. Akses masuk dan keluar kendaraan di bangunan ini dirancang sebagai satu jalur yang melingkari bangunan, memastikan kelancaran dan efisiensi lalu lintas. Jalur ini didesain agar kendaraan dapat bergerak tanpa hambatan yang mengganggu aktivitas di dalam bangunan.

E. Vegetasi

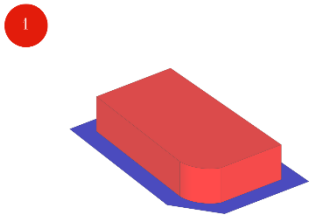
Vegetasi yang digunakan dalam perancangan *digital creative space* ini meliputi tanaman peneduh, penyerap polusi udara, peredam kebisingan, pemecah angin, dan penahan silau kendaraan. Setiap jenis vegetasi tersebut memiliki fungsi spesifik sesuai dengan ruang aktivitas dan zona yang berbeda. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Vegetasi peneduh adalah tanaman yang digunakan untuk memberikan keteduhan, mengurangi panas matahari langsung, dan menurunkan suhu di area sekitarnya.
2. Vegetasi penyerap polusi udara adalah tanaman yang digunakan untuk menyerap dan mengurangi polutan dari udara, seperti debu, asap, dan gas berbahaya.
3. Vegetasi peredam kebisingan adalah tanaman yang digunakan untuk mengurangi tingkat kebisingan di lingkungan sekitar dedaunan lebat seperti pohon cemara, dan tanaman bambu.
4. Vegetasi pemecah angin adalah tanaman yang digunakan untuk mengurangi kecepatan angin dan melindungi area tertentu dari angin kencang.
5. Vegetasi penahan silau lampu kendaraan adalah tanaman yang digunakan untuk mengurangi efek silau dari lampu kendaraan pada malam hari.

Analisis Fungsional

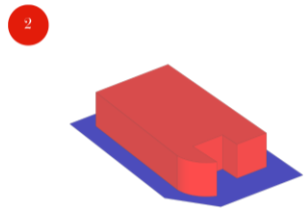
Pelaku kegiatan pada *Digital Creative Space* dikelompokkan menjadi 3 yaitu Pengunjung, Pengunjung (*member*), Karyawan/ pengelola. Pengunjung umum di dalamnya mencakup beragam pihak dengan kepentingan yang berbeda seperti masyarakat umum yang memiliki minat terhadap teknologi digital dan kreativitas, mereka datang untuk mengunjungi pameran, galeri, dan pertunjukan yang diselenggarakan. Pengunjung keanggotaan atau member adalah individu atau kelompok yang memiliki keanggotaan di *Digital Creative Space* ini, mereka memiliki akses khusus dan beberapa keuntungan yang di dapat seperti dapat menggunakan ruang kerja Bersama, studio kreatif yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengelola adalah individu atau tim yang bertanggung jawab atas secara keseluruhan guna tercapainya kenyamanan pengguna. Pengelola dibagi berdasarkan sifat kegiatan dan tugas yang dilakukan, yang meliputi administrasi, pelayanan, dan teknisi.

Transformasi Gubahan Massa Bangunan



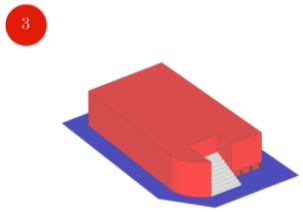
Gambar 8. Gubahan massa
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Gubahan massa bangunan diambil dari bentuk dasar trapesium yang secara harmonis mengikuti kontur site dan mempertimbangkan akses kendaraan yang mengelilingi bangunan. Bentuk trapesium ini tidak hanya mencerminkan estetika arsitektur tradisional, tetapi juga mengoptimalkan tata letak ruang dengan mengakomodasi alur lalu lintas kendaraan.



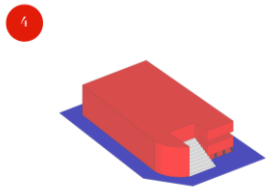
Gambar 9. Gubahan massa
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Perubahan pada bagian tengah depan dan sisi kiri bangunan dilakukan dengan menarik kedua bagian tersebut ke belakang, menciptakan variasi fasad yang dinamis melalui permainan maju-mundur.



