

2.1.2 Aksesibilitas Site

Akses utama untuk menuju site terdapat 2 jalur, yaitu pertama melalui pintu masuk Borneo Bay City dan kedua melalui Plaza Balikpapan. Pintu masuk ini mempunyai lebar jalan hingga 8 meter sehingga bisa dilalui kendaraan ringan maupun kendaraan berat.



Gambar 7. Site
Sumber : GoogleEarth (2024)



Gambar 8. Luas Site
Sumber : GoogleEarth (2024)

2.1.3 Situasi Kawasan Site

Pada site rancangan terdapat beberapa bangunan, Eksisting Berupa Mall, Supermarket Apartemen dan sebagainya, Selain itu site juga berbatasan langsung dengan Teluk Balikpapan. Berikut merupakan Situasi pada kawasan site rancangan



Gambar 9. Situasi Kawasan Site
Sumber : GoogleEarth (2024)

2.1.4 Creative Hub Pantai Plaza Balikpapan

Creative Hub Pantai Plaza Balikpapan dirancang atas meningkatnya kegiatan kreatif di Balikpapan yang digerakan oleh pelaku pelaku ekonomi kreatif lokal.

Fungsi Creative Hub

Fungsi Creative Hub Pantai Plaza Balikpapan adalah untuk mewadahi para pelaku Ekonomi Kreatif yang memerlukan tempat untuk memproduksi, menampilkan, serta menawarkan ke orang orang yang tertarik dengan kegiatan kreatif di Balikpapan.

Aktivitas Yang di Wadahi

Adapun beberapa aktivitas yang diwadahi pada bangunan Creative Hub ini diantaranya adalah, Seni Musik, Seni Rupa, Seni Kriya dan Menyediakan ruang berniaga untuk UMKM Pelaku Ekonomi kreatif seperti UMKM Makan dan minum

Seni Musik

- **Pertunjukan Musik** Musik Merupakan Kegiatan kreatif yang sedang meningkat di Balikpapan, sehingga perlu mewadahi untuk ruang pertunjukan musik
- **Kegiatan Produksi Musik** - Selain menampilkan karya musik nya lewat pertunjukan, Seniman musik juga perlu memproduksi Karya nya melalui kegiatan produksi musik yaitu rekaman, rekaman ini nantinya diolah menjadi sebuah komposisi lagu yang bisa didengarkan oleh orang orang dalam bentuk rilisan fisik maupun non fisik.

Seni Rupa

- **Pameran Seni** - Seniman 2D dan 3D perlu diwadahi untuk para seniman seni rupa mengenalkan dan memamerkan karyanya melalui ruang galeri seni

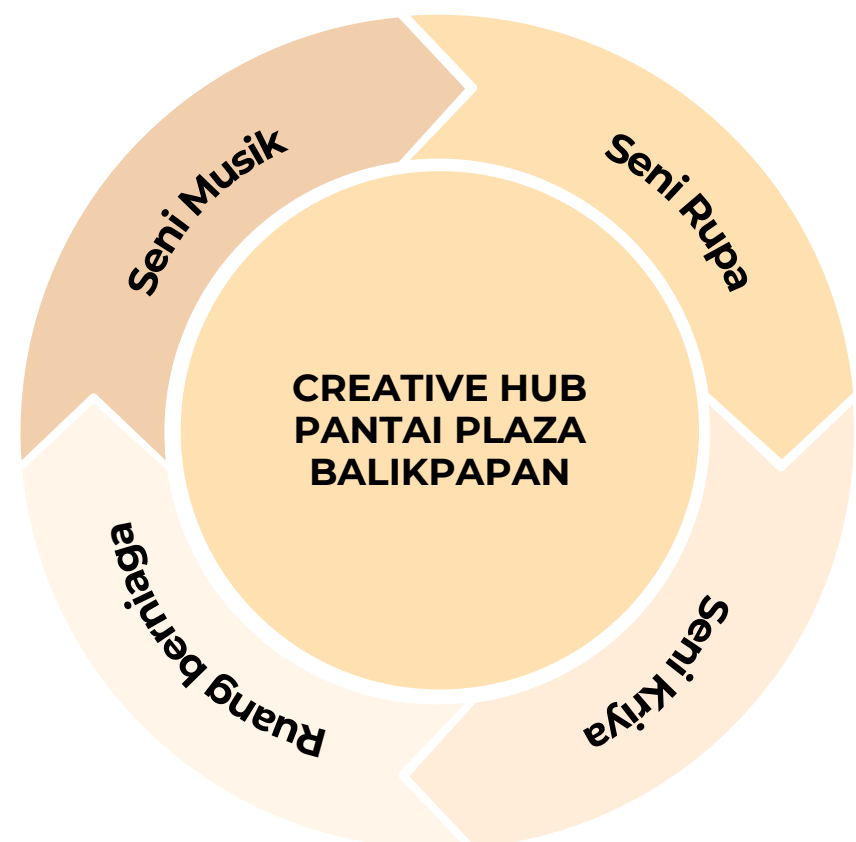
- **Kegiatan Seni 2D/3D** - Kegiatan ini diwadahi untuk seniman yang akan memproduksi karya nya di Creative Hub, Nantinya setelah memproduksi karya nya, Seniman dapat memamerkan karyanya di Ruang Galeri

Seni Kriya

- **Workshop Kerajinan Tangan** - Kegiatan ini diwadahi untuk para pengrajin lokal untuk melakukan kegiatan kerajinan tangan, nantinya pengunjung juga bisa mengikuti workshop tersebut

Ruang Berniaga UMKM Lokal

- Ruang ini nantinya berbentuk tenant, aktivitas ini diwadahi untuk kegiatan jual beli makanan & minuman, Merchandise Musik, Kerajinan Tangan, dan Seni yang telah di produksi dalam skala kecil



2.1.5 Arsitektur Bioklimatik



Gambar 10. Bioklimatik Desain
Sumber : Google (2024)

Bioklimatik merupakan ilmu yang mempelajari hubungan antara iklim dan kehidupan, termasuk pengaruh iklim terhadap kesehatan dan aktivitas sehari-hari. Arsitektur bioklimatik adalah pendekatan berdasarkan desain pasif yang menggunakan iklim lingkungan sekitar untuk menciptakan kondisi nyaman bagi pengguna, dan meminimalkan konsumsi energi.

Menurut (Watson, 1989) keutamaan pada desain arsitektur bioklimatik adalah energi alami yang ada di dalam dan sekitar bangunan, kondisi ini diciptakan oleh interaksi matahari, angin, curah hujan, tumbuh-tumbuhan, suhu dan kelembaban di udara dan di dalam tanah.

Terdapat ketentuan mengenai adanya perolehan atau kehilangan panas antara iklim dalam dan luar ruangan menurut definisi klasik mekanisme perpindahan energi panas. Sederhananya, interior suatu bangunan erat kaitannya dengan elemen eksteriornya.

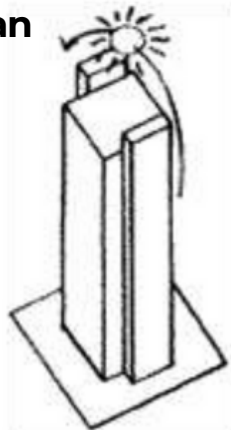
Menurut Ken Yeang (1996) bangunan bioklimatik adalah bangunan yang memiliki bentuk bangunan dengan desain yang pembangunannya hemat energi, yang berhubungan dengan iklim setempat dan data meteorologi, sehingga menghasilkan bangunan yang memiliki interaksi antara lingkungan dan operasinya dalam rancangan creativehub ini, Rancangan menggunakan prinsip - prinsip desain bioklimatik yang disampaikan oleh Ken Yeang.

2.1 Kajian Tema Perancangan

2.1.6 Prinsip Arsitektur Bioklimatik Menurut Ahli

Menurut Ken Yeang (1994) terdapat beberapa prinsip bioklimatik yang harus diperhatikan yaitu :

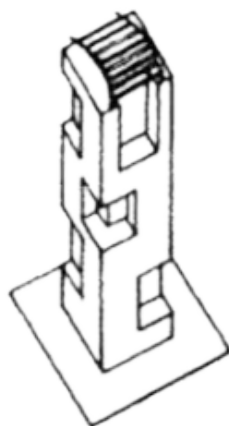
1. Orientasi Bangunan



Gambar 11. Penentuan orientasi
Sumber : Ken Yeang (1994)

Secara umum, Tata letak bangunan dengan bukaan di bagian utara dan selatan memiliki keunggulan dalam mengurangi beban panas yang disebabkan matahari. Untuk mengurangi panas pada permukaan yang menghadap ke timur dan barat adalah membuat permukaan terkecil pada arah tersebut.

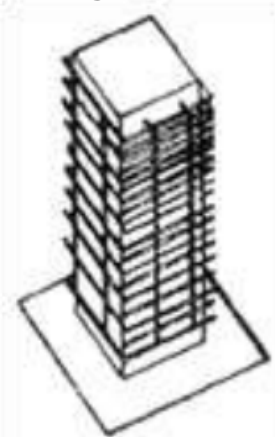
2. Ruang Transisi



Gambar 12. Penentuan Ruang Transisi
Sumber : Ken Yeang (1994)

Ruang transisi dapat ditempatkan sebagai ruang udara pada bagian tengah dan samping bangunan. Ruang ini dapat dikatakan sebagai ruang perantara antara bagian dalam dan luar bangunan. Ruang ini dapat menjadi lorong eksterior yang dapat menghambat perpindahan panas.

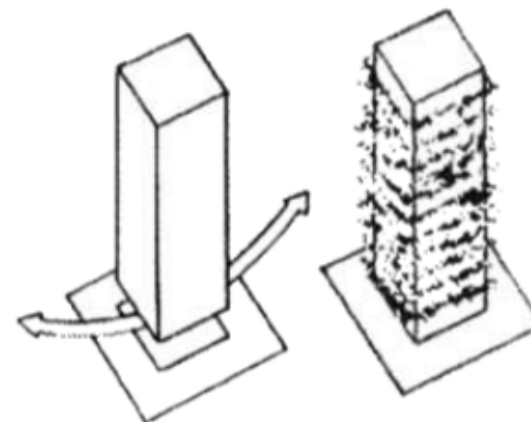
3. Desain Pada Dinding



Gambar 13. Desain Pada Dinding
Sumber : Ken Yeang (1994)

Desain dinding adalah lapisan yang dapat melapisi dinding luar. Dinding pada bangunan luar harus adaptif terhadap cuaca panas maupun dingin. Pada bangunan di daerah tropis, dinding luar dapat digunakan untuk pengendalian udara dan cross ventilation untuk kenyamanan di dalam bangunan.

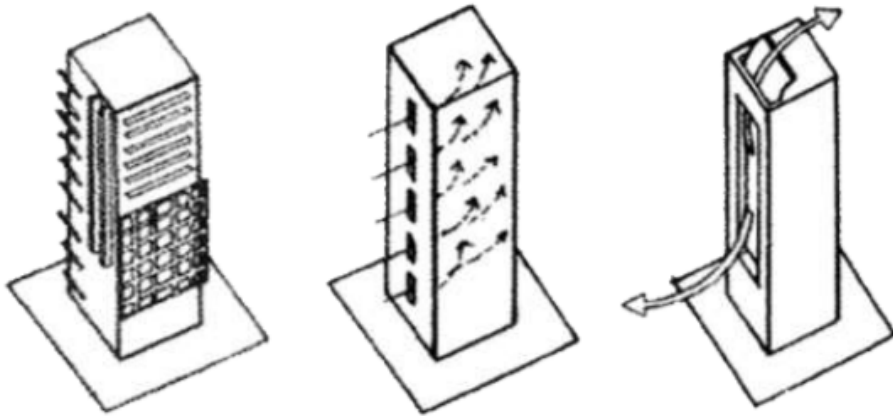
4. Hubungan Terhadap Landscape



Gambar 14. Desain Terhadap Landscape
Sumber : Ken Yeang (1994)

Pada bangunan di daerah tropis, bukaan sebaiknya terbuka keluar dan menggunakan ventilasi yang alami sehingga mempunyai aliran udara ventilasi yang alami dan baik. Tanaman dan lansekap dapat digunakan tidak hanya untuk tujuan ekologi dan estetika, tetapi juga untuk mendinginkan bangunan. Elemen sistem dapat diintegrasikan ke dalam bangunan untuk memberikan efek pendinginan bangunan dan mendukung proses penyerapan O₂ dan pengeluaran CO₂.

