ABSTRAK

Kawasan Kota Lama Semarang merupakan salah satu kawasan peninggalan Belanda yang menjadi kawasan wisata favorit di Kota Semarang dengan estetika, kejamakan, kelangkaan, dan peranan sejarah yang menjadi daya tarik tersendiri dari Kota Semarang. Dengan status *Best Preserved Colonial City* dari UNESCO, upaya revitalisasi dan pengembangan terutama di bidang pariwisata terus dilakukan. Perancangan *Tourist Center* Kawasan Kota Lama Semarang ini menjadi salah satu wadah masyarakat dan pengunjung Kawasan Kota Lama Semarang untuk semakin mengenal dan memenuhi kebutuhan pengunjung dengan memperhatikan berbagai aspek salah satunya pemanfaatan sistem *adaptive reuse* dan memasukkan elemen *colonial style* kedalam interior bangunan tidak hanya untuk estetika tapi juga membawa pengunjung merasakan nuansa KKLS.

Perancangan *Tourist Center* ini mengangkat konsep Kuna, kini, dan nanti. Demikianlah kira – kira Kawasan Kota Lama Semarang mati – matian diupayakan sebagai situs sejarah sepanjang masa. Terlepas dari predikat warisan budaya oleh UNESCO, Kota Lama Semarang kini ternyata juga bisa mengalami krisis identitas. Transformasi *Vijfhoek van Samarangh* menjadi Kota Lama Semarang diterapkan dalam perancangan dengan menggabungkan gaya khas kolonial dengan modernisasi yang terus berkembang. Belajar berdialog dengan zaman peralihan yang sarat konflik, tanpa meninggalkan keasliannya, Tourist Center KKLS mengajak kita menerima Kota Lama Semarang lebih dari sekadar mesin waktu. Lewat detail-detail yang saling berinteraksi, Kota Lama Semarang tak lain adalah persona yang juga bernapas, berdenyut, dan bersiklus. Dia raksasa tua, tapi bisa meremaja, dan mendewasa. Dia hidup.

Kata Kunci: Tourist Center, Kota Lama Semarang, Revitalisasi, Zaman, Benteng Vijfhoek

ABSTRACT

Kawasan Kota Lama Semarang is one of the Dutch heritage areas which is a favorite tourist area in the city of Semarang with aesthetics, diversity, rarity, and historical roles which are the main attractions of Semarang City. With the status of Best Preserved Colonial City from UNESCO, revitalization and development efforts, especially in the tourism sector, continue to be carried out. The design of Kawasan Kota Lama Semarang's Tourist Center has become a forum for the community and visitors of Kawasan Kota Lama Semarang to get to know and meet the needs of visitors by paying attention to various aspects, one of which is the use of an adaptive reuse system and incorporating colonial style elements into the interior of the building not only for aesthetics but also for aesthetics. bring visitors to feel the feel of KKLS.

The design of this Tourist Center elevates the ancient concept, now, and in the future. Thus, Kawasan Kota Lama Semarang is desperately trying to become a historical site of all time. Apart from being predicated on cultural heritage by UNESCO, Kawasan Kota Lama Semarang is now also experiencing an identity crisis. The transformation of Vijfhoek van Samarangh into Kota Lama Semarang is implemented in the design by combining a distinctive colonial style with modernization that continues to develop. Learning to dialogue with the transitional era which is full of conflict, without leaving its authenticity, the Kawasan Kota Lama Semarang's Tourist Center invites us to accept the Old City of Semarang as more than just a time machine. Through interacting details, Kawasan Kota Lama Semarang is nothing but a persona who also breathes, pulsates, and cycles. He's an old giant, but he can grow and mature. Hey live.

