

## **BAB II**

### **TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN**

#### **2.1 Tinjauan Umum**

Berisi pengertian judul proposal, studi literatur dan studi kasus yang dijadikan acuan dalam proses merancang Madiun *Creative Hub* sebagai sebuah tempat bagi para penggiat ekonomi kreatif untuk menunjang pengembangan, kolaborasi, hingga edukasi di Kota Madiun.

##### **2.1.1 Pengertian Judul**

Madiun adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Timur bagian barat. Kota terbesar ke-4 di Jawa Timur setelah Surabaya, Malang dan Kediri. Kota Madiun memiliki julukan salah satunya adalah Kota Perdagangan dan Industri, karena Madiun memiliki banyak penggiat ekonomi kreatif. Banyak hasil produk dari Kota Madiun yang turut menjadi penyumbang perekonomian di Jawa Timur.

*Creative* dalam bahasa Indonesia yang berarti kreatif menurut KBBI adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Kreatif juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta. Sebab kreatif merupakan suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.

Menurut British Council (2016) *Creative Hub* adalah tempat fisik ataupun virtual yang dapat mengumpulkan orang-orang kreatif untuk berkumpul dan saling mendukung dalam komunitas maupun bisnis di bidang ekonomi kreatif, budaya, dan teknologi. *Creative Hub* merupakan ruang untuk mendukung pelaku kreatif agar dapat mengembangkan jaringan relasi, mengembangkan bisnis, dan melibatkan masyarakat dalam bidang kreatif, budaya, hingga teknologi.

Pendekatan dalam perancangan arsitektur adalah suatu metode untuk menganalisis dan merancang suatu objek rancangan arsitektur secara efektif. Pendekatan dapat digunakan untuk mengatur program ruang, visualisasi ruang, serta tatanan ruang. Sehingga pendekatan tersebut menjadi sebuah solusi rancangan

untuk merealisasikan konsep verbal maupun sketsa sebelum menghasilkan desain yang utuh.

Ekspresionisme adalah representasi pendekatan yang menganggap bahwa seni merupakan sesuatu yang keluar dari seniman penciptanya, bukan dari tiruan. Seniman memiliki ingatan dan cara pandang tersendiri dari apa yang pernah dilihatnya di alam, lalu diekspresikan pada karyanya dengan menghiraukan teknik penciptaan formal untuk mendapatkan ekspresi yang lebih murni dan tanpa tekanan. Analogi arsitektur ekspresionisme sendiri merupakan bagian dari analogi linguistic, yakni bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap bangunan tersebut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian judul Madiun *Creative Hub* dengan Pendekatan Ekspresionisme adalah sebuah wadah bagi pelaku kreatif dalam bekerja, berkarya, bersosialisasi, dan berkolaborasi pada bidang ekonomi kreatif, budaya, hingga teknologi di Kota Madiun guna mengekspresikan kreatifitas dan inovasi. Madiun *Creative Hub* ini bertujuan menjadi pusat kreatif yang menjadi sarana bagi pelaku ekonomi kreatif untuk berkarya dan bekerja secara khusus bagi 5 subsektor ekonomi kreatif di Kota Madiun. Bangunan Madiun *Creative Hub* nantinya dapat menampung para penggiat ekonomi kreatif di Madiun sehingga mereka memiliki tempat untuk mengembangkan karya dan produk yang diproduksi sekaligus berkontribusi bagi perekonomian kota Madiun.

### **2.1.2 Studi Literatur**

Bangunan Madiun *Creative Hub* dapat mewadahi penggiat ekonomi kreatif di Kota Madiun sehingga mereka memiliki tempat untuk mengembangkan karya produk yang dihasilkan dapat turut meningkatkan perekonomian Kota Madiun. Berikut merupakan beberapa kajian literature yang dijadikan acuan dalam perancangan bangunan.

#### **2.1.2.1 Kajian Creative Hub**

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, *Creative Hub* adalah tempat, baik fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif yang berperan sebagai pertemuan, menyediakan

ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, *Creative Hub* memiliki berbagai tujuan :

1. Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.
2. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
3. Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif.
4. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
5. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul, menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

#### **2.1.2.2 Klasifikasi *Creative Hub***

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, terdapat beberapa jenis *Creative Hub* :

1. *Studio*, adalah kumpulan individu-individu dalam skala kecil untuk melakukan pekerjaan dalam *coworking space*.
2. *Center*, adalah bangunan dengan ukuran skala besar yang digunakan untuk kegiatan kreatif dimana memiliki fasilitas lain seperti *café, bar, cinema, makerspace, shop, exhibition space*.
3. *Network*, suatu kelompok individu atau bisnis yang tersebar tetapi tetap membentuk jaringan atau relasi berdasarkan sektor tertentu.
4. *Cluster*, suatu kelompok individu atau bisnis kreatif yang bekerja dalam suatu area geografis tertentu.
5. *Online platform*, adalah bentuk pusat kreatif yang menggunakan metode online seperti website dan media sosial dalam melakukan bisnis kreatif.
6. *Alternative*, adalah bentuk pusat kreatif yang berfokus dengan membuat komunitas sektor dan tipe keuangan baru.

Menurut buku *Enabling Spaces : Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, untuk tujuan analitis dan agar praktis, British Council mengategorikan *Creative Hubs* yang ada di Indonesia menjadi tiga berdasarkan fungsinya masing-masing yaitu :

1. *Creative Space* adalah awal dari gerakan seni dan budaya di Jakarta. Biasanya dijalankan oleh individu maupun komunitas seni yang menyediakan tempat untuk menghasilkan karya, memajang karya, maupun menjual karya.
2. *Space Coworking* memiliki fungsi yang berbeda dengan *creative space*, tempat ini tidak hanya menyediakan tempat untuk bekerja namun juga sebuah tempat untuk berkumpulnya komunitas dan perorang yang ingin berkolaborasi dan menambah jaringan relasi.
3. *Makerspace* tidak berbeda jauh dengan *coworking*, namun perbedaannya adalah pada *makerspace* terdapat mesin mesin khusus yang digunakan untuk memproduksi atau menghasilkan sebuah produk maupun karya. Sedangkan *coworking* biasanya hanya menyediakan peralatan untuk bekerja.

Perancangan Madiun *Creative Hub* nantinya akan menjadi bangunan *Creative Space* yang juga memiliki ruang *Coworking* juga *Makerspace* atau studio. Hal tersebut karena Madiun *Creative Hub* juga dapat memwadahi bentuk aktivitas kolaborasi ekonomi kreatif. Sehingga fasilitas yang ada harus dapat memenuhi kebutuhan aktivitas tersebut dengan semaksimal mungkin.

### **2.1.2.3 Kajian Ekonomi Kreatif**

Menurut Undang – Undang Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah keterhubungan sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.

Pelaku ekonomi kreatif disini adalah adalah orang perseorangan atau kelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau

bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif.

Ekonomi kreatif adalah sumber pertumbuhan baru ekonomi Indonesia yang diperlukan untuk mencapai target pembangunan jangka panjang. Ketersediaan sumber daya manusia dalam jumlah besar dapat ditransformasikan menjadi orang-orang kreatif yang akan menciptakan nilai tambah yang besar terhadap sumber daya alam dan budaya yang melimpah ketersediaannya (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2014). Dalam memantau perkembangan sektor Ekonomi Kreatif, perlu dilihat bagaimana nilai pasar dari produk ekonomi kreatif tersebut yaitu dengan melihat perkembangan Produk Domestik Bruto (PDB), jumlah nilai Ekspor, dan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif.

#### 2.1.2.4 Kajian Subsektor Ekonomi Kreatif

Penjelasan Ekonomi Kreatif yang merupakan industri yang berupaya menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan memanfaatkan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu. Kemenparekraf menetapkan Ekonomi Kreatif menjadi subsektor-subsektor antara lain Pengembang Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Musik, Seni Rupa, Desain Produk, Fesyen, Kuliner, Film, Animasi dan Video, Fotografi, Desain Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Kriya, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan, Aplikasi.



Gambar 2.1 Subsektor Ekonomi Kreatif  
Sumber : kemdikbud.go.id

Merujuk pada Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional tahun 2018 – 2025, menjelaskan bahwa pengembangan ekosistem usaha di bidang ekonomi kreatif dilaksanakan pada subsektor sebagai berikut:

## 1. Periklanan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan produksi iklan, antara lain riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak dan elektronik. Kegiatan yang diselenggarakan oleh industri periklanan juga semakin luas mulai dari menghasilkan konten (*content*), aplikasi digital, sampai pengadaan acara.

## 2. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain arsitektur bangunan, arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain.

## 3. Aplikasi dan *Game Developer*

Aplikasi adalah suatu proses menghasilkan ide atau gagasan untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki nilai tambah, yaitu teknologi sebagai teknik dalam mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi untuk memudahkan pengguna saling berinteraksi melalui jaringan komputer. *Game* adalah suatu media atau suatu aktivitas yang dapat memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) & aturan (*rules*).

## 4. Desain Interior

Desain interior adalah kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior, menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik (*International Federation of Interior Architects/ Designers General Assembly Document*).

## 5. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah (proses desain yang tujuan utamanya adalah menyampaikan ide atau gagasan yang menggunakan bantuan visual. Metode berpikir desain komunikasi visual terus berkembang sesuai dengan waktu dan diaplikasikan pada banyak bidang ilmu dan keprofesian sehingga mengubah

paradigma desain itu sendiri, yang kemudian diaplikasikan pada bidang-bidang ilmu seperti seni rupa, ilmu komputer, arsitektur, teknik, dan lainnya.

#### 6. Desain Produk

Desain produk adalah Layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang meng-optimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik (*Industrial Design Society of America - IDSA*).

#### 7. Fesyen

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.

#### 8. Kriya

Kriya adalah bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, dan juga dari tematik produknya.

#### 9. Film, Animasi, dan Video

Film adalah karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audio visual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi. Animasi adalah tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa. Video adalah sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam (*capture*) atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.

#### 10. Fotografi

Fotografi adalah sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media

penyimpan berkas, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.

#### 11. Penerbitan

Penerbitan adalah suatu usaha atau kegiatan mengelola informasi dan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media elektronik, ataupun media daring untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.

#### 12. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton (*audiences*); baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tari; yang terjadi secara langsung (*live*) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini (*hic et nunc*).

#### 13. Televisi dan radio

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran, dan transmisi televisi dan radio. Televisi adalah kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan. Radio adalah kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur berkesinambungan.

#### 14. Kuliner

Kuliner adalah kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan, dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/atau kearifan lokal; sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.

#### 15. Musik



Musik adalah segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi atau komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.

#### 16. Seni Rupa

Seni rupa adalah penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

#### **2.1.2.5 Kajian Ekonomi Kreatif di Kota Madiun**

Pemerintah Kota Madiun sekarang ini terus mengembangkan potensi produk unggulan yang diproduksi oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) guna menumbuhkan ekonomi kreatif masyarakat. Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, dan Pariwisata (Disperindagkoppar) Kota Madiun menyatakan produk unggulan UMKM Kota Madiun yang dikembangkan antara lain, pengolahan sambal pecel, madumongso, kerupuk puli atau biasa disebut lempeng Madiun, pengolahan kayu jati, dan batik Madiun. Untuk bantuan modal bagi pelaku ekonomi kreatif tersebut, Disperindagkoppar Kota Madiun menggandeng sejumlah bank pemerintah agar dapat memberikan pinjaman dengan bunga ringan. Sehingga UMKM yang ada di Kota Madiun terus berkembang.