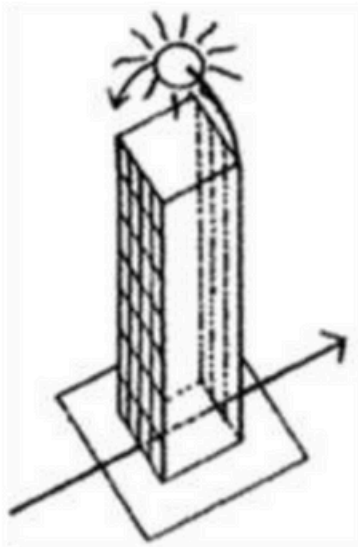
5. Shading



Gambar 15. Desain Shading
Sumber : Ken Yeang (1994)

Pembayang sinar matahari adalah pembiasan sinar matahari pada dinding yang menghadap matahari secara langsung. penggunaannya pada daerah tropis diletakkan disisi timur dan barat untuk membiaskan sinar matahari yang tertuju langsung ke bangunan.

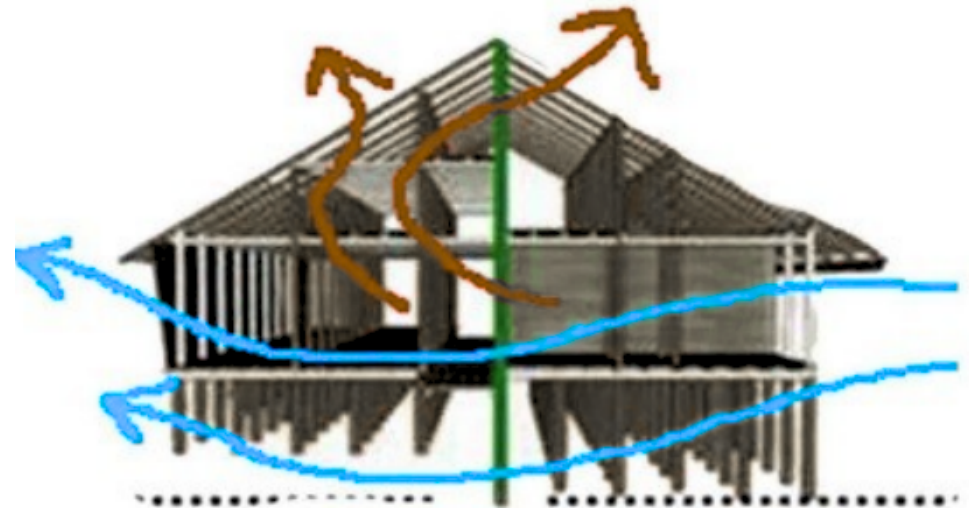
6. Bukaannya



Gambar 16. Desain Pada Bukaannya
Sumber : Ken Yeang (1994)

Pembayang sinar matahari adalah pembiasan sinar matahari pada dinding yang menghadap matahari secara langsung. penggunaannya pada daerah tropis diletakkan disisi timur dan barat untuk membiaskan sinar matahari yang tertuju langsung ke bangunan.

2.1.7 Arsitektur Bioklimatik Pada Vernakular

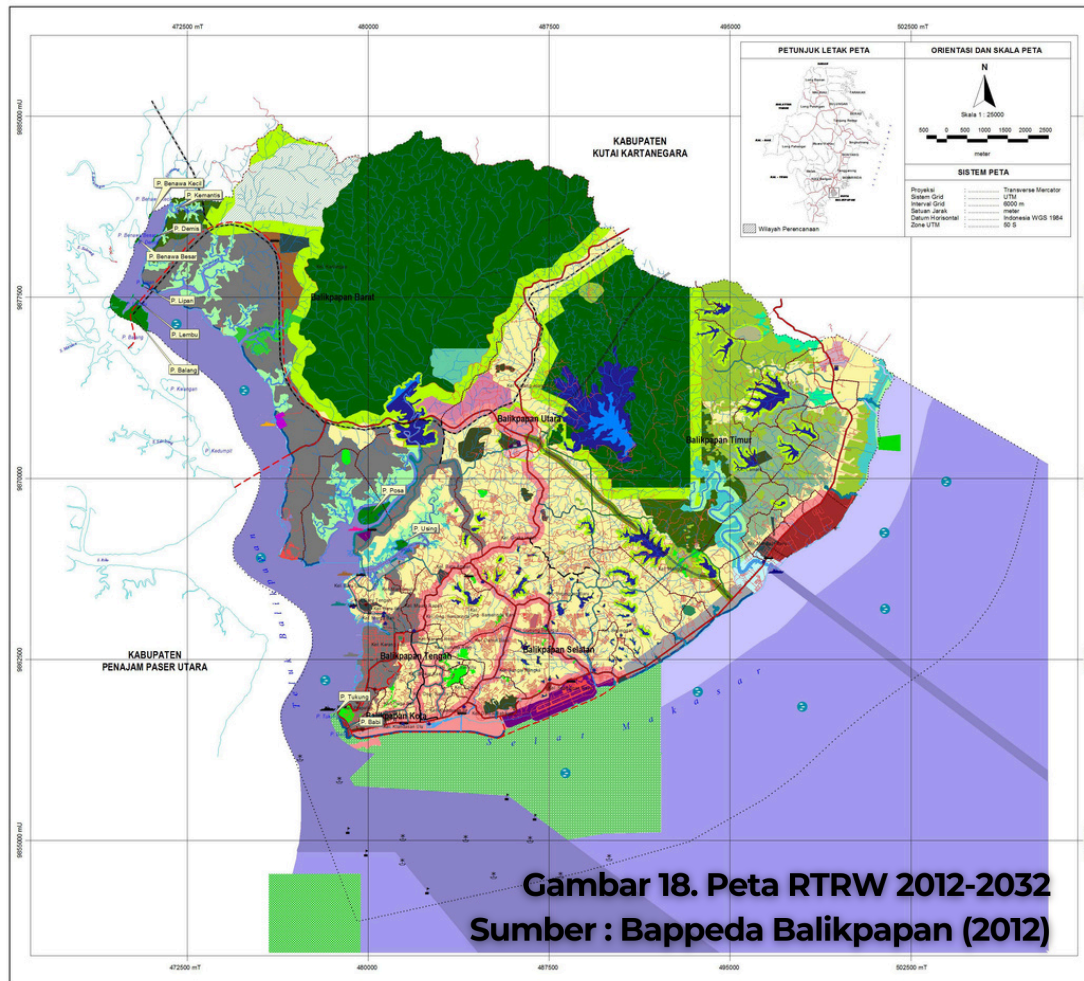


Gambar 17. Penghawaan Rumah Lamin
Sumber : Ivan Sulisthio, dkk (2013)

Menurut (Widera, 2015), konsep arsitektur bioklimatik ini dapat dipelajari melalui arsitektur vernakular dari segi pendinginan pasif. Pada iklim panas, faktor yang jelas dari adaptasi bangunan terhadap kondisi tapak adalah pendinginan yang efisien, biasanya berdasarkan ventilasi alami dan penggunaan air, atap yang menjorok, kisi-kisi, pepohonan atau peneduh lainnya elemen membantu mengurangi beban termal pada fasad. Arsitektur vernakular dari dulu sudah merespons iklim hal ini terjadi karena rancangan yang dilakukan nenek moyang dahulu terhadap rumah adat yang ditinggalkan harus bisa menyesuaikan dengan iklim, sehingga bangunan adat di Indonesia dapat menyesuaikan dengan iklim cuaca.

Rumah Lamin sebagai rumah adat suku Dayak merupakan bentukan arsitektur yang sangat baik dalam mengantisipasi kondisi iklim dan lingkungan tropis lembab dan penggunaan bahan-bahan bangunan yang ramah lingkungan. Lamin beratap pelana yang membujur dari timur ke barat sangat optimal dalam mengantisipasi radiasi sinar matahari sehingga tidak mengherankan ketika masuk akan terasa sejuk. dalam rancangan ini penggunaan atap menggunakan atap yang terinspirasi dari atap lamin.

2.2 Kajian Konteks Site



2.2.1 Peraturan Site

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Balikpapan Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Balikpapan Tahun 2012–2032 Pasal 87 menyebutkan bahwa daerah Klandasan Ilir, merupakan kawasan perdagangan dan jasa yang boleh dibangun untuk kegiatan fasilitas umum. selain itu daerah ini juga berada di tepi pantai, dimana garis sempadan pantai diukur dari garis pantai pada saat titik pasang tertinggi kearah darat.

berikut merupakan ketentuan kegiatan di kawasan Plaza Balikpapan :

- **Kegiatan yang diperbolehkan :**
 - a. diperbolehkan kegiatan bidang perkantoran terbatas maksimal 30% luas kawasan
 - b. diperbolehkan terbatas kegiatan bidang perumahan vertikal dengan KDB maksimal 70%
 - c. diperbolehkan kegiatan bidang pariwisata kecuali kawasan wisata alam
 - d. diperbolehkan pengembangan fasilitas umum dan sosial dengan syarat KDB maksimal 50%
 - e. diperbolehkan pengembangan RTH
- **Kegiatan yang tidak diperbolehkan :**
 - a. tidak diperbolehkan kegiatan bidang pertanian
 - b. tidak diperbolehkan kegiatan bidang kehutanan
 - c. tidak diperbolehkan kegiatan bidang perikanan
 - d. tidak diperbolehkan kegiatan bidang peternakan
 - e. tidak diperbolehkan kegiatan bidang industri berat
- **Ketentuan intensitas bangunan, yaitu :**
 - Garis sepadan bangunan (GSB) : 3 meter
 - Garis Sempadan Pantai (GSPT) : 100 meter
 - Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
 - Koefisien dasar hijau (KDH) : 20%
 - Koefisien luas bangunan (KLB) : 1,8

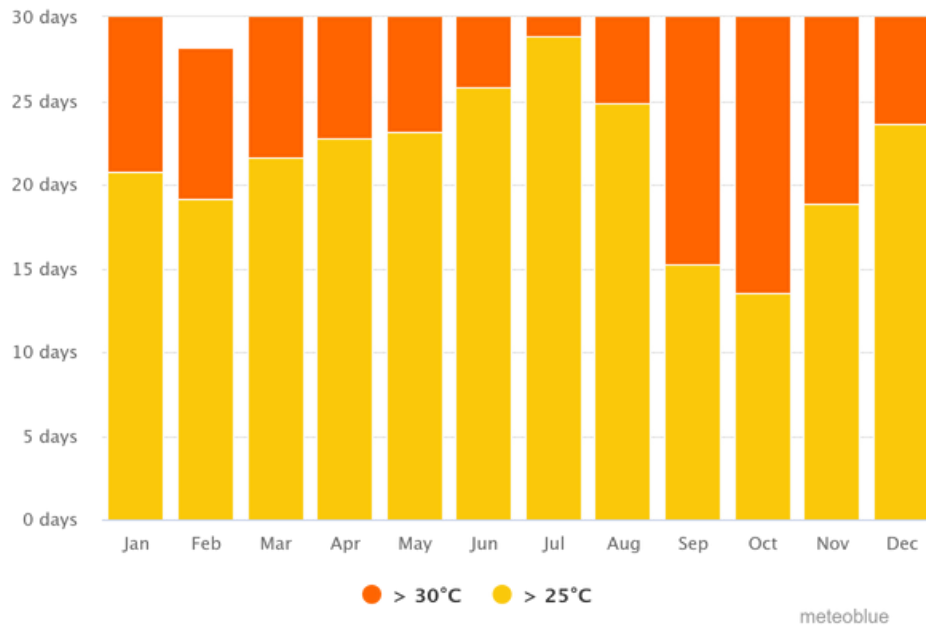
(Sumber: Bappeda Balikpapan)

Berdasarkan tinjauan tentang peraturan yang ada di lokasi perancangan, luas site adalah 8000 m² dengan peraturan KDB 50% oleh karena itu bangunan yangizinkan untuk dibangun maksimal adalah 4000 m² dengan area dasar hijau 1600 m²

