



## **BAB II**

# **TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN**

## BAB II

### TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

#### 2.1. Tinjauan Umum Perancangan

Pada tinjauan umum pada perancangan Surabaya Creative Youth Center ini, akan membahas mengenai hal hal yang bersifat umum seperti pengertian judul, studi literatur yang berkaitan dengan objek perancangan, studi kasus, dan hasil perbandingan studi kasus.

##### 2.1.1. Pengertian Judul

Dari judul yang diajukan dalam perancangan Tugas Akhir ini yaitu “*Collaboractive: Surabaya Creative Youth Center*” dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. *Collaboractive Space*

*Collaboractive* merupakan gabungan dari kata *Collaborative* dan *Active*. *Collaborative* merupakan upaya atau usaha dua orang atau lebih, antar organisasi untuk melakukan kerja sama guna mencapai tujuan khusus. Sedangkan *Active*, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna terlibat dalam suatu kegiatan atau tindakan secara terus menerus dan intens. Berdasarkan dari dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Collaboractive* merupakan kerja sama yang aktif dan penuh inisiatif, dimana setiap kelompok pelaku ekonomi kreatif tidak hanya bekerja sama, tetapi juga berkontribusi secara aktif dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan yang lebih efektif dan efisien. Sehingga, *Collaboractive Space* merupakan sebuah ruang yang mendukung kolaborasi aktif antarindividu, kelompok, atau komunitas.

#### 2. Surabaya

Surabaya merupakan kota terbesar dan sekaligus menjadi Ibu Kota Jawa Timur. Berdasarkan Data Statistik Ekonomi Kreatif 2020, Surabaya menempati posisi pertama kota dengan persentase ekonomi kreatif terbesar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Gubernur Jawa Timur, Khofifah Indar Parawansa,

yang menyebutkan bahwa Surabaya menempati posisi pertama sebagai kota dengan persentase pelaku ekonomi kreatif terbanyak, yakni sebesar 21,29% dengan jumlah unit usaha sebesar 142.438 unit. (Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur, 2023). Dengan adanya bermacam pelaku ekonomi kreatif di Indonesia yang tergabung dalam berbagai sektor, memberikan peluang baru bagi Surabaya untuk dapat memperbaiki perekonomian di Kota Surabaya sendiri.

### **3. *Creative Youth Center***

*Creative Youth Center* merupakan gabungan dari kata *Youth* dan *Creative Center*. Kata "*Youth*" merujuk pada kelompok masyarakat yang masih berada dalam usia remaja atau usia produktif. Umumnya mencakup individu individu berusia 12 hingga 24 tahun. Dalam fase ini, kelompok pada usia tersebut sering diidentifikasi dengan semangat, kreatifitas, serta berinovasi.

*Creative Center* merupakan pusat kolaborasi dan komunitas yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan inovasi. (Council, 2014) *Creative Center* berfungsi sebagai ruang kerja sama dimana individu dari berbagai latar belakang berkumpul untuk berbagi ide, mengerjakan proyek, mendukung upaya kreatif satu sama lain, dan juga menjadi sebuah wadah untuk mendukung kolaborasi antar pelaku ekonomi kreatif.

Kesimpulan dari pengertian judul "*Collaborative Space: Surabaya Creative Youth Center*" adalah sebuah tempat atau wadah berkolaborasi yang dapat memfasilitasi para pelaku ekonomi kreatif muda di Surabaya untuk mengembangkan, belajar, dan berkumpul antara satu sama lain.

#### **2.1.2. Studi Literatur**

Pada bagian ini menjabarkan dan menguraikan secara detail objek Perancangan Tugas Akhir berdasarkan studi pustaka, persyaratan-persyaratan pada bangunan *Creative Center*, serta standar-standar dan panduan yang berkaitan dengan objek perancangan.

### A. Kajian Tentang *Creative Space*

Menurut British Council dalam *Creative HubKit Creative Economy*, *Creative Space* merupakan sebuah tempat yang menyatukan komunitas maupun orang-orang kreatif untuk memberikan ruang dan dukungan dalam pengembangan bisnis dan bidang lainnya. Tujuan dari *creative space* ini adalah untuk menyediakan layanan fasilitas kegiatan pertemuan, bertukar pikiran, dan rapat, memfasilitasi kegiatan kolaborasi didalam kalangan komunitas, sebagai penghubung antara komunitas kreatif dan pelaku kreatif, dan menjadi media komunikasi. Terdapat 6 jenis *creative space*, diantaranya adalah:

1. *Studio*, merupakan Kumpulan individu dalam skala kecil atau bisnis kecil yang bekerja dalam satu *coworking space*.
2. *Network*, merupakan kelompok individu tau bisnis yang cenderung tersebar namun membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu yang spesifik.
3. *Cluster*, merupakan kelompok individu dan bisnis yang bekerja dalam satu area geografis tertentu
4. *Online Platform*, merupakan wujud *creative space* yang hanya menyediakan metode online seperti media sosial dan website.
5. *Alternative*, merupakan *creative space* yang berfokus pada percobaan dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru.
6. *Center*, merupakan bangunan berskala besar untuk melakukan aktivitas kreatif dengan fasilitas lain seperti *café*, bar, bioskop, *markerspace*, toko, dan ruang pameran.

Pada perancangan Surabaya *Creative Youth Center*, jenis ruang kreatif yang akan diterapkan adalah tipe *Center*, yang tidak hanya menyediakan fasilitas utama untuk para pelaku ekonomi kreatif, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara pelaku ekonomi kreatif muda. Yang membedakan Surabaya *Creative Youth Center* dengan *Creative Center* pada umumnya adalah fokus utamanya pada anak muda sebagai pengguna utama.

Oleh karena itu, bangunan ini akan mengedepankan konsep ruang kolaboratif yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi aktif antara para pelaku ekonomi kreatif dan pengunjung. Salah satu implementasi utama dari konsep ini adalah menyediakan beberapa ruang *coworking* yang fleksibel dan luas, yang sangat dibutuhkan oleh para pelaku ekonomi kreatif muda di Surabaya untuk bertukar ide, berdiskusi, dan menciptakan karya secara bebas.

Selain mendukung aktivitas kreatif, Surabaya Creative Youth Center juga dirancang untuk menjadi ruang yang inklusif dan menarik bagi pengunjung umum. Oleh karena itu, dirancang zona rekreasi ke dalam desain bangunan, seperti *plaza* yang berfungsi sebagai ruang terbuka publik untuk berbagai kegiatan sosial dan budaya, *roof garden* yang memberikan pengalaman santai di ruang hijau dengan pemandangan kota, serta sebuah kafe yang menjadi tempat bersantai sekaligus ruang interaksi informal. Dengan kombinasi fasilitas ini, Surabaya Creative Youth Center diharapkan tidak hanya menjadi pusat kegiatan ekonomi kreatif, tetapi juga menjadi wadah serta fasilitas favorit bagi anak muda dan masyarakat Surabaya untuk menciptakan ekosistem kreatif yang kolaboratif, dinamis, dan adaptif.

## **B. Kajian Tentang Ekonomi Kreatif**

Menurut John Hawkins dalam bukunya yang berjudul *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* menyatakan bahwa ekonomi kreatif merupakan sektor yang mengandalkan kreativitas sebagai sumber utama untuk menghasilkan nilai.

John Hawkins menekankan bahwa Ekonomi Kreatif meliputi berbagai industri seperti seni, desain, media, dan teknologi informasi, dimana ide-ide dan inovasi menjadi komoditas utama. Ia juga menekankan bahwa pentingnya perlindungan hak kekayaan intelektual dalam mendukung pertumbuhan sektor ekonomi kreatif, karena kreativitas seringkali membutuhkan perlindungan untuk berkembang dan bernilai secara komersial.

## 1. Pelaku Utama Ekonomi Kreatif

Dalam sektor ekonomi, terdapat beberapa pelaku utama yang memiliki peran penting dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Menurut (Riswanto et al., 2023) pelaku ekonomi kreatif dibagi menjadi empat kelompok utama, antara lain:

### a. Rumah Tangga (*Households*)

Rumah tangga merupakan konsumen utama dari konteks ekonomi. Permintaan barang dan jasa akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya permintaan rumah tangga. Dengan kata lain, rumah tangga merupakan pengaruh utama permintaan barang dan jasa pada konteks ekonomi.

### b. Perusahaan (*Businesses*)

Perusahaan merupakan substansi utama dalam memproduksi barang dan jasa untuk diperjualkan kepada konsumen. Selain itu, perusahaan juga mempekerjakan tenaga kerja, berinvestasi dalam produksi, pemberi upah, dan penyumbang atau penghasil pendapatan nasional.

### c. Pemerintah (*Government*)

Dalam ekonomi, pemerintah memiliki peran dalam mengawasi dan mengatur aktivitas ekonomi, pembuatan dan implementasi kebijakan fiskal, moneter, serta peraturan. Pemerintah juga berperan dalam mengumpulkan pajak untuk mendanai proyek proyek ekonomi.

### d. Sektor Luar Negeri (*Foreign Sector*)

Sektor Luar Negeri mencakup perdagangan internasional, ekspor dan impor barang dan jasa antar negara. Sektor ini memberikan peran penting dalam memperluas pasar dan meningkatkan daya saing produk kreatif di kancah global.

## 2. Kolaborasi dalam Ekonomi Kreatif

Keberagaman sektor ekonomi kreatif di Indonesia diyakini mampu mendorong perekonomian negara. Dengan beragamnya sub sektor pada ekonomi kreatif, ekonomi kreatif memiliki potensi yang besar untuk menciptakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan pendapatan nasional. Kolaborasi antar pelaku ekonomi kreatif di berbagai sub sektor menjadi salah satu alternatif untuk mendukung dan meningkatkan pengembangan ekonomi kreatif secara keseluruhan. Kolaborasi antar pelaku ekonomi kreatif dapat mendorong terciptanya inovasi dengan menghasilkan perspektif baru dan keahlian yang berbeda dan dapat disatukan untuk menghasilkan ide ide baru yang lebih kreatif, solutif, dan inovatif. Kolaborasi antar pelaku ekonomi kreatif juga dapat memperluas akses terhadap sumber daya dan jaringan, mendorong terbentuknya ekosistem yang inklusif, meningkatkan daya saing dan keunggulan kompetitif, memperkuat pertumbuhan ekonomi dan pembangunan berkelanjutan. (Darsono et al., 2023)

Kolaborasi dalam ekosistem ekonomi kreatif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Selain itu, kolaborasi antar sub sektor ekonomi juga telah dilakukan oleh beberapa pelaku ekonomi kreatif di Indonesia. Berikut merupakan beberapa kolaborasi yang telah dilakukan pada beberapa sub sektor ekonomi kreatif.

- Kolaborasi antara perusahaan *fashion*, *designer* lokal, dan fotografer: sub sektor ekonomi kreatif *fashion* merupakan subsektor ekonomi terbesar di Indonesia dengan tingkat kompetitor yang sangat tinggi, sehingga diperlukannya inovasi desain yang berbeda dan unggul dari perusahaan *fashion* lainnya. Kolaborasi antara perusahaan *fashion*, *designer* lokal akan menghasilkan desain baru dan koleksi busana yang membedakan dengan perusahaan *fashion* lainnya. Sedangkan kolaborasi dengan fotografer akan menghasilkan produk dan kreativitas karya yang menarik dalam segi pemasaran produk. (Feodora et al., 2022)

- Kolaborasi antara sektor pariwisata dan seni tradisional: upaya inovasi kolaborasi antar komunitas seni dapat diimplementasikan dengan penyediaan pusat seni pertunjukkan yang mampu memberikan sebuah ruang bagi para seniman tradisional untuk saling berinteraksi. Dalam upaya mempromosikan seni dan budaya tradisional Indonesia, sektor pariwisata menjadi sektor utama yang dapat bekerja sama dengan para seniman di sektor seni pertunjukkan. Kolaborasi ini dapat berupa pameran seni dan seni pertunjukkan untuk melestarikan budaya. (Ghozali & Ekomadyo, 2020)

Kolaborasi dalam berbagai sub sektor ekonomi ini menjadi bukti bahwa kompleksitas sub sektor ekonomi kreatif dapat menggabungkan keahlian yang berbeda untuk menghasilkan produk yang baru, unik, dan inovatif. (Darsono et al., 2023)

### 3. Subsektor Ekonomi Kreatif

Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) menjabarkan bahwa terdapat 16 subsektor ekonomi kreatif yang berkembang di Indonesia. Subsektor tersebut meliputi Aplikasi dan pengembangan permainan, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, *Fashion*, *Film*, Animasi, dan Video, Fotografi, Kriya, Kuliner, Musik, Penerbitan, Periklanan, Seni Pertunjukkan, Seni Rupa, serta Televisi dan Radio.

Surabaya menempati urutan pertama daerah penyumbang sektor ekonomi kreatif terbesar di Jawa Timur. Dari 16 subsektor yang telah ditetapkan oleh Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) terdapat 5 subsektor utama yang mendominasi di wilayah Surabaya. Sektor sektor tersebut diantaranya:

- Kuliner

Subsektor kuliner merupakan salah satu subsektor unggulan di Surabaya. Pada era modern ini, generasi Z dapat dengan mudah mengakses teknologi, tidak hanya untuk bergaul, namun juga untuk memulai bisnis dengan mencari

berbagai resep atau inovasi masakan. Surabaya memiliki beragam jenis kuliner, mulai dari makanan tradisional hingga makanan kuliner kekinian.



Gambar 2. 1 Sektor Kuliner di Surabaya  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

- *Fashion*

Subsektor *Fashion* adalah sektor yang mencakup berbagai kegiatan terkait desain, produksi, distribusi, dan pemasaran pakaian, aksesoris, dan alas kaki. Sektor ini tidak hanya berfokus pada aspek estetika dan gaya saja, namun juga mencakup inovasi dalam penggunaan bahan dan teknik produksi.



Gambar 2. 2 Sektor Fashion di Surabaya  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

- Seni Pertunjukkan

Sektor seni pertunjukkan adalah salah satu subsektor dari industry kreatif yang melibatkan produksi dan penyajian berbagai bentuk pertunjukkan yang ditujukan untuk hiburan, edukasi, atau ekspresi artistik. Surabaya memiliki beberapa seni pertunjukkan, baik pertunjukkan tradisional maupun modern. Pelaku pada subsektor ini cenderung didominasi oleh para pemuda di Surabaya. Berikut merupakan produk unggulan seni pertunjukkan di Surabaya.