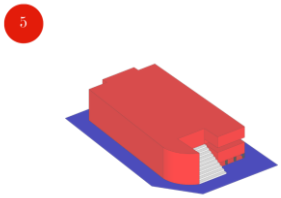
Gambar 10. Gubahan massa
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Bentuk tangga di depan bangunan ini terinspirasi oleh desain tangga Masjid Baiturahman di Semarang, dengan proporsi harmonis dan estetika elegan yang mencerminkan arsitektur tradisional. Selain itu, sebagian lantai 1 digunakan untuk akses parkir, menyediakan ruang parkir yang luas dan mudah diakses.



Gambar 11. Gubahan massa
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Pada sisi depan kiri bangunan,dilakukan perubahan untuk menciptakan area outdoor yang lebih fungsional dan menarik. Perubahan ini mencakup penambahan teras luas dengan tempat duduk yang nyaman, dirancang untuk menyediakan ruang bagi pengunjung untuk bersantai dan menikmati suasana luar ruangan.



Gambar 12. Gubahan massa
(sumber: Analisis Penulis 2024)

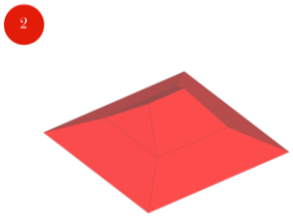
Pada sisi belakang bangunan, dilakukan penambahan massa bangunan untuk memenuhi kebutuhan fungsional berbagai ruangan. Penambahan ini mencakup pembangunan ruang-ruang baru yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi berbagai fungsi tambahan yang diperlukan.

Trasformasi Bentuk Atap



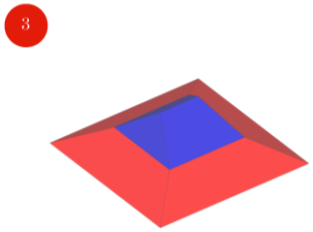
Gambar 13. Transformasi bentuk atap
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Bentuk atap joglo yang khas dan ikonik tidak hanya menyimbolkan lokalitas setempat, tetapi juga mencerminkan warisan budaya yang kaya dari masyarakat Jawa.



Gambar 14. Transformasi bentuk atap
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Atap bangunan ini terinspirasi dari bentuk atap joglo, menampilkan struktur yang tinggi dan megah dengan empat sisi miring yang simetris. Desain ini juga mencerminkan keindahan dan kekayaan arsitektur tradisional Jawa.



Gambar 15. Transformasi bentuk atap
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Perubahan pada bagian atas bangunan ini dirancang agar tetap selaras dengan karakteristik arsitektur lokal, menjaga keseimbangan antara tradisi dan inovasi.



Gambar 16. Transformasi bentuk atap
(sumber: Analisis Penulis 2024)

Perubahan bagian atas menjadi atap skylight dan ini dirancang untuk memungkinkan lebih banyak cahaya alami masuk ke dalam ruangan, menciptakan atmosfer yang lebih terang dan segar serta mengurangi kebutuhan akan pencahayaan buatan pada siang hari.

Aspek Teknis

A. Struktur bawah

Pondasi adalah bagian dari struktur yang berfungsi untuk meneruskan beban menuju lapisan tanah pendukung di bawahnya (Setyanto, 2000).

1. Pondasi Footplate
   Pondasi setempat digunakan pada kedalaman 1,50 – 4,00 meter, dengan tanah yang digali hanya pada lokasi di mana kolom-kolom utama ditanam. Untuk galian di bawah balok sloof, kedalaman yang dibutuhkan cukup 0,60 – 0,80 meter. (Sedayu, A. 2017)
2. Pondasi Batu Kali
   Pondasi batu kali berfungsi sebagai pondasi lajur yang menopang sloof diatasnya. Pada bangunan yang telah memakai pondasi setempat, sebenernya tidak perlu lagi menggunakan pondasi batu kali. (Solikhati, Y. 2011)

B. Struktur Utama

Struktur Utama bangunan *Digital Creative Space* Semarang menggunakan *system* struktur beton bertulang, Secara umum beton bertulang merupakan bahan konstruksi yang umum digunakan dalam berbagai proyek bangunan, termasuk gedung, bendungan, jembatan, dan infrastruktur sipil lainnya. Struktur beton bertulang sering menjadi pilihan utama dalam konstruksi karena kemampuannya untuk menangani beban dan gaya tarik yang signifikan. Penggunaan beton bertulang lebih disukai dalam pekerjaan konstruksi dibandingkan dengan material konstruksi lainnya, terutama karena kemampuannya yang baik dalam menanggulangi gaya tarik dalam sistem struktur. Salah satu alasan utamanya adalah kekuatan komposit antara beton dan tulangan baja yang memungkinkan struktur ini untuk bekerja secara efektif dalam kondisi yang berat.