2.2.2 Data Iklim Site

Suhu Udara

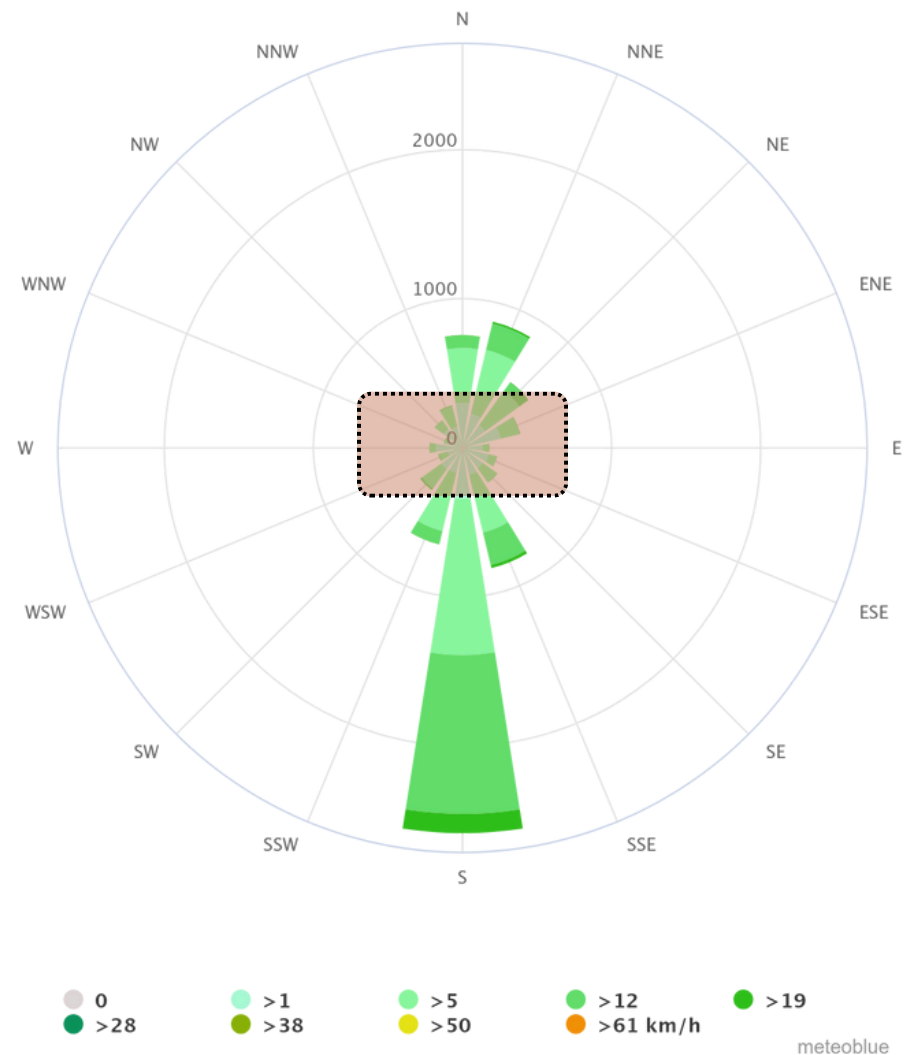
Menurut Muhammad dan Prianto (2016), suhu yang paling nyaman Bagi orang Indonesia adalah antara 20,5°C sampai 22,8°C (TE), nyaman optimal antara 22,8°C sampai 25,8°C (TE), dan hangat nyaman antara 25,8°C sampai 27,1°C (TE). pada diagram suhu tersebut Rata rata sepanjang tahun, Suhu udara menunjukkan berada di 25°C dengan maksimal suhu mencapai 30°C. Suhu di Balikpapan terbilang hangat dan panas



Tabel 6. Diagram Suhu Udara
Sumber : MeteoBlue (2024)

Orientasi Arah Angin

Keadaan nyaman untuk kecepatan angin ruangan yaitu 0.15 sampai 0.25 m/s (MENKES 1998; Sangkertadi 2012). Pada data intensitas tertinggi angin berasal dari arah selatan menuju arah utara dan arah timur laut. Angin di Balikpapan bisa mencapai kurang lebih 19 km/jam atau Sekitar 5,2 m/s dan angin tersebut termasuk angin yang kencang sehingga perlu treatment pada fasad agar angin dapat masuk kedalam bangunan sesuai kebutuhan

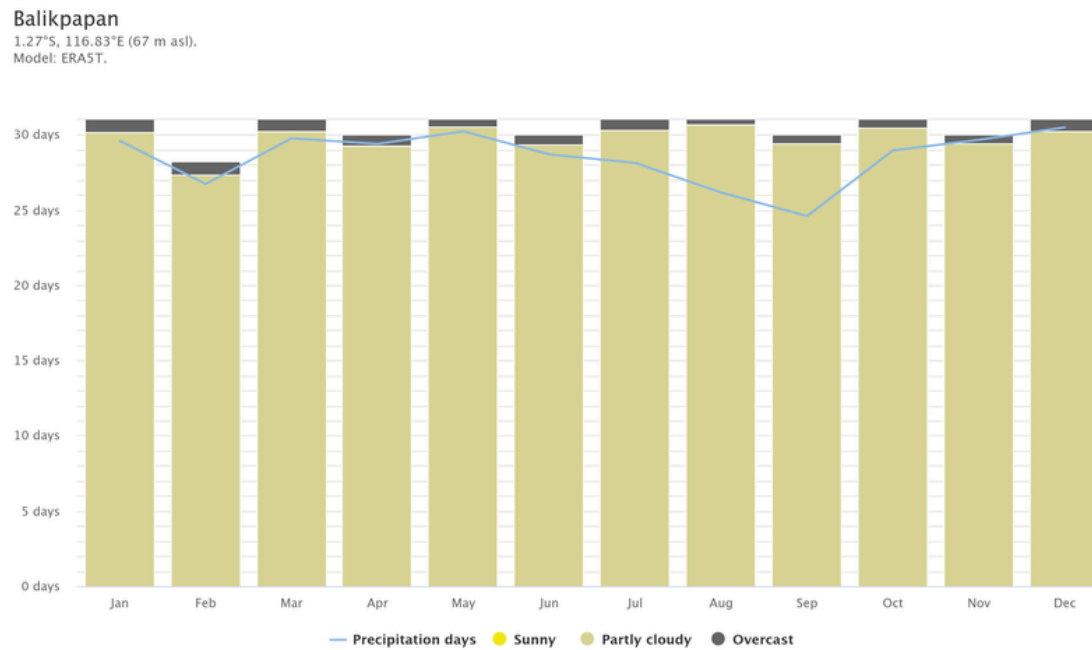


Gambar 19. Kecepatan Angin
Sumber : MeteoBlue (2024)

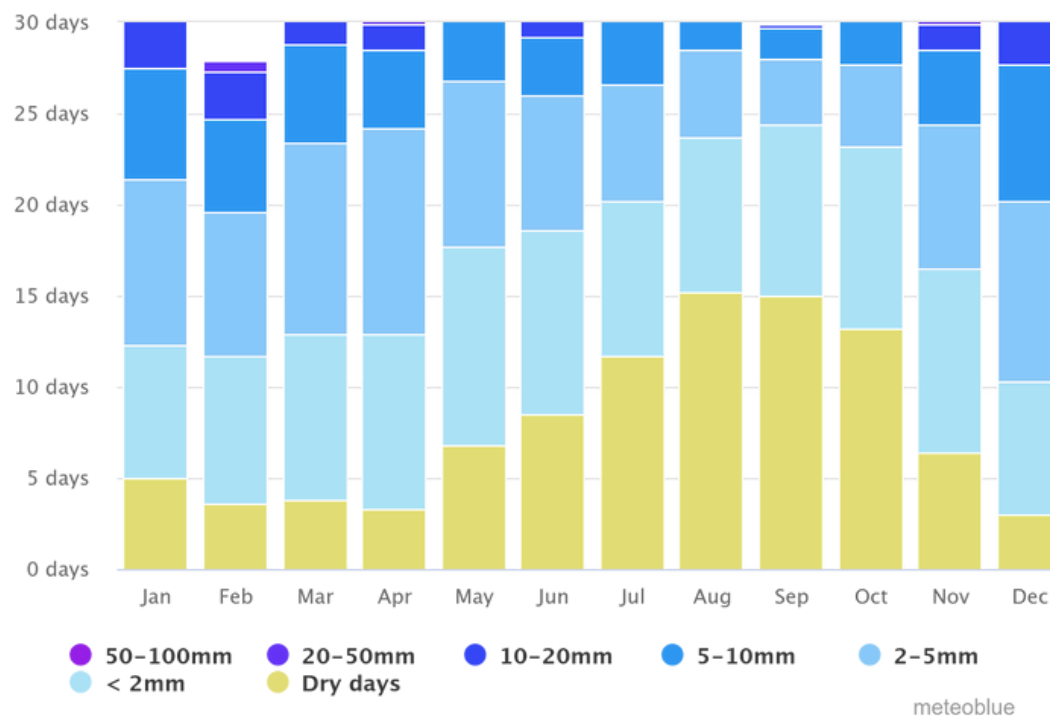
2.2.3 Data Iklim Site

Cuaca

Pada diagram tersebut, dapat dilihat bahwa hari berawan dan cerah lebih dominan daripada mendung. Hampir setiap hari cuaca di Balikpapan dalam keadaan cerah dan berawan. Pada data Intensitas Air Hujan Menunjukkan Air Hujan turun berada di sepanjang tahun, Pada bulan Mei hingga November intensitas air hujan menurun



Tabel 7. Diagram Cuaca
Sumber : MeteoBlue (2024)

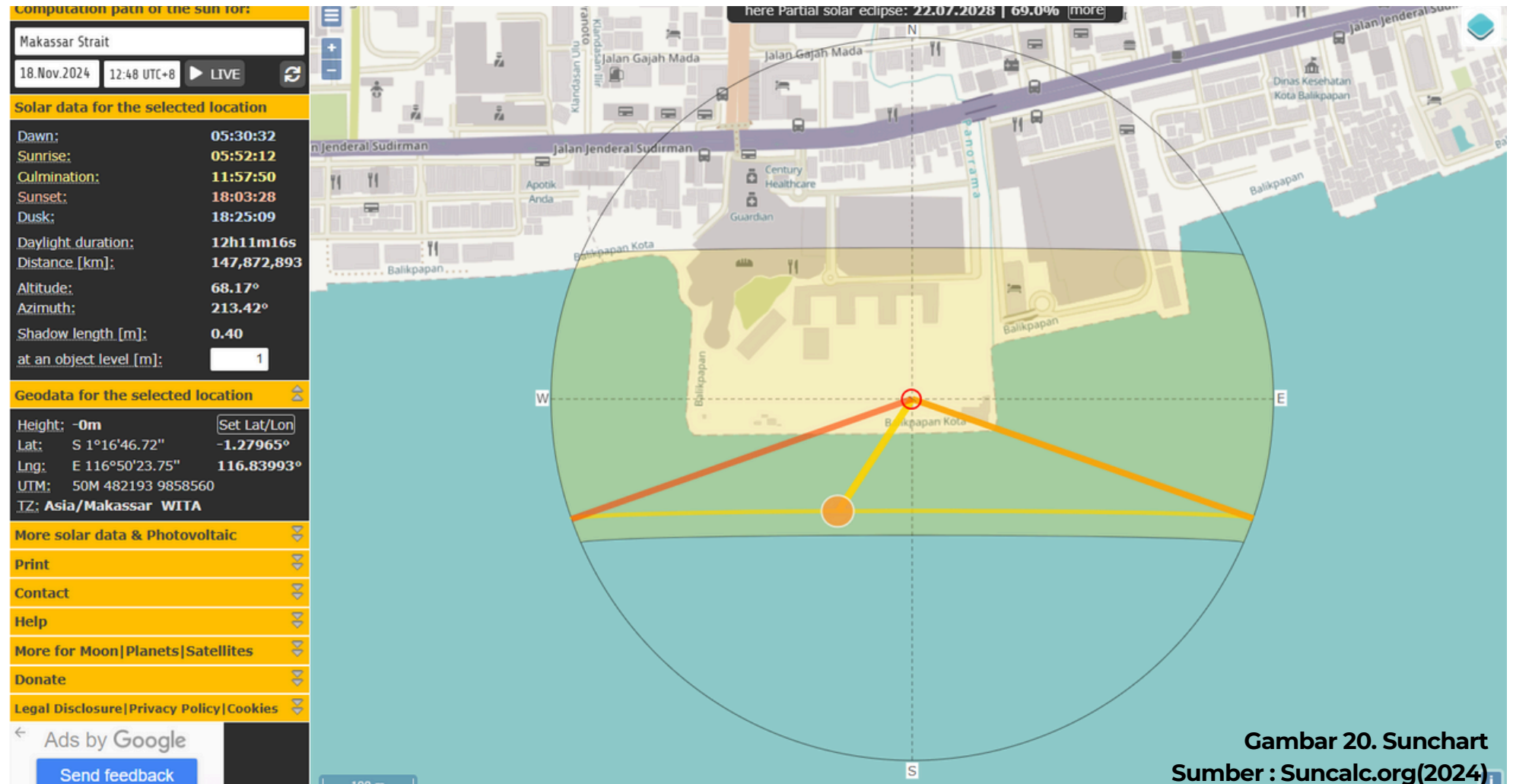


Tabel 8. Diagram Curah Hujan
Sumber : MeteoBlue (2024)