Gambar 2. 3 Sektor Seni Pertunjukkan di Surabaya  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

- Kriya

Sektor kriya adalah salah satu subsektor yang mencakup pembuatan dan produksi barang kerajinan tangan. Produk kriya biasanya dihasilkan dengan keterampilan tangan dan sering kali menggunakan teknik tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi.



Gambar 2. 4 Sektor Kriya di Surabaya  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

- Desain Komunikasi Visual

Sektor Desain Komunikasi Visual adalah sektor yang berfokus pada penggunaan elemen visual untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens. Ini mencakup berbagai bentuk desain yang menggabungkan teks, gambar, grafik, dan multimedia untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan menarik.

Berdasarkan dari 5 sektor ekonomi kreatif yang paling mendominasi di Surabaya, terdapat 3 sub sektor ekonomi kreatif yang paling banyak diminati oleh para pelaku ekonomi kreatif muda adalah *Fashion*, Seni Pertunjukan, dan Desain Komunikasi Visual. Menurut laporan Bappeda Jawa Timur (2024), Surabaya dikenal sebagai kota dengan jumlah pelaku ekonomi kreatif muda yang signifikan di sektor *Fashion*. Dukungan terhadap sektor ini diwujudkan melalui berbagai acara, seperti *Surabaya Fashion Parade*, yang rutin

diselenggarakan setiap tahun. Acara ini menjadi wadah bagi para pelaku kreatif muda untuk memamerkan, mengenalkan, dan memasarkan produk-produk mereka, sehingga mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Selain itu, sektor ini menunjukkan potensi besar sebagai penggerak ekonomi kreatif di Surabaya.

Seni pertunjukan juga menjadi subsektor yang dominan, khususnya pada cabang modern seperti *modern dance*, *stand-up comedy*, dan teater. Melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, berbagai program telah dilaksanakan untuk mendukung seniman muda di bidang ini, salah satunya adalah Parade Teater Jawa Timur 2022. Acara tersebut, dengan tema "*Move Forward*" mengundang enam kreator muda untuk menampilkan karya mereka. Parade ini tidak hanya berfungsi sebagai panggung apresiasi, tetapi juga sebagai ajakan untuk terus berinovasi, menggali kreativitas, dan mengekspresikan ide secara luas. Kegiatan seperti ini memperlihatkan betapa pentingnya peran seni pertunjukan dalam mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif di Surabaya.

Sementara itu, *Desain Komunikasi Visual* juga menjadi subsektor yang sangat diminati, didorong oleh keberadaan program studi terkait di berbagai institusi pendidikan tinggi di Surabaya, seperti Unesa, ITS, dan UPN Veteran Jawa Timur. Ketersediaan pendidikan formal di bidang ini menciptakan ekosistem yang mendukung lahirnya banyak pelaku ekonomi kreatif muda dengan keahlian di bidang desain visual. Hal ini membuka peluang besar bagi mereka untuk berkontribusi dalam berbagai sektor industri, mulai dari pemasaran digital hingga pembuatan konten kreatif yang berbasis teknologi.

### **C. Klasifikasi Ruang pada *Creative Center***

Klasifikasi ruang utama ada sebuah *Creative Center* biasanya melibatkan tiga kategori utama yaitu ruang kreatif, ruang kerja sama, dan ruang *markerspace*. (Hubs & Di, n.d.). Ruang kreatif adalah sebuah ruangan atau area dimana ide ide kreatif diwujudkan menjadi produk nyata. Pada ruangan ini mencakup studio seni, ruang perekaman, dan laboratorium digital. Pada ruang kerja sama adalah ruang yang dapat digunakan oleh para pelaku ekonomi kreatif

untuk berdiskusi dan bekerja sama. Ruangan ini mencakup *co-working space* dan ruang rapat. (Cohender, Grandadam, Simon, 2010). Pada ruang *markerspace* merupakan tempat dimana para individu dapat berkumpul untuk berkolaborasi dan menciptakan berbagai proyek. Pada ruangan ini mencakup ruang *workshop*.

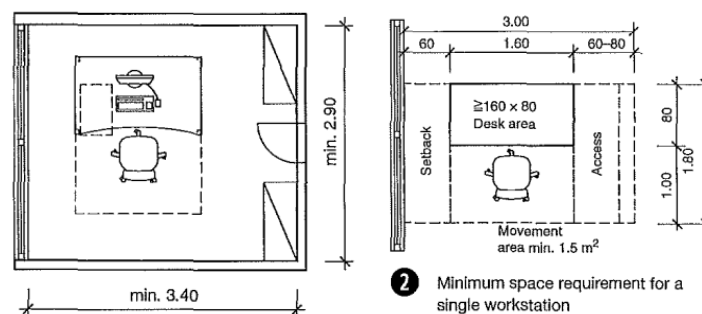
#### D. Standar Ruang pada *Creative Center*

*Creative Center* merupakan sebuah fasilitas yang mewadahi berbagai macam subsektor ekonomi kreatif. Keberagaman subsektor ekonomi kreatif ini memerlukan adanya pertimbangan kenyamanan, keberlanjutan, serta fleksibilitas ruang untuk dapat mengakomodasikan kompleksitas kegiatan yang ada. (Santoso et al., 2021). Berikut adalah karakteristik dan standard ruangan pada masing-masing sektor.

##### 1. Sektor *Fashion*

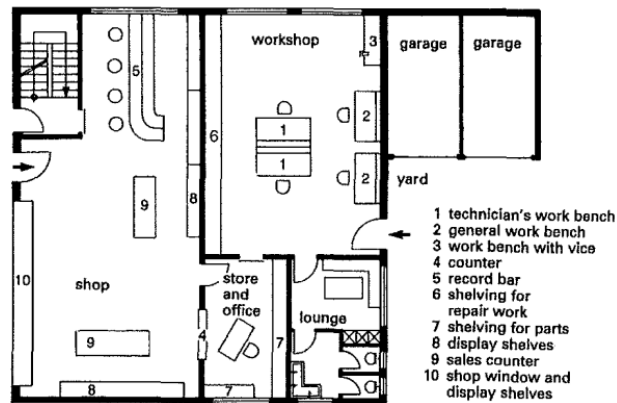
Dalam sektor ini melibatkan beberapa aktivitas kreatif yang cukup kompleks dan membutuhkan ruang gerak yang lebih. Untuk mengakomodasi aktivitas tersebut, diperlukan sebuah ruang berupa *Markerspace* sebagai tempat produksi poduk, studio untuk membuat konsep, berinovasi dan mengeksplorasi desain baru. Selain itu, juga dibutuhkan sebuah ruang untuk seminar, pelatihan, dan diskusi strategi pemasaran berupa Ruang *Workshop*, serta Gudang untuk penyimpanan barang.

- *Studio Fashion*



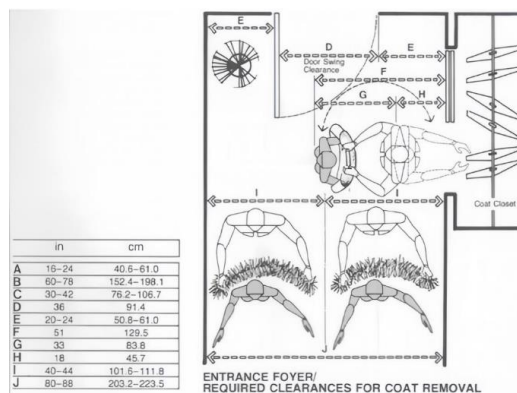
Gambar 2. 5 Standar Studio Fashion  
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 1996

- Ruang Workshop



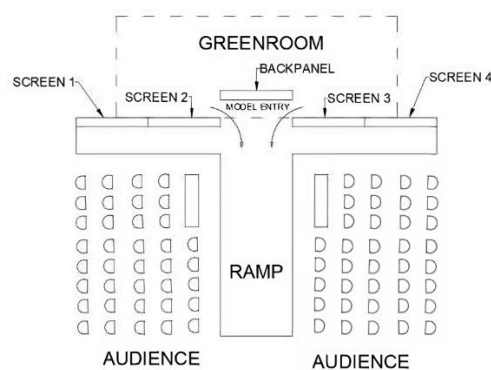
Gambar 2. 6 Standar Ruang Workshop  
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 1996

- Dress Up Room



Gambar 2. 7 Standar Dress Up Room  
Sumber: Human Dimension & Interior Spaces, 1979

- Catwalk Stage

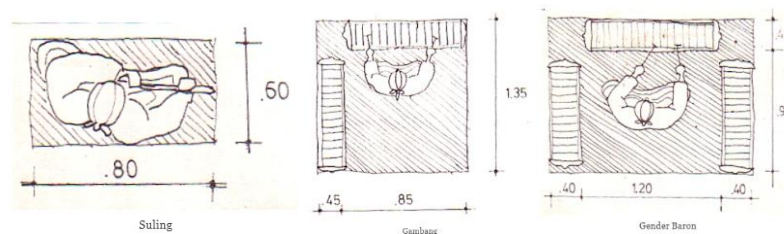


Gambar 2. 8 Standar Fashion Catwalk  
Sumber: UKDiss, 2019

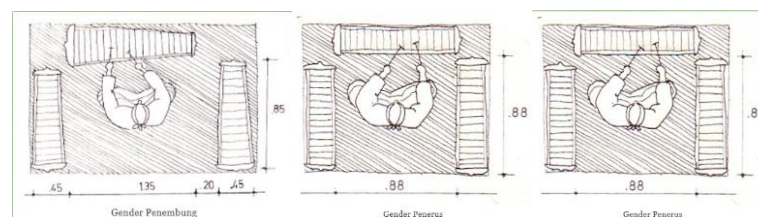
## 2. Sektor Seni Pertunjukkan

Dalam sektor ini melibatkan beberapa aktivitas kreatif yang cukup kompleks dan membutuhkan ruang gerak yang lebih. Para pelaku ekonomi kreatif di sektor ini tentunya dilakukan lebih dari dua orang, sehingga perlunya fleksibilitas ruang yang dapat beradaptasi untuk beberapa kegiatan yang berbeda dengan dimensi ruang yang sama. Dalam sektor ini, terdapat beberapa jenis seni pertunjukkan yang berkembang di Surabaya seperti Tari, Wayang Kulit, dan Ludruk. Berikut merupakan standard persyaratan ruang untuk sektor Seni Pertunjukkan.

- Ruang Latihan Wayang Kulit dan Ludruk

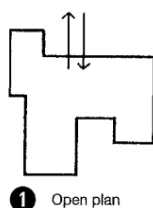


Gambar 2. 9 Standar Ruang Gamelan  
Sumber: Masandhy, 2011



Gambar 2. 10 Standar Ruang Gamelan  
Sumber: (Masandhy, 2011)

- Ruang Latihan Tari

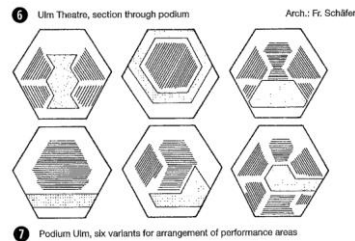


Open plan → ❶: large and visually autonomous items on display, free circulation, function rooms in basement.

Gambar 2. 11 Standar Ruang Latihan

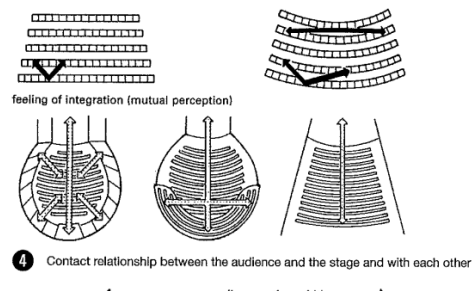
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 2012

- Teater



Gambar 2. 12 Standar Teater  
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 2012

- Auditorium

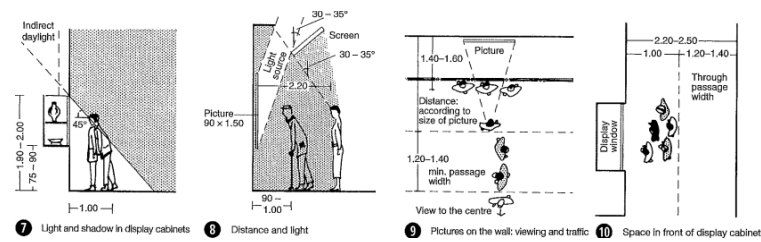


Gambar 2. 13 Standar Auditorium  
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 2012

### 3. Sektor Desain Komunikasi Visual

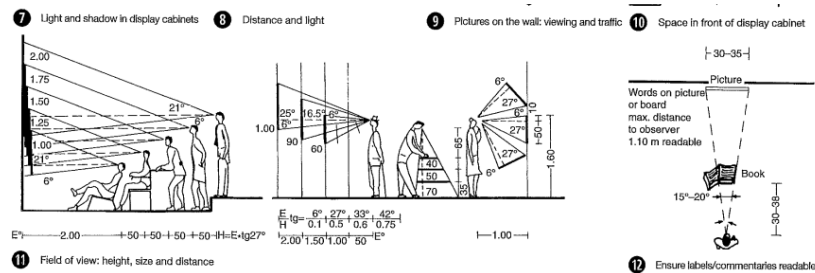
Aktivitas pada sektor ini mencakup berbagai karya seperti desain grafis, ilustrasi, dan media digital lainnya. Untuk mendukung aktivitas ini, diperlukan beberapa ruang, yaitu ruang studio untuk bereksperimen dan mengembangkan konsep desain guna menghasilkan karya yang inovatif, ruang pertemuan untuk berdiskusi dan berkolaborasi, serta ruang galeri sebagai tempat untuk memamerkan hasil karya kepada publik. Berikut adalah standar persyaratan ruang pada sektor ini.

- Ruang Pameran



Gambar 2. 14 Standar Ruang Pameran

Sumber: Ernst and Peter Neufert, 2012



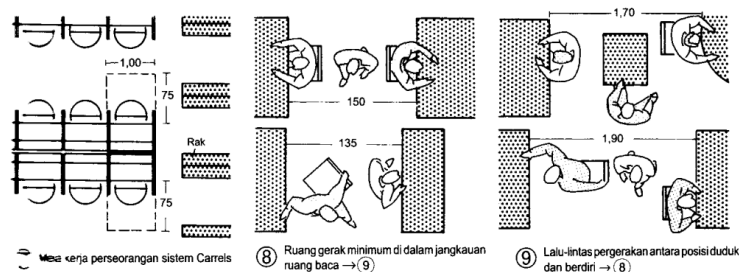
Gambar 2. 15 Standar Ruang Pameran

Sumber: Ernst and Peter Neufert, 2012

#### 4. Fasilitas Bersama

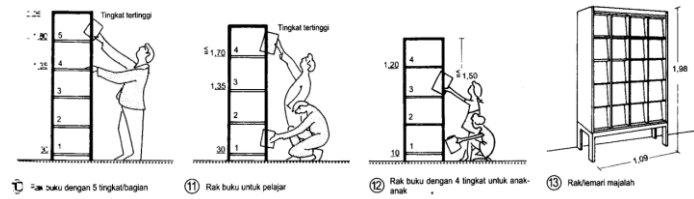
Selain memfasilitasi beberapa sektor ekonomi kreatif tersebut, *Creative Center* juga memfasilitasi kegiatan komunal, seperti Perpustakaan, dan *Co-Working Space*. Masing masing fasilitas bersama ini harus memiliki ukuran yang sesuai untuk mendukung kolaborasi antara pelaku ekonomi kreatif.