Dalam perancangan ini, terdapat *Core Wall* yang ditempatkan di sekitar area *lift* dan tangga darurat. *Core Wall* merupakan elemen penting dalam struktur bangunan yang berperan sebagai tulang punggung atau inti struktur. Fungsinya adalah untuk memperkuat dan memberikan kekakuan pada bangunan, serta sebagai penopang utama dari beban struktur bangunan itu sendiri. (Kusantrika, 2016)

C. Struktur Atap

Struktur Atap yang digunakan ada 2 yang pertama struktur atap datar, dan struktur atap godengan.

1. Struktur Atap Datar
   Salah satu struktur atap yang digunakan pada bangunan *Digital Creative Space* adalah struktur atap datar. Atap datar ini menggunakan struktur dak beton yang terdiri dari campuran semen dan pasir dengan ketebalan minimal 7 cm, serta dilengkapi dengan tulangan beton satu lapis dengan jarak antar tulangan dua kali dari tebal plat.
2. Struktur Atap Godengan
   Struktur atap godengan adalah bagian bangunan yang menahan atau mengalirkan beban-beban dari atap. Struktur atap terbagi menjadi rangka atap dan penopang rangka atap. Rangka

atap berfungsi menahan beban dari bahan penutup atap sehingga umumnya berupa susunan balok-balok (dari kayu/bambu/baja) secara vertikal dan horizontal. Pada struktur *Skylight* menggunakan rangka baja ringan.

Analisis Arsitektural

Pendekatan Perancangan

Arsitektur neo-vernakular menempatkan unsur lokal sebagai sumber gagasan yang ditransformasikan ke dalam arsitektur masa kini. Prinsip utamanya dalam penelitian ini dibaca melalui empat aspek: (1) reinterpretasi bentuk arsitektur tradisional, (2) penggunaan simbol, ornamen, dan material yang merepresentasikan lokalitas, (3) adaptasi nilai dan karakter budaya ke dalam tata ruang dan ekspresi bangunan, serta (4) integrasi unsur tersebut dengan fungsi, struktur, teknologi, dan kebutuhan kontemporer. Kerangka ini sejalan dengan pandangan Widi dan Prayogi (2020), Prasetyo dan Natalia (2020), Wicaksono dan Anisa (2020), serta Mangguna dan Saidi (2020) bahwa neo-vernakular merupakan proses adaptasi antara tradisi dan modernitas, bukan reproduksi bentuk lama secara literal.

Berdasarkan kerangka tersebut, penerapan arsitektur neo-vernakular pada Digital Creative Space Semarang dianalisis melalui elemen bentuk, atap, fasad, ornamen, material, dan interior. Unsur tradisional diposisikan sebagai identitas yang ditransformasikan, sedangkan unsur modern berperan menjawab kebutuhan fungsi ruang kreatif digital, kenyamanan, pencahayaan, teknologi, dan struktur bangunan.

a. Reinterpretasi bentuk atap tradisional Jawa melalui bentuk joglo dan atap miring yang disesuaikan dengan kebutuhan bangunan kontemporer.
b. Penggunaan material dan elemen lokal, termasuk batu bata, motif budaya, serta pola dekoratif sebagai pembentuk identitas arsitektural.
c. Pengolahan massa, fasad, dan ruang sebagai sintesis antara ekspresi lokal, fungsi digital-kreatif, serta teknologi dan konstruksi modern.