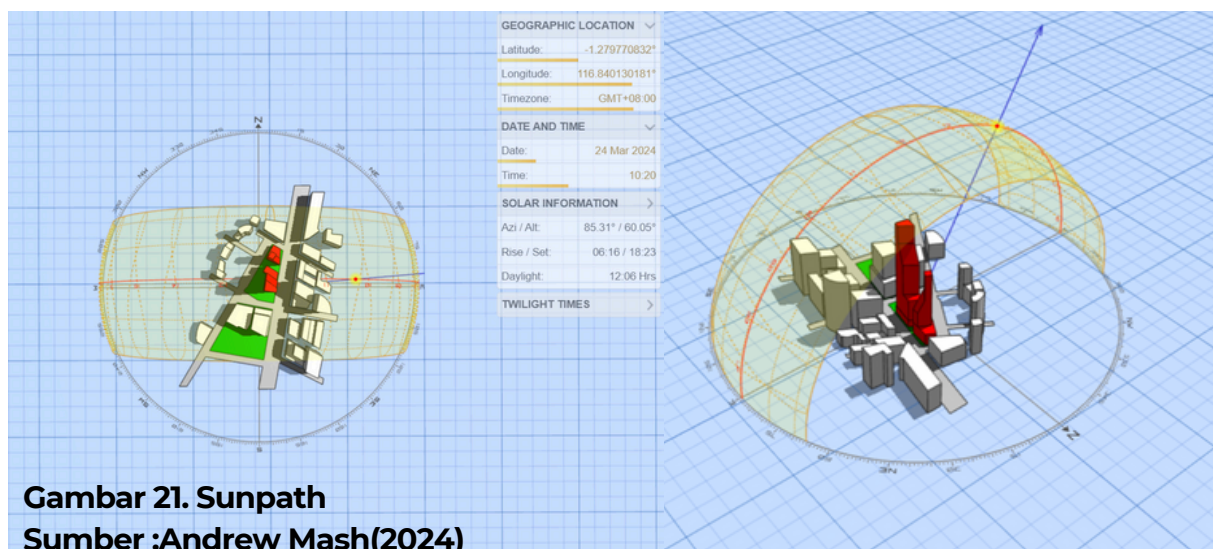
2.2.4 Data Iklim Site

Sunchart

Berikut merupakan hasil pengukuran sunchart pada kawasan Pantai Plaza di Balikpapan, dapat dilihat data-data dan visualisasi gambaran jatuh bayangan pada bangunan pada gambar dibawah ini, yaitu:



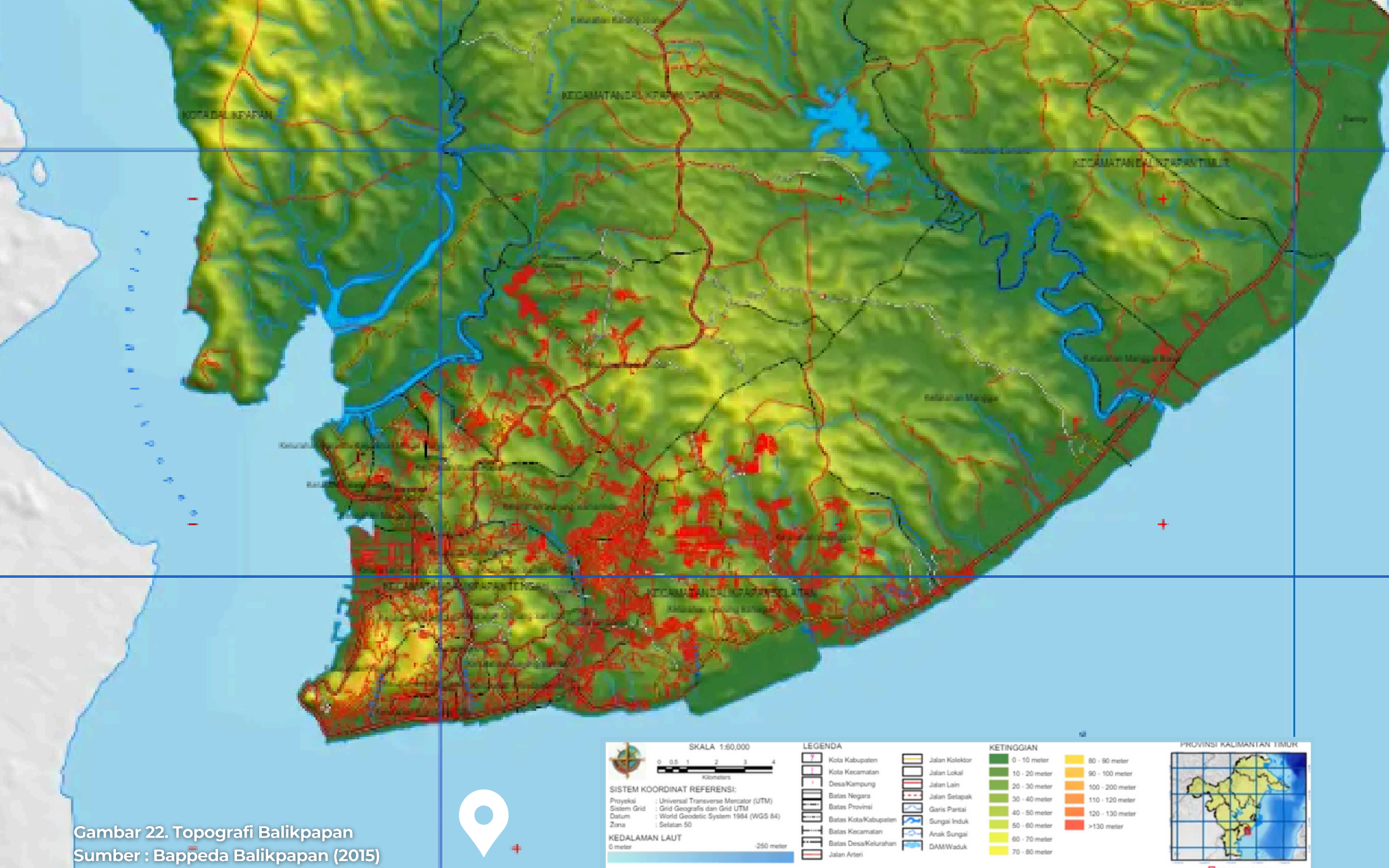
Gambar 20. Sunchart
Sumber : SunCalc.org(2024)



Gambar 21. Sunpath
Sumber :Andrew Mash(2024)

Matahari terbit pada pagi hari pukul 05:52:12, matahari terbit dari arah timur. Titik kulminasi pada pukul 11:57:50. Terbenam pada pukul 18:03:28, matahari terbenam ke arah barat.

Berdasarkan sunchart dalam satu tahun matahari beredar cenderung di **Timur laut**, Sehingga bayangan bangunan akan cenderung jatuh di **Barat Daya**.



Gambar 22. Topografi Balikpapan
Sumber : Bappeda Balikpapan (2015)

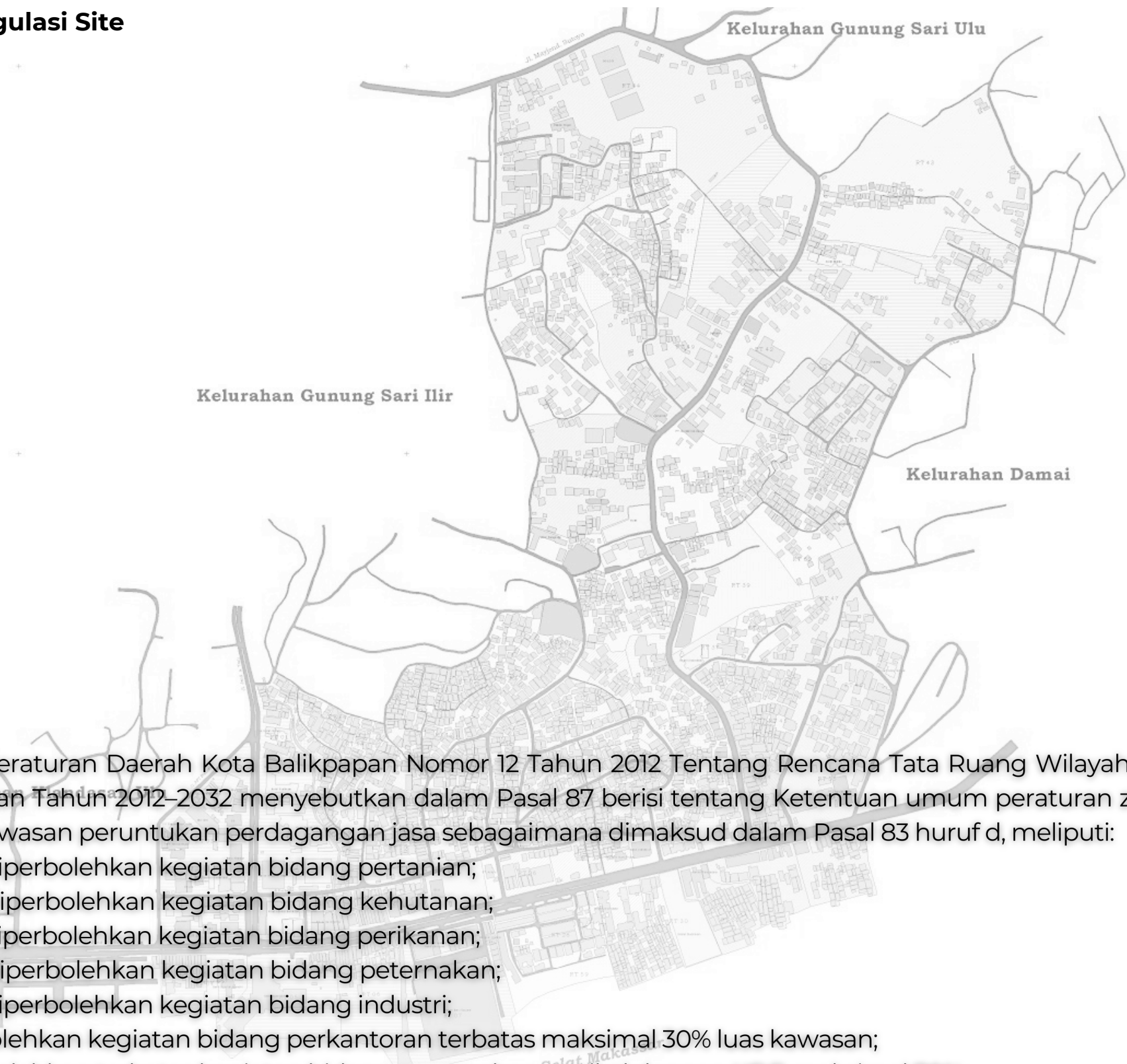
2.2.5 Topografi Site

Secara umum ketinggian kota Balikpapan antara 0 meter sampai 100 meter di bawah permukaan laut. Kemiringan dan ketinggian permukaan tanah dari permukaan air laut beragam, mulai yang terendah dari wilayah pantai dengan ketinggian 0 meter sampai dengan wilayah berbukit dengan ketinggian 100 meter dari permukaan laut (d.p.l). Ketinggian 0-10 mdpl memiliki luas 6.980,00 ha atau 13 % dari wilayah kota Balikpapan. Ketinggian >10-20 mdpl memiliki luas 17.260,00 ha, sedangkan ketinggian >20-100 mdpl memiliki luas sebesar 26.090,57 ha. Keadaan topografi kota Balikpapan adalah sekitar

85% daerah berbukit dan hanya sekitar 15% daerah datar yang sempit dan terletak di daerah sepanjang pantai (Balikpapan dalam angka 2012).