- Perpustakaan

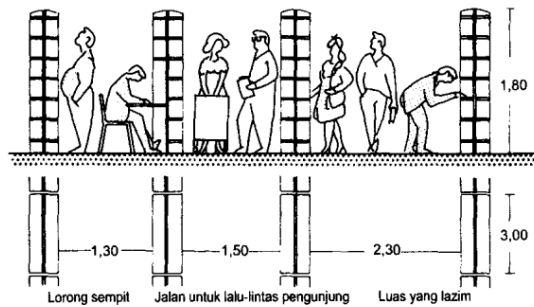


Gambar 2. 16 Standar Perpustakaan

Sumber: Ernst and Peter Neufert, 1996



Gambar 2. 17 Standar Perpustakaan  
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 1996



Gambar 2. 18 Standar Perpustakaan  
Sumber: Ernst and Peter Neufert, 1996

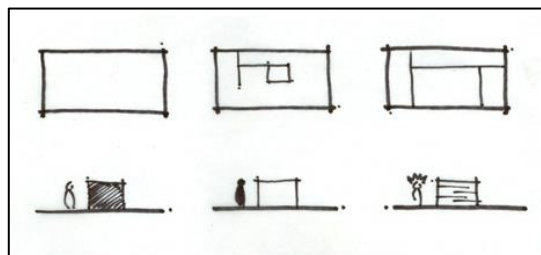
### E. Fleksibilitas Ruang

Fleksibilitas Ruang merujuk pada kemampuan suatu ruang untuk beradaptasi dengan berbagai fungsi dan kebutuhan pengguna tanpa memerlukan perubahan struktural yang signifikan. Ruang yang fleksibel memungkinkan penyesuaian seiring waktu berdasarkan kebutuhan yang berubah.

- **Geoff (2007)**

Menurut Geoff (2007) terdapat lima prinsip fleksibilitas ruang dalam arsitektur. Beberapa unsur fleksibilitas yang diklasifikasikan oleh Geoff diantaranya.

1. Adaptasi (*Adaptable*)



Gambar 2. 19 *Adaptable*  
Sumber: Geoff, 2007

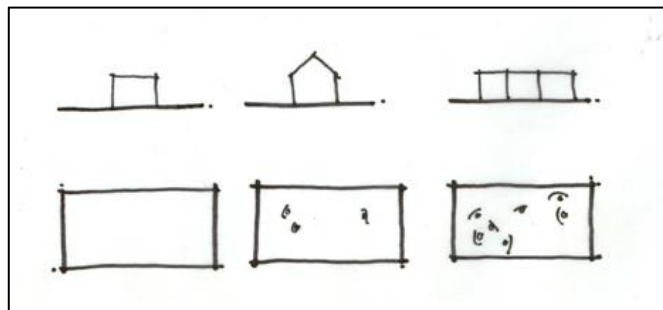
Struktur yang dapat disesuaikan memiliki partisi yang dapat diubah posisinya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tata letak ruang yang sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka. Dengan demikian, setiap pengguna dapat menciptakan lingkungan yang paling sesuai dengan aktivitas mereka, dan meningkatkan kenyamanan dan fungsionalitas ruang tersebut.



Gambar 2. 20 Artcor Creative Center  
Sumber: Archdaily.com, 2019

Pada gambar 2.20 merupakan pemanfaatan prinsip *adaptable* pada gedung *creative center*, tepatnya pada Artcor Creative Center. Pada *creative center* ini menggunakan *furniture* yang mudah dipindahkan pada beberapa ruangan seperti pada ruang musik dan ruang *workshop*. Penggunaan furniture pada *creative center* ini dikarenakan lahan yang cukup sempit, sehingga memerlukan alternatif untuk dapat mengakomodasikan berbagai kegiatan yang terlaksana pada bangunan tersebut.

## 2. Universal



Gambar 2. 21 Universal  
Sumber: Geoff, 2007

Konsep ini menekankan kemudahan adaptasi dalam berbagai konteks dan penggunaan. Bangunan yang dirancang dengan prinsip ini sering kali menggunakan denah terbuka (*open plan*) dan desain bebas tipologi. Hal ini

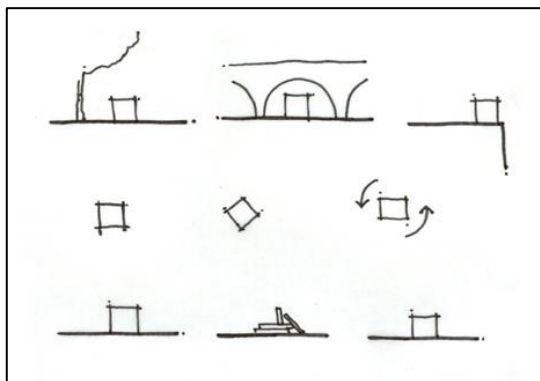
memungkinkan ruang tersebut untuk diubah dan disesuaikan sesuai kebutuhan yang berbeda.



Gambar 2. 22 Miniso Mexico Office  
Sumber: Archdaily.com, 2019

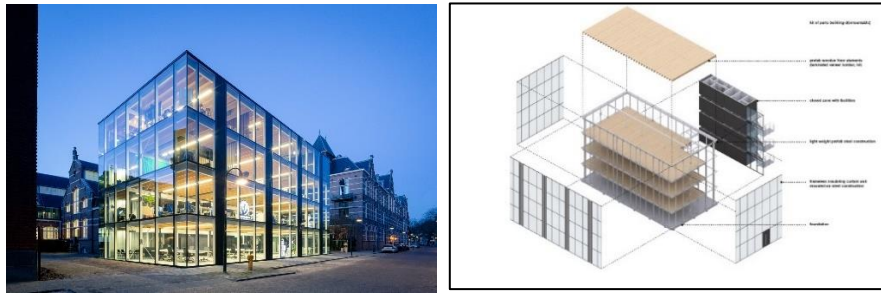
Pada gambar 2.22 merupakan pemanfaatan prinsip universal. Prinsip ini sering ditemukan pada bangunan perkantoran. Karena kompleksitas aktivitas pengguna, maka membutuhkan sebuah rancangan desain yang mampu mengakomodasikan berbagai kegiatan tersebut. Pada denah gedung Miniso Mexico Office, *open plan* dimanfaatkan pada area kerja karyawan, dengan menggunakan partisi kayu untuk membedakan zona ruangan.

### 3. Moveable



Gambar 2. 23 Moveable  
Sumber: Geoff, 2007

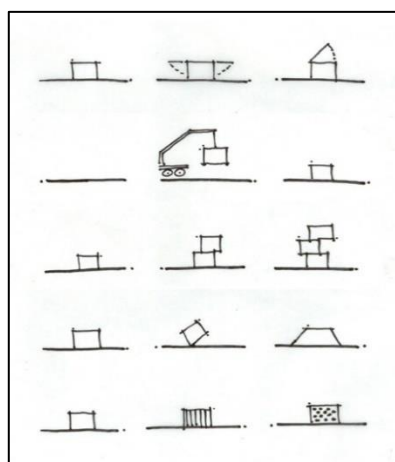
Pada konsep ini, struktur bangunan memungkinkan untuk direlokasi atau direposisi dengan mudah. Seperti bangunan yang dapat dirobohkan dan dipasang kembali di lokasi lain. Dengan adanya prinsip ini, memudahkan bangunan untuk beradaptasi terhadap perubahan lokasi.



Gambar 2. 24 *Building D(emountable)*  
Sumber: (González, 2020)

Pada gambar 2.24 merupakan pengaplikasian prinsip *moveable* pada sebuah bangunan. *Building D(emountable)* merupakan bangunan yang mampu dibongkar dan dipasang ditempat lain. Pada bangunan ini tidak menggunakan struktur massif, sehingga bangunan dapat dengan mudah untuk direlokasi dan direposisi. Bagian dari bangunan *D(emountable)* terdiri dari kit yang dioptimalkan secara rasional dengan baja, prefabrikasi, dan struktur pendukung utama yang ramping. Selain itu, bangunan ini juga tidak memiliki bingkai jendela, penggunaan kaca isolasi dua lapis dipasang langsung pada struktur baja yang dilengkapi profil sekrup yang dilas.

#### 4. *Transformable*



Gambar 2. 25 *Transformable*  
Sumber: Geoff, 2007

Menurut Geoff, bangunan fleksibel juga dicirikan dengan desain modular dan kemampuan bertransformasi serta menawarkan solusi yang dinamis dan adaptif untuk kebutuhan ruang yang terus berubah. Desain modular

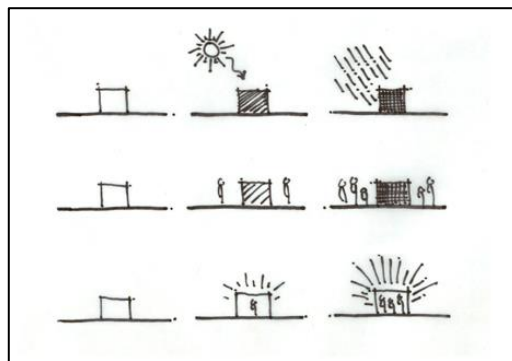
memungkinkan penambahan atau pengurangan unit atau komponen sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 26 Rumah Mazzini  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Pada gambar 2.26 merupakan pengaplikasian prinsip *transformable* pada sebuah rumah hunian *Mazzini* yang menggunakan baja galvanis sebagai struktur utama rumah. Rumah ini dapat dengan mudah dipindahkan, karena tidak memiliki struktur massif.

#### 5. *Responsive*



Gambar 2. 27 Responsive  
Sumber: Geoff, 2007

Prinsip terakhir yang diklasifikasikan oleh Geoff adalah *Responsive*, dimana bangunan dapat merespon berbagai rangsangan eksternal dari lingkungan luar.



Gambar 2. 28 Material Naturclad-B  
Sumber: Archdaily.com, 2023

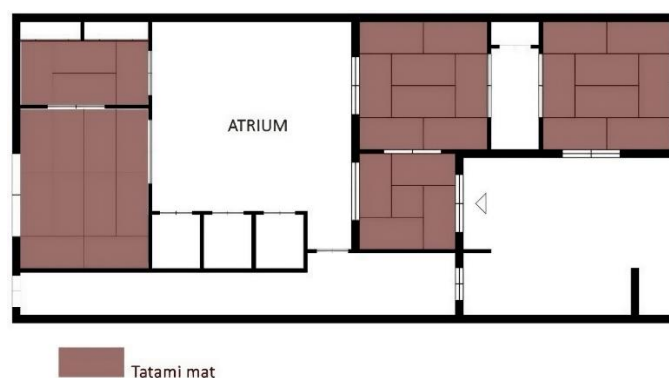
Pada gambar 2.28 merupakan pengaplikasian prinsip *responsive*. Untuk dapat merespon rangsangan dari luar, bangunan diusahakan menggunakan material yang dapat tahan terhadap cuaca maupun lingkungan luar. Pada bangunan terlampir, menggunakan material berupa Naturclad-B atau yang disebut sistem panel kayu berkualitas tinggi dan bebas perawatan yang dirancang. Material ini mampu menghadapi kondisi cuaca ekstrim, tahan terhadap air dan panas, serta penghalang terhadap kebisingan eksternal.

- **Rand Askar., et al (2021)**

Rand Askar, Luis Braganca, dan Helena Gervasio (2021) dalam risetnya yang berjudul “*Adaptability of Buildings: A Critical Review on the Concept Evolution*” telah melakukan penelitian tentang kemampuan beradaptasi bangunan dan meninjau kritis tentang evolusi konsep. Dalam penelitian tersebut mereka mendefinisikan fleksibilitas ruang sebagai arsitektur yang komponen-komponen spesifiknya dapat diubah sebagai respon terhadap rangsangan eksternal, misalnya pengguna atau lingkungan. Dalam hal ini, jenis perubahan dalam bangunan berupa fleksibilitas spasial dan keterbukaan konstruksi. Perubahan bangunan ini menyesuaikan dengan lingkungan sosial, ekonomi, dan fisik, serta kebutuhan dan harapan pengguna. Dalam penelitian ini, mereka juga menjabarkan beberapa faktor pendukung dari konsep adaptasi. Beberapa faktor tersebut dijabarkan sebagai berikut.

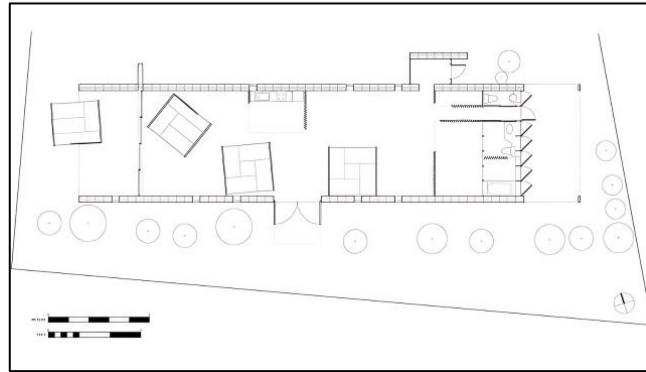
## 1. Open Building

Ide di balik pendekatan bangunan terbuka pertama kali diperkenalkan oleh Stichting Architecten Research (SAR) dan melalui arsitek terkemuka seperti N.J. Habraken pada tahun 1960-an. Dalam bukunya yang berjudul *Supports: An alternative to mass housing*, Habraken mengkritik kondisi keseragaman yang dialami oleh banyak perumahan atau bangunan dan menunjukkan bahwa arsitektur tidak dapat memenuhi keragaman masyarakat dengan memaksakan keputusan desain yang seharusnya dibuat oleh penghuni. Dengan adanya hal tersebut Habraken menganjurkan pemisahan antara dua elemen bangunan yaitu pondasi bangunan yang terdiri dari struktur tetap yang terdiri dari pilar struktur, balok, pelat, dan lainnya, serta pelengkap atau *fill-out* seperti jendela, pintu, dinding interior, dan perabot yang dibentuk dari komponen fleksibel dan dapat mengalami perubahan secara berulang. Contoh yang menonjol dalam prinsip ini adalah bangunan rumah Jepang yang mendekati fleksibilitas spasial dengan menggunakan denah persegi panjang untuk pembagian yang mudah untuk sistem partisi yang dapat dipindah-pindahkan dalam elemen interior. (Askar et al., 2021)



Gambar 2. 29 Denah Rumah Jepang  
Sumber: Askar et al., 2021

Salah satu contoh rumah yang menerapkan penggunaan denah tatami adalah *Naked House* oleh Shigeru Ban. Pada rancangan rumah ini, arsitek menggunakan susunan ruang yang dapat disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan oleh setiap anggota keluarga.