Sementara sampai tahun 2021, Disperindagkoppar mencatat jumlah UMKM di Kota Madiun yang didalamnya juga termasuk IKM, saat ini mencapai sekitar 23.618 unit yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut. Dari jumlah puluhan ribu UMKM tersebut, dapat menyerap sekitar 8.000 tenaga kerja dengan nilai produksi mencapai Rp 65 miliar per tahunnya. Pemerintah Kota Madiun berupaya meningkatkan UMKM agar terus berkembang dan menghasilkan omzet yang tinggi. Sebab, UMKM memiliki andil yang besar untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dan daerah setempat.

Dilansir dari Kepala Bappeda Kota Madiun, Totok Sugiarto juga menyatakan ada enam prioritas pembangunan yang akan dilaksanakan pada tahun 2021-kedepan, yakni pengembangan potensi ekonomi dan pariwisata dengan enam

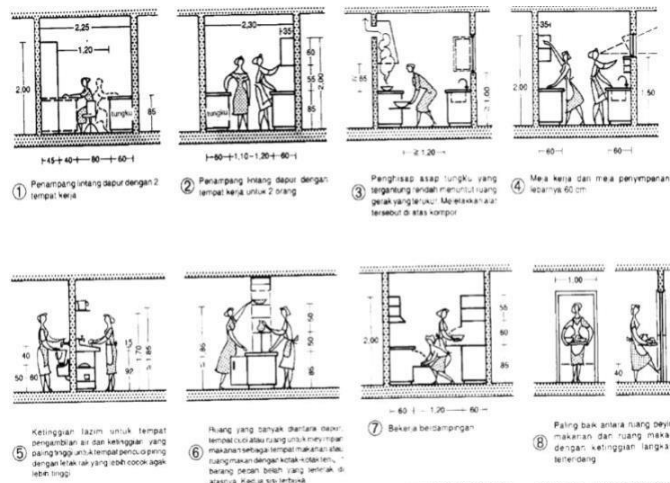
prioritas. Dan salah satunya adalah peningkatan infrastruktur untuk menopang pembangunan ekonomi kreatif kota.

### 2.1.2.6 Standar Ruang pada *Creative Hub*

*Creative Hub* adalah fasilitas yang menjadi wadah bagi pelaku industri kreatif untuk melakukan aktivitas ekonomi sekaligus menjadi inkubator bagi bisnis tersebut (British Council, 2016). Fasilitas ini umumnya memiliki *coworking space* dan juga ruang-ruang *workshop* untuk melakukan kreasi serta *concept store* sebagai fasilitas pemasaran. Berikut adalah karakteristik dan standard ruangan pada masing-masing subsektor :

#### 1. Subsektor Kuliner

Aktivitas kreatif berkaitan dengan subsektor kuliner di Kota Madiun adalah aktivitas proses kuliner seperti untuk mengolah pecel, madumongso, Brem serta jajanan, dan lainnya. Untuk mengakomodasi hal tersebut, diperlukan ruang berupa dapur sebagai tempat eksperimen dan mengeksplorasi agar dapat menghasilkan produk kuliner. Bersamaan dengan ruang *packing* sebagai tempat untuk pengemasan hasil olahan agar produk kuliner memiliki harga jual yang lebih dan menarik konsumen. Sentra Kuliner sebagai tempat promosi dan transaksi produk kuliner, serta terdapat gudang tempat penyimpanan bahan.

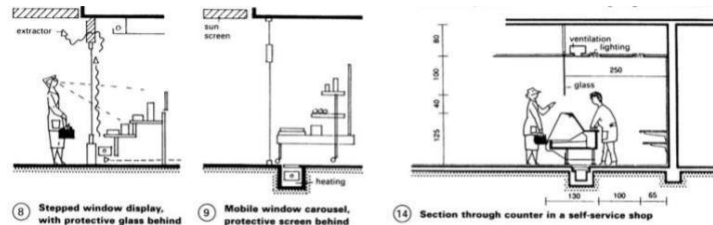


Gambar 2.2 Standar Ruang Masak

Sumber : Neufert, 1996

Gambar 2.2 adalah standar ruang masak atau akan disebut dengan studio masak digunakan sebagai tempat *workshop* dan praktek produksi kegiatan

memasak di Madiun *Creative Hub*. Namun untuk kegiatan produksi makanan tersebut hanya untuk skala produksi yang kecil untuk menampung beberapa orang.

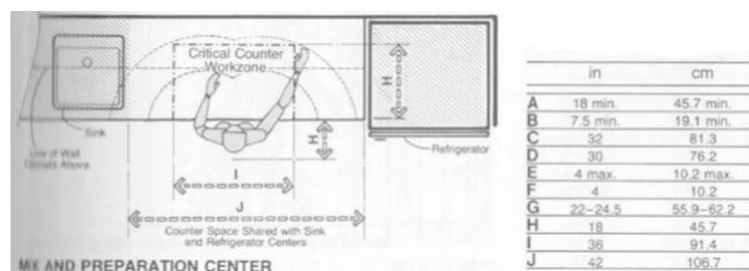


Gambar 2.3 Standar Ruang Kuliner  
Sumber : Neufert, 1996

Gambar 2.3 adalah standarr ruang kuliner yang difungsikan sebagai area pameran hasil produksi kuliner juga sebagai tempat untuk membeli hasil produk kuliner tersebut.

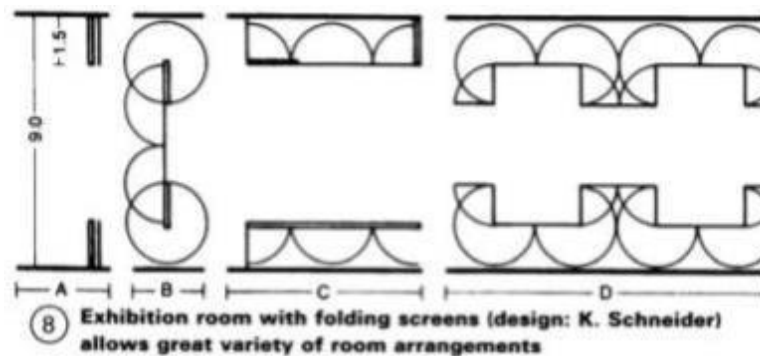
## 2. Subsektor Fesyen

Aktivitas kreatif berkaitan dengan produk unggulan subsektor mode di Madiun yaitu batik, bordir, kaos konveksi, dan sebagainya. Untuk mengakomodasi aktivitas kreatif tersebut, diperlukan fasilitas ruang berupa *studio* sebagai tempat produksi produk mode. Studio untuk membuat konsep, inovasi, dan eksplorasi desain mode. Ruang *workshop* yang difungsikan sebagai tempat seminar, pelatihan, maupun diskusi terkait ide seputar mode juga strategi pemasaran, serta gudang sebagai ruang penyimpanan barang.



Gambar 2.4 Standar Studio Fesyen  
Sumber : Human Dimension & Interior Spaces, 1979

Pada gambar 2.4 studio fesyen digunakan sebagai tempat berkreasi membuat desain fesyen mulai dari pakaian, aksesoris fesyen dan lain sebagainya.



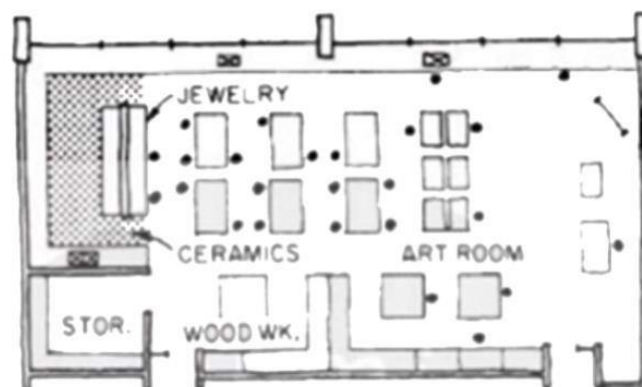
Gambar 2.5 Fesyen *Concept Store*  
 Sumber : Human Dimensin & Interior Spaces, 1979

Fesyen *concept store* pada gambar 2.5 di atas adalah ruang *display* hasil produk fesyen yang telah dibuat oleh pengguna studio fesyen baik dari unit usaha kreatif maupun komunitas. Ruang tersebut juga berfungsi sebagai toko dimana dapat melakukan transaksi jual beli barang, mulai dari barang fesyen, aksesoris fesyen, kerajinan kriya dan lainnya.

### 3. Subsektor Kriya

Subsektor seni kriya merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang berkaitan dengan proses penciptaan ide, desain, dan finalisasi konsep produk kerajinan yang dihasilkan melalui riset pasar maupun kolaborasi antar pegiat ekonomi kreatif dalam subsektor kerajinan atau kriya.

Untuk dapat mengakomodasi aktivitas kreatif tersebut maka dibutuhkan ruang berupa ruang *makerspace* atau studio yang digunakan sebagai tempat untuk memproduksi kerajinan/kriya, tempat untuk *workshop*, pelatihan, ataupun berdiskusi seputar kerajinan atau seni kriya. Sedangkan area pameran sebagai tempat untuk mempromosikan dan memperjual belikan produk kerajinan.

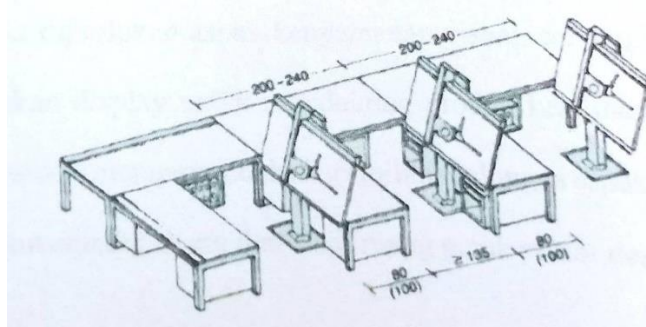


Gambar 2.6 Standar Ruang Kriya  
 Sumber : Human Dimension & Interior Spaces, 1979

Gambar 2.6 di atas adalah ruang atau studio kriya dimana berfungsi sebagai tempat pembuatan produk-produk kerajinan kriya. Mulai dari kerajinan kayu, keramik, perhiasan, logam dan lain sebagainya.

#### 4. Subsektor Desain Produk

Aktivitas kreatif berkaitan dengan hasil desain produk di Madiun adalah berbagai macam souvenir, rajutan, bantal dan guling lukis, dan sebagainya. Sebagai upaya untuk mengakomodasi aktivitas kreatif tersebut maka dibutuhkan suatu ruang studio sebagai tempat untuk membuat desain atau memproduksi suatu produk agar dapat menambah nilai jual. Maka pada bangunan ini memfasilitasi dengan ruang studio, gudang, ruang pameran dan fasilitas pendukung lainnya.