Secara morfologis Kota Balikpapan terdiri dari 85% kawasan perbukitan dengan jenis tanah podsolik merah kuning yang memiliki karakter topsoil tipis, struktur tanah mudah tererosi. Sedangkan 15% lainnya merupakan daerah dataran yang terletak di sepanjang pantai timur dan selatan wilayah Kota Balikpapan dengan jenis tanah umumnya adalah alluvial. (RPJP Kota Balikpapan 2005 - 2025)

2.2.6 Regulasi Site



Dalam Peraturan Daerah Kota Balikpapan Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Balikpapan Tahun 2012–2032 menyebutkan dalam Pasal 87 berisi tentang Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan peruntukan perdagangan jasa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 83 huruf d, meliputi:

- a. tidak diperbolehkan kegiatan bidang pertanian;
- b. tidak diperbolehkan kegiatan bidang kehutanan;
- c. tidak diperbolehkan kegiatan bidang perikanan;
- d. tidak diperbolehkan kegiatan bidang peternakan;
- e. tidak diperbolehkan kegiatan bidang industri;
- f. diperbolehkan kegiatan bidang perkantoran terbatas maksimal 30% luas kawasan;
- g. diperbolehkan terbatas kegiatan bidang perumahan vertikal dengan KDB maksimal 70%;
- h. diperbolehkan kegiatan bidang pariwisata kecuali kawasan wisata alam;
- i. diperbolehkan pengembangan fasilitas umum dan sosial dengan syarat KDB maksimal 50%;
- j. diperbolehkan pengembangan RTH;
- k. diwajibkan pengembangan RTH dan green belt khusus pada kawasan yang berdekatan dengan sumber polusi dan dekat kawasan lindung;

Ringkasan Site

- Tapak yang akan di bangun berada di Pantai Plaza Balikpapan yang merupakan kawasan Agung Podomoro Land yang juga merupakan kawasan komersil. Letaknya yang berada di pusat kota akan berpotensi membuat kegiatan ekonomi kreatif menjadi lebih terpusat. selain itu, pantai plaza Balikpapan ini sejak lama sering digunakan untuk kegiatan kreatif
- Peraturan site menunjukkan fasilitas umum dapat dibangun di area ini dengan ketentuan KDB 50%, KLB, 1,8, KDH 20%
- Luas tapak yang akan dibangun adalah 8000m² dengan peraturan KDB 50% oleh karena itu bangunan yang diizinkan untuk dibangun maksimal adalah 4000 m² dengan area dasar hijau 1600 m²
- Perhitungan Tapak yang akan dibangun

Luas tapak : 8000m² - (KDB 50%) = 4000 m²

KDB = 50%

$$= 50\% \times 8000$$

$$= 4000 \text{ m}^2$$

KLB = 1,8

$$= 1,8 \times 4000\text{m}^2$$

$$= 7200\text{m}^2$$

Total area yang dibangun

$$= (\text{KLB} \times \text{KDB}) : \text{KDB}$$

$$= (1,8 \times 4000) : 4000$$

$$= 7200 : 4000$$

$$= 1,8 = 2 \text{ Lantai}$$

- Terletak di pusat kota, akses melalui jalan utama kota yaitu melalui JL. Jenderal Sudirman, lalu memasuki area Agung Podomoro Land, dan tapak berada di belakang Plaza Balikpapan dan Borneo City Bay Apartement
- View sekitar site dapat dimanfaatkan ke arah laut Balikpapan

2.3 Kajian Tipologi Perancangan



2.3.1 Pengertian CreativeHub

Creative Hub adalah sebuah pusat sarana industri kreatif yang dapat menampung dan memfasilitasi semua ide-ide kreatif seseorang untuk dapat diproduksi dan dipromosikan (Munazar, 2021) Menurut Creative HubKit (2018), Creative Hub adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi. Creative Hub memungkinkan orang-orang di industri kreatif untuk Menampilkan, berkreasi, berkolaborasi, dan menjual karya mereka kepada pengunjung. Sehingga CreativeHub atau pusat kreatif adalah tempat berlangsungnya proses dan aktivitas kreatif dalam satu ruang, yang mampu menampung berbagai aktivitas yang dilakukan oleh para pelaku kreatif.

2.3.2 Fungsi CreativeHub

Menurut (EJ. Tandy,2019) CreativeHub memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu :

- 1.Menyediakan fasilitas - fasilitas untuk mengembangkan industri kreatif Indonesia,
- 2.Menyediakan ruang bagi para pelaku industri kreatif yang membutuhkan tempat untuk mengerjakan dan mengembangkan kegiatan kreatifnya.
- 3.Menyediakan wadah bagi para pelaku kreatif untuk mengembangkan bisnis kreatifnya,
- 4.Mengadakan program pelatihan dalam bidang-bidang subsektor industri kreatif,
- 5.Mengintegrasikan keseluruhan kegiatan subsektor industri kreatif sehingga terbentuk jaringan kreatif yang mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat Indonesia dan wisatawan asing akan produk-produk kreatif Indonesia

Adapun Menurut (Anette Firmawan Panghegar, dkk, 2018) CreativeHub memiliki beberapa fungsi dan tujuan yaitu :

- Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.

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

2.3.3 Jenis CreativeHub

Menurut the British Council's Creative Hub Toolkit, terdapat 6 jenis creative hub, yaitu :

1. Studio, merupakan kumpulan individu-individu dalam skala kecil dan/atau bisnis kecil yang bekerja dalam suatu co-working space.
2. Centre, merupakan bangunan berskala besar untuk melakukan aktivitas kreatif dengan fasilitas-fasilitas lain seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi (maker space), toko dan ruang pameran.
3. Network, merupakan kelompok individu-individu atau bisnisbisnis yang cenderung tersebar namun membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu yang spesifik.
4. Cluster, merupakan kelompok individu-individu dan bisnis-bisnis kreatif yang bekerja dalam satu area geografis tertentu
5. Online platform, merupakan wujud creative hub

yang hanya menggunakan metode online seperti website dan media sosial dalam pelaksanaan bisnis kreatif.

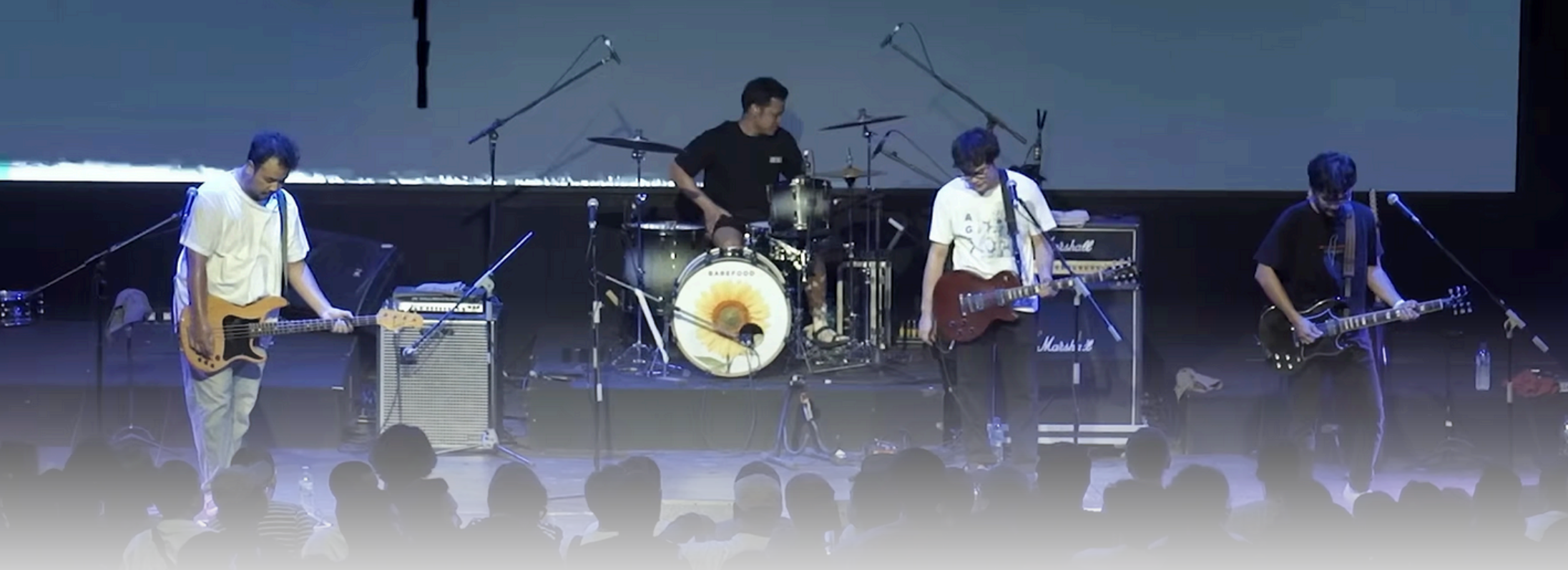
6. Alternative, merupakan wujud creative hub yang fokus pada percobaan dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru.

Dari keenam jenis pusat kreatif yang disebutkan di atas, studio dan pusat kreatif memiliki bentuk fisik, sedangkan network, cluster, platform online dan alternative merupakan jenis yang dibentuk dalam bentuk jaringan tak kasat mata oleh Pelaku Kreatif dan Pelaku Usaha dari komunitas kreatif lokal. Dalam perancangan ini nantinya akan menggunakan jenis studio dan center sebagai bentuk fisik wadah atau ruang bagi pelaku ekonomi kreatif di Balikpapan

2.3.4 Pengguna CreativeHub

Pembagian kebutuhan ruang CreativeHub berawal pada pengelompokan pengguna ruang dan aktivitasnya. berikut merupakan pengguna nya:

- Pelaku musik yang nanti nya akan disediakan ruang pentas sesuai karakteristik musik serta tempat rekaman untuk mengembangkan kreativitasnya
- Pelaku Seni Rupa yang nanti nya akan disediakan gallery yang bersifat temporer, terdapat batas waktu setiap kali mengadakan pameran, agar bergantian dengan seniman lain nya
- Pelaku UMKM Kerajinan Tangan yang nantinya disediakan ruang yang terpusat untuk mengadakan workshop dan tenant tenant yang di sewakan untuk para pelaku menjual karya nya
- Pengunjung merupakan orang yang datang untuk menikmati fasilitas-fasilitas yang tersedia pada CreativeHub



Gambar 23. Ruang Pertunjukkan Musik
Sumber : Sound From The Corner (2024)

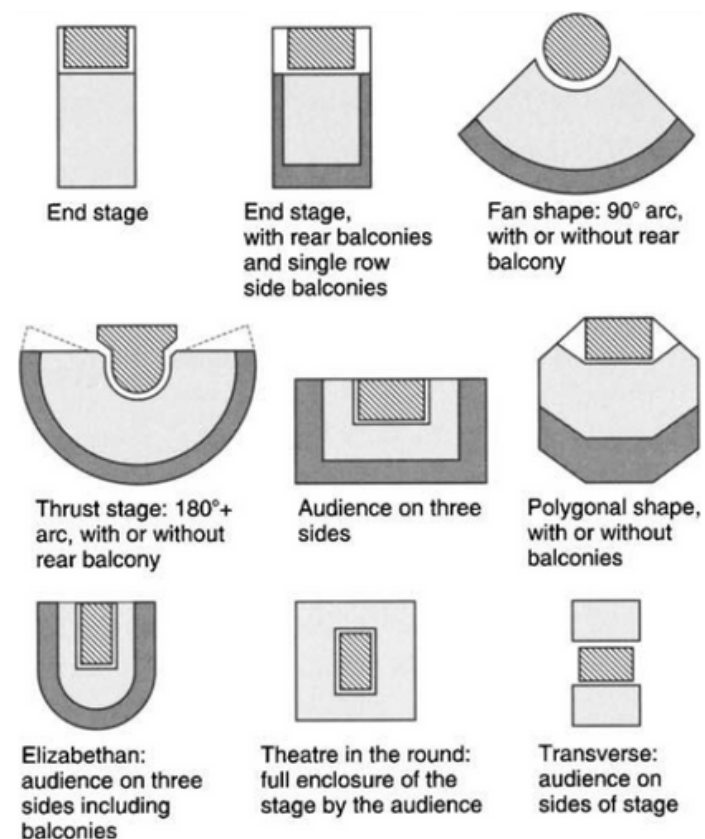
Menurut Acourete pada Definisi Akustika Suara Ruang Musik 2023, Ruang Musik dibedakan menjadi 2 jenis yaitu Ruang Produksi Musik dan Ruang Reproduksi Musik. Contoh, Ruang Produksi Musik adalah ruangan yang digunakan untuk kegiatan memproses dan menampilkan yaitu seperti ruang rehearsal studio dan ruang konser hidup, sedangkan Ruang Reproduksi Musik adalah ruang yang digunakan untuk membuat dan mendengarkan, seperti studio rekaman, toko musik, dan lain - lain

Menurut Ian Appleton dalam Building for The Performing Arts (2008) ada beberapa jenis ruang musik dengan panggung terbuka yaitu

- End Stage, penonton difokuskan pada sebuah panggung berbentuk persegi, dengan panggung dan penonton berada pada ruang yang sama (tanpa penyekat)
- Fan-Shaped, bentuk panggung dikelilingi penonton 90o , bentuk ini memungkinkan penampil untuk berinteraksi secara akrab dengan penonton.
- Thrust stage, panggung yang dikelilingi penonton

di tiga sisinya.