Keywords: Tourist Center, Semarang Old Town, Revitalization, Age, Vijfhoek Fort

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Ide/Gagasan Perancangan 3
1.4. Rumusan masalah 3
1.5. Tujuan Perancangan 4
1.6. Manfaat Perancangan 4
1.7. Ruang Lingkup Perancangan 5
1.8. Sistematika Penulisan 6
BAB II 8
TOURIST CENTER KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG 8
2.1. Tourist Center 8
2.1.1. Tourist 8
2.1.2. Pengertian Tourist Center 8
2.2. One Stop 10
2.3. Bangunan Cagar Budaya 11
2.4. Kawasan Kota Lama Semarang 12
2.4.1. Pembentukan Kota Lama Semarang 12
2.4.2. De Vijfhoek van Samarang 13
2.5. Standar Kebutuhan Ruang 20
2.5.1. Fasilitas Tourist Information Center 20

2.5.2. Fasilitas Galeri 24
2.5.3. Area Istirahat dan Makan (*Stand* makanan, meja makan, dan *Café*) 25
2.5.4. Retailing (area souvenir) 27
2.5.5. Area Komunal (Conference Area) 29
2.5.6. Function Hall 30
2.6. *Adaptive Reuse* 31
2.7. Studi Banding 32
2.8. Gaya Desain 37
BAB III 38
DATA PERANCANGAN 38
3.1. Deskripsi Proyek 38
3.2. Analisa Fisik 40
3.2.1. Analisa Tapak dan Lingkungan (*Site Analysis*) 42
3.2.2. Analisa Bangunan 46
3.3. Analisa Fungsi 49
3.3.1. Identifikasi *User* 49
3.3.2. Struktur Organisasai dan *Job-Description* 50
3.3.3. *Flow Activity User* 52
3.3.4. Kebutuhan/Program Ruang 53
3.3.5. Hubungan Kedekatan Ruang 55
3.4. Ide Implementasi Desain 56
3.4.2. Konsep Bentuk 58
3.4.3. Konsep Warna 59
3.4.4. Konsep Material 59
3.4.5. Konsep Pola dan Tekstur 60
3.4.6. Konsep Penghawaan 60
3.4.7. Konsep Pencahayaan 60
3.4.8. Konsep Suara 61
3.4.9. Studi Referensi 61

3.5. Sketsa Ide 62

BAB IV 63

PERANCANGAN TOURIST CENTER KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG 63

4.1. Perancangan General 63

4.2. Perancangan Denah Khusus 63

4.2.1. Information Center 63

4.2.2. Area Gallery 66

4.2.3. Foodcourt 69

4.2.4. Area Center (pusat) 71

4.2.5. Area *Souvenir Store* 73

BAB V 74

SIMPULAN DAN SARAN 74

5.1. SIMPULAN 74

5.2. SARAN 74

DAFTAR PUSTAKA 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta '*Samarangs Situatie'* 13
Gambar 2.2 Konstruksi dinding bentent 14
Gambar 2.3 Tampak Benteng Belanda 14
Gambar 2.4 Pola Benteng *Vijfhoek* 15
Gambar 2.5 Benteng *Vijfhoek van Samargh* 15
Gambar 2.6 Peta konstruksi citadek Selatan Semarang 16
Gambar 2.7 Lambarng kota Semarang tempo dulu 17
Gambar 2.8 Peta tahap II benteng *de Vijfhoek van Samarangh* 18
Gambar 2.9. posisi benteng *de Vijfhoek van Samarangh* sekarang 19
Gambar 2.10 peta Kota Lama Semarang 2021 20
Gambar 2.11 peta Kota Lama Semarang setelah benteng kota hancur 20
Gambar 2.12 Ergonomi konter meja resepsionis 22
Gambar 2.13 Ergonomi meja resepsionis 22
Gambar 2.14. Ergonomi kursi *lounge* di sudut 22
Gambar 2.15 Ergonomi kursi *lounge* 23
Gambar 2.16 Ergonomi tempat duduk resepsionis 23
Gambar 2.17 Ergonomi rak buku dan display 23
Gambar 2.18 Ergonomi jarak pandang display karya seni 24
Gambar 2.19 Ergonomi jarak pandang optimal display 24
Gambar 2.20 Ergonomi ukuran meja makan 25
Gambar 2.21 Ergonomi jarak bersih antar kursi makan 26
Gambar 2.22 Ergonomi konter makanan 26
Gambar 2.23 Ergonomi standar aktifitas duduk *lounge* 27
Gambar 2.24 Ergonomi jarak pandang optimal display 28
Gambar 2.25 Ergonomi sirkulasi ruangan retail 28
Gambar 2.26 Ergonomi area penjualan posisi berdiri 28
Gambar 2.27 Ergonomi area tempat penjualan barang 29
Gambar 2.28 Ergonomi island display 29