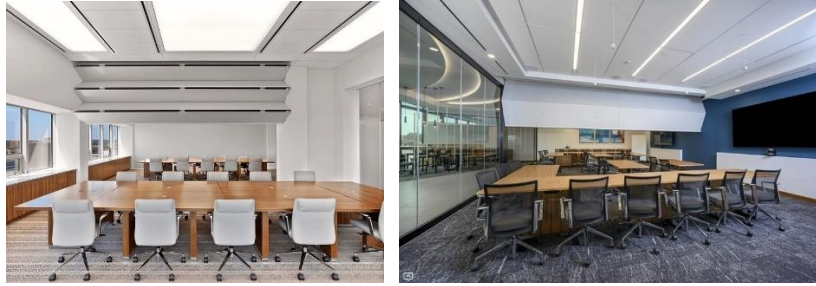


Gambar 2. 30 Denah *Naked House*  
 Sumber: Archdaily.com, 2015

Untuk memaksimalkan efektifitas penggunaan ruang, rumah ini dirancang dengan tapak bangunan berbentuk persegi panjang dengan tipologi bangunan 2 lantai tanpa dinding dalam. Keinginan pengguna untuk dapat mengakomodasi kebutuhan ruang para penghuni rumah, maka terdapat 4 ruang privat yang mudah dipindahkan. Pada ruangan ini, terdapat sedikit furniture ruangan agar mudah dipindahkan dan digerakkan ke berbagai arah sesuai dengan kebutuhan ruangan pengguna. Pada gambar 2.30, pergerakan ruangan didalam rumah bertujuan agar penghuni rumah dapat dengan mudah mengatur susunan ruang privat masing-masing, sesuai dengan komposisi aktivitasnya.

## 2. *Shearing Layers and Decomposition Buildings*

Metode dekomposisi telah mengalami keterbaruan dengan menggunakan strategi inovatif dan efisien yang memanfaatkan *Smart Building*. Memahami komposisi bangunan dan mengidentifikasi struktur temporernya menjadi strategi yang penting untuk memungkinkan kapasitas adaptasi dengan memberikan fleksibilitas pada struktur atau komponen dengan daya tahan yang lebih lama. (Askar et al., 2021)



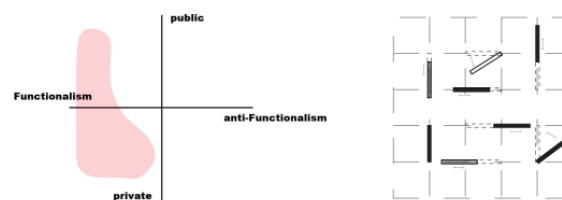
Gambar 2. 31 Smart Building  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Pada gambar 2.30, merupakan pengaplikasian *Smart Building* dengan menggunakan dinding partisi otomatis untuk membagi interior ruangan. Dengan adanya pengaplikasian dinding partisi otomatis ini, memudahkan pengguna untuk memperluas interior ruangan dengan cepat sesuai kebutuhan mereka.

- **Kim (2008)**

Dalam mencapai Fleksibilitas Ruang yang maksimal, terdapat berbagai metode rancang, diantaranya adalah:

1. *Flexibility by Operational Elements*



Gambar 2. 32 *Flexibility by Operational Elements*  
Sumber: Kim, 2008

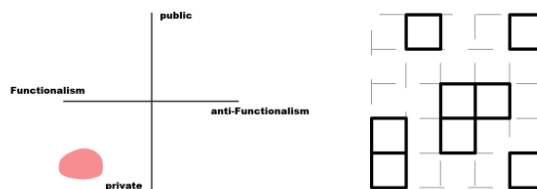
Metode rancang ini adalah salah satu prinsip dalam desain arsitektur yang memungkinkan ruang untuk beradaptasi dengan berbagai kebutuhan dan fungsi tanpa memerlukan perubahan besar atau renovasi. Prinsip ini berfokus pada penggunaan elemen-elemen yang fleksibel dan multifungsi seperti penggunaan perabotan yang mudah dipindahkan, partisi untuk membatasi antar ruang, dan lantai yang dapat diakses serta dirancang untuk memungkinkan perubahan dan penyesuaian yang cepat dan mudah.



Gambar 2. 33 Montreal Museum of Fine Arts  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Sebagai contoh pengaplikasian prinsip ini, pada gambar 2.32 menunjukkan bahwa prinsip *Flexibility by Operational Elements* telah diterapkan pada Montreal Museum of Fine Arts. Pada museum tersebut, pada beberapa showcase menggunakan roda agar mudah untuk mengubah tatanan ruangan sesuai dengan kebutuhan museum tersebut.

## 2. *Flexibility by Modular System*



Gambar 2. 34 Flexibility by Modular Systems  
Sumber: Kim, 2008

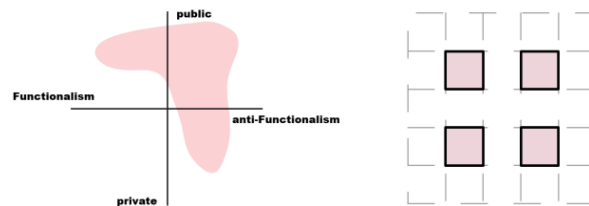
Metode rancang ini merupakan salah satu prinsip yang memungkinkan ruang untuk beradaptasi dengan berbagai kebutuhan dan fungsi melalui penggunaan modul-modul standar yang dapat digabungkan atau diubah sesuai kebutuhan. Pengaplikasian prinsip ini dapat dilakukan dengan menggunakan sistem unit ruang modular, panel dinding, dan elemen struktural yang seragam.



Gambar 2. 35 Casa de Madera  
Sumber: Archdaily.com, 2016

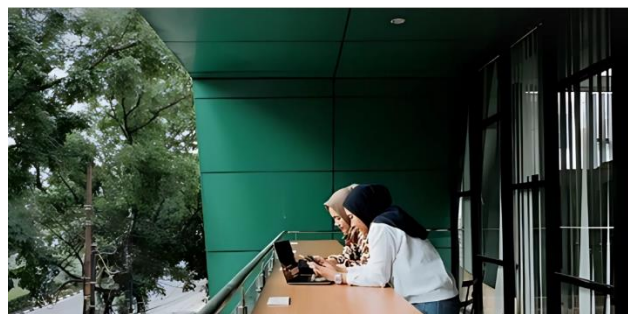
Pada gambar 2.34 merupakan pengaplikasian prinsip *Flexibility by Modular System* pada bangunan Casa de Madera. Bangunan ini secara keseluruhan menggunakan material kayu dengan sistem konstruksi modular, sebagai tujuan untuk menjaga dan tidak merusak ekosistem alam sekitar. Selain itu, penggunaan sistem modular ini memudahkan pengguna untuk memindahkan rumah hunian tanpa membongkar secara keseluruhan.

### 3. *Flexibility by Arrangement of Spaces*



Gambar 2. 36 Flexibility by Arrangements of Spaces  
Sumber: Kim, 2008

Metode ini memungkinkan ruang untuk beradaptasi dengan berbagai kebutuhan dan fungsi melalui pengaturan tata letak ruang yang efisien dan disesuaikan. Prinsip ini berfokus pada desain tata letak ruang atau *layout* yang memungkinkan perubahan penggunaan ruang. Pengaplikasian prinsip ini dapat dilakukan dengan cara membagi zoning dan mengidentifikasi hubungan antar ruang, sehingga dapat saling mendukung fungsionalitasnya. Selain itu, ruang transisi dan multifungsi juga dapat digunakan dalam prinsip ini, seperti koridor luas yang dapat digunakan sebagai ruang pameran atau ruang pertemuan *informal*.

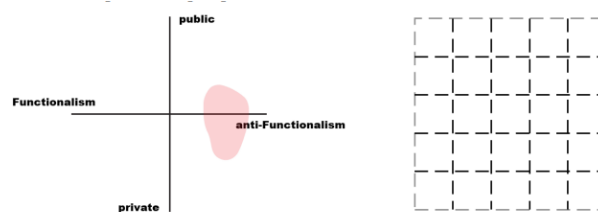


Gambar 2. 37 Balkon Bandung Creative Hub  
Sumber: Creative Hub Bandung, 2024

Pada gambar 2.36 merupakan penerapan prinsip *flexibility by arrangement of spaces*. Area tersebut merupakan sebuah balkon yang dipergunakan sebagai ruang *coworking space* atau ruang pertemuan informal.

#### 4. *Flexibility by Erasing Programs*

Metode ini memungkinkan ruang untuk beradaptasi dengan berbagai kebutuhan dan fungsi melalui penghapusan atau meminimalisasi program-program yang kaku dan spesifik. Dengan cara ini, ruang-ruang dirancang untuk menjadi lebih generik dan dapat diubah-ubah sesuai dengan berbagai penggunaan yang berbeda tanpa perlu modifikasi yang besar. Sebagai contohnya adalah membuat ruang yang dapat dengan mudah disesuaikan untuk berbagai fungsi atau kegiatan.



Gambar 2. 38 Flexibility by Erasing Programs  
Sumber: Kim, 2008

Berdasarkan dari beberapa prinsip fleksibilitas ruang yang dikemukakan oleh Geoff (2007), Kim (2008), dan Rand Askar (2021), maka dapat disimpulkan bahwa:

Tabel 2. 1 Prinsip Fleksibilitas

|                   | Prinsip                                    |                                                    |                                          |                                        |                   |
|-------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------|
|                   | a                                          | b                                                  | c                                        | d                                      | e                 |
| <b>Geoff</b>      | <i>Adaptable</i>                           | <i>Universal</i>                                   | <i>Moveable</i>                          | <i>Transformable</i>                   | <i>Responsive</i> |
| <b>Rand Askar</b> | <i>Open Building</i>                       | <i>Shearing Layers and Decomposition Buildings</i> | -                                        | -                                      | -                 |
| <b>Kim</b>        | <i>Flexibility by Operational Elements</i> | <i>Flexibility by Modular System</i>               | <i>Flexibility by Arrangement Spaces</i> | <i>Flexibility by Erasing Programs</i> | -                 |

Sumber: Analisa Penulis, 2024.

### 2.1.3. Studi Kasus

#### A. Malang Creative Center



Gambar 2. 39 Malang Creative Center  
Sumber; Google.com

Malang Creative Center (MCC) merupakan sebuah langkah strategis yang diinisiasi oleh Pemerintah Kota Malang melalui Dinas Koperasi, Perindustrian, dan Perdagangan sebagai wujud komitmen dalam mengelola, mengembangkan, dan menjaga keberlanjutan ekosistem Ekonomi Kreatif (Ekraf) di Kota Malang. Dengan visi untuk menjadi katalis utama dalam pertumbuhan ekonomi kreatif lokal, MCC dirancang sebagai wadah yang inklusif bagi para pelaku Ekraf untuk berkumpul, berbagi ide, berinovasi, dan berkolaborasi lintas subsektor. Tempat ini tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk berkarya, tetapi juga menawarkan berbagai fasilitas dan program pendukung seperti pelatihan, seminar, pameran, dan inkubasi bisnis kreatif.

**a. Nama Objek :** *Malang Creative Center*

**b. Aspek Lokasi**

*Malang Creative Center* terletak di Jl. Ahmad Yani No.53, Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur. Lokasi MCC cukup strategis karena terletak di jalan primer yang dapat dilewati oleh segala jenis kendaraan secara mudah. Batasan lokasi MCC antara lain:



Gambar 2. 40 Batasan Malang Creative Center  
Sumber: Analisis Penulis

- Sebelah Utara: Masjid Jami' Blimbing
- Sebelah Selatan: SD Islam Sabilillah Malang 1
- Sebelah Timur: Rumah Penduduk
- Sebelah Barat: Rumah Penduduk

#### c. Aksesibilitas

Malang *Creative Center* memiliki aksesibilitas yang memadai dan mudah untuk dicapai. Malang *Creative Center* dapat diakses melalui Jalan Raya Gempol-Malang, Jalan Borobudur dan Jalan Laksda Adi Sucipto dengan masing-masing jalan memiliki bentang lebar yang cukup besar  $\pm 10$  m, sehingga kendaraan darat seperti roda dua, roda empat, dan bus dapat mengakses dengan mudah. Pada sekitar site juga terdapat trotoar sekitar  $\pm 2$  m untuk memfasilitasi para pejalan kaki.

#### d. Fasilitas & Ruang

Malang *Creative Center* memiliki beberapa fasilitas yang menunjang para pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya dan berkolaborasi antar para pelaku ekonomi kreatif. Ruang-ruang tersebut terbagi menjadi 3 zona, diantaranya:

##### A. Markerspace

Pada zona *Markerspace*, terdapat beberapa ruangan yang mengakomodasikan para pelaku ekonomi kreatif untuk melakukan

pengembangan kreativitas mereka. Ruangan yang termasuk dalam zona ini antara lain:

- a. Ruang Kelas
- b. Studio Musik
- c. *Fashion Room*
- d. *Animation & Motion Capture Studio*
- e. Studio Fotografi
- f. Studio *Games*
- g. Ruang Broadcast
- h. Ruang *Podcast*
- i. *Open Public Space*
- j. *Food Lab*
- k. Ruang Komputer
- l. Workshop Batik
- m. Workshop Seni

B. *Creative Space*

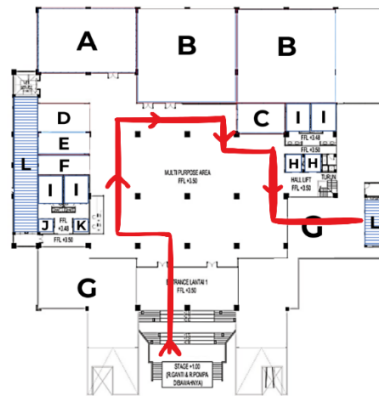
- a. Galeri UMKM

C. *Communal Space*

- a. Perpustakaan
- b. Komersil
- c. *Co-Working Space*
- d. Bioskop
- e. *Creative Design Store*

**e. Aspek Fleksibilitas Ruang**

Bangunan Malang *Creative Center* memiliki satu massa yang mengakomodasikan berbagai fasilitas ruang untuk para pelaku ekonomi kreatif. MCC terletak di zona padat penduduk, sehingga tipologi bangunan vertikal.