Arsitektur Neo Vernakular merupakan pendekatan arsitektur yang memanfaatkan elemen-elemen arsitektur yang sudah ada, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, dengan tujuan untuk melestarikan unsur lokal yang ada di suatu tempat. Pendekatan ini kemudian mengembangkan elemen-elemen tersebut menuju karya arsitektur yang lebih maju atau modern, sambil tetap memperhatikan dan menghargai nilai-nilai tradisional setempat. (Prasetyo & Natalia, 2020)

Neo Vernakular adalah interpretasi dari arsitektur vernakular yang menggabungkan elemen-elemen dari gaya arsitektur modern. Arsitektur vernakular adalah gaya yang dirancang oleh masyarakat lokal, menggunakan bahan material lokal, dan mencerminkan gaya khas daerah tersebut. Namun, seiring berjalannya waktu, gaya arsitektur terus berkembang mengikuti zaman, menyebabkan arsitektur vernakular mulai memudar. Untuk melestarikan bangunan atau prinsip-prinsip vernakular, kita harus mengintegrasikan elemen-elemen vernakular dengan arus modernisasi. (Widi & Prayogi, 2020).

Karakteristik Kebudayaan Jawa

Dalam kebudayaan Jawa, bangunan biasanya menampilkan makna kehidupan manusia melalui simbol-simbol yang diletakkan pada fasad bangunan atau dalam penataan setiap ruang di dalamnya. Penataan ini didasarkan pada empat unsur yaitu Rasa, Karsa, Cipta, dan Karya. Oleh karena itu, perancangan bangunan tidak hanya mengutamakan unsur estetika, fungsi, atau konstruksi, tetapi juga mempertimbangkan unsur kebudayaan, psikologi, dan kepercayaan. (Yudha G, 2018):

1. Penggunaan simbol yang memiliki makna untuk ditonjolkan dan disampaikan.
2. Arsitektur Jawa memiliki bentuk yang didasari dari tujuan yang akan dicapai baik untuk fungsi ataupun untuk strata sosial.
3. Adanya aspek budaya,sosial dan material yang akan ditonjolkan dalam arsitekturnya.

Program Ruang

Aspek-aspek kebutuhan *Digital Creative Space*:

1. Fasilitas dan Servis:
   a. Café
   b. Ruang Servis
   c. Resepsionis
   d. Lobi
   e. Ruang Pengelola
   f. Ruang Teknisi
   g. Mushola
2. Ruang Kolaborasi
   a. Ruang Pameran Digital
   b. Ruang Komunal
   c. Co-Working
   d. VR Area
3. Ruang Komuinitas
   a. Ruang *Workshop*

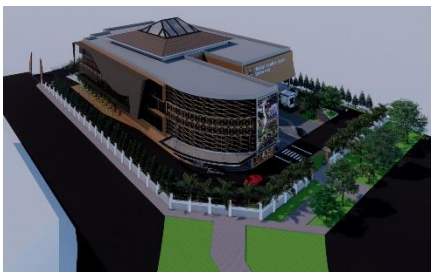
b. *Mini* Teater
c. Perpustakaa
4. Ruang Inovasi
a. Studio Pengembangan Sosial media
b. Studio Pengembangan Game
c. Studio Pengembangan Animasi
d. Studio Fotografi
e. Studio Arsitektur

Penerapan Konsep ke Desain

Penerapan konsep neo-vernakular pada Digital Creative Space Semarang memperlihatkan proses reinterpretasi unsur lokal pada beberapa lapisan desain. Pada bentuk bangunan, identitas Jawa diterjemahkan melalui transformasi atap joglo, bukan dengan menyalin bentuk tradisional secara utuh, melainkan mengadaptasinya menjadi atap kontemporer yang sekaligus menampung skylight. Pada fasad, identitas Semarang ditampilkan melalui secondary skin dengan motif Warak Ngendog, batik Semarangan, serta metafora kapal dan ombak yang merujuk pada karakter kota pelabuhan. Pada elemen masuk, bentuk gunungan diterapkan sebagai inspirasi gapura. Material seperti kayu, bata ekspos, dan material berkarakter lokal dipadukan dengan beton, kaca, dan sistem struktur modern. Pada interior, pola dan motif tradisional digunakan untuk membangun suasana lokal tanpa mengurangi kebutuhan ruang kerja kolaboratif, studio, area digital, dan fasilitas publik. Dengan demikian, penerapan neo-vernakular dalam desain ini dapat dibaca sebagai proses adaptasi bentuk, simbol, material, dan nilai lokal ke dalam kebutuhan ruang kreatif yang bersifat kontemporer.