Gambar 2.29 Ergonomi konter kerja pria dan wanita 29
Gambar 2.30 Ergonomi meja rapat bujur sangkar 30
Gambar 2.31 Ergonomi meja rapat U 30
Gambar 2.32 Ergonomi jarak layar dari kursi pertama 31
Gambar 2.33 Ergonomi jarak tempat duduk 31
Gambar 2.34 Fasad TIC Bandara I Gusti Ngurah Rai 32
Gambar 2.35 Area duduk TIC 33
Gambar 2.36 Area makan dan counter MazelTov 33
Gambar 2.37 Area makan MazelTov 34
Gambar 2.38 Denah MazelTov 34
Gambar 2.39 Display *Baltimore Visitor Center* 35
Gambar 2.40 Display *Baltimore Visitor Center* 35
Gambar 2.41 Nuansa *Baltimore Visitor Center* 35
Gambar 2.42 Display *Baltimore Visitor Center* 36
Gambar 2.43 Meja komunal *Baltimore Visitor Center* 36
Gambar 2.44 TIC Bandara Sultan Mahmud Badaruddin II 36
Gambar 3.1 Lokasi gedung Galeri Industri Kreatif 39
Gambar 3.2 Lokasi sekitar gedung Galeri Industri Kreatif 40
Gambar 3.3 Denah eksisting Gedung Galeri Industri Kreatif 41
Gambar 3.4 Tampak dan potongan eksisting Gedung GIK 42
Gambar 3.5 *Zoning* perancangan *Tourist center* 56
Gambar 3.6 Pola Benteng *Vijfhoek* 58
Gambar 3.7 Pola Benteng *Vijfhoek* 58
Gambar 3.8 Pola segilima *Vijfhoek* 59
Gambar 3.9 *Material Board* 59
Gambar 3.10 Studi Referensi 61
Gambar 3.11 Sketsa area warung dan area makan 62
Gambar 3.12 Sketsa area TIC 62
Gambar 4.1 *General Plan* 63

Gambar 4.2 Denah *Information Center and Lounge* 64
Gambar 4.3 Potongan a-a' *Information Center* 65
Gambar 4.4 Potongan B-B' *Information Center* 65
Gambar 4.5 Perspektif *Information Center Area* 66
Gambar 4.6 Perspektif *Lounge* 66
Gambar 4.7 Denah *Gallery* 67
Gambar 4.8 Perspektif *Theatre Gallery* 67
Gambar 4.9 Perspektif *Gallery* 68
Gambar 4.10 Potongan *Gallery* 69
Gambar 4.11 Denah *Foodcourt* 70
Gambar 4.12 Perspektif *Foodcourt* 71
Gambar 4.13 Perspektif *Foodcourt* 71
Gambar 4.14 Perspektif *center area* 72
Gambar 4.15 Perspektif *center area* 72
Gambar 4.16 Perspektif *Souvenir area* 73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 analisa site 42
Tabel 3.2 analisa bangunan 43
Bagan 3.3 Struktur organisasi 50
Bagan 3.1 *Flow activity* pengunjung *Tourist Center* 52
Bagan 3.2 *Flow activity* karyawan dan staff *Tourist Center* 53
Tabel 3.4 Tabel kebutuhan ruang 55
Bagan 3.3 *Bubble Diagram* 55