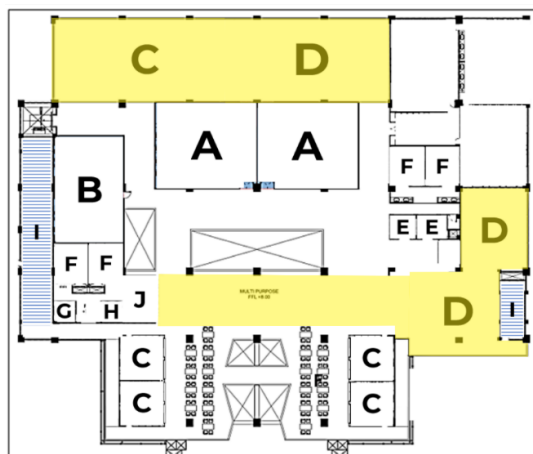


Gambar 2. 41 Sirkulasi Malang *Creative Center*  
Sumber: Google.com

Pola sirkulasi yang digunakan pada bangunan ini adalah pola sirkulasi linear, dimana ruang-ruang berjajar dan pengunjung dapat mengakses ruangan secara keseluruhan. Pola sirkulasi linear sangat cocok digunakan pada bangunan yang memiliki lahan yang cukup sempit, dikarenakan dapat memaksimalkan penggunaan ruang dan meminimalkan area yang terbuang untuk difungsikan sebagai area pergerakan.

Kekompleksan ruang yang terdapat pada Malang *Creative Center* tentunya membutuhkan fleksibilitas agar dapat mengakomodasikan berbagai kegiatan kreatif yang ada di Bandung. Berikut merupakan kajian fleksibilitas ruang dari Malang *Creative Center*.

- Fleksibilitas Ruang Menurut Geoff



Gambar 2. 42 Fleksibilitas Ruang pada Malang *Creative Center*  
Sumber: Google.com

Dari prinsip fleksibilitas ruang yang diklasifikasikan oleh Geoff (2007), Pada Bangunan Malang *Creative Center* menerapkan tiga prinsip fleksibilitas ruang, yaitu *Adaptable*, dan *Universal*. Pada Malang *Creative Center*, prinsip *Adaptable* dapat ditemui dengan adanya beberapa furniture ruangan yang dapat dipindahkan dengan mudah.



Gambar 2. 43 Ruang *Design Archives MCC*  
Sumber: Youtube.com



Gambar 2. 44 Ruang *Design Archives MCC*  
Sumber: Youtube.com

Penggunaan furniture yang mudah dipindahkan ini memberikan manfaat bagi para pengguna atau pelaku kreatif untuk memanfaatkan ruangan dengan lebih leluasa dan dapat menyesuaikan kebutuhan ruangan dengan cara mengatur kembali layout furniture pada ruangan tersebut.

Selain itu, ruangan dapat dialokasikan untuk berbagai macam kegiatan dengan dimensi ruang yang sama.

Prinsip *Universal* dapat ditemui dengan penggunaan *open plan* yang dapat direlokasikan di berbagai macam jenis kegiatan dengan dimensi yang sama namun aktivitas yang berbeda.



Gambar 2. 45 *Open Public Space*  
Sumber: Youtube.com

Terlihat pada Gambar 2.45, penggunaan *Open Plan* di gedung ini terletak pada area *Open Public Space* yang dapat memberikan beberapa desain layout pada pelaku kreatif yang menggunakannya.



Gambar 2. 46 *Open Public Space*  
Sumber: Google.com

Pada dimensi yang sama, *Open Public Space* dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi kreatif di sub sektor lainnya. Terlihat pada gambar 2.46, *Open Public Space* diubah menjadi ruang pameran dalam skala kecil

maupun skala besar. *Open Plan* menjadi salah satu solusi untuk mengakomodasikan berbagai kompleksitas kebutuhan ruang yang ada pada sektor ekonomi kreatif.

- **Fleksibilitas Ruang Menurut Rand Askar**

Pada bangunan ini tidak ditemukan prinsip *Open Building*, dikarenakan pada bangunan Bandung *Creative Hub* menggunakan dinding massif untuk memisahkan antar ruang. Partisi hanya digunakan pada beberapa ruang untuk pemisah satu ruang dan digunakan pada aktivitas tertentu saja, seperti ruang pameran yang bisa diberikan partisi untuk membedakan zona pameran. Selain itu, tidak ditemukan juga prinsip *Shearing Layers and Decomposition Buildings*, dikarenakan bangunan ini dirancang dengan struktur massif yang tidak dapat diubah secara fleksibel.

- **Fleksibilitas Ruang Menurut Kim**

Pada bangunan ini menerapkan beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Kim. Prinsip *Flexibility by Operational Elements* diterapkan pada beberapa ruangan pada bangunan ini, seperti Ruang Pameran, Perpustakaan, *Co Working Space*, Studio Tari, dan Ruang Kelas. Penggunaan perabotan yang fleksibel ini memudahkan pengguna untuk mengatur layout sesuai dengan kebutuhan ruang.



Gambar 2. 47 Furniture Malang *Creative Center*  
Sumber: Google.com

Selain itu, prinsip lain yang digunakan adalah prinsip *Arrangement Of Spaces* penggunaan prinsip ini dapat ditemukan pada area Ruang Pameran

yang fleksibel digunakan dengan berbagai macam pengaturan layout, karena Ruang Pameran berupa open plan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang pameran.

#### **f. Struktur Bangunan**

Malang *Creative Center* merupakan bangunan bertingkat dengan tipologi struktur bangunan yang sesuai dengan standar peraturan bangunan tinggi. Struktur pada bangunan ini secara umum menggunakan sistem rangka kolom dan balok beton bertulang. Penggunaan struktur bangunan yang massif ini membuat bangunan Malang *Creative Center* ini tidak dapat dibongkar dengan mudah. Karena ini, dapat memengaruhi fleksibilitas ruang yang dipatok pada struktur yang telah digunakan. Sehingga, hanya ada beberapa prinsip fleksibilitas ruang saja yang dapat digunakan.

#### **B. Bogor Creative Center**



Gambar 2. 48 Bogor Creative Center  
Sumber: Archdaily.com, 2021

Bogor *Creative Center* dirancang bagi orang-orang kreatif di Bogor dan menjadi tempat untuk mengembangkan ide dan berkolaborasi. BCC memiliki ruang terbuka publik yang difungsikan sebagai ruang kegiatan kolektif. Selain itu, BCC juga berperan sebagai ruang inspirasi, dimana para seniman, desainer, dan para pelaku ekonomi kreatif lainnya dapat menemukan dorongan untuk menciptakan karya-karya inovatif.

Bangunan ini memiliki nilai sejarah yang kuat, dengan lahan seluas 1,3 hektare, dengan bangunan eksisting yang berusia hampir 200 tahun yang

dibangun di masa kolonial Belanda. Lokasi yang strategis, berdekatan dengan Taman Hutan Raya Bogor, menjadikan pusat kreatif ini sangat menonjol namun tetap harmonis dengan bangunan sekitarnya.

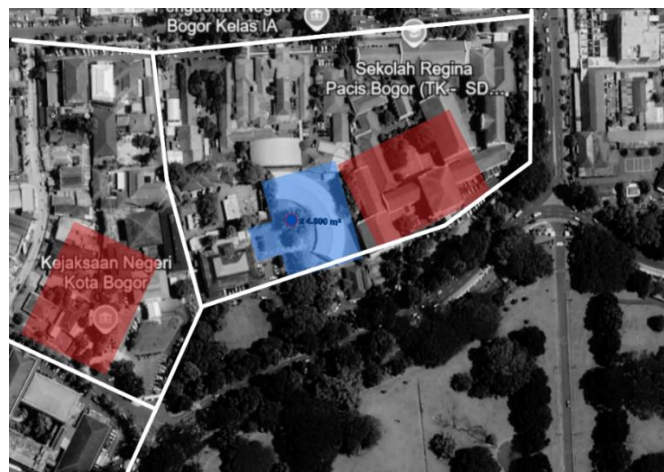


Gambar 2. 49 Lokasi Bogor Creative Center  
Sumber: Google Earth, 2024.

a. **Nama Objek** : Bogor Creative Center

b. **Aspek Lokasi**

Bogor *Creative Center* terletak di Jl. Ir. H. Juanda No.4, RT.03/RW.01, Pabaton, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16121. Lokasi BCC cukup strategis karena terletak tepat disebelah Kebun Raya Bogor. Batasan lokasi BCC antara lain:



Gambar 2. 50 Batas Bogor Creative Center  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

- Sebelah Utara: Masjid Jami Al Amaanah

- Sebelah Selatan: Balai LLAJ Wil I Bogor
- Sebelah Timur: UPTD Lalu Lintas Angkutan Wilayah Bogor Purwakarta
- Sebelah Barat: Gedung Karesidenan Bogor

#### **c. Aksesibilitas**

Bogor *Creative Center* memiliki aksesibilitas yang cukup mudah untuk dicapai. BCC dapat diakses melalui Jalan Arsitek F. Silaban dan Jalan Ir. H. Juanda. Masing masing jalan merupakan jalan primer dan memiliki bentang lebar yang cukup besar kurang lebih 11 m, sehingga kendaraan darat seperti roda dua, roda empat, mini bus, dan bus dapat mengaksesnya dengan mudah. Selain itu, terdapat trotoar bagi para pejalan kaki yang akan berkunjung kesana.

#### **d. Fasilitas & Ruang**

Bogor *Creative Center* memiliki beberapa fasilitas yang menunjang para pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya dan berkolaborasi antar para pelaku ekonomi kreatif. Ruang-ruang tersebut terbagi menjadi 3 zona, diantaranya:

##### **A. Markerspace**

Pada zona *Markerspace*, terdapat beberapa ruangan yang mengakomodasikan para pelaku ekonomi kreatif untuk melakukan pengembangan kreativitas mereka. Ruangan yang termasuk dalam zona ini antara lain:

- a. Ruang Kelas
- b. Studio Musik
- c. Studio Desain
- d. Studio Fotografi
- e. Komunitas Penerbit

##### **B. Creative Space**

- a. Galeri Seni Rupa

b. Auditorium

c. *Art Garden*

C. *Communal Space*

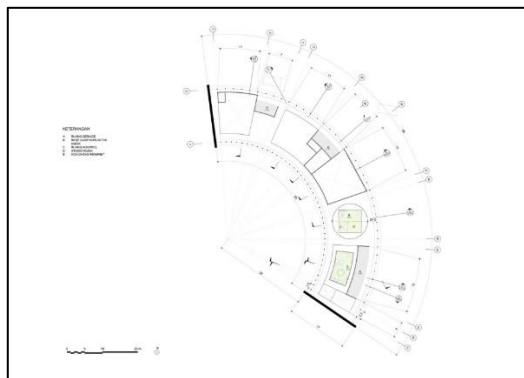
a. Kafe

b. *Co-Working Space*

e. **Aspek Fleksibilitas Ruang**

Bangunan *Bogor Creative Center* memiliki satu massa yang mengakomodasikan berbagai fasilitas ruang untuk para pelaku ekonomi kreatif. BCC terletak di zona pemerintahan dan memanfaatkan lahan eksisting yang sudah terbangun.

Pola Sirkulasi yang digunakan pada bangunan ini adalah pola sirkulasi linear, dimana sirkulasinya berupa lorong, ini juga membantu untuk memaksimalkan lahan yang ada dikarenakan bangunan *Bogor Creative Center* memiliki bentuk yang cukup unik, yaitu bentuk lengkung.



Gambar 2. 51 Sirkulasi Bogor Creative Center  
Sumber: Archdaily.com, 2021

*Bogor Creative Center* mengakomodasikan beberapa kegiatan kreatif yang berkembang di Bogor sehingga memerlukan fleksibilitas ruang yang memadai. Berikut merupakan kajian fleksibilitas ruang yang terdapat di *Bogor Creative Center*.

- **Fleksibilitas Ruang Menurut Geoff**

Dari 5 prinsip fleksibilitas ruang yang diklasifikasikan oleh Geoff (2007), Bangunan Bandung *Creative Hub* menerapkan tiga prinsip fleksibilitas ruang, yaitu *Adaptable*, *Universal*, dan juga *Responsive*. Prinsip *Adaptable* dapat ditemui dengan adanya beberapa furniture ruangan yang dapat dipindahkan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 2. 52 Prinsip Adaptable pada Bogor *Creative Center*  
Sumber: Bogor *Creative Center*

Prinsip *Universal* dapat ditemui dengan penggunaan *open plan* berupa *Art Garden* yang dapat digunakan untuk beberapa kegiatan yang berbeda. Pada area ini dapat digunakan oleh berbagai macam kegiatan seperti pameran, workshop, dan beberapa kegiatan lain.



Gambar 2. 53 Open Plan Bogor *Creative Center*  
Sumber: Bogor *Creative Center*



Gambar 2. 54 *Open Plan Bogor Creative Center*  
Sumber: *Bogor Creative Center*

Prinsip *Responsive* pada *Bogor Creative Center* dapat ditemukan pada area *Art Garden* yang terletak pada tengah bangunan. Selain untuk ruang terbuka area ini juga dapat digunakan untuk kegiatan yang ingin dilakukan di *outdoor*.



Gambar 2. 55 *Art Garden Bogor Creative Center*  
Sumber: *Archdaily.com*, 2021

- **Fleksibilitas Ruang Menurut Rand Askar**

Pada bangunan *Bogor Creative Center* tidak menerapkan prinsip *Open Building* dan juga bangunan menggunakan struktur massif, sehingga tidak ditemukan prinsip *Shearing Layers and Decomposition Buildings*.