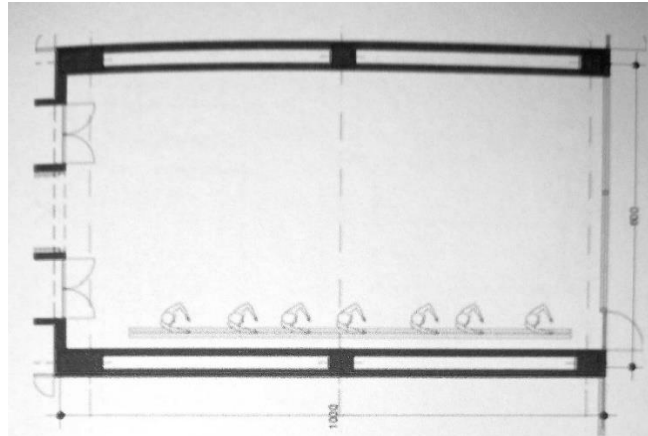


Gambar 2.7 Standar Studio Desain Produk  
Sumber : Neufert, 1996

Gambar 2.7 di atas adalah standar ruangan yang digunakan untuk mendesain produk. Ruang tersebut memiliki karakter seperti ruang kerja pada umumnya yaitu menggunakan standar meja untuk menggambar dan mendesain dengan ukuran 126,5 x 95,5, cm.

#### 5. Subsektor Seni Pertunjukan

Berkaitan dengan aktivitas kreatif pada subsektor seni pertunjukan, fasilitas ruang yang ada harus memenuhi persyaratan ruang yang mendukung aktivitas pertunjukan tersebut. Aktivitas seni pertunjukan dari Kota Madiun seperti teater, seni tari, seni karawitan lainnya. Untuk mengakomodasi hal tersebut dibutuhkan fasilitas ruang seperti ruang latihan, ruang auditorium, ruang persiapan, dan lainnya.

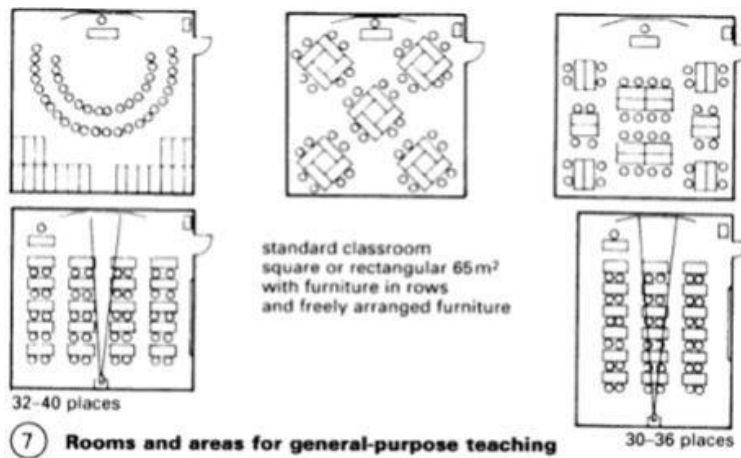


Gambar 2.8 Standar Ruang Studio Tari dan Teater  
 Sumber : Timer Saver Standart 4th Edition

Studio tari dan teater pada gambar 2.8 tersebut memiliki fungsi sebagai ruang latihan pelaku ekonomi kreatif subsektor seni pertunjukan. Ruang studio tersebut memiliki karakteristik yaitu luas minimalnya adalah 37,2 meter persegi untuk kelompok kecil berlatih. Memiliki kaca selebar 6 meter dan pegangan pada dua sisi yang berlawanan dengan ketinggian 0.9 meter, 1.06 meter, dan 1.22 meter. Lalu menggunakan pintu *double* yang lebar untuk memudahkan pemindahan perabot serta memiliki langit-langit yang tinggi untuk memberikan kesan yang lebih luas.

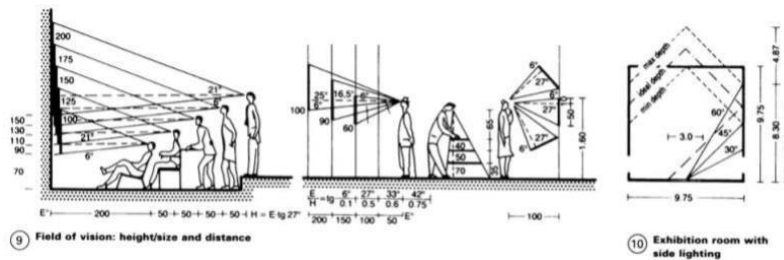
#### 6. Fasilitas Bersama

Pada *Creative Hub* terdapat beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk kegiatan komunal, antara lain ruang kelas, ruang *workshop*, ruang auditorium, galeri, *coworking space*, dan perpustakaan. Masing-masing ruangan haruslah memiliki ukuran yang sesuai dengan standard baik dari layout furnitur maupun jalur sirkulasi.



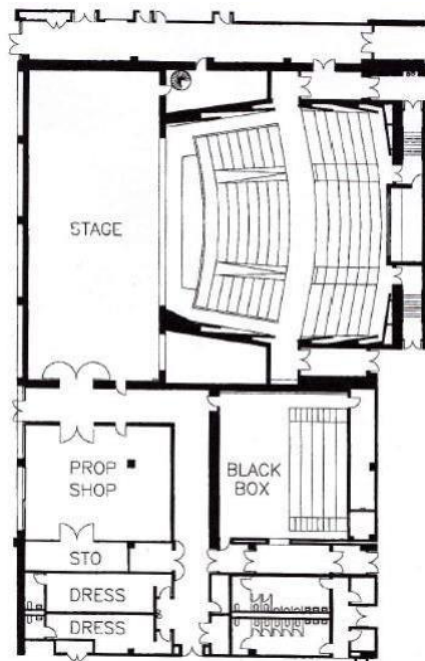
Gambar 2.9 Standar Ruang *Workshop*  
 Sumber : Human Dimension & Interior Spaces, 1979

Ruang workshop pada gambar 2.9 biasanya digunakan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ekonomi kreatif untuk semua subsektor. Jadi bisa digunakan oleh seluruh bidang dan penyelenggara, baik dari Perintah sendiri ataupun dari komunitas dan pelaku usaha kreatif.



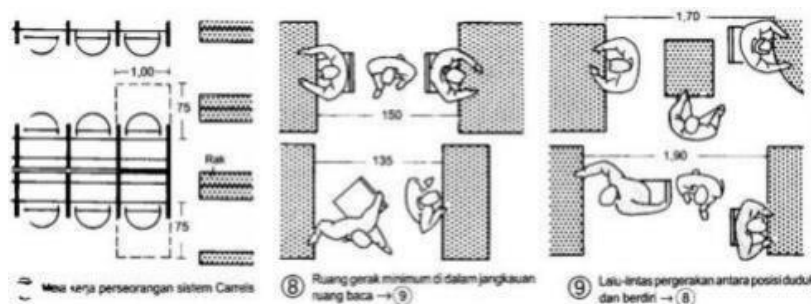
Gambar 2.10 Standar Ruang Galeri atau *Exhibition*  
 Sumber : Human Dimension & Interior Spaces, 1979

Ruang galeri atau exhibition pada gambar 2.10 di atas berfungsi sebagai lokasi kegiatan pameran, baik untuk pameran produk jadi seperti kuliner dan fesyen sampai produk seni kriya, seni lukis, fotografi dan lainnya.



Gambar 2.11 Standar Ruang Auditorium  
 Sumber : Human Dimension & Interior Spaces, 1979

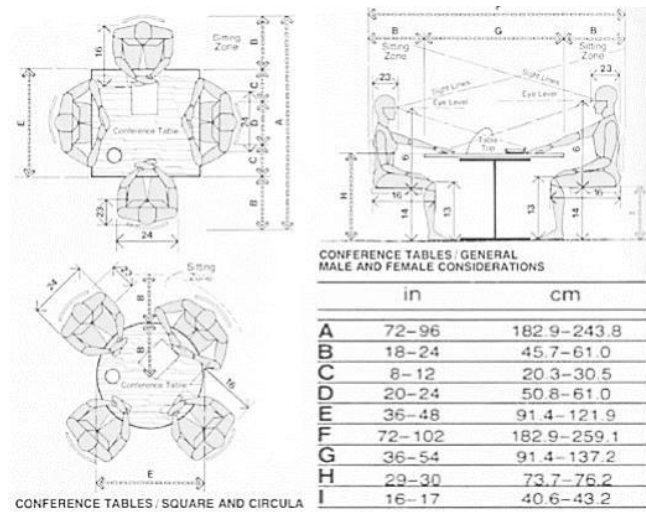
Auditorium adalah ruangan yang disediakan untuk pengguna bangunan yang ingin menyaksikan atau sekedar mendengarkan sebuah sajian audiovisual. Auditorium harus dibuat dengan standar ruang, sudut pandang dan penataan suara yang tepat agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam auditorium tersebut. Tempat duduk pengunjung pun juga harus nyaman, aman, dan baik penataannya.



Gambar 2.12 Standar Ruang Coworking Space  
 Sumber : Neufert, 1996

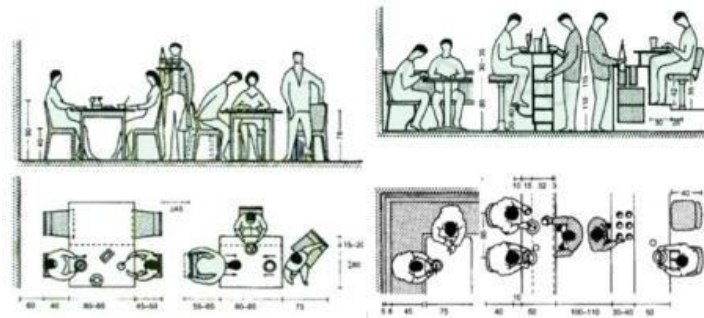
Ruang *coworking space* adalah ruang bersama yang difungsikan sebagai ruang bekerja, belajar, dan aktivitas produktif lainnya. Dimana biasanya ruang ini memerlukan kondisi yang nyaman dan kondusif dengan tingkat kebisingan yang rendah agar penggunaannya dapat berkonsentrasi menyelesaikan pekerjaan kepentingannya.





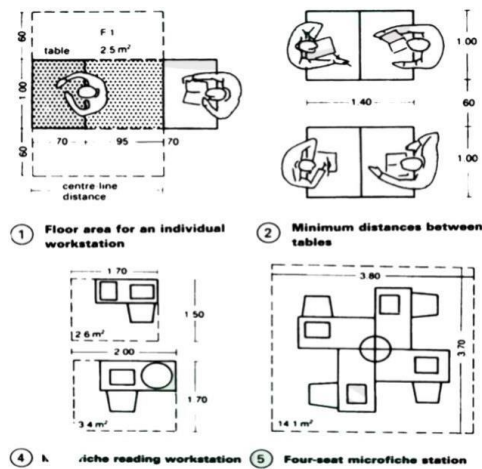
Gambar 2.13 Standar Meja dan Furniture *Coworking Space*  
 Sumber : Human Dimension & Interior Spaces, 1979

Pada gambar 2.13 di atas adalah standar ukuran meja dan kursi yang digunakan pada *coworking space* agar dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Jarak antar furniture dan sirkulasi ruang nantinya juga harus diperhatikan, apalagi mengingat karena ruang ini merupakan ruang bersama yang bersifat publik pastinya akan memiliki banyak pengguna.