- Theatre-in-the-round, bentuk pertunjukan yang dikelilingi penonton pada semua sisi.
- Traverse stage, panggung yang dikelilingi penonton di dua sisinya



Gambar 24. BentukPanggung Terbuka
Sumber : Building for The Performing Arts (2008)

2.3.2 Kajian Ruang Studio Musik & Ruang Rekaman

Studio rekaman merupakan salah satu fasilitas yang dibutuhkan sebuah band untuk mengembangkan kemampuan bermusiknya. Fasilitas ini tentunya berperan penting dalam memungkinkan mereka untuk Latihan, Membuat Lagu, dan Jamming. Biasanya Studio Musik yang baik adalah Studio Musik yang terhubung dengan Studio Rekaman, Sehingga band dapat langsung memproduksi lagunya di studio tersebut.



Gambar 25. Studio Musik
Sumber : Data Pribadi (2023)

Mediastika (2005:106) mengemukakan untuk memperlancar aktivitas dalam studio, Ruangan ini biasanya didukung beberapa ruang antara lain:

1. Ruang utama, yang meliputi ruang studio dan ruang operator.
2. Ruang pendukung, yang meliputi ruang administrasi, dapur kering (pantry), kamar mandi dan lain-lain.
3. Ruang servis, yang meliputi generator set, ruang alat dan lain-lain

Menurut Lefaan, Ambrosius Yuniart (2010) dalam merancang studio musik, Perlu beberapa ruang untuk mendukung aktivitas di dalam studio tersebut yaitu,

- Ruang Traking / Rekaman Ruang Take merupakan ruangan khusus untuk melakukan rekaman untuk vokal dan alat musik.

- Ruang Kontrol Merupakan ruangan untuk melakukan pengoperasian (mengontrol) sistem kerja alat-alat untuk rekaman baik secara track maupun live.



Gambar 26. Ruang Rekaman Musik
Sumber : Data Pribadi (2023)

- Ruang Mixing, Editing, dan Mastering Ruang ini membutuhkan standar ruang akustik. Tanpa ruang kedap suara kemungkinan proses rekaman menjadi panjang karena banyak suara yang bocor atau pun mengganggu masuk ke dalam rekaman dan merusak sebuah musik (lagu).



Gambar 27. Ruang Mixing, Mastering Musik
Sumber : Data Pribadi (2023)

2.3.2 Jenis Ruang Galeri Seni

Menurut (Robillard, 1982) Gallery seni dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu

1. Galeri menurut tempat penyelenggaraan

- Traditional Art Gallery, merupakan galeri yang diadakan pada selasar atau lorong yang panjang.
- Modern Art Gallery, merupakan galeri yang memiliki ruang perencanaan yang lebih terkonsep dan modern.

2. Sifat kepemilikan galeri

- Private art gallery, galeri yang dimiliki oleh perseorangan / pribadi atau kelompok.
- public art gallery, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
- kombinasi dari kedua galeri di atas.

3. Galeri menurut obyek fungsi yang diwadahi

- Museum Gallery, merupakan galeri yang memamerkan suatu obyek seni yang memiliki nilai sejarah pada masyarakat yang memiliki skala dan jumlah koleksi yang lebih kecil dari museum.
- Contemporary Art Gallery, merupakan galeri yang dimiliki secara privat oleh seseorang yang digunakan untuk mewadahi pameran obyek seni para seniman, biasanya tidak memungut biaya dari para seniman, namun mengambil biaya dari transaksi yang terjadi di dalamnya.
- Online Gallery, merupakan galeri yang menampilkan karya seni untuk dijual maupun hanya untuk dipamerkan dan dapat diakses melalui jalur online.
- Vanity Gallery, merupakan galeri yang biasa disewakan kepada para seniman untuk memamerkan karya seninya, biasanya bersifat sementara.

4. Galeri menurut isinya

- Art Gallery of Primitive Art, galeri yang mewadahi seni primitif atau masa lampau.



Gambar 28. Contoh Galeri Seni
Sumber : Flokq (2023)



Gambar 29. Art:1 New Museum
Sumber : Bookingtogo (2022)

- b. Art Gallery of Classical Art, galeri yang mewadahi
- c. Art Gallery of Modern Art, galeri yang mewadahi bidang seni modern seperti teknologi dan inovasi.

5. Tingkat dan luas koleksi

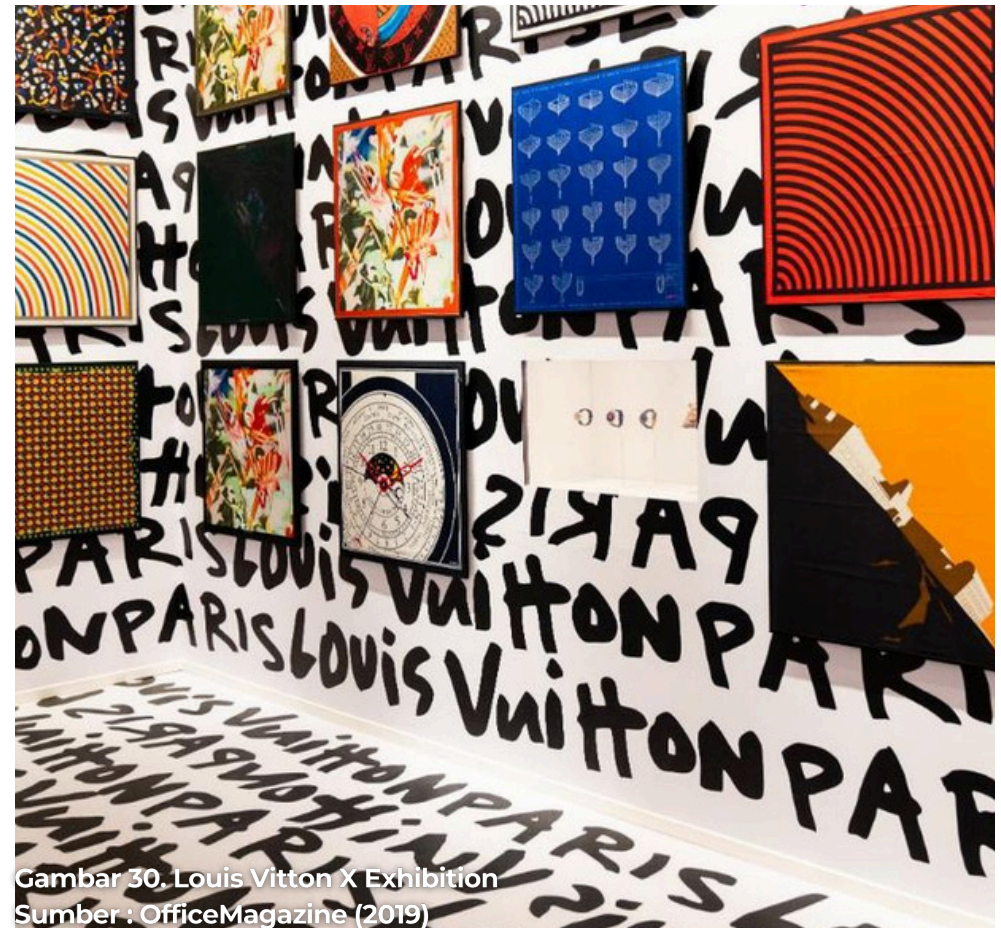
- a. Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari lingkungan setempat.
- b. Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari tingkat daerah/provinsi/daerah regional
- c. Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan objek-objek yang diambil dari berbagai negara di dunia.

6. Jenis pameran

- a. Pameran tetap, pameran yang menyajikan karya-karya koleksi secara periodik yang ditata berdasarkan konsep kuratorial. Waktu penyelenggaraan pameran tetap berlangsung minimal 1 kali dalam satu tahun.
- b. Pameran temporer, pameran tunggal atau pameran bersama yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu. Seperti yang diselenggarakan oleh galeri nasional Indonesia atau bekerja sama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan pameran temporer berlangsung minimal selama 10 hari, maksimal berlangsung selama tiga puluh hari.
- c. Pameran keliling, pameran yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain.

7. Macam koleksi

- a. galeri pribadi, tempat untuk memamerkan hasil karya pribadi seniman itu sendiri tanpa memamerkan hasil karya seni orang lain dan hasil karya seniman itu tidak diperjual belikan untuk umum.
- b. Galeri umum, galeri yang memamerkan hasil karya dari berbagai seniman, hasil karya para seniman itu diperjualbelikan untuk umum.



Gambar 30. Louis Vitton X Exhibition
Sumber : OfficeMagazine (2019)

- c. Galeri kombinasi, merupakan kombinasi dari galeripribadi dan galeri umum, karya seni yang dipamerkan dalam galeri ini ada yang diperjualbelikan untuk umum, ada pula yang merupakan koleksi pribadi seniman yang tidak diperjualbelikan. Hasil karya seni yang dipamerkan merupakan hasil karya dari beberapa seniman.

8. Sifat materi

- a. Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni (dapat berupa ptung, kerajinan, lukisan, dll) yang hanya diproduksi satu, tidak digandakan.
- b. Hasil karya reproduksi, merupakan hasil karya reproduksi atau penggandaan dari karya-karya asli seniman tersebut.

Dalam perancangan ini nantinya akan menggunakan Galeri Seni Jenis Pameran yang bersifat temporer, nantinya pelaku seni rupa memamerkan karyanya dalam jangka waktu tertentu dan bergantian dengan seniman lainnya

2.3.2 Kajian Ruang Workshop

Ruang Workshop adalah suatu ruang yang digunakan untuk berbagai aktivitas, Ruang Workshop merupakan tempat bertemunya sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian, atau profesi di bidang tertentu untuk bertukar pikiran. Diskusi di dalam Workshop biasanya bersifat ilmiah, meskipun beberapa Workshop juga menyediakan untuk kegiatan praktik.



Gambar 31. Kegiatan Kerajinan Tangan
Sumber : Tribun Kaltim(2019)

Adapun Tujuan Workshop menurut Herbert C. Kelman dalam bukunya yang berjudul *A Pioneer in the Social Psychology of Conflict Analysis and Resolution*, menuliskan tujuan workshop sebagai berikut:

1. Menciptakan Perubahan pada Partisipan

Dalam workshop akan mementingkan usaha memahami perspektif orang lain dan mempertimbangkan prioritasnya dengan ide-ide yang segar dan cemerlang. Ide baru tersebut mampu menghasilkan solusi dan memberi perubahan atau pandangan baru pada partisipan.

2. Memaksimalkan Ide Baru

Ide baru akan muncul dengan maksimal dan mampu terealisasi dengan baik dalam setiap tim. Adanya ruang diskusi juga akan meminimalisir perdebatan dan perbedaan pandangan yang berlarut-larut.



Gambar 32. Kegiatan Workshop Lokal
Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Selain tujuan workshop terdapat juga beberapa fungsi di ruang workshop diantaranya :

1. **Pembuatan dan Perbaikan:** Tempat untuk membuat, merakit, atau memperbaiki produk dan komponen, seperti bengkel mobil untuk perbaikan kendaraan atau ruang fabrikasi untuk membuat struktur logam.
2. **Pelatihan dan Pendidikan:** Tempat untuk mengajarkan keterampilan teknis dan praktis kepada siswa atau karyawan, seperti workshop untuk pelatihan keterampilan mekanik, elektronik, atau kerajinan tangan.
3. **Penelitian dan Pengembangan:** Fasilitas untuk eksperimen dan inovasi, di mana ide-ide baru diuji dan prototipe dikembangkan, sering kali dalam industri teknologi, teknik, dan sains.
4. **Kreativitas dan Seni:** Tempat untuk seniman dan pengrajin untuk bekerja dengan berbagai bahan seperti kayu, logam, kain, atau keramik. Ini termasuk studio seni dan kerajinan tangan.
5. **Proyek Hobi dan DIY:** Ruang bagi individu untuk mengerjakan proyek pribadi atau hobi yang memerlukan alat khusus dan ruang kerja yang aman dan teratur.

2.3.5 Pendekatan Persyaratan Ruang

Pencahayaan alami

Permenkes 48 Tahun 2016 tentang standar K3 ruang kerja memuat standar pencahayaan di ruang bekerja tersebut dengan nilai sebagai berikut :

Peruntukan Ruang	Minimal Pencahayaan (lux)
Ruang kerja	300
Ruang gambar	750
Resepsionis	300
Ruang arsip	150
Ruang rapat	300
Ruang makan	250
Koridor/lobi	100

Gambar 34. Tabel Standar Pencahayaan Alami
Sumber : Sentra Kalibrasi Industri (2022)

Karena matahari mengandung ultra violet yang silau dan merusak mata, sinar matahari tidak selalu menguntungkan untuk bangunan, sehingga perlu perlakuan khusus untuk memanfaatkannya secara tidak langsung. berikut beberapa cara memanfaatkan sinar matahari tidak langsung :

- menata lansekap dengan pohon agar matahari tidak langsung masuk kedalam bangunan
- mengatur intensitas cahaya matahari pada ruangan dengan menggunakan akca baur atau kerai pengatur cahaya pada bukaan bangunn
- overstek yang mampu menahan cahaya matahari hingga kemiringan 30 derajat
- membuat shading pada muka bangunan

Kenyamanan Termal dan Penghawaan

Menurut SNI 03-6572-2001 dan Pemenkes No.17 Tahun 2020 (Indonesia K.P,2001) memiliki standar suhu, kelembapan dan kecepatan angin yang ideal yaitu :

Ketetapan Kebijakan	Batas Suhu Ruang		Batas Kelembaban Ruang	Batas Kecepatan Angin Ruang
	a. Sejuk Nyaman	b. Nyaman Optimal		
SNI 03-06572-2001 Permenkes no 17, 2020	a. 20,5°- 22,8° C	b. 22,8°- 25,8° C	55-60% Rh	0.15-0.25 m/s
	c. 25,8°- 27,1° C		40-60% Rh	

Gambar 35. Tabel Standar Pencahayaan Alami
Sumber : Farello Shafly Abyan Artha (2019)

Penghawaan alami

Potensi site untuk menggunakan penghawaan alami pada Creative Hub di Pantai Plaza Balikpapan cukup berpotensi hal ini karena faktor site yang berada di pinggir pantai sehingga banyak udara segar disekitar pantai. penghawaan alami sangat dibutuhkan pada area yang emmbutuhkan kenyamanan, misalnya ruang produksi dan ruang kerja. penghawaan alami berguna untuk memasukkan udara segar kedalam bangunan dan mengeluarkan udara panas ke luar bangunan sehingga bangunan terus mendapatkan udara segar (**Wind driven**)

Ringkasan Tipologi Bangunan

- Creative Hub memungkinkan orang-orang di industri kreatif untuk **Menampilkan, berkreasi, berkolaborasi, dan menjual karya mereka kepada pengunjung**. Sehingga CreativeHub atau pusat kreatif adalah tempat berlangsungnya proses dan aktivitas kreatif dalam satu ruang, yang mampu menampung berbagai aktivitas yang dilakukan oleh para pelaku kreatif.
- Terdapat beberapa Fungsi menurut (EJ. Tandy,2019) diantaranya, **Menyediakan fasilitas - fasilitas untuk pelaku ekonomi kreatif, Menyediakan ruang bagi para pelaku industri kreatif, Menyediakan wadah bagi para pelaku kreatif untuk mengembangkan bisnis, Mengadakan program pelatihan dan Mengintegrasikan keseluruhan kegiatan subsektor industri kreatif**.
- Terdapat 6 jenis creativehub Menurut the British Council's Creative Hub Toolkit. Dalam perancangan ini nantinya akan menggunakan **jenis studio dan center sebagai bentuk fisik wadah atau ruang bagi pelaku ekonomi kreatif di Balikpapan**
- Pengguna creativeHub adalah pelaku ekonomi kreatif dimana bekerja **sebagai seniman**. Pengguna CreativeHub nantinya akan bersifat tetap dan kegiatan kegiatan di Creativehub akan **di kelola oleh komunitas komunitas ekraf** yang ada di Balikpapan. diantaranya ada komunitas musik (Lagulama Kolektif, Area 54 Kolektif, Pentaspantas) lalu terdapat komunitas Seni rupa (BarbarBpn) dan Komunitas Seni Kriya (Bushka, Rumah Seni Nirmana). Terdapat juga pengunjung sebagai pengguna, Pengunjung dapat mengunjungi ruangan seperti galeri seni, ruang pertunjukan seni dan tenant tenant. apabila pengunjung tertarik menggunakan fasilitas Creativehub, maka pengunjung harus masuk komunitas terlebih dahulu.
- Ruang pertunjukan musik menggunakan tipe **panggung endstage**, dimana penonton difokuskan pada sebuah panggung berbentuk persegi, panggung dan penonton berada pada ruang yang sama(tanpa sekat). untuk menonton pertunjukan musik penonton di anjurkan berdiri untuk menikmati pertunjukan musik
- Ruang Studio Musik berperan penting dalam **memungkinkan musisi untuk Latihan, Membuat Lagu, dan Jamming**. Ruang studio nantinya akan langsung **terhubung dengan ruangan rekaman** sehingga pengguna dapat langsung merekam lagunya.
- Terdapat beberapa jenis Galeri Seni Menurut (Robillard, 1982), pada perancangan creativehub ini akan menggunakan galeri seni **jenis pameran temporer** dimana nantinya pameran **bersifat temporer** dan akan berganti seniman yang akan memamerkan karyanya setiap 1 bulan sekali
- Workshop yang akan dirancang difokuskan untuk kegiatan seni kriya, Ruang Workshop ini nantinya akan difungsikan sebagai **tempat produksi kerajinan tangan** yang akan dijual di tenant tenant creative hub, **pengunjung juga dapat mengakses workshop** tersebut apabila tertarik mengikuti kelas workshop yang akan di adakan rutin oleh komunitas

2.4 Kajian Persoalan Perancangan

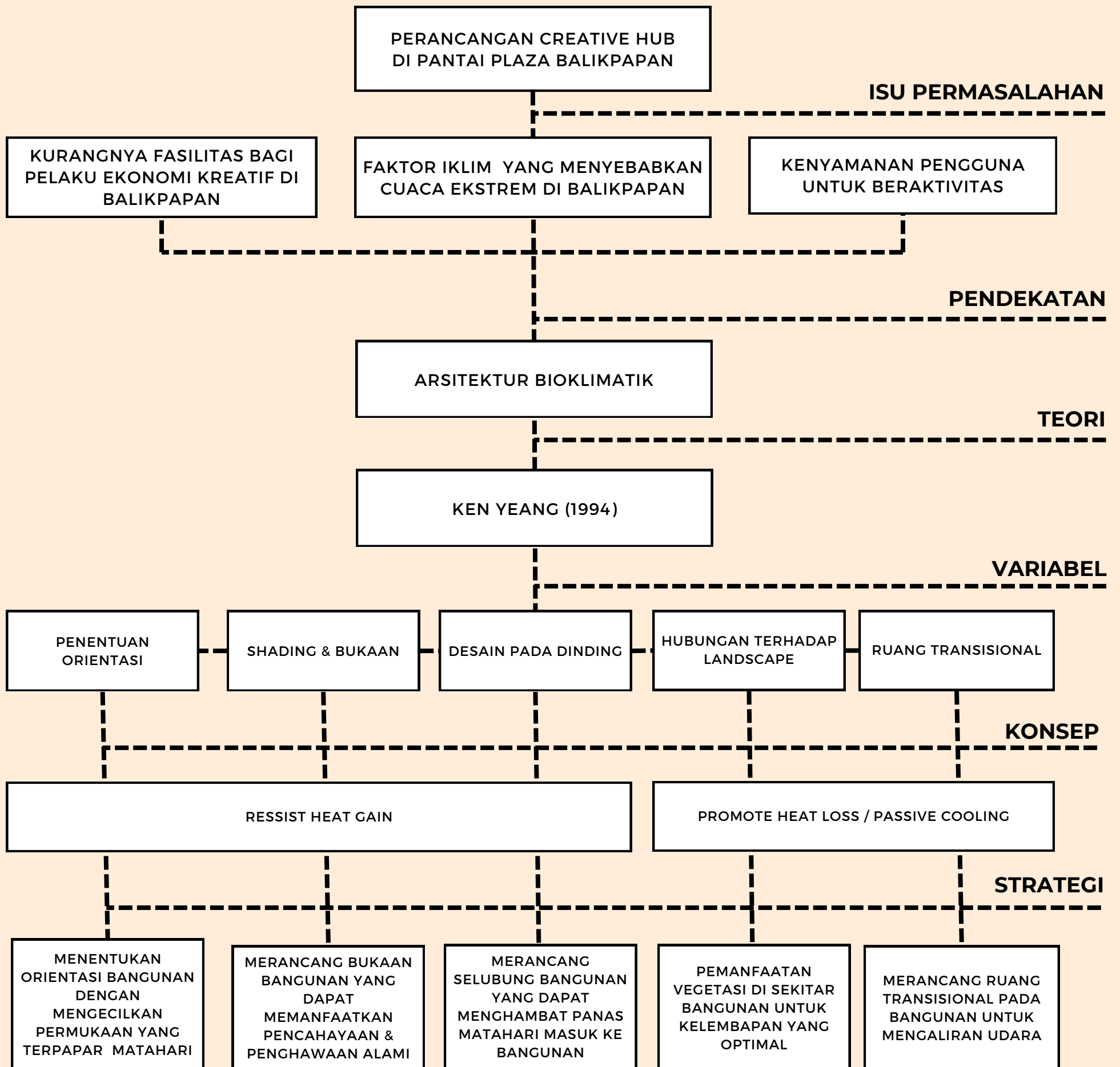
2.4.1 Variabel & Tolak Ukur

Berikut merupakan tabel variabel dan tolak ukur pada perancangan yang telah disusun berdasarkan konsep dan pendekatan pada perancangan Creative Hub, yaitu:

Variabel	Sub-Variabel	Respon Design/Tolak Ukur
Penentuan Orientasi	Resist Heat Gain	Menentukan Orientasi Bangunan dengan Mengecilkan Permukaan yang terpapar Matahari
Shading & Bukaannya	Resist Heat Gain	Merancang Bukaannya yang dapat memanfaatkan pencahayaan alami
Desain Pada Dinding	Resist Heat Gain	Merancang selubung bangunan yang dapat menghambat panas matahari masuk ke bangunan
Hubungan Terhadap Pada Landscape	Promote Heat Loss	Pemanfaatan Vegetasi di Sekitar Bangunan Untuk Kelembapan Yang Optimal
Ruang Transisional	Promote Heat Loss	Merancang ruang transisional pada bangunan untuk mengalirkan udara

Tabel. 9 Variabel & Tolak Ukur
Sumber : Penulis (2024)

2.4.2 Isu, Teori, dan Respon Pendekatan Bioklimatik



2.5 Kajian Preseden Perancangan



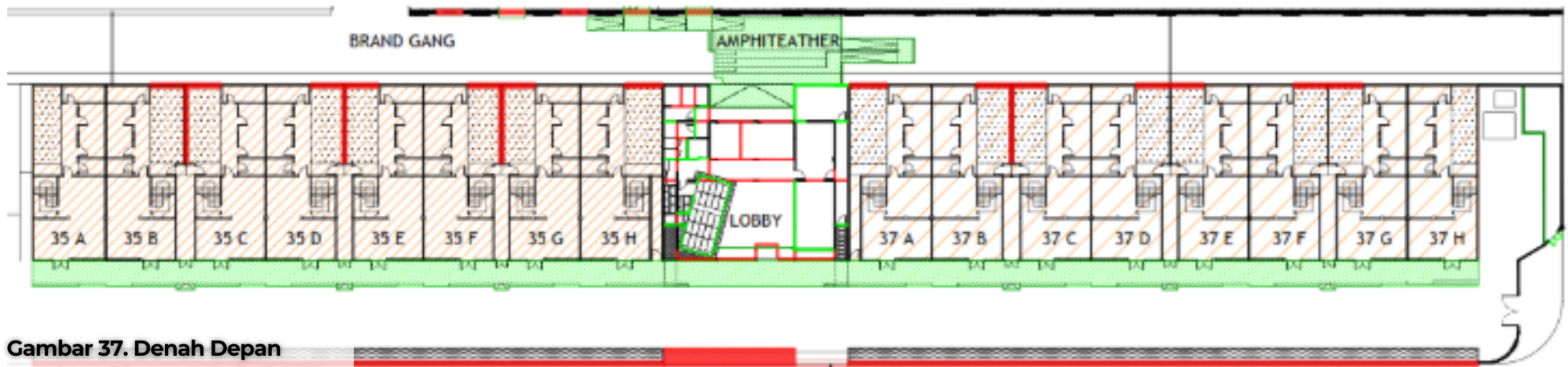
Gambar 36. M-Bloc Space
Sumber : Domus Air (2023)

M-Bloc

Dunia kreatif di Jakarta semakin berkembang dari hari ke hari, dengan semakin banyaknya acara terkait yang diadakan secara rutin. Begitu pula dengan para pelaku ekonomi kreatif yang terus bermunculan dengan karya yang semakin beragam dan kolaboratif, terutama di kalangan generasi Millennial. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa tidak banyak, bahkan tidak ada, ruang-ruang yang dapat disebut sebagai ruang kreatif, tempat para pencipta dan masyarakat dapat terus berinteraksi. Menyadari kebutuhan tersebut, para pelaku ekonomi kreatif Ruang Riang Millennial yaitu Handoko Hendroyono, Lance Mengong, Glenn Fredly, Wendi Putranto, Jacob Gatot Sura dan Mario Sugianto, mereka memunculkan ide untuk menghadirkan ruang kreatif di tengah-tengah Jakarta. Ide tersebut disambut baik oleh Perusahaan Percetakan Uang

kertas Republik Indonesia yang mempunyai aset menganggur di wilayah Melawai. Memiliki lokasi yang sangat strategis, dikelilingi oleh beberapa moda transportasi umum seperti Transjakarta, MRT Jakarta dan berbagai bus kota, konsep ruang yang diberi nama M Bloc ini diharapkan dapat menjadi pendorong kreativitas generasi muda di Jakarta.

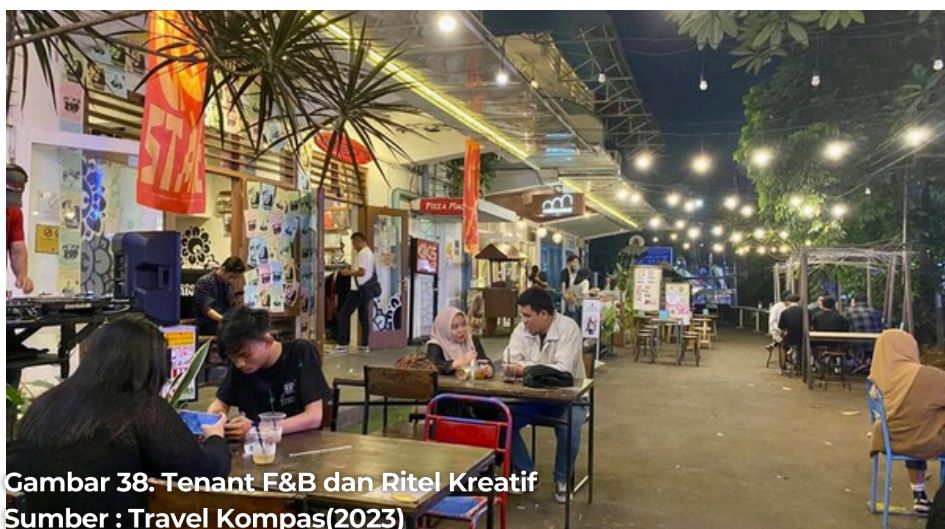
M-Bloc Space juga dikenal sebagai tempat nongkrongnya para anak muda di Jakarta. Pasalnya, tempat ini merupakan ruang publik kreatif yang saat ini banyak menampilkan pertunjukan musik dan kreasi seni lainnya. Sebagai Creative Hub, area M Bloc Space juga menjadi tempat untuk berbagai event. Mulai dari bidang musik, film, usah kuliner, animasi, seni rupa, kriya, hingga co-working space. (Kholida Qothrunnada, 2015)



Gambar 37. Denah Depan
Sumber : Bismo, Wiwik (2023)

Konsultan perencana melakukan intervensi pada area teras depan rumah, atap kaca dan pagar depan. Intervensi manajemen hanya sebatas menentukan fungsi bangunan yang akan disewakan kepada penyewa. Rasio perbandingan jenis penyewa juga ditentukan oleh manajemen, yaitu 75% merupakan penyewa makanan dan minuman (F&B) dan 25% merupakan penyewa ritel kreatif/non-F&B. Secara internal,

kini menyatu mulai dari ujung utara, depan lobi, hingga ujung selatan demi kenyamanan pengunjung. Material lantai teras dipilih menggunakan keramik yang lebih modern untuk menyesuaikan desain dengan konsep keseluruhan area M Bloc Space. Kotak bunga yang ada di teras depan rumah tetap dipertahankan dan diganti



Gambar 38. Tenant F&B dan Ritel Kreatif
Sumber : Travel Kompas(2023)

intervensi dilakukan sepenuhnya oleh penyewa dengan panduan terbatas mengenai area depan yang diberikan oleh konsultan perencanaan. Pembatasan ini dilakukan untuk menjaga orisinalitas fasad perumahan staf lama dengan tetap menjaga suasana yang ingin kami ekspresikan di area pejalan kaki depan. sehingga bisa leluasa bersirkulasi di teras depan. Teras yang tadinya terpisah dari rumah ke rumah,



Gambar 39. Tenant F&B dan Ritel Kreatif
Sumber : The Jakarta Post(2019)

dengan tanaman berbunga agar tidak menutupi bagian depan rumah. Penambahan kanopi berbahan polikarbonat transparan dilakukan seluruhnya di teras depan kediaman eks pejabat pegawai tersebut. Polikarbonat dipilih karena bersifat transparan dan dinilai tidak mengubah fasad bangunan bekas perumahan karyawan. Gang Service antara kedua rumah tersebut tetap dalam kondisi aslinya dan berfungsi sebagai area service untuk tenant. Bagi salah satu penyewa, gang ini berfungsi sebagai pintu masuk bagi penyewa lain di belakang gedung.



Gambar 40. Denah Brandgang
Sumber : Bismo, Wiwik (2023)

Area brandgang merupakan salah satu elemen dalam perumahan yang memiliki fungsi cukup penting. Brandgang biasa digunakan sebagai pemisah antara satu rumah dan yang lainnya. Pada awalnya fungsi Brandgang di kawasan M Bloc Space merupakan jalur sirkulasi evakuasi darurat ketika terjadi kebakaran. Jalur tersebut dapat digunakan sebagai akses yang memudahkan petugas pemadam kebakaran pada saat evakuasi dan memadamkan api. (Bismo, Wiwik, 2023)

Area brandgang pada kondisi awal tidak terhubung satu sama lain. kini Brandgang difungsikan sebagai jalan penghubung antara area depan M Bloc Space dengan area belakang kawasan yang terdiri dari livehouse, anchor tenant, creative hall, dan M Bloc Market. Jalan penghubung ini juga mempertahankan fungsi utama dari brandgang, yaitu jalur evakuasi jika terjadi kebakaran. Jalur brandgang juga memiliki akses yang terkoneksi langsung menuju ruas jalan Sunan Kalijaga yang berada pada sisi selatan kawasan



Gambar 41. Brandgang
Sumber : Construction Plus Asia (2023)



Gambar 42. Pameran di area Brandgang
Sumber : USSfeed (2022)



Gambar 43. Livehouse
Sumber : M-Bloc (2023)



Gambar 44. Bar
Sumber : Pop Hari Ini (2023)

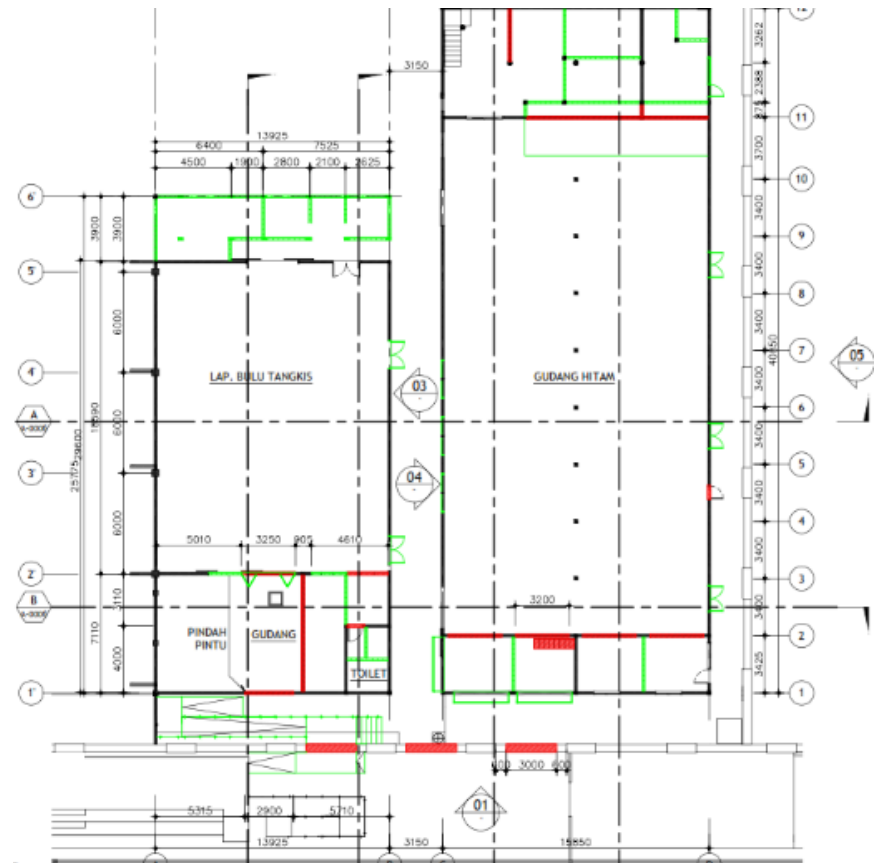
Saat dibuka pada tahun 2019 M Bloc Space hanya terdiri dari enam belas bekas rumah dinas karyawan dengan bangunan lobby ditengahnya dan dua gudang yang berada di area belakang. Enam belas rumah dinas di bagian depan dialihfungsikan menjadi ruang sewa untuk restoran, café, toko buku, dan kerajinan lokal. Semua penyewa merupakan tenant lokal yang sudah dikurasi. Gudang di bagian belakang dialihfungsikan menjadi tempat konser berkapasitas tiga ratus orang dan local bar. (Bismo, Wiwik, 2023)

Kawasan M Bloc Space awalnya merupakan gudang percetakan Peruri. Total terdapat tiga gudang percetakan dan satu gudang hitam tempat penyimpanan peralatan percetakan. Pada intervensi M Bloc Space tahap pertama, hanya dua gudang

yang dibangun kembali. Gudang pertama dulunya merupakan pabrik percetakan uang kertas dan koin, telah diubah menjadi gudang. Livehouse beroperasi sebagai aula serbaguna dengan fitur suara dan panggung lengkap untuk berbagai acara. Keputusan yang diambil di area gudang pertama didominasi oleh konsultan perencanaan. Operator melakukan intervensi dengan menyediakan ruang yang diperlukan. Area livehouse meliputi area Penonton, panggung utama, FOH, ruang produksi, mini bar, toilet, dan ruang artis. Sedangkan gudang kedua merupakan tempat penyimpanan bahan percetakan. Gudang kedua telah direnovasi menjadi ruang sewa permanen berbentuk bar. Intervensi yang dilakukan pada gudang kedua didominasi oleh para penyewa kawasan tersebut.

Gudang lama lapangan bulu tangkis telah diubah menjadi ruang kreatif, yang dapat disewa dan digunakan sebagai ruang serbaguna untuk berbagai jenis acara. Di depan ruang kreatif terdapat Museum Percetakan Peruri. Museum ini merupakan campur tangan pemilik bangunan. Campur tangan pada area ini dilakukan untuk mengakomodir kebutuhan ruang, seperti penambahan pintu masuk, perubahan tata letak ruangan, dan penambahan ruang servis di bagian belakang gudang.

Sementara itu, gudang hitam telah disulap menjadi M Bloc Market, sebuah destinasi belanja yang dipenuhi merek-merek lokal pilihan dan kurasi. Selain sebagai destinasi belanja, pasar Blok M juga memiliki sejumlah tenant restoran. Intervensi yang terjadi di gudang hitam dilakukan sesuai dengan kebutuhan program ruang di kawasan tersebut.