- **Fleksibilitas Ruang Menurut Kim**

Prinsip *Flexibility by Operational Elements* diterapkan pada ruang pameran. Pada bagian ruang ini menggunakan furniture yang mudah dipindahkan menyesuaikan dengan kebutuhan ruang yang dibutuhkan. Prinsip *Flexibility by Erasing Program* diterapkan pada *Art Garden* dimana ruang ini dapat dialokasikan untuk beberapa kegiatan yang beragam.



Gambar 2. 56 Art Garden Bogor Creative Center  
Sumber: Archdaily.com, 2021

**f. Struktur dan Material**

*Bogor Creative Center* adalah bangunan satu lantai, sehingga menggunakan tipologi strukturnya. Bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka kolom balok. Memiliki gagasan untuk menampilkan kolom berulang yang dapat ditemukan di seluruh sirkulasi pengguna. Kolom digunakan dalam dua cara, yang pertama digunakan sebagai struktur di dalam bangunan dan yang kedua menggunakan besi baja untuk kolom berulang di luar bangunan. Struktur bangunan massif pada *Bogor Creative Center* membuat bangunan tidak fleksibel untuk dibongkar pasang dan dipindahkan.

### C. Tasik Creative and Innovation Center



Gambar 2. 57 Tasik Creative and Innovation Center  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Tasik *Creative and Innovation Center* merupakan sebuah proyek arsitektur yang dirancang oleh SHAU dengan menerapkan strategi desain Sosio-Klimatik yang dikhususkan untuk konteks lingkungan dan budaya Jawa Barat, Indonesia. Pembangunan TCIC ini merupakan visi dari Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil, dengan tujuan utamanya untuk menyediakan wadah bagi komunitas kreatif yang sedang berkembang serta bagi para seniman individu di Tasikmalaya, dengan populasi sekitar 733.000 jiwa, Tasikmalaya memiliki potensi besar dalam industri kreatif, terutama terkenal dengan kerajinan tenun tradisionalnya yang telah menjadi identitas kota tersebut.

Bangunan TCIC didirikan di dalam kompleks olahraga Dadaha yang sering dikunjungi oleh penduduk setempat. Dengan menempatkan pusat kreatif ini di lokasi yang sudah populer, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan mendorong lebih banyak interaksi antara komunitas kreatif dengan masyarakat umum.



Gambar 2. 58 Lokasi Tasik Creative and Innovation Center  
Sumber: Google Earth, 2024.

**a. Nama Objek :** Tasik *Creative and Innovation Center*

**b. Aspek Lokasi**

Tasik *Creative and Innovation Centre* terletak di Jl. Dadaha No.68, Nagrarawangi, Kec. Cihideung, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46124. Lokasi TCIC cukup strategis karena terletak di kompleks Stadion Wiradadaha Tasikmalaya.

- Sebelah Utara: Omera Sport Arena Dadaha
- Sebelah Selatan: Lapang Upacara Dadaha Tasikmalaya
- Sebelah Timur: Pasar Dadaha
- Sebelah Barat: Gelora Sukapura

**c. Aksesibilitas**



Gambar 2. 59 Aksesibilitas Tasik Creative and Innovation Center  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

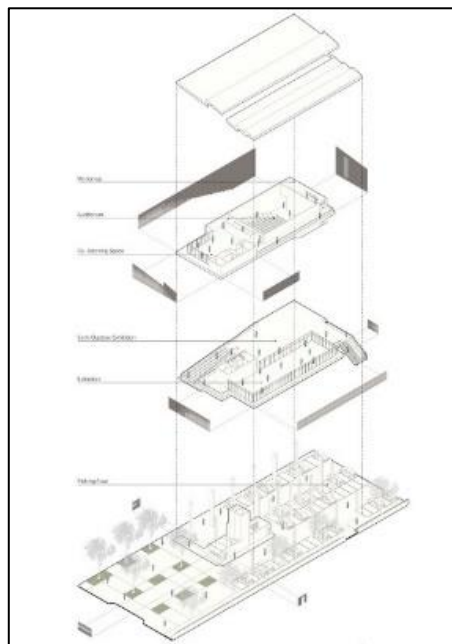
Aksesibilitas menuju TCIC terbilang cukup mudah karena letaknya yang berada di dalam kompleks olahraga Dadaha yang dapat diakses melalui jalan jalan utama kota Tasikmalaya. Pengunjung dapat menggunakan berbagai jenis kendaraan untuk menjangkau tempat ini, seperti kendaraan roda dua, mobil, mini bus, bahkan angkutan umum. Selain itu TCIC juga memiliki area parkir yang cukup luas untuk memudahkan para pengunjung.

#### **d. Fasilitas & Ruang**

Tasikmalaya *Creative and Innovation Centre* memiliki beberapa fasilitas yang dapat mendukung pelaku ekonomi kreatif disana, beberapa fasilitas tersebut antara lain:

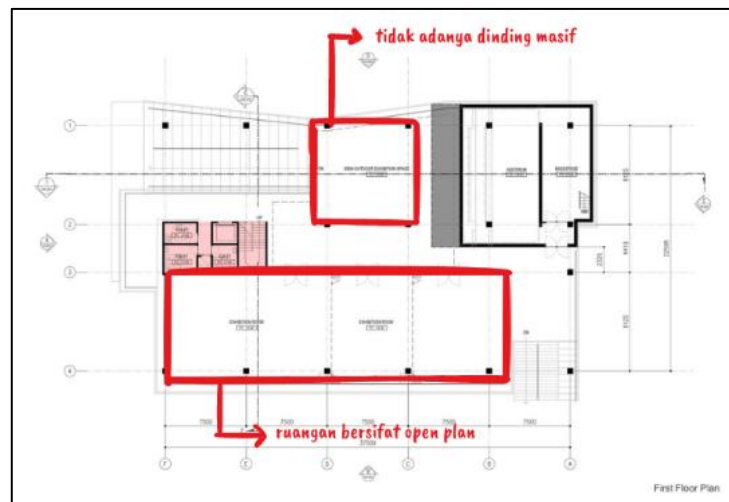
- a. *Semi Outdoot Exhibition Space*
- b. *Exhibition Room*
- c. Auditorium
- d. *Backstage*
- e. *Co-working Space*
- f. *Workshop Room*

#### **e. Aspek Fleksibilitas Ruang**



Gambar 2. 60 Tatanan Massa Tasik Creative and Innovation Center  
Sumber: Archdaily.com, 2024

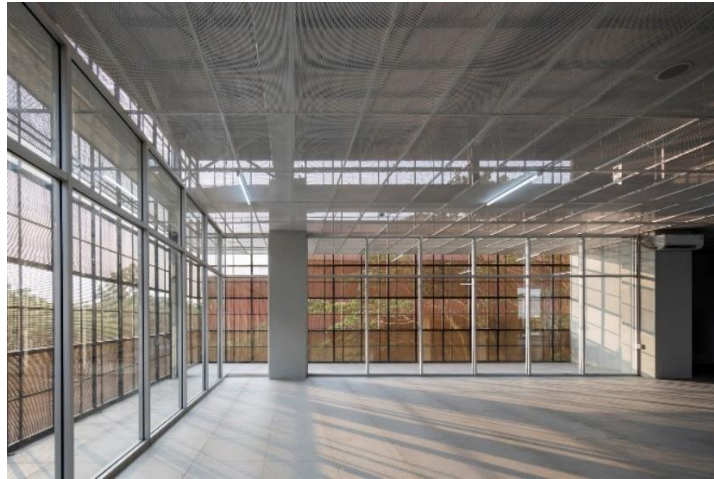
Tasik *Creative and Innovation Centre* dirancang dengan konsep efisien dan fungsional yang terwujud dalam satu massa bangunan utama yang berbentuk persegi panjang. Pada lantai pertama, lahan difungsikan sebagai parkir pengunjung yang cukup luas dengan beberapa fasilitas penunjang seperti toilet, ruang keamanan, musholla, dan gudang. Pada lantai dua terdapat Ruang pameran *indoor*, dan semi *outdoor*, serta auditorium. Sedangkan pada lantai 3 terdapat auditorium yang lebih luas, ruang *workshop*, dan juga *co-working space*. Sirkulasi pada bangunan ini menggunakan pola linear yang menciptakan alur pergerakan yang efisien dan memudahkan pengguna untuk menjelajahi berbagai area didalam gedung.



Gambar 2. 61 Aspek FLeksibilitas Ruang  
Sumber: Analisis Penulis, 2024

- Fleksibilitas Ruang Menurut Geoff

Tasik *Creative an Innovation Centre* menerapkan konsep yang inovatif dalam penataan ruangan, dimana bangunan ini menggunakan konsep *Open Plan*.



Gambar 2. 62 Open Plan TCIC  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Konsep ini dapat dilihat dari minimnya penggunaan dinding massif dan digantikan oleh penyekat antar ruangan, menciptakan ruang yang luas dan terbuka.

*Open Plan* dapat memberikan ruangan yang mudah disesuaikan dengan beragam kebutuhan aktivitas para pelaku ekonomi kreatif. Melalui implementasi *Open Plan*, TCIC telah menerapkan konsep *Universal* yang menjadikan ruang-ruangannya lebih inklusif dan *adaptable*.



Gambar 2. 63 Open Plan TCIC  
Sumber: Google Earth, 2024

Fleksibilitas ruang pada bangunan ini semakin ditingkatkan dengan penggunaan *furniture* yang mudah dipindahkan, sehingga ruangan dapat beradaptasi dan memungkinkan adanya konfigurasi ulang ruangan sesuai

dengan kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif. Prinsip Responsive juga digunakan pada bangunan ini dengan menggunakan material material alami, serta mempertahankan Ruang Terbuka Hijau yang sudah ada.

- Fleksibilitas Ruang Menurut Rand Askar

Pada bangunan Tasik *Creative and Innovation Center* tidak dimenerapkan prinsip *Open Building* dan *Shearing Layers and Decomposition Buildings*, dikarenakan bangunan ini menggunakan struktur yang massif dan tidak dapat diubah atau dipindahkan.

- Fleksibilitas Ruang Menurut Kim

Prinsip yang digunakan pada bangunan ini adalah *Flexibility by Operational Element*, dan *Flexibility by Arrangement of Spaces*.



Gambar 2. 64 Prinsip Flexibility of Elements  
Sumber: Google Earth, 2024

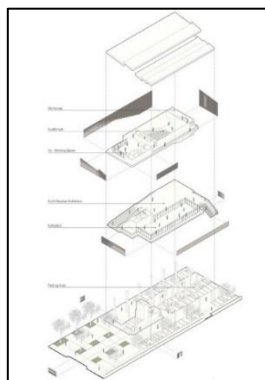
Terlihat pada gambar 2.66, Tasik Creative and Innovation Center menggunakan furniture yang dapat dipindahkan secara mudah. Penggunaan furniture yang mudah dipindahkan juga memberikan beberapa macam alternatif layout ruangan untuk para penggunanya.



Gambar 2. 65 Alternatif Layout pada TCIC  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Prinsip *Flexibility by Arrangement of Spaces* dapat ditemukan pada penggunaan konsep *open plan* dengan menggunakan furniture yang mudah dipindahkan menyesuaikan dengan kebutuhan ruang yang akan digunakan. Selain itu, penggunaan *open plan* juga memiliki kelebihan untuk pengguna dapat mengatur layout ruangan. Pada gambar 2.66 dan 2.67 merupakan pemanfaatan ruang *open plan* di Tasik Creative and Innovation Center, pada gambar tersebut terlihat bahwa Tasik *Creative and Innovation Center* dapat memberikan layout ruangan yang berbeda dengan dimensi yang sama.

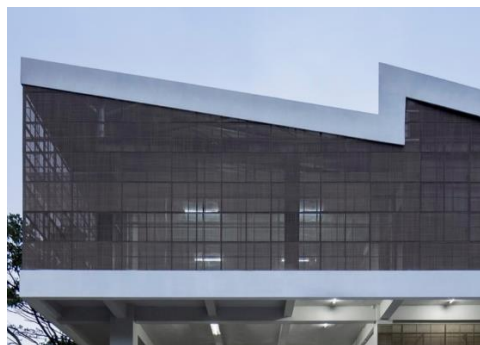
#### f. Struktur dan Material



Gambar 2. 66 Aksonometri Tasik *Creative and Innovation Center*  
Sumber: Archdaily.com, 2024



Gambar 2. 67 Struktur Tasik *Creative and Innovation Center*  
Sumber: Archdaily.com, 2024



Gambar 2. 68 Material Tasik *Creative and Innovation Center*  
Sumber: Archdaily.com, 2024

Pada Tasik *Creative and Innovation Centre* menggunakan struktur kolom beton bertulang. Sehingga bangunan ini tidak fleksibel untuk diubah, dibongkar, dan dipindahkan. Selain itu material yang digunakan pada bangunan ini berupa anyaman yang terlihat pada bagian *secondary skinnya*. Pemanfaatan *Secondary Skin* pada bangunan ini agar matahari dapat dengan mudah masuk kedalam ruangan dan penghawaan pada bangunan tersebut dapat menggunakan penghawaan alami.

#### 2.1.4. Analisa Hasil Studi

Berdasarkan analisis ketiga bangunan tersebut dapat disimpulkan bahwa,

Tabel 2. 2 Analisa Studi Kasus

| Aspek  | A                                               | B                                               | C                                                  | Sintesis                                                      |
|--------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Lokasi | Berada di tengah kota dan di pusat pemerintahan | Berada di tengah kota dan di pusat pemerintahan | Berada di dalam kompleks stadion Dadaha yang cukup | Lokasi yang dipilih sangat strategis dan aksesibilitas menuju |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       |                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                      | terkenal dikalangan masyarakat setempat                                                                                                           | bangunan mudah dijangkau                                                                                                                                                                                     |
| Fasilitas dan Ruang   | Fasilitas pada preseden A mengakomodasikan 17 sektor ekonomi kreatif di kota Malang dan terdapat ruang komunal seperti galeri seni, ruang pameran, auditorium yang dapat diakses oleh para pengunjung, serta banyaknya ruang <i>coworking space</i> . | Fasilitas preseden B hanya mengakomodasikan sektor ekonomi yang paling banyak di Bogor namun tetap terdapat fasilitas komunal untuk para pengunjung. | Fasilitas yang terdapat pada gedung preseden C lebih banyak mengakomodasikan sektor seni dan desain, dimana ruangan didominasi oleh ruang pameran | Ketiga bangunan memiliki perbedaan fungsi, sesuai dengan subsektor ekonomi yang diangkat. Namun, pada ketiga bangunan tetap mempertimbangkan adanya ruang komunal bagi para pengunjung yang awam akan ekraf. |
| Pola Sirkulasi        | Pada preseden A menggunakan pola sirkulasi linear                                                                                                                                                                                                     | Pada preseden B juga memanfaatkan pola sirkulasi linear.                                                                                             | Pola sirkulasi pada preseden C juga menerapkan pola sirkulasi liner                                                                               | Ketiga bangunan menggunakan pola sirkulasi yang sama. Untuk bangunan yang mengakomodasikan kegiatan yang kompleks, penggunaan sirkulasi linear membantu untuk memaksimalkan penggunaan ruangan.              |
| Struktur dan Material | Pada preseden A menggunakan beton bertulang dan material ACP untuk eksteriornya.                                                                                                                                                                      | Struktur menggunakan beton dan juga besi baja untuk lorongnya. Selain itu bangunan juga didominasi oleh penggunaan kaca.                             | Struktur menggunakan beton bertulang dan secondary skin berupa anyaman untuk mendukung konsep bangunan yang menggunakan konsep tropis             | Struktur bangunan dengan menggunakan beton bertulang dapat dipertimbangkan dalam perancangan                                                                                                                 |

Sumber: Analisa Penulis, 2024.