Fasad bangunan

a. Atap



Gambar 17. Fasad bangunan
(Sumber: Desain Penulis, 2024)

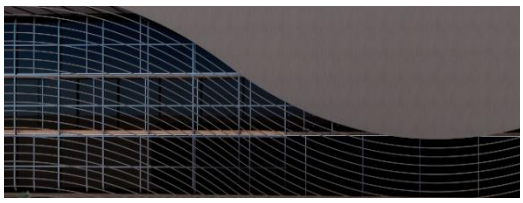
Atap pada bangunan ini mengadopsi bentuk Atap Tradisional Jawa yaitu Atap Joglo dengan dengan penyesuaian untuk menciptakan sebuah *skylight* yang memperkenankan cahaya alami masuk ke dalam bangunan.

b. Secondary skin



Gambar 18. *Secondary skin*
(Sumber: Desain Penulis, 2024)

Secondary skin pada sisi bangunan kanan kiri ini terinspirasi dari bentuk kapal, mengingat pada zaman Belanda banyak kapal berlabuh di pesisir Semarang. Karena itulah, kota ini dikenal dengan sebutan "*The Port of Java*".



Gambar 19. *Secondary skin*
(Sumber: Desain Penulis, 2024)

Pada *secondary skin* ini juga mengkombinasi garis lengkung geometri yang terinspirasi dari ombak laut.



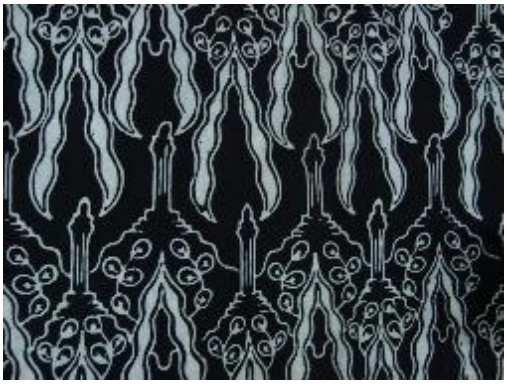
Gambar 20. Fasad bangunan
(Sumber: Desain Penulis, 2024)



Gambar 21. Warak Ngendog
(Sumber: freepik.com)

Ornamen *secondary skin* pada bangunan lantai 2 dan 4 diambil dari pola kulit Warak Ngendog, yang merupakan representasi budaya lokal kota Semarang. Ornamen *secondary skin*

pada bangunan ini diambil dari pola kulit Warak Ngendog, yang merupakan representasi budaya lokal kota Semarang.



Gambar 22. Batik Semarangan
(Sumber: bkbalau.blogspot.com)

Sedangkan *secondary skin* di lantai 3 pada bangunan ini terinspirasi dari motif batik yang melambangkan ciri khas kota Semarang, yaitu pohon asem dan Tugu Muda.

c. Gapura



Gambar 23. Gapura
(Sumber: Desain Penulis, 2024)

Gapura ini terinspirasi dari bentuk gunungan, elemen ikonik dalam seni dan budaya Jawa yang sering terlihat dalam wayang kulit dan berbagai ornamen tradisional.

1. Tata Ruang Interior

Menyelaraskan ruang interior dengan prinsip-prinsip desain vernakular Jawa, seperti penggunaan pola dan motif tradisional pada dinding, lantai, dan langit-langit.



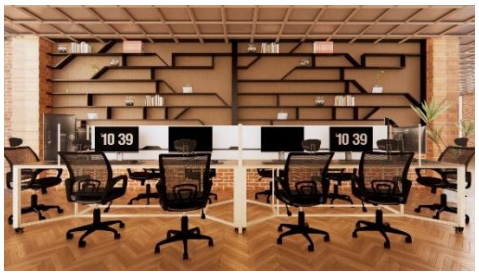
Gambar 24. Interior *Mini* Teater
(Sumber: Desain Penulis, 2024)



Gambar 25. Interior Ruang *Meeting*
(Sumber: Desain Penulis, 2024)



Gambar 26. Interior *Cafe*
(Sumber: Desain Penulis, 2024)



Gambar 27. Interior Ruang Animasi
(Sumber: Desain Penulis, 2024)



Gambar 28. Interior Perpustakaan
(Sumber: Desain Penulis, 2024)