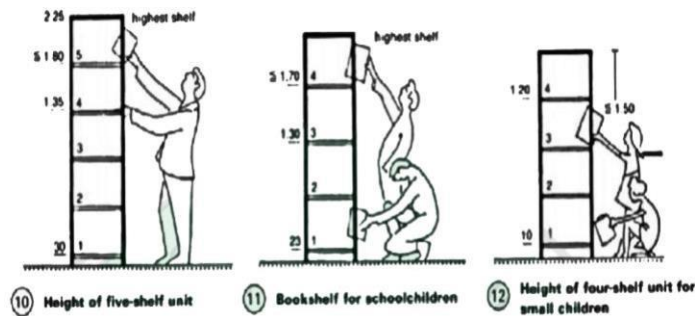
Gambar 2.14 Standar Ruang *Café*  
 Sumber : Neufert, 1996

Cafe sebagai fasilitas pelengkap di *Creative Hub* harus memiliki ukuran luas ruang yang dapat menampung kebutuhan pengunjungnya. Pemilihan furniture dan penataannya juga harus diperhatikan agar pengguna dapat melakukan aktivitas membeli makanan, makan serta minum dengan nyaman di cafe tersebut.



Gambar 2.15 Standar Ruang Baca Perpustakaan  
 Sumber : Neufert, 1996

Ruang perpustakaan sendiri memiliki bagian ruang baca dan rak-rak buku koleksi. Untuk ruang baca sendiri memiliki ukuran ruang yang dapat diatur dan disesuaikan dengan penggunaan furnitur meja dan kursinya. Atau dapat juga membuat panggung untuk membaca buku dengan lesehan.



Gambar 2.16 Standar Rak Buku Perpustakaan  
 Sumber : Neufert, 1996

Gambar 2.16 adalah standar ukuran rak buku pada perpustakaan dengan beberapa jenis ukuran rak bukunya sendiri. Penggunaannya nantinya dapat disesuaikan dengan ukuran ruang dan kebutuhan rak untuk menampung buku koleksi. Juga bagaimana bentuk raknya dapat dimodifikasi.

### 2.1.3 Studi Kasus

Dalam perancangan sangat dibutuhkan studi kasus terhadap obyek bangunan terkait yang relevan dengan pokok bahasan. Berkaitan dengan obyek Madiun *Creative Hub* yang akan dirancang ini, terdapat dua obyek bangunan sejenis yaitu Bogor *Creative Hub* dan PCH *International Innovation Hub*.

### 2.1.3.1 Bogor Creative Hub



Gambar 2.17 Bogor *Creative Hub*  
Sumber : archdaily

Bogor *Creative Hub* dirancang sebagai *generator* bagi orang-orang kreatif di Bogor. *Creative Hub* ini bertujuan sebagai ruang kolektif kegiatan yang bertindak sebagai *platform* terbuka untuk pertukaran, interaksi spontan, ruang latihan informal dan ruang inspirasi. Bangunan ini berdiri di atas lahan seluas 1,3 Ha dengan bangunan eksisting berusia 200 tahun yang dibangun pada masa kolonial Belanda, menyisakan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan santai dan tambahan. Kompleks ini meluas ke lingkungan yang lebih besar dari Taman Hutan Raya Bogor Istana Kepresidenan Indonesia sehingga membuatnya lebih menonjol dalam konsep desainnya.

#### 1. Aspek Lokasi

Obyek	: Bogor <i>Creative Hub</i>
Fungsi	: Gedung Kegiatan Industri Kreatif
Lokasi	: Jalan Juanda, Kecamatan Bogor Tengah, Bogor
Luas bangunan	: 1.600 m <sup>2</sup>
Jumlah lantai	: 2 lantai
Pemilik	: Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Barat

## 2. Fasilitas dan Aktivitas

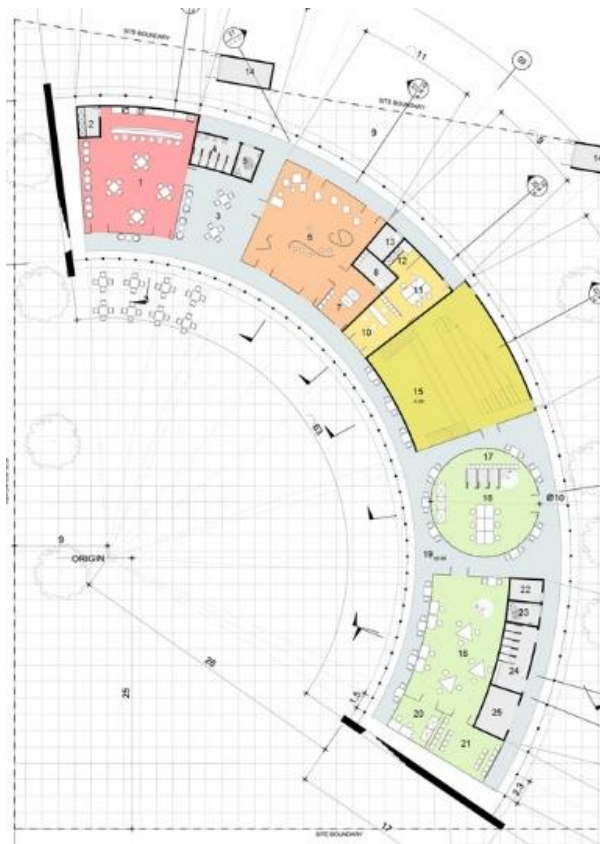
Tabel 2.1 Analisis Fasilitas dan Aktivitas Bogor *Creative Hub*

Fasilitas	Nama Ruang	Aktivitas	Besaran Ruang	Kapasitas
<b>Lantai 1</b>				
Fasilitas Utama	Ruang Galeri dan Seni Rupa	Memamerkan karya seni	170 m <sup>2</sup>	50 orang
	Ruang Persiapan	Melakukan Persiapan pertunjukan	85 m <sup>2</sup>	50 orang
	Ruang Simpan	Menyimpan barang dan alat pertunjukan	57 m <sup>2</sup>	10 orang
	Auditorium	Melakukan pertunjukan dan menonton pertunjukan, <i>workshop</i> , seminar	204 m <sup>2</sup>	150 orang
	Ruang Rias Seni Pertunjukan	Melakukan persiapan pelaku seni pertunjukan	34 m <sup>2</sup>	15 orang
	Desk Space Creative Hub	Melakukan pekerjaan dan kolaborasi	158 m <sup>2</sup>	80 orang
	Basecamp Komunitas	Berkumpul dengan anggota komunitas	34 m <sup>2</sup>	15 orang
	Kelas Digital	Melakukan dan mengikuti kelas atau pelatihan	34 m <sup>2</sup>	15 orang
Fasilitas Penunjang	Café Indoor	Mengobrol, makan, minum, bersantai	170 m <sup>2</sup>	100 orang
	Information Center dan Tempat Penitipan	Memberi informasi bagi pengunjung dan menitipkan barang	34 m <sup>2</sup>	10 orang
	Mushola	Wudhu dan sholat	20 m <sup>2</sup>	10 orang
Fasilitas Servis	Toilet	BAK, BAB	22 m <sup>2</sup>	5 orang
	Gudang	Menyimpang peralatan	10 m <sup>2</sup>	2 orang
	Ruang Kontrol dan CCTV	Mengawasi CCTV	22 m <sup>2</sup>	5 orang
	Ruang Genset dan Pompa	Area utilitas	22 m <sup>2</sup>	5 orang
Fasilitas Pengelola	Kantor Pengelola	Tempat pengelola	34 m <sup>2</sup>	10 orang
<b>Lantai 2</b>				
Fasilitas Utama	Basecamp Komunitas	Berkumpul dengan anggota komunitas	34 m <sup>2</sup>	15 orang
	Studio Musik	Latihan bermusik	34 m <sup>2</sup>	8 orang
	Basecamp Komunitas	Berkumpul dengan anggota komunitas	34 m <sup>2</sup>	15 orang

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

### 3. Pola Tataan Massa

Tatanan massa yang terbentuk pada bangunan Bogor Creative Hub menggunakan satu massa bangunan yang berbentuk satu perempat lingkaran melengkung, dengan penampahan dan pengurangan volume mengikuti fungsi ruangan. Pada area ujung lingkaran difungsikan sebagai *main entrance* menuju area dalam bangunan. Pada bangunan ini menggunakan sirkulasi linier dua arah yang menghubungkan antar ruang.



Gambar 2.18 Layout Bogor Creative Hub  
Sumber : archdaily

#### 4. Konsep Tampilan Bangunan



Gambar 2.19 Fasad Bogor *Creative Hub*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Bogor *Creative Hub* dirancang sebagai satu bangunan dengan aksesibilitas berpori dari segala arah yang dapat menghubungkan semua ruang terbuka di kompleks untuk aktivitas terbuka dan meluas ke taman secara langsung dengan lancar. Bentuk bangunan C melengkung disusun dengan menghadap pohon-pohon besar yang ada dan bangunan tua seperti menutupi dan mengisi tepi kompleks. Konsepnya adalah mempertahankan gedung ini sebagai kanvas kosong bagi semangat kreatif untuk mengisi dan mengaktifkannya dengan warna dan jiwa mereka. Taman di antara bangunan tua itu sendiri menjadi panggung terbuka sebagai tempat pertunjukan yang dapat menghadap ke alun-alun umum yang besar atau sebagai ruang yang luas dari program di dalam. *Grand design* mengatur seluruh kompleks sebagai katalis publik dan seterbuka mungkin untuk pengunjung.

Pengalaman di seluruh bangunan membawa pengunjung ke kolom yang berulang, menggabungkan teras di dalam area luar ke taman. Sensasi ruang terbuka tertutup terus menerus melalui teras yang menyediakan lingkungan yang inklusif antara pendidikan, rekreasi dan pertunjukan luar ruangan. Bangunan itu sendiri meninggalkan ruang dalam skema, seperti alun-alun terbuka ke bangunan bersejarah, dan untuk mengembangkan kreativitas melalui ruang sosial, informal, dan program khusus.

## 5. Konsep Ruang Luar



Gambar 2.20 Ruang Luar Bogor *Creative Hub*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Ruang luar pada bangunan ini termasuk luas baik di area depan bangunan dan belakang bangunan. Pada area depan bangunan terdapat halaman luas dan terdapat banyak pepohonan. Ruang luar pada bangunan ini juga difungsikan menjadi ruang bersama dan ruang melaksanakan kegiatan dengan kapasitas yang banyak, seperti seni pertunjukan dan bazaar.

## 6. Konsep Ruang Dalam

Fasilitas ruang di dalam bangunan menempati posisi pada geometri yang berbeda di bawah atap melengkung tunggal yang mencerminkan ekspresi dominan desain tropis pada bangunan ini. Semua fasilitas ruangnya dikelilingi oleh teras terbuka yang memperbesar ruang sebagai ruang komunal dan aksesibilitas.



Gambar 2.21 Auditorium Bogor *Creative Hub*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pada gambar 2.18 di atas merupakan foto ruang auditorium pada bangunan Bogor *Creative Hub* yang merupakan ruang bersama untuk kegiatan dengan kapasitas penggunaan yang cukup banyak. Ruangan ini juga terletak di bagian tengah bangunan sehingga sangat mudah untuk diakses dan ditemukan oleh pengguna ruang, bahkan oleh pengguna yang baru pertama kali datang juga mudah ditemukan.



Gambar 2.22 Ruang Workshop Bogor *Creative Hub*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Terdapat banyak fasilitas yang melengkapi bangunan ini antara lain adalah café, ruang pameran atau *exhibition*, ruang *workshop*, ruang kelas, dan *coworking space*. Ruang-ruang tersebut dapat diakses oleh pengunjung umum dan selalu ramai



karena bangunan ini juga terhitung baru, sehingga antusiasme masyarakat untuk datang masih tinggi. Selain itu juga karena fasilitas yang disediakan memang mampu untuk menampung kebutuhan bagi masyarakat sekitar.



Gambar 2.23 Ruang Komunitas Bogor Creative Hub  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

## 7. Interior Bangunan



Gambar 2.24 Desain Ruang Dalam Bogor Creative Hub  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022



Bagian dalam bangunan terasa sangat lapang dan luas karena didukung oleh arah hadap bangunan ke taman. Sehingga memberikan pemandangan yang luas dan tidak terbatas. Area dalam bangunan sendiri memiliki konsep modern di setiap ruangnya. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk ruang, pemilihan warna cat pada

setiap ruangan, sampai pemilihan perabot yang terkini sesuai dengan masa sekarang.

## 8. Analisa Studi Kasus Pertama

Berikut merupakan tabel hasil analisa studi kasus yang pertama yaitu pada bangunan Bogor Creative Hub.


Tabel 2.2 Analisa Studi Kasus pada Bogor Creative Hub

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
<p>Pintu Masuk Area Bangunan</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Mudah ditemukan oleh pengunjung karena sesuai dengan lokasi di google maps</p>	<p>Gerbang masuk yang tidak langsung mengarah ke bangunan Creative Hub karena menjadi satu dengan bangunan-bangunan Pemerintah lainnya (Instana Kepresidenan dan Bakorwil)</p>
<p>Tempat Parkir</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Memiliki area parkir yang cukup luas untuk menampung kendaraan, baik kendaraan roda 2 maupun roda 4</p>	<p>Tempat parkir yang tersedia bersifat terbuka di luar sehingga jika turun hujan, kendaraan bisa kebasahan</p>

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
<p>Ruang Luar</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Memiliki halaman dengan dasar rumput yang sangat luas. Halaman tersebut berada di area depan bangunan karena area bangunan yang melengkung. Difungsikan sebagai lokasi kegiatan outdoor</p> <p>Selain itu juga terdapat teras pada bagian depan bangunan untuk mengarahkan akses masuk gedung.</p>	<p>Jika menyelenggarakan kegiatan outdoor di halaman luar bangunan dengan jangka waktu yang lama, membutuhkan lebih banyak persiapan. Seperti mengatur tenda untuk menghalau hujan dan panas, mengatur panggung, kursi, meja dan lain sebagainya.</p>
<p>Bentuk Bangunan</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Bentuk bangunan adalah seperempat lingkaran hampir membentuk seperti huruf C dengan halaman luas di depan bangunan. Pada kedua ujung bangunan merupakan akses masuk menuju bangunan itu sendiri. Untuk bentuk atapnya berbentuk atap pelana segitiga yang juga melengkung mengikuti bentuk lengkungan bangunannya. Kemiringan atap juga termasuk tajam, namun mmeberikan kesan luas pada area dalam bangunan.</p>	<p>Bentuk bangunan yang melengkung dengan akses masuk utama dari kedua sisi ini tidak umum bagi masyarakat.</p>

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
<p data-bbox="316 367 523 398">Denah Bangunan</p>  <p data-bbox="316 831 544 887">Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p data-bbox="643 367 967 701">Karena bangunan memiliki bentuk yang melengkung, denah bangunan yang dimiliki menjadi sebagai berikut. Pada lantai satu setiap ruangnya disekat dengan dinding dan akses masuk utamanya hanya dari pintu di bagian depan saja.</p> <p data-bbox="643 730 943 965">Meski hanya satu lantai bangunan ini memiliki ruang workshop, ruang komunitas, auditorium. Juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung yaitu toilet dan musholla.</p>	<p data-bbox="994 367 1350 533">Karena bangunan ini hanya memiliki ruangan satu jalur dengan teras di bagian depan, sehingga akses bangunan tidak terpusat.</p>
<p data-bbox="316 994 523 1025">Lobby Bangunan</p>  <p data-bbox="316 1352 544 1408">Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p data-bbox="643 994 938 1193">Akses bangunan merupakan langsung masuk ke setiap ruangan yang telah dibagi oleh sekat dinding dan pintu masuk dari area teras.</p>	<p data-bbox="994 994 1257 1025">Tidak memiliki lobby</p>
<p data-bbox="316 1442 528 1473">Ruang Workshop</p>  <p data-bbox="316 1921 544 1977">Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p data-bbox="643 1442 967 1608">Ruang Workshop ini dapat digunakan untuk berbagai jenis kegiatan worksop subsector ekonomi kreatif sekaligus</p>	<p data-bbox="994 1442 1350 1574">Jumlah ruang workshop yang terbatas sehingga penggunaannya harus selalu bergantian</p>

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
<p>Ruang Komunitas</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Tersedia fasilitas perabotan seperti meja, kursi, dan papan tulis untuk mewadahi aktivitas komunitas</p>	<p>Ruang komunitas yang terbatas sehingga penggunaannya harus bergantian antara subsector yang satu dengan lainnya</p>
<p>Ruang Bersama</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Audiroium merupakan ruang bersama dengan luas paling lebar yang dapat menampung kebutuhan kegiatan ekraf dengan pengguna yang banyak sekaligus</p>	<p>-</p>
<p>Material Bangunan</p>  <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Penggunaan semen ekspos pada bagian dinding bangunan memberikan kesan alami dan asli pada bangunan</p> <p>Penggunaan besi pada tiang-tiang penyangga teras dan penggabungan besi dan kaca pada bagian fasad untuk pintu dan jendela memberikan kesan modern</p>	<p>Penggunaan material kaca yang banyak harus selalu dirawat dan dibersihkan agar tidak terlihat kotor.</p>

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
 <p data-bbox="316 808 544 864">Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022</p>		
<p data-bbox="316 898 469 925">Kesimpulan:</p> <p data-bbox="316 954 1337 1088">Secara keseluruhan pada bangunan Bogor Creative Hub sudah memiliki fasilitas yang lumayan lengkap, meski tidak banyak. Konsep bentuk, tampilan, material, dan desain interiornya cenderung bergaya modern dengan material-material ekspos dan didukung dengan warna yang netral.</p>		

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

### 2.1.3.2 PCH International Innovation Hub

PCH *International* di San Francisco dijuluki “*The Innovation Hub*” karena menjadi wadah inovasi berbagai jenis kegiatan kreatif. Bertempat di dalam gudang 39rototyp seluas 2.787 meter persegi dengan tiga lantai. Bangunan ini memiliki sejarah yang telah direnovasi secara adaptif sangat terlihat dari jalan raya menuju Silicon Valley dan di sekitarnya dekat dengan banyak peggerak ekonomi, kreatifitas, dan pelopor kota.



Gambar 2.25 PCH *International Innovation Hub*  
Sumber : archdaily

Tujuan desain utama adalah untuk membuat desain produk, manufaktur, pemenuhan, dan kemampuan distribusi *multi-faset* PCH, dan menyampaikan dengungan interaksi dan produktivitas yang diperlukan untuk mengidekan, mengembangkan, memproduksi, dan menyampaikan produk secara bertanggung jawab. Di luar kesadaran merek, proyek ini dirancang dan dibangun untuk mencapai Sertifikasi Emas LEED ID+C. Operasi bangunan PCH disaring dan ditampilkan dalam struktur profil yang tinggi, menyampaikan komitmen perusahaan terhadap inovasi, kesejahteraan karyawan, dan pemeliharaan lingkungan.

### 1. Aspek Lokasi

Obyek : PCH *International Innovation Hub*  
 Fungsi : Gedung Kegiatan Inovasi Industri Kreatif  
 Lokasi : Street Van Ness Ave, San Fransisco, USA  
 Luas bangunan : 2787 m<sup>2</sup>  
 Jumlah lantai : 3 lantai

### 2. Fasilitas dan Aktivitas

Tabel 2.3 Tabel Analisis Fasilitas dan Aktivitas PCH *International Hub*

Fasilitas	Nama Ruang	Aktivitas	Besaran Ruang	Kapasitas
<b>Lantai 1</b>				
Fasilitas Utama	<i>Lounge</i>	Melakukan pekerjaan dan kolaborasi	20 m <sup>2</sup>	15 orang

	<i>Training Room</i>	Melakukan persiapan, latihan, pelatihan	40 m <sup>2</sup>	30 orang
	<i>Ruang Presentation</i>	Melakukan presentasi dan seminar	36 m <sup>2</sup>	30 orang
	<i>Meeting Room</i>	Melakukan rapat	20 m <sup>2</sup>	20 orang
	<i>Deck Space Creative Hub</i>	Melakukan pekerjaan dan kolaborasi	40 m <sup>2</sup>	30 orang
Fasilitas Penunjang	<i>Café</i>	Mengobrol, makan, minum, bersantai	40.5 m <sup>2</sup>	30 orang
	<i>Receptionist, Waiting Room</i>	Memberi informasi bagi pengunjung	20 m <sup>2</sup>	10 orang
Fasilitas Pengelola	<i>Kitchen</i>	Membuat makanan, memasak, makan	20 m <sup>2</sup>	10 orang
Fasilitas Servis	Toilet	BAB, BAK	20.5 m <sup>2</sup>	8 orang
	<i>Ruang Server</i>	Mengatur dan mengawasi CCTV	9 m <sup>2</sup>	2 orang
<b>Lantai 2</b>				
Fasilitas Utama	<i>Open Office</i>	Melakukan pekerjaan dan berkolaborasi	60 m <sup>2</sup>	50 orang
	<i>Ruang Laboratory</i>	Melakukan pekerjaan, kerja sama, berkumpul, rapat	200 m <sup>2</sup>	160 orang
	<i>Huddle Room</i>	Berkumpul, beristirahat	10 m <sup>2</sup>	6 orang
	<i>Meeting Room</i>	Melakukan rapat dan pertemuan	36 m <sup>2</sup>	30 orang
Fasilitas Servis	Toilet	BAB, BAK	18 m <sup>2</sup>	6 orang
<b>Lantai 3</b>				
Fasilitas Utama	<i>Open Office</i>	Melakukan pekerjaan dan berkolaborasi	60 m <sup>2</sup>	50 orang
	<i>Meeting Room</i>	Melakukan rapat dan pertemuan	36 m <sup>2</sup>	30 orang
Fasilitas Servis	<i>Lounge</i>	Melakukan pekerjaan dan kolaborasi	20 m <sup>2</sup>	15 orang
	<i>Copy Printer Room</i>	Melakukan print dan penggandaan berkas	170 m <sup>2</sup>	100 orang
	<i>Situation Room</i>	Melakukan kegiatan bersama	40 m <sup>2</sup>	30 orang
Fasilitas Servis	Toilet	BAB, BAK	18 m <sup>2</sup>	6 orang
	<i>Ruang Server</i>	Mengatur dan mengawasi CCTV	9 m <sup>2</sup>	2 orang

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

### 3. Pola Tataan Massa

Tataan massa pada bangunan PCH *International Innovation Hub* menggunakan massa bangunan tunggal berbentuk persegi panjang. Pada area depan bangunan bagian Timur juga digunakan sebagai area parkir kendaraan pengunjung.

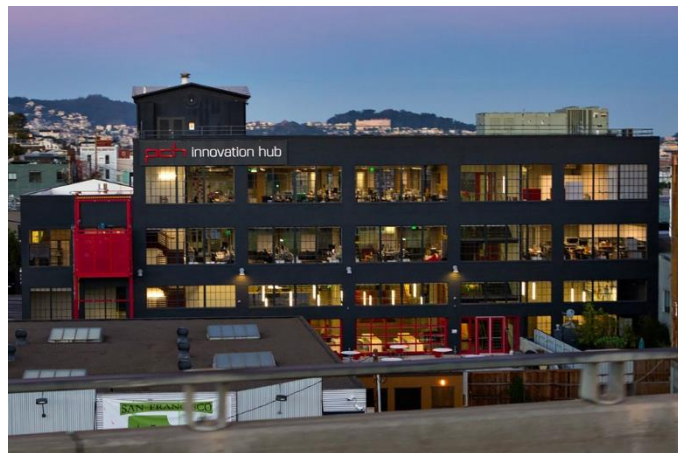


Sedangkan pintu masuk berada di bagian depan bangunan bagian tengah sehingga mudah dijangkau dari arah kanan maupun kiri bangunan.



Gambar 2.26 Layout PCH *International Innovation Hub*  
Sumber : archdaily

#### 4. Konsep Tampilan Bangunan



Gambar 2.27 Fasad PCH *International Innovation Hub*  
Sumber : archdaily

Garis pandang yang disaring dan pemandangan melalui gedung dari sudut pandang interior dan eksterior memungkinkan segala aktivitas di dalamnya. Transparansi material ini bahkan diulang di tangga utama. Sengaja dibuat terlalu besar dan dilengkapi dengan panel kaca berukuran besar dan proporsional secara strategis. Dimana volume tangga tiga lantai memungkinkan staf dan pengunjung untuk bergerak, berhenti sejenak, berdiskusi, dan mendapatkan akses ke aktivitas di dalam dan di luar gedung.

Palet sederhana dari kayu ek putih, kaca, dan elemen baja yang dicat dengan detail halus dipilih untuk mengimbangi patina dari lapisan beton dan selempang baja asli sehingga dapat memperkenalkan desain dan teknologi abad ke-21 ke dalam wadah awal abad ke-20.

## 5. Konsep Ruang Luar

Pada bangunan ini tidak memiliki ruang luar dengan area hijau yang terbuka. Namun bangunan ini memiliki teras lebar yang difungsikan sebagai ruang bersama dan dapat digunakan untuk melaksanakan berbagai aktivitas termasuk makan, minum, bekerja, berkumpul, dan berdiskusi.



Gambar 2.28 Teras Outdoor PCH *International Innovation Hub*  
Sumber : archdaily

## 6. Konsep Ruang Dalam

Ruang presentasi lantai pertama menampung pertemuan dan acara dari berbagai skala. Area terbuka ini memiliki langit-langit tinggi dan ditambatkan oleh tempat duduk bertingkat kayu, *mezzanine breakout* berpagar kaca, dan dua partisi media atau tampilan skala besar. Meja kafe komunal yang besar berfungsi sebagai tempat duduk saat acara yang dapat menampung banyak dan penghubung bagi staf untuk berbagi makanan dan percakapan.



Gambar 2.29 Fasilitas PCH *International Innovation Hub*  
Sumber : archdaily

Sebuah keseimbangan antara *think tank* 44rototyp ringan dan pabrik ide, lantai dua memiliki ruang kerja terbuka dan bengkel laboratorium pembuatan 44rototype. Tiga ruang pertemuan pusat berfungsi sebagai tempat *brainstorming* dan kolaborasi antara area desain dan fabrikasi. Tinggi penuh dinding kaca timur dan barat mempertahankan transparansi lintas bangunan dan memberikan kesan keramaian yang bersih juga tenang. Selain itu, seluruh sayap selatan bangunan direkayasa ulang secara signifikan untuk mengakomodasi denah lantai terbuka yang baru serta untuk dapat menampung banyak mesin digital dan mesin analog yang besar.



Gambar 2.30 Fasilitas Ruang Rapat PCH *International Innovation Hub*  
Sumber : archdaily

Kegiatan bisnis tingkat tinggi diakomodasi di lantai tiga melalui rencana kerja terbuka yang demokratis, mendorong wacana dan mendorong budaya

perusahaan-perusahaan atau komunitas yang sedang berkembang, sehingga belum memiliki kantor pribadi. Bilik telepon dan ruang pertemuan terlihat transparan secara visual namun tetap tertutup atau pribadi secara akustik ruang. Ruang Situasi yang ditata dengan baik disediakan untuk rapat dewan dan tamu istimewa lainnya.

## 7. Interior Bangunan


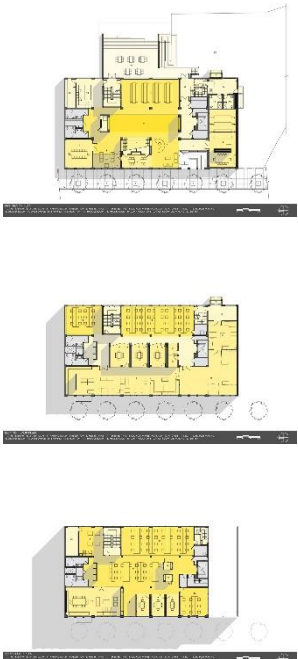

Cahaya timur yang hangat membanjiri ruang melalui pintu gulung besar baru, menggabungkan interior dengan dek atau taman eksterior baru yang sebagian tumpang tindih dengan jalur rel kereta barang asli situs. Fasilitas lantai pertama lainnya termasuk ruang penerima tamu dan *lounge*, ruang pelatihan dan pertemuan, dapur karyawan atau acara khusus, dan parkir sepeda dengan pancuran di sebelahnya.






## 8. Analisa Studi Kasus Kedua

Berikut merupakan tabel hasil analisa studi kasus yang pertama yaitu pada bangunan PCH *International Innovation Hub*.

Tabel 2.4 Analisa Studi Kasus pada PCH *International Innovation Hub*

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
Pintu Masuk Area Bangunan  Sumber : archdaily	Langsung dapat masuk ke area bangunan dengan mudah karena berada di pinggir jalan	Tidak memiliki gerbang masuk ke area bangunan
Tempat Parkir	Berada di bagian samping bangunan untuk parkir kendaraan	Bersifat terbuka dan tidak memiliki penutup
Ruang Luar  Sumber : archdaily	Memiliki ruang luar yang dilengkapi dengan perabotan. Sehingga ruang luarnya bisa difungsikan juga menjadi ruang bersama atau ruang kerja dengan maksimal	Tidak memiliki halaman atau ruang terbuka hijau

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
<p>Bentuk Bangunan</p>  <p>Sumber : archdaily</p>	<p>Berbentuk persegi panjang 3 lantai dengan atap datar yang simple dan modern. Fasad bangunan juga cenderung datar</p>	<p>Cenderung sama dengan bangunan di sekitarnya yang banyak berbentuk persegi juga</p>
<p>Denah Bangunan</p>  <p>Sumber : archdaily</p>	<p>Bangunan terdiri dari 3 lantai yang memiliki ruangan-ruangan sendiri pada setiap lantainya untuk menampung kebutuhan pelaku ekonomi kreatif. Dan sudah memiliki fasilitas yang lengkap termasuk juga kebutuhan perabotannya</p> <p>Pada lantai dasar berfokus untuk aktivitas yang bersifat public. Sedangkan untuk lantai 2 dan lantai 3 untuk aktivitas yang lebih privat</p>	<p>-</p>
<p>Lobby Bangunan</p>  <p>Sumber : archdaily</p>	<p>Lobby bangunan berada di lantai satu di tengah setelah pintu masuk utama menuju ruang dalam bangunan, sehingga mudah ditemukan</p>	<p>-</p>
<p>Ruang Workshop</p>	<p>Ruang workshop bersifat terbuka dan berada di setiap lantai bangunan. Memiliki beragam fungsi</p>	<p>Akan ada aktivitas di sekitar yang mempengaruhi aktivitas workshop dan sedikit</p>

Aspek Analisa	Keunggulan	Kerugian
 <p>Sumber : archdaily</p>	<p>untuk menampung subsector yang disediakan</p>	<p>mengganggu konsentrasi pengguna</p>
<p>Ruang Komunitas</p>  <p>Sumber : archdaily</p>	<p>Ruang komunitas pada bangunan ini didesain menjadi ruang tertutup dengan space yang sesuai</p>	<p>-</p>
<p>Ruang Bersama</p>   <p>Sumber : archdaily</p>	<p>Ruang bersama yang paling utama berada di lantai dasar yang merupakan bagian lobby bersama, ruang cafeteria, dan ruang tunggu yang juga bisa digunakan sebagai ruang pertemuan</p> <p>Pada lantai 3 juga terdapat ruang bersama yang difungsikan sebagai kantor terbuka</p>	<p>Karena bersifat terbuka sehingga focus aktivitas ruangnya lebih banyak</p>
<p>Material Bangunan</p>  <p>Sumber : archdaily</p>	<p>Bangunan ini banyak menggunakan material kaca, besi dan aluminium untuk material bangunan baik untuk fasad bangunan maupun ruang interiornya. Penggunaan material juga cenderung diekspos langsung dan tidak disembunyikan</p>	<p>Banyaknya material kaca yang digunakan sebagai sekat antar ruangan membuat privasi ruangan sedikit terganggu. Karena tidak tertutup dan bisa terlihat dari r\luar ruangan</p>
<p>Kesimpulan</p> <p>Secara umum bangunan PCH <i>International Innovation Hub</i> adalah bangunan kreatif yang dapat menampung segala kebutuhan pelaku ekonomi kreatif. Karena bangunan ini memiliki banyak ruang yang juga disesuaikan dengan setiap fungsinya. Konsep bangunan yang cenderung modern sangat sesuai dengan kondisi terkini, dan memiliki konsep bangunan yang sangat terbuka dan kolaboratif.</p>		

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

#### 2.1.4 Analisa Hasil Studi

Setelah dilakukan analisa pada berbagai aspek pada studi kasus di atas, maka dilakukan tabel perbandingan sebagai berikut:

Tabel 2.5 Analisis Studi Kasus *Creative Hub*

Aspek	Bogor <i>Creative Hub</i>	PCH <i>International Innovation Hub</i>	Sintesis untuk Perancangan
<b>Lokasi</b>	Berdaa di daerah pusat budaya dan kawasan heritage	Berada di kawasan kerja perkantoran dan komersial	Menentukan lokasi yang dekat dengan kawasan kerja dan komersial supaya mudah ditemukan oleh pengguna dan masyarakat
Keunggulan	Mudah dijangkau dan ditemukan oleh pengunjung	Mudah dijangkau oleh pengunjung	
Kerugian	Bercampur dengan fungsi bangunan cagar budaya Bogor	Dekat dengan bangunan perkantoran sejenis	
<b>Fungsi</b>	Sebagai tempat menampung aktifitas kreatif pelaku ekonomi kreatif dan masyarakat umum	Sebagai tempat kerja masyarakat umum dan menampung kebutuhan pelaku kreatif	Mewadahi kebutuhan tempat pelaku ekonomi kreatif sesuai dengan kebutuhan di Kota dan masyarakat umum
Keunggulan	Dapat memfasilitasi ebutuhan kreatif masyarakat dan komunitas	Lebih berfokus bagi kebutuhan ruang pekerja kolaboratif	
Kerugian	Belum semua bidang kreatif dapat dipenuhi	Tidak semua bidang kreatif dapat ditampung	
<b>Aksesibilitas</b>	Mudah dijangkau karena berada di kawasan heritage	Mudah dijangkau karena berada di jalan utama	Lokasi yang dipilih harus strategis dan terletak di jalan utama.
Keunggulan	Mudah diakses	Mudah diakses	
Kerugian	Bercampur dengan pengunjung cagar budaya sehingga lebih ramai	Ramai dengan pekerja kreatif lainnya	
<b>Fasilitas Umum</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Information center</i></li> <li>- Ruang Penyimpanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lobby</li> <li>- Ruang control</li> <li>- Resepsionis</li> <li>- Parkir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lobby</li> <li>- Resepsionis</li> <li>- Ruang penyimpanan</li> </ul>

<b>Aspek</b>	<b>Bogor Creative Hub</b>	<b>PCH International Innovation Hub</b>	<b>Sintesis untuk Perancangan</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang Servis</li> <li>- Ruang Kontrol</li> <li>- Toilet</li> <li>- Gudang</li> <li>- Kantor pengelola</li> <li>- Ruang control CCTV</li> <li>- Janitor</li> <li>- Genset dan pompa</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang control</li> <li>- Toilet</li> <li>- Kantor pengelola</li> <li>- Genset</li> <li>- Parkir</li> </ul>
Keunggulan	Memiliki ruang yang terbagi sesuai dengan masing-masing fungsinya	Memiliki banyak ruang bersama yang dapat berfungsi mixed used	
Kerugian	Tidak memiliki banyak ruang bersama	Tidak terlalu terfokus untuk ruang bersamanya	
<b>Tampilan Bangunan</b>	Menggunakan langgam modern	Menggunakan langgam modern minimalis	Tampilan bangunan bergaya modern yang ekspresif
Keunggulan	Sangat menyesuaikan dengan tampilan bangunan sekitarnya	Memiliki tampilan independen sendiri	sehingga sesuai dengan konsep yang ingin dicapai
Kerugian	Tidak bisa berdiri sendiri, karena lokasi dan tampilan selaras dengan bangunan sekitarnya	Dengan bangunan sekitarnya tidak memiliki keterkaitan	
<b>Interior Bangunan</b>	Desain interiornya lebih modern dan rustic dengan material alami yang diekspose sebagai tempat produktif berkarya	Memiliki void lebar dan cenderung bergaya modern minimalis dengan perabotan yang mendukung kebutuhan aktivitas pada setiap ruangan	Dapat menggunakan konsep open space untuk memaksimalkan pengalaman ruang dan menciptakan interaksi kolaborasi



<b>Aspek</b>	<b>Bogor <i>Creative Hub</i></b>	<b>PCH <i>International Innovation Hub</i></b>	<b>Sintesis untuk Perancangan</b>
Keunggulan	Lebih alami dan sesuai dengan konsep	Sangat berkembang sesuai dengan era modern	
Kerugian	Mengikuti konsep bangunan yang sudah ada	Lebih minimalis	

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

## **2.2 Tinjauan Khusus**

Tinjauan khusus perancangan dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek arsitekturalnya. Tinjauan khusus perancangan ini memberikan kemudahan dalam menentukan proses merancang desain bangunan.

### **2.2.1 Penekanan Perancangan**

Madiun *Creative Hub* yang akan dibangun mempertimbangkan beberapa hal untuk mendapatkan kriteria bangunan pusat kreatif yang memenuhi syarat-syarat ruang, kenyamanan, fungsi ruang, rekreatif ruang, estetika dan lebih menggunakan penataan ruang sebagai penyelesaiannya. Objek perancangan ini memiliki fungsi sebagai bangunan public, sehingga diharapkan dapat menjadi ikon bangunan arsitektur yang baru di Kota Madiun dan memberikan dampak positif.

Penekanan rancang lebih kepada penyelesaian bangunan dari tata letak ruang dalam hingga tampilan ini anatara lain :

- Bangunan ini nantinya memiliki fungsi utama untuk mewadahi aktivitas ekonomi kreatif masyarakat, dan memiliki tujuan kedua untuk menjadi ruang publik baru bagi masyarakat Madiun.
- Terdapat fasilitas coworking space, perpustakaan, galeri, toko-toko produk Ekraf, café, ruang kelas, ruang workshop, aula, serta amfiteater.
- Bentuk dan tampilan didesain untuk menonjolkan ekspresi kreativitas yang memperindah fasad bangunan atas dasar dari kebutuhan ruang untuk pelaku ekonomi kreatif sehingga dapat membantu meningkatkan perkembangan ekonomi kreatif kota.

### 2.2.2 Lingkup Pelayanan

Lingkup pelayanan dibatasi oleh wilayah kerja dan pengguna bangunannya, berikut ini uraiannya:

#### a. Wilayah Kerja

Lingkup wilayah kerja aktifitas berkreasi dan inovasi di Kota Madiun. Dalam melakukan aktifitas-aktifitas tersebut, aktifitas ini berada di bawah Pemerintah Kota Madiun. Selain itu juga bangunan ini sebagai fasilitas untuk menampung penyelenggaraan kegiatan Pemerintahan di bidang ekonomi kreatif.

#### b. Pengguna Bangunan

Lingkup pengguna bangunan Madiun *Creative Hub* antara lain:

- Pelaku Industri Ekonomi Kreatif di Madiun pada subsektor kuliner, desain produk, kriya, fesyen dan seni pertunjukan. Mereka memproduksi karya-karya, baik yang memiliki nilai seni maupun nilai jual yang bertujuan untuk meningkatkan ekonomi di Madiun. Segala kegiatan mulai dari kreasi, produksi, distribusi, konsumsi dapat dilakukan di Madiun *Creative Hub*.
- Pengunjung dari masyarakat umum yang dapat menggunakan fasilitas-fasilitas tertentu dengan batasan waktu yang telah ditentukan untuk meningkatkan edukasi.
- Pengelola yang terdiri dari kepala dan staff sebagai pihak resmi yang bekerja untuk mengelola pelayanan dan administrasi bangunan yang terkait dengan kebutuhan operasional bangunan sehari-hari yang berada di bawah pengawasan pemerintah Kota Madiun.

### 2.2.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Segala aktivitas dan kebutuhan ruang dalam bangunan ini didasarkan pada jenis pelaku yang menggunakan bangunan. Berikut ini susunan pembagian ruang berdasarkan fasilitas penggunaannya yang dapat mewadahi segala aktivitas kreatif.

Tabel 2.6 Analisis Aktivitas pada Bangunan Madiun *Creative Hub*

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pelaku Kreatif Subsektor Kuliner	Datang	Parkiran
	Menunggu/drop off	Lobby

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
	Pengembangan dan pembinaan terkait kuliner	Ruang Workshop
	Memilih bahan masakan	Ruang Penyimpanan
	Memasak	Ruang Masak
	Penyajian	
	Packaging	
	Melihat dan membeli produk	Sentra Kuliner
	Mempromosikan dan menjual produk kuliner	
	Berkumpul sesama komunitas kuliner	Ruang Komunitas
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
	Pulang	Parkiran
	Pelaku Kreatif Subsektor Fesyen	Datang
Menunggu/drop off		Lobby
Pengembangan dan pembinaan terkait fesyen		Ruang Workshop
Memilih dan mengambil bahan serta peralatan		Ruang Penyimpanan Kain dan Peralatan
Menjahit		Ruang Jahit
Mendesain		
Memamerkan produk fesyen		Exhibition area
Melihat pameran produk fesyen		
Jual beli produk fesyen		Galeri
Makan dan minum		Café
Ibadah		Musholla
BAK/BAB		Toilet
Pulang		Parkiran
Pelaku Kreatif Subsektor Kriya	Datang	Parkiran
	Menunggu/drop off	Lobby
	Pengembangan dan pembinaan terkait kriya	Ruang Workshop
	Memilih dan mengambil bahan serta peralatan	Ruang Penyimpanan
	Mendesain	Ruang Jahit
	Menjahit	

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
	Menganyam	
	Membuat kriya kayu, logam, wayang, topeng, dan gerabah	Ruang Kriya
	Berkumpul sesama komunitas kriya	Ruang Komunitas
	Jual beli produk kriya	Galeri
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
	Pulang	Parkiran
Pelaku Kreatif Subsektor Desain Produk	Datang	Parkiran
	Menunggu/drop off	Lobby
	Pengembangan dan pembinaan terkait desain produk	Ruang Workshop
	Memilih dan mengambil bahan serta peralatan	Ruang Penyimpanan
	Mendesain	Ruang Markerspace
	Membuat produk	
	Memamerkan produk fesyen	Exhibition area
	Melihat pameran produk fesyen	
	Berkumpul sesama komunitas kriya	Ruang Komunitas
	Jual beli produk kriya	Galeri
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
	Pulang	Parkiran
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
Pulang	Parkiran	
Pelaku Kreatif Subsektor Seni Pertunjukan	Datang	Parkiran
	Menunggu/drop off	Lobby
	Pengembangan dan pembinaan terkait pertunjukan	Ruang Workshop
	Mengambil peralatan	Ruang Penyimpanan Peralatan
	Latihan pertunjukan	Studio

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>
	Persiapan pertunjukan	Ruang Persiapan
	Pentas seni pertunjukan	Aula
		Amfiteater
	Berkumpul sesama komunitas seni pertunjukan	Ruang Komunitas
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
Pulang	Parkiran	
Pelaku Kreatif Umum	Pengembangan kreativitas dan apresiasi	Ruang Kelas
		Laboratorium Komputer
		Ruang Printer
		Coworking Space
		Ruang Multifungsi
	Ruang Rapat	
	Datang	Parkiran
	Menunggu/drop off	Lobby
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
Pulang	Parkiran	
Pengunjung Umum	Datang	Parkiran
	Menunggu/drop off	Lobby
	Workshop/Seminar	Ruang Workshop/Aula
	Mengikuti kelas	Ruang Kelas
	Membaca buku dan atau melakukan riset	Perpustakaan
	Melihat pameran hasil karya dan produk ekonomi kreatif	Exhibition area
	Bekerja atau belajar	Coworking space
	Bersantai	Taman
	Belanja produk	Galeri, Toko Souvenir, Toko Kerajinan
	Melihat pameran	Galeri
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
	Pulang	Parkiran
	Pengelola	Datang
Menunggu/drop off		Lobby
Bekerja		Ruang Kepala Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		Ruang Staff
		Ruang Administrasi
	Menerima tamu (komunitas/umum) dan memberikan informasi	Ruang Tamu
	Rapat	Ruang Rapat
	Pekerjaan keamanan	Ruang CCTV/Keamanan
	Makan dan minum	Café
	Ibadah	Musholla
	BAK/BAB	Toilet
	Pulang	Parkiran
	Servis	Datang
Menunggu/drop off		Lobby
Menerima barang		Loading dock
Menyimpan alat-alat listrik		Ruang genset
Pekerjaan teknisi		Ruang Panel
Pekerjaan keamanan		Ruang CCTV/Keamanan
Makan dan minum		Café
Ibadah		Musholla
BAK/BAB		Toilet
Pulang		Parkiran

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

Fasilitas-fasilitas tersebut terdiri dari beberapa jenis mulai dari fasilitas untuk pengelola, fasilitas servis, fasilitas penunjang, dan fasilitas khusus bagi 5 subsektor ekonomi kreatif yang ditonjolkan pada bangunan Madiun *Creative Hub*. Sehingga sifat dari beberapa ruang tersebut adalah public, semi privat, privat, sampai servis yang digunakan untuk berbagai aktivitas bagi semua pelaku, seperti yang ditulis pada tabel 2.2 di atas.

#### 2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang

Standar kebutuhan ruang menggunakan standar dari NAD (*Neufert Architecture Data*), ASC (*Architectural Standard Committee*), SNI (Standar Nasional Indonesia PUPR, 2017), AS (Asumsi), TSS (*Time Saver Standart*), dan Studi dari hasil Studi Preseden. Perhitungan besaran ruang tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

- a. Fasilitas Subsektor Ekonomi Kreatif

Tabel 2.7 Besaran Ruang Fasilitas Sektor Ekonomi Kreatif

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standar t (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
Sektor Kuliner	Ruang Penyimpanan	9 m <sup>2</sup>	1 org	NAD	1	9 m <sup>2</sup> /org	2.7	11.7
	Studio Masak	10 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	200 m <sup>2</sup> /org	60	260
	Ruang Komunitas	2 m <sup>2</sup>	20 org	TSS	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52
	Area Kuliner	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
<b>Luas Total Sektor Kuliner</b>							<b>453.7</b>	
Sektor Fesyen	Ruang Penyimpanan	9 m <sup>2</sup>	1 org	NAD	1	9 m <sup>2</sup> /org	2.7	11.7
	Studio Jahit	4.5 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	90 m <sup>2</sup> /org	27	117
	Ruang Komunitas	2 m <sup>2</sup>	20 org	TSS	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52
	Area Exhibition	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
<b>Luas Total Sektor Fesyen</b>							<b>310.7</b>	
Sektor Kriya	Ruang Penyimpanan	9 m <sup>2</sup>	1 org	NAD	1	9 m <sup>2</sup> /org	2.7	11.7
	Studio Jahit	4.5 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	90 m <sup>2</sup> /org	27	117
	Studio Kriya	4.5 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	90 m <sup>2</sup> /org	27	117

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
	Ruang Komunitas	2 m <sup>2</sup>	20 org	TSS	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52
	Area Exhibition	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
<b>Luas Total Sektor Kriya</b>							<b>427.7</b>	
Sektor Desain Produk	Ruang Penyimpanan	9 m <sup>2</sup>	1 org	NAD	1	9 m <sup>2</sup> /org	2.7	11.7
	Studio Markerspace	4.5 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	90 m <sup>2</sup> /org	27	117
	Ruang Komunitas	2 m <sup>2</sup>	20 org	TSS	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52
	Area Exhibition	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
<b>Luas Total Sektor Desain Produk</b>							<b>310.7</b>	
Sektor Seni Pertunjukan	Ruang Penyimpanan	9 m <sup>2</sup>	1 org	NAD	1	9 m <sup>2</sup> /org	2.7	11.7
	Studio Latihan	4 m <sup>2</sup>	20 org	Studi	1	80 m <sup>2</sup> /org	24	104
	Ruang Komunitas	2 m <sup>2</sup>	20 org	TSS	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52
	Ruang Persiapan	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
	Amfiteater	2 m <sup>2</sup>	400 org	Studi	1	800 m <sup>2</sup> /org	240	1040
<b>Luas Total Sektor Seni Pertunjukan</b>							<b>1337.7</b>	



Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
Sektor Kreatif Lainnya	Ruang Kelas	2 m <sup>2</sup>	10 org	TSS	4	80 m <sup>2</sup> /org	24	104
	Laboratorium Komputer	4 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	80 m <sup>2</sup> /org	24	104
	Ruang Printer	16 m <sup>2</sup>	1 org	Studi	1	16 m <sup>2</sup> /org	4.8	20.8
	Ruang Multifungsi	1.4 m <sup>2</sup>	30 org	NAD	1	42 m <sup>2</sup> /org	12.6	54.6
	Ruang Rapat	2 m <sup>2</sup>	10 org	NAD	1	20 m <sup>2</sup> /org	6	26
<b>Luas Total Sektor Kreatif Lainnya</b>							<b>309.4</b>	

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

Pada tabel 2.3 besaran fasilitas ekonomi kreatif terdiri dari subsektor kuliner, fesyen, desain produk, kriya, dan seni pertunjukan. Karena kelima subsektor tersebut merupakan subsektor ekonomi kreatif dengan persentasi produk terbesar di Kota Madiun seperti yang sudah dianalisis pada Bab 1 sebelumnya.

#### b. Fasilitas Penunjang

Tabel 2.8 Besaran Ruang Fasilitas Penunjang

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
Area Penunjang	Aula	2 m <sup>2</sup>	200 org	NAD	1	400 m <sup>2</sup> /org	120	520
	Ruang Kelas	2 m <sup>2</sup>	10 org	TSS	4	80 m <sup>2</sup> /org	24	104
	Perpustakaan							

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
	Area Baca	2.50 m <sup>2</sup>	40 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
	Ruang Pameran	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
	Coworking Space	2 m <sup>2</sup>	25 org	NAD	2	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
	Toko	2 m <sup>2</sup>	10 org	NAD	4	80 m <sup>2</sup> /org	24	104
	Galeri	1.5 m <sup>2</sup>	50 org	TSS	1	75 m <sup>2</sup> /org	22.5	97.5
	Cafeteria	3 m <sup>2</sup>	100 org	NAD	1	300 m <sup>2</sup> /org	90	390
	Musholla	2 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	100 m <sup>2</sup> /org	30	130
<b>Luas Total Area Penunjang</b>							<b>1735.5</b>	

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

Pada tabel 2.4 besaran fasilitas penunjang terdiri dari ruang-ruang yang dapat diakses oleh semua pengguna, karena memang fungsinya adalah sebagai sarana pendukung kegiatan. Seperti terdapat ruang cafeteria, Musholla, Perpustakaan dan ruang-ruang lainnya.

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 2.9 Besaran Ruang Fasilitas Pengelola

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
Pengelola	Ruang Staff Pengelola	2 m <sup>2</sup>	10 org	NAD	1	20 m <sup>2</sup> /org	6	26
	Ruang Tamu	1.5 m <sup>2</sup>	10 org	NAD	1	15 m <sup>2</sup> /org	4.5	19.5
	Ruang Administrasi/Resepsi onis	4 m <sup>2</sup>	4 org	NAD	1	16 m <sup>2</sup> /org	4.8	20.8
	Ruang CCTV & Keamanan	2 m <sup>2</sup>	4 org	ASM	1	8 m <sup>2</sup> /org	2.4	10.4
	Ruang Rapat	2 m <sup>2</sup>	20 org	NAD	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52
<b>Luas Total Ruang Pengelola</b>							<b>128.7</b>	

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Fasilitas pengelola pada tabel 2.5 di atas dibuat berdasar aktivitas-aktivitas pengelola yang sudah dianalisis sebelumnya. Sehingga dapat diambil kesimpulan ruang apa saja yang dibutuhkan dan dihitung berapa luasnya yang dibutuhkan untuk dapat menaungi segala aktivitas pengelola.

d. Fasilitas Parkir dan Servis

Tabel 2.10 Besaran Ruang Fasilitas Parkir dan Servis

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
							Sirkulasi 30%	
Area Parkir dan Servis	Parkir Mobil	15 m <sup>2</sup>	30 mobil	NAD	1	450 m <sup>2</sup> /org	135	585
	Parkir Motor	2 m <sup>2</sup>	150 motor	NAD	1	300 m <sup>2</sup> /org	90	390
	Loading dock	150 m <sup>2</sup>	1 org	Studi	1	150 m <sup>2</sup> /org	45	195
	Gudang	9 m <sup>2</sup>	1 unit	NAD	1	9 m <sup>2</sup> /org	2.7	11.7

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart (m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		
							Sirkulasi 30%		
	Toilet	1 m <sup>2</sup>	10 org	NAD	4	40 m <sup>2</sup> /org	12	52	
	Lobby	0.8 m <sup>2</sup>	50 org	NAD	1	40 m <sup>2</sup> /org	12	52	
	Ruang Genset	30 m <sup>2</sup>	1 unit	ASC	1	30 m <sup>2</sup> /org	9	39	
	Ruang Panel	7.35 m <sup>2</sup>	1 unit	ASC	1	7.35 m <sup>2</sup> /org	2.2	9.5	
	Lift Penumpang	6.25 m <sup>2</sup>	1 unit	ASC	6	37.5 m <sup>2</sup> /org	11.2	48.7	
	Lift Barang	6.25 m <sup>2</sup>	1 unit	ASC	2	12.5 m <sup>2</sup> /org	3.7	16.2	
<b>Luas Total Area Parkir dan Servis</b>							<b>1399.1</b>		

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

Pada tabel 2.6 merupakan perhitungan besaran ruang bagi fasilitas parkir dan servis Madiun *Creative Hub*. Ruang fasilitas parkir dan servis ini adalah untuk semua pengguna bangunan, mulai dari pengelola, pengunjung, pelaku komunitas kreatif, tamu dan lainnya.

### 2.2.5 Program Ruang

Tahap selanjutnya setelah menentukan aktivitas ruang dan melakukan perhitungan kebutuhan ruang yaitu membuat kesimpulan tentang program ruang dari Madiun *Creative Hub* yang akan diuraikan pada tabel 2.7 berikut ini.

Tabel 2.11 Program Ruang

Kebutuhan Ruang	Fasilitas Ruang	Besaran Ruang
Fasilitas Pengelola	Ruang Staff Pengelola	128.7 m <sup>2</sup>
	Ruang Tamu	
	Ruang Administrasi/Resepsionis	
	Ruang CCTV & Keamanan	
Fasilitas Parkir dan Servis	Parkir	1339.1 m <sup>2</sup>

<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Fasilitas Ruang</b>	<b>Besaran Ruang</b>
	Lift	
	Loading dock	
	Gudang	
	Toilet	
	Lobby	
	Ruang Genset	
	Ruang Panel	
Fasilitas Penunjang	Aula	1735.5 m <sup>2</sup>
	Ruang Kelas	
	Perpustakaan	
	Ruang Pameran	
	Coworking Space	
	Toko	
	Galeri	
	Cafeteria	
	Musholla	
Fasilitas Area Ekonomi Kreatif	Fasilitas Sektor Kuliner	453.7 m <sup>2</sup>
	Fasilitas Sektor Fesyen	310.7 m <sup>2</sup>
	Fasilitas Sektor Kriya	427.7 m <sup>2</sup>
	Fasilitas Sektor Desain Produk	310.7 m <sup>2</sup>
	Fasilitas Sektor Seni Pertunjukan	1337.7 m <sup>2</sup>
	Fasilitas Sektor Kreatif Lainnya	309.4 m <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>		<b>6413.2</b>

Sumber : Analisis Pribadi, 2022