Analisa prinsip fleksibilitas ruang dinilai berdasarkan kajian tabel berikut.

Tabel 2. 3 Kajian Prinsip Fleksibilitas Ruang

|                   | Prinsip                                    |                                                    |                                          |                                        |                   |
|-------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------|
|                   | a                                          | b                                                  | c                                        | d                                      | e                 |
| <b>Geoff</b>      | <i>Adaptable</i>                           | <i>Universal</i>                                   | <i>Moveable</i>                          | <i>Transformable</i>                   | <i>Responsive</i> |
| <b>Rand Askar</b> | <i>Open Building</i>                       | <i>Shearing Layers and Decomposition Buildings</i> | -                                        | -                                      | -                 |
| <b>Kim</b>        | <i>Flexibility by Operational Elements</i> | <i>Flexibility by Modular System</i>               | <i>Flexibility by Arrangement Spaces</i> | <i>Flexibility by Erasing Programs</i> | -                 |

Sumber: Analisa Penulis, 2024.

Kajian penerapan prinsip fleksibilitas ruang pada ketiga bangunan tersebut dinilai berdasarkan tabel 2.3. Sehingga didapatkan analisa sebagai berikut.

Tabel 2. 4 Analisa Prinsip Fleksibilitas Ruang

| Preseden                   | Prinsip    | a | b | c | d | e |
|----------------------------|------------|---|---|---|---|---|
| A (Malang Creative Center) | Geoff      | ✓ | ✓ | x | x | x |
|                            | Rand Askar | x | x | - | - | - |
|                            | Kim        | ✓ | x | ✓ | x | - |

Sumber: Analisa Penulis, 2024.

Tabel 2. 5 Analisa Prinsip Fleksibilitas Ruang

| Preseden                  | Prinsip    | a | b | c | d | e |
|---------------------------|------------|---|---|---|---|---|
| B (Bogor Creative Center) | Geoff      | ✓ | ✓ | x | x | ✓ |
|                           | Rand Askar | x | x | - | - | - |
|                           | Kim        | ✓ | x | ✓ | x | - |

Sumber: Analisa Penulis, 2024.

Tabel 2. 6 Analisa Prinsip Fleksibilitas Ruang

| Preseden                                 | Prinsip    | a | b | c | d | e |
|------------------------------------------|------------|---|---|---|---|---|
| C (Tasik Creative and Innovation Center) | Geoff      | ✓ | ✓ | x | x | ✓ |
|                                          | Rand Askar | x | x | - | - | - |
|                                          | Kim        | ✓ | x | ✓ | x | - |

Sumber: Analisa Penulis, 2024.

Berdasarkan analisis ketiga bangunan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari beberapa prinsip tersebut, prinsip yang paling mendominasi penggunaannya adalah prinsip yang dikemukakan oleh Geoff, yaitu prinsip *Adaptable, Universal, dan Responsive*. Selain itu, terdapat dua prinsip yang dikemukakan oleh Kim yang paling banyak digunakan, yaitu *Flexibility by Operational Elements* dan *Flexibility by Arrangement Space*. Sehingga, prinsip-prinsip tersebut akan menjadi pertimbangan pada perancangan bangunan Surabaya *Creative Youth Center*.

## **2.2. Tinjauan Khusus Perancangan**

### **2.2.1. Penekanan Perancangan**

Berdasarkan studi literatur dan analisa tinjauan objek perancangan, maka didapatkan beberapa pertimbangan kriteria bangunan sebagai berikut:

- Konsep bangunan menggunakan tipe *Single Building* guna memaksimalkan konsep fleksibilitas ruang dan mempermudah para pelaku ekonomi kreatif untuk berkolaborasi antara satu sama lain.
- Terdapat fasilitas komunal berupa *co-working space*, perpustakaan, galeri seni, retail *food and beverages*, *exhibition*, *café*, auditorium, ruang workshop, serta ruang kelas.

### **2.2.2. Lingkup Pelayanan**

Lingkup pelayanan bangunan Surabaya *Creative Youth Center* mencakup pelayanan dengan skala regional yang lebih difokuskan kepada para pelaku ekonomi kreatif muda yang tergabung dalam lima sektor yang ditentukan serta masyarakat umum dari segala lapisan sosial di Kota Surabaya. Untuk lingkup pemanfaatan layanan ruang tertentu hanya dapat diakses oleh para pelaku ekonomi kreatif muda serta masyarakat umum yang telah menyewa tempat.

### **2.2.3. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang**

Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang berasal dari analisis fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Dari analisis tersebut, akan diperoleh kebutuhan

ruang pada masing masing sektor ekonomi kreatif yang difasilitasi dan luasan yang diperlukan. Aktivitas yang dilakukan serta ruangan yang dibutuhkan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 7 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengelola

| Pengguna                          | Aktivitas                                                                                                                                                              | Kebutuhan Ruang                                                                                             |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Staff Pengelola</b>            |                                                                                                                                                                        |                                                                                                             |
| Staff Adminstrasi                 | Mengelola jadwal acara, mengkoordinasi ruangan, dan penyewaan fasilitas                                                                                                | Ruang Adminstrasi                                                                                           |
| Staff Pengelola                   | Memastikan operasional yang efisien dan mendukung berbagai aktivitas kreatif, memastikan semua peralatan dan ruang kerja dalam kondisi baik                            | Ruang Staff                                                                                                 |
| Staff Teknisi                     | Memeriksa, memelihara, dan memperbaiki peralatan teknis, memastikan keamanan sisem jaringan, membantu pengaturan teknis untuk acara, serta perawatan bangunan dan MEP. | Ruang Staff<br>Ruang <i>Maintenance</i><br>Seluruh Area Creative Center<br>Ruang Panel<br>Ruang Kontrol MEP |
| <i>Receptionist</i>               | Menyambut dan menerima tamu, memberi informasi kepada pengunjung                                                                                                       | Lobby                                                                                                       |
| <i>Cleaning Service</i>           | Membersihkan area Creative Center, pemeliharaan ruangan, perawatan fasilitas                                                                                           | Ruang Staff OB<br>Seluruh area Creative Center                                                              |
| Pengawas CCTV dan <i>Security</i> | Mengawasi dan monitoring CCTV, melakukan patroli rutin keseluruh area merespon insiden keamanan darurat, menyusun laporan harian                                       | Ruang CCTV<br>Pos Satpam                                                                                    |

Sumber Analisis Penulis, 2024.

Tabel 2. 8 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Sektor Fashion

| Pengguna                                  | Aktivitas                                       | Kebutuhan Ruang                                                                  |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pelaku Ekraf Sektor <i>Fashion</i></b> |                                                 |                                                                                  |
| Pelaku Ekraf Sektor <i>Fashion</i>        | Edukasi dan pengembangan terkait <i>Fashion</i> | Ruang Komunitas <i>Fashion</i><br>Ruang <i>Workshop</i><br>Studio <i>Fashion</i> |

|            |                                                  |                                               |
|------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
|            | Merancang, membuat pola, menjahit                | Ruang Komunitas <i>Fashion Studio Fashion</i> |
|            | Memasarkan produk                                | Sentra <i>Fashion</i>                         |
|            | Memamerkan karya                                 | <i>Catwalk Stage</i>                          |
|            | Menyimpan perlengkapan kebutuhan fashion         | Gudang Penyimpanan                            |
|            | Kolaborasi dengan pelaku ekonomi kreatif lainnya | <i>Open Plan</i>                              |
| Model      | Berganti pakaian                                 | <i>Dress Up Room</i>                          |
|            | Merias                                           | <i>Make Up Room</i>                           |
| Pengunjung | Melihat pameran dan <i>Fashion Show</i>          | <i>Catwalk Stage</i>                          |
|            | Membeli Produk                                   | Sentra Fashion                                |

Sumber: Analisis Penulis, 2024.

Tabel 2. 9 Aktivitas dan Kebutuhan Seni Pertunjukkan

| Pengguna                              | Aktivitas                                          | Kebutuhan Ruang                                                                        |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Pelaku Ekraf Sektor Seni Pertunjukkan |                                                    |                                                                                        |
| Pelaku Ekraf Sektor Seni Pertunjukkan | Edukasi dan pengembangan terkait Seni Pertunjukkan | Ruang Komunitas Seni Pertunjukkan<br>Ruang <i>Workshop</i><br>Studio Seni Pertunjukkan |
|                                       | Latihan Kesenian                                   | Studio Seni Pertunjukkan                                                               |
|                                       | <i>Rehearsal</i>                                   | Ruang Teater                                                                           |
|                                       | Pertunjukan dan pameran seni                       | Ruang Teater<br>Auditorium<br>Galeri Seni                                              |
|                                       | Menyimpan kebutuhan seni                           | Gudang                                                                                 |
|                                       | Kolaborasi dengan pelaku ekonomi kreatif lainnya   | <i>Open Plan</i>                                                                       |
|                                       | Merias Wajah                                       | <i>Make Up Room</i>                                                                    |
|                                       | Berganti Pakaian                                   | <i>Dress Up Room</i>                                                                   |
| Pengunjung                            | Menonton pertunjukkan seni dan pameran seni        | Ruang Teater<br>Auditorium<br>Galeri Seni                                              |

Sumber: Analisis Penulis, 2024.

Tabel 2. 10 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Sektor DKV

| Pengguna                | Aktivitas                                              | Kebutuhan Ruang                                            |
|-------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Pelaku Ekraf Sektor DKV | Edukasi dan pengembangan terkait Sektor DKV            | Ruang Komunitas DKV<br>Ruang <i>Workshop</i><br>Studio DKV |
|                         | Mendesain, membuat sketsa manual                       | Studio DKV                                                 |
|                         | Mendesain, membuat sketsa digital, dan mencetak desain | Lab Digital DKV                                            |
|                         | Memamerkan karya                                       | Galeri Seni<br>Ruang Pameran                               |
|                         | Menjual produk DKV/ <i>Merch</i> DKV                   | Sentra DKV                                                 |
| Pengunjung              | Melihat pameran DKV                                    | Galeri Seni<br>Ruang Pameran                               |
|                         | Membeli produk/ <i>Merch</i> DKV                       | Sentra DKV                                                 |

Sumber: Analisis Penulis, 2024

#### 2.2.4. Perhitungan Luasan Ruang

Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang berasal dari analisis fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Dari analisis tersebut, akan diperoleh kebutuhan ruang pada masing masing sektor ekonomi kreatif yang difasilitasi dan luasan yang diperlukan. Aktivitas yang dilakukan serta ruangan yang dibutuhkan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 11 Perhitungan Luasan

| Pengguna                    | Nama Ruang              | Kapasitas | Standart                                   | Perhitungan                                     | Sumber | Luasan Ruang       |
|-----------------------------|-------------------------|-----------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------|--------------------|
| Pelaku Ekraf Sektor Fashion | Ruang Komunitas Fashion | 30 orang  | 2 m <sup>2</sup> /orang                    | 30 orang x 2 m <sup>2</sup> = 60 m <sup>2</sup> | NAD    | 156 m <sup>2</sup> |
|                             |                         |           | 1 m <sup>2</sup> /meja                     | 30 meja x 1 m <sup>2</sup> = 30 m <sup>2</sup>  | Studi  |                    |
|                             |                         |           | 1 m <sup>2</sup> /kursi                    | 30 kursi x 1 m <sup>2</sup> = 30 m <sup>2</sup> | Studi  |                    |
|                             |                         |           | Total + Sirkulasi 30% = 156 m <sup>2</sup> |                                                 |        |                    |

|                                        |                                   |                 |                                              |                                                            |       |                         |
|----------------------------------------|-----------------------------------|-----------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------|-------------------------|
|                                        | Ruang Jahit                       | 20 orang        | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 20 orang x 2 m <sup>2</sup> = 40 m <sup>2</sup>            | NAD   | 91 m <sup>2</sup>       |
|                                        |                                   |                 | 1.5 m <sup>2</sup> /set alat jahit           | 20 set alat jahit x 1,5 m <sup>2</sup> = 30 m <sup>2</sup> | Studi |                         |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30% = 91 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                         |
|                                        | Ruang Kelas                       | 15 orang        | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 5 orang x 2 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup>             | NAD   | 13x2= 26 m <sup>2</sup> |
|                                        |                                   |                 | 1.5 m <sup>2</sup> /set meja kursi           | 15 set meja kursi x 1.5 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup> | Studi |                         |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30% = 13 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                         |
| TOTAL SEKTOR FASHION                   |                                   |                 |                                              |                                                            |       | 273 m <sup>2</sup>      |
| Pelaku Ekraf Sektor Seni Pertunjukk an | Ruang Komunitas Seni Pertunjukkan | 50 orang        | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 50 orang x 2m <sup>2</sup> = 100 m <sup>2</sup>            | NAD   | 130 m <sup>2</sup>      |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30%= 130m <sup>2</sup>     |                                                            |       |                         |
|                                        | Ruang Loker                       | 50 orang        | 0.48 m <sup>2</sup> /loker                   | 16 orang x 0.48 m <sup>2</sup> = 7.68 m <sup>2</sup>       | Studi |                         |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30%= 9.984 m <sup>2</sup>  |                                                            |       |                         |
|                                        | Rehearsal Room                    | 50 orang        | 3 m <sup>2</sup> /orang                      | 50 orang x 3m <sup>2</sup> = 150 m <sup>2</sup>            | NAD   | 195 m <sup>2</sup>      |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30%= 195 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                         |
|                                        | Co-creation space                 | 20 orang        | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 20 orang x 2 m <sup>2</sup> = 40 m <sup>2</sup>            | NAD   | 40 m <sup>2</sup>       |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30%= 40 m <sup>2</sup>     |                                                            |       |                         |
|                                        | Make Up Room                      | 5 orang         | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 5 orang x 2 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup>             | NAD   | 14.56 m <sup>2</sup>    |
|                                        |                                   |                 | 0.24 m <sup>2</sup> /set meja rias           | 5 set meja rias x 0.24 m <sup>2</sup> = 1.2 m <sup>2</sup> | Studi |                         |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30% = 14.56 m <sup>2</sup> |                                                            |       |                         |
|                                        | Dress Up Room                     | 5 orang         | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 5 orang x 2 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup>             | NAD   | 13 m <sup>2</sup>       |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30% = 13 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                         |
|                                        | Gudang Penyimpanan                | Alat dan barang | 12 m <sup>2</sup> /ruang                     | 3 m <sup>2</sup> x 4 m <sup>2</sup> = 12 m <sup>2</sup>    | Studi | 15,6 m <sup>2</sup>     |
|                                        |                                   |                 | Total + Sirkulasi 30% = 15,6 m <sup>2</sup>  |                                                            |       |                         |
| TOTAL SEKTOR SENI PERTUNJUKKAN         |                                   |                 |                                              |                                                            |       | 408.16 m <sup>2</sup>   |
| Pelaku Ekraf                           | Ruang Komunitas DKV               | 20 orang        | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 20 orang x 2 m <sup>2</sup> = 40 m <sup>2</sup>            | NAD   | 104 m <sup>2</sup>      |