2. Material

Pemilihan material bangunan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan, seperti kayu, beton ekspos, batu bata ekspos dan bahan bangunan lokal yang tahan lama lainnya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan arsitektur neo-vernakular pada Digital Creative Space Semarang tidak berhenti pada penggunaan bentuk tradisional sebagai dekorasi, tetapi muncul melalui proses reinterpretasi dan integrasi antara unsur lokal dengan kebutuhan bangunan kontemporer. Bentuk atap joglo ditransformasikan menjadi komposisi atap modern yang dilengkapi skylight; identitas lokal Semarang diterapkan pada secondary skin melalui motif Warak Ngendog dan batik Semarangan, serta metafora kapal dan ombak; sedangkan gapura mengambil inspirasi bentuk gunungan. Pada aspek material dan interior, penggunaan kayu, bata ekspos, serta pola tradisional dipadukan dengan beton, kaca, struktur modern, dan fasilitas ruang kreatif digital. Temuan ini memperlihatkan bahwa prinsip neo-vernakular bekerja melalui tiga hubungan utama, yaitu reinterpretasi bentuk tradisional, penguatan simbol dan identitas lokal, serta adaptasi terhadap fungsi dan teknologi masa kini. Dengan demikian, pendekatan neo-vernakular pada Digital Creative Space Semarang dapat menjadi strategi desain untuk menghadirkan bangunan kreatif yang modern sekaligus tetap memiliki keterikatan dengan karakter budaya Jawa dan Kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Prajanti, S. D. W., Margunani, M., Rahma, Y. A., Kristanti, N. R., & Adzim, F. (2021). *Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Inklusif dan Berkelanjutan di Kota Semarang*. Jurnal Riptek, 15(2), 86-101.

Bangsawan, G. (2023). *Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif*. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, *2*(1), 27-40.

Rofaida, R., Aryanti, A. N., & Perdana, Y. (2019). *Strategi inovasi pada industri kreatif digital: Upaya memperoleh keunggulan bersaing pada era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, *8*(3), 402-414.

Vania, L., Wulandari, A. A. A., & Rachmayanti, I. (2021, April). *Interior design of youth community creative hub in Jakarta*. *In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 729, No. 1, p. 012071). IOP Publishing.

YAHYA, S. (2013). *Hotel Resort dengan Pendekatan Neo-Vernakular di Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

Widi, C. D. F., & Prayogi, L. (2020). *Penerapan arsitektur neo–vernakular pada bangunan fasilitas budaya dan hiburan*. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, *3*(3), 382-390.

Prasetyo, I., & Natalia, D. A. R. (2020). *Pendekatan Neo-Vernakular pada Perancangan Taman Budaya Kabupaten Landak Kalimantan Barat*. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, *16*(2), 62-72.

Muhasim, M. (2017). *Pengaruh tehnologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Palapa*, *5*(2), 53-77.

Setyanto. (2000). *Rekayasa Pondasi 1 (Buku Ajar)*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Shadiq, F., & Mustajab, N. A. (2010). *Pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik di SMP.* Yogyakarta: P4TK Matematika.

SEMARANG, B. K. (2024). *Kota Semarang Dalam Angka.* Kota Semarang: Bps Kota Semarang/Bps-Statistics Semarang Municipality.

Yusuf, Deni Muhammad. (2015). J*ava Traditional Kids Center di Semarang*. Universitas Negeri Semarang: Kota Semarang.

Yudha G, Dienar. (2018). *Redesign Pasar Waru Klithikan Semarang*. Universitas Katolik Soegijapranata: Kota Semarang.

Sedayu, A. (2017). *Teknik Pondasi*.

Solikhati, Y. (2011). *Pengertian Dan Jenis Pondasi*.

Kustanrika, I. W. (2016). *Perencanaan Dinding Core Wall Pada Gedung Bertingkat Tinggi*. Kilat, 5 (1), 33-37.

Mangguna, T., & Saidi, A. W. (2020). Unsur-unsur Neo-Vernakular pada Masjid Agung Nurul Huda, Sumbawa Besar. Jurnal Teknik Gradien, 12(2), 70–82. https://doi.org/10.47329/teknikgradien.v12i2.506

S.T.H., A. E., Laksono, S. H., & Widjajanti, W. W. (2020). Arsitektur Neo Vernakular sebagai Salah Satu Aspek Penunjang Pelestarian Kebudayaan Lamaholot. Tekstur (Jurnal Arsitektur), 1(2). https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2020.v1i2.1152

Wicaksono, M. R., & Anisa. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Neo Vernacular pada Desa Wisata Tamansari. Journal of Architectural Design and Development (JAD), 1(2). https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.761