|                             |                          |           |                                              |                                                            |       |                                     |
|-----------------------------|--------------------------|-----------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------|
| Sektor DKV                  |                          |           | 1 m <sup>2</sup> /meja                       | 20 meja x 1 m <sup>2</sup> = 20 m <sup>2</sup>             | Studi |                                     |
|                             |                          |           | 1 m <sup>2</sup> /kursi                      | 20 kursi x 1 m <sup>2</sup> = 20m <sup>2</sup>             | Studi |                                     |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30%= 104 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                                     |
|                             | Lab Desain & 3d Printing | 20 orang  | 4.50 m <sup>2</sup> /orang                   | 20 orang x 4.50 m <sup>2</sup> = 90 m <sup>2</sup>         | NAD   | 208 m <sup>2</sup>                  |
|                             |                          |           | 3.50 m <sup>2</sup> /orang                   | 20 orang x 3.50 m <sup>2</sup> = 70m <sup>2</sup>          | Studi |                                     |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30%= 208 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                                     |
|                             | Ruang Kelas              | 15 orang  | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 15 orang x 2 m <sup>2</sup> = 30 m <sup>2</sup>            | NAD   | 52 m <sup>2</sup>                   |
|                             |                          |           | 1.5 m <sup>2</sup> /set meja kursi           | 15 set meja kursi x 1.5 m <sup>2</sup> = 10 m <sup>2</sup> | Studi |                                     |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30%= 52 m <sup>2</sup>     |                                                            |       |                                     |
|                             | TOTAL SEKTOR DKV         |           |                                              |                                                            |       |                                     |
| Pelaku Ekraf dan Pengunjung | Galeri Seni              | 200 orang | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 200 orang x 2 m <sup>2</sup> = 400 m <sup>2</sup>          | NAD   | 520 m <sup>2</sup>                  |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30%= 520 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                                     |
|                             | Auditorium               | 200 orang | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 200 orang x 2 m <sup>2</sup> = 400 m <sup>2</sup>          | NAD   | 520 m <sup>2</sup>                  |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30% = 520 m <sup>2</sup>   |                                                            |       |                                     |
|                             | Co-working Space         | 50 orang  | 4.5 m <sup>2</sup> /orang                    | 50 orang x 4.5 m <sup>2</sup> = 225 m <sup>2</sup>         | NAD   | 292.5 x 3= 877.5 m <sup>2</sup>     |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30% = 292.5 m <sup>2</sup> |                                                            |       |                                     |
|                             | Workshop Room            | 15 orang  | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 15 orang x 2 m <sup>2</sup> = 30 m <sup>2</sup>            | NAD   | 39 x 6 ruang= 236 m <sup>2</sup>    |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30% = 39 m <sup>2</sup>    |                                                            |       |                                     |
|                             | Perpustakaan             | 50 orang  | 4.5 m <sup>2</sup> /orang                    | 50 orang x 4.5= 225 m <sup>2</sup>                         | NAD   | 292.5 m <sup>2</sup>                |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30% = 292.5 m <sup>2</sup> |                                                            |       |                                     |
|                             | Meeting Room             | 6 orang   | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 6 orang x 2 m <sup>2</sup> = 12 m <sup>2</sup>             | NAD   | 15.6 X 6 ruang= 93.6 m <sup>2</sup> |
|                             |                          |           | Total + Sirkulasi 30% = 15.6 m <sup>2</sup>  |                                                            |       |                                     |
|                             | Store                    | 50 orang  | 2 m <sup>2</sup> /orang                      | 50 orang x 2 m <sup>2</sup> = 100 m <sup>2</sup>           | Studi | 139.62 m <sup>2</sup>               |
|                             |                          |           | 1.05 m <sup>2</sup> /meja kasir              | 1.05 m <sup>2</sup> x 4 = 4.2 m <sup>2</sup>               | Studi |                                     |

|                                       |                                     |                                           |                                                       |                                                        |                   |                                           |
|---------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|
|                                       |                                     |                                           | 0.8 m <sup>2</sup> /<br>etalase<br>pajang             | 0.8 m <sup>2</sup> x 4<br>= 3.2 m <sup>2</sup>         | Studi             |                                           |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 139.62 m <sup>2</sup>         |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Musholla                            | 50 orang                                  | 2 m <sup>2</sup> /orang                               | 50 orang x<br>2m <sup>2</sup> = 100<br>m <sup>2</sup>  | NAD               | 130 m <sup>2</sup>                        |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 130 m <sup>2</sup>            |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Toilet                              | 10 orang                                  | 2 m <sup>2</sup> /orang                               | 10 orang x<br>2 m <sup>2</sup> = 20<br>m <sup>2</sup>  | NAD               | 26 x 5 toilet= 130<br>m <sup>2</sup>      |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 26 m <sup>2</sup>             |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Janitor                             | 1 orang                                   | 3.50<br>m <sup>2</sup> /orang                         | 1 orang x<br>3.5m <sup>2</sup> = 3.5                   | NAD               | 4.55 x 5 janitor=<br>22.75 m <sup>2</sup> |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 4.55 m <sup>2</sup>           |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Interactive<br>Plaza (Game<br>Zone) | 50 orang                                  | 2 m <sup>2</sup> /orang                               | 50 orang x<br>2 m <sup>2</sup> = 100<br>m <sup>2</sup> | NAD               | 130 m <sup>2</sup>                        |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 130 m <sup>2</sup>            |                                                        |                   |                                           |
| Interactive<br>Plaza ( Sport<br>Zone) | 25 orang                            | 2 m <sup>2</sup> /orang                   | 25 orang<br>x 2 m <sup>2</sup> = 50<br>m <sup>2</sup> | NAD                                                    | 65 m <sup>2</sup> |                                           |
|                                       |                                     | Total + Sirkulasi 30% = 65 m <sup>2</sup> |                                                       |                                                        |                   |                                           |
| TOTAL FASILITAS UMUM                  |                                     |                                           |                                                       |                                                        |                   | 2.864, 47 m <sup>2</sup>                  |
| Pengelola                             | Ruang<br>Pengelola                  | 10 orang                                  | 8 m <sup>2</sup> /orang                               | 10 Orang x<br>8 m <sup>2</sup> = 80<br>m <sup>2</sup>  | NAD               | 104 m <sup>2</sup>                        |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 104 m <sup>2</sup>            |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Ruang Arsip                         | 1 orang                                   | 18 m <sup>2</sup>                                     | 18 m <sup>2</sup>                                      | Studi             | 23.4 m <sup>2</sup>                       |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 23.4 m <sup>2</sup>           |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Resepsionis                         | 2 orang                                   | 4 m2/orang                                            | 2 orang x 4<br>m <sup>2</sup> = 8 m <sup>2</sup>       | Studi             | 10.4 m <sup>2</sup>                       |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 10.4 m <sup>2</sup>           |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Lobby                               | 50 orang                                  | 2 m <sup>2</sup> /orang                               | 50 orang x<br>2 m <sup>2</sup> = 100<br>m <sup>2</sup> | NAD               | 130 m <sup>2</sup>                        |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 130 m <sup>2</sup>            |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Ruang Staff CS                      | 10 orang                                  | 4 m <sup>2</sup> /orang                               | 10 orang x<br>4 m <sup>2</sup> = 40<br>m <sup>2</sup>  | NAD               | 52 m <sup>2</sup>                         |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 52 m <sup>2</sup>             |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Ruang CCTV &<br>Keamanan            | 5 orang                                   | 4 m <sup>2</sup> /orang                               | 5 orang x 4<br>m <sup>2</sup> = 20 m <sup>2</sup>      | NAD               | 26 m <sup>2</sup>                         |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 26 m <sup>2</sup>             |                                                        |                   |                                           |
|                                       | Tangga<br>Kebakaran                 | 1 orang                                   | 17 m <sup>2</sup>                                     | 17 m <sup>2</sup>                                      | SNI               | 22.1 m <sup>2</sup>                       |
|                                       |                                     |                                           | Total + Sirkulasi 30% = 22.1 m <sup>2</sup>           |                                                        |                   |                                           |

|                       |           |                                              |                                                        |       |                                         |
|-----------------------|-----------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------|
| Ruang Panel           | 1 orang   | 7.35 m <sup>2</sup>                          | 7.35 m <sup>2</sup>                                    | ASC   | 9.55 m <sup>2</sup>                     |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 9.55 m <sup>2</sup>  |                                                        |       |                                         |
| Ruang Trafo           | 1 orang   | 20.25                                        | 20.25                                                  | SNI   | 26.32 m <sup>2</sup>                    |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 26.32 m <sup>2</sup> |                                                        |       |                                         |
| Ruang Genset          | 1 orang   | 30 m <sup>2</sup>                            | 30 m <sup>2</sup>                                      | ASC   | 39 m <sup>2</sup>                       |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 39 m <sup>2</sup>    |                                                        |       |                                         |
| Ruang Sampah          | 1 orang   | 14 m <sup>2</sup>                            | 14 m <sup>2</sup>                                      | ASC   | 18.2 m <sup>2</sup>                     |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 18.2 m <sup>2</sup>  |                                                        |       |                                         |
| Loading Dock          | 1 orang   | 100 m <sup>2</sup>                           | 100 m <sup>2</sup>                                     | Studi | 130 x 2= 260 m <sup>2</sup>             |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 130 m <sup>2</sup>   |                                                        |       |                                         |
| Lift Penumpang        | 1 orang   | 6.25 m <sup>2</sup> /unit                    | 6.25 m <sup>2</sup>                                    | ASC   | 8.125 x 6 unit=<br>48.75 m <sup>2</sup> |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 8.125 m <sup>2</sup> |                                                        |       |                                         |
| Lift Barang           | 1 orang   | 6.25 m <sup>2</sup> /unit                    | 6.25 m <sup>2</sup>                                    | ASC   | 8.125 x 2 unit=<br>16.25 m <sup>2</sup> |
|                       |           | Total + Sirkulasi 30% = 8.125 m <sup>2</sup> |                                                        |       |                                         |
| Parkir Motor          | 120 motor | 2 m <sup>2</sup> /unit                       | 120 motor<br>x 2m <sup>2</sup> =<br>240 m <sup>2</sup> | NAD   | 504 m <sup>2</sup>                      |
|                       |           | Total + Sirkulasi 40% = 312 m <sup>2</sup>   |                                                        |       |                                         |
| Parkir Mobil          | 40 mobil  | 15 m <sup>2</sup> /unit                      | 40 mobil x<br>15m <sup>2</sup> = 600<br>m <sup>2</sup> | NAD   | 840 m <sup>2</sup>                      |
|                       |           | Total + Sirkulasi 40% = 780 m <sup>2</sup>   |                                                        |       |                                         |
| TOTAL RUANG PENGELOLA |           |                                              |                                                        |       | 785.97 m <sup>2</sup>                   |
| TOTAL PARKIR          |           |                                              |                                                        |       | 1344 m <sup>2</sup>                     |

Sumber: Analisis Penulis, 2024

- Perhitungan Kebutuhan Parkir

Pendekatan jumlah maksimal selama sehari yaitu 300 orang.

1. Pejalan Kaki 10% = 10% x 300 orang  
= 30 orang
2. Kendaraan Umum 20% = 20% x 300 orang  
= 60 orang
3. Kendaraan Pribadi 70% = 70% x 300 orang  
= 210 orang

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat 210 pengguna kendaraan pribadi. Berikut merupakan perkiraan perhitungan kebutuhan parkir motor dan mobil.

- Parkiran Motor: 60% x 210 orang = 126 motor  
 Setiap motor membutuhkan ruang sebesar = 2 m<sup>2</sup> (NAD)  
 Sirkulasi = 100%  
 $126 \times 2 \text{ m}^2 = 252 + 252 \text{ m}^2 = 504 \text{ m}^2$
- Parkiran Mobil: 40% x 210 orang = 84 Mobil  
 Setiap mobil dapat mengangkut minimal 2 orang = 84 mobil : 2  
 42 mobil  
 Setiap mobil membutuhkan ruang sebesar = 10 m<sup>2</sup> (SNI)  
 Sirkulasi = 100%  
 $42 \times 10 = 420 + 420 \text{ m}^2 = 840 \text{ m}^2$

Sehingga dari perhitungan yang dilakukan, didapatkan sebesar **1344 m<sup>2</sup>** dibutuhkan untuk lahan parkir.

#### 2.2.5. Program Ruang

Tabel 2. 12 Perhitungan Luasan

| Kategori Fasilitas | Luas                         |
|--------------------|------------------------------|
| <i>Fashion</i>     | 273 m <sup>2</sup>           |
| Seni Pertunjukan   | 408.16 m <sup>2</sup>        |
| DKV                | 364 m <sup>2</sup>           |
| Fasilitas Bersama  | 2.864,47 m <sup>2</sup>      |
| Pengelola          | 785.97 m <sup>2</sup>        |
| Parkir             | 1.344 m <sup>2</sup>         |
| <b>Luas Total</b>  | <b>6.039,6 m<sup>2</sup></b> |

Sumber: Analisis Penulis, 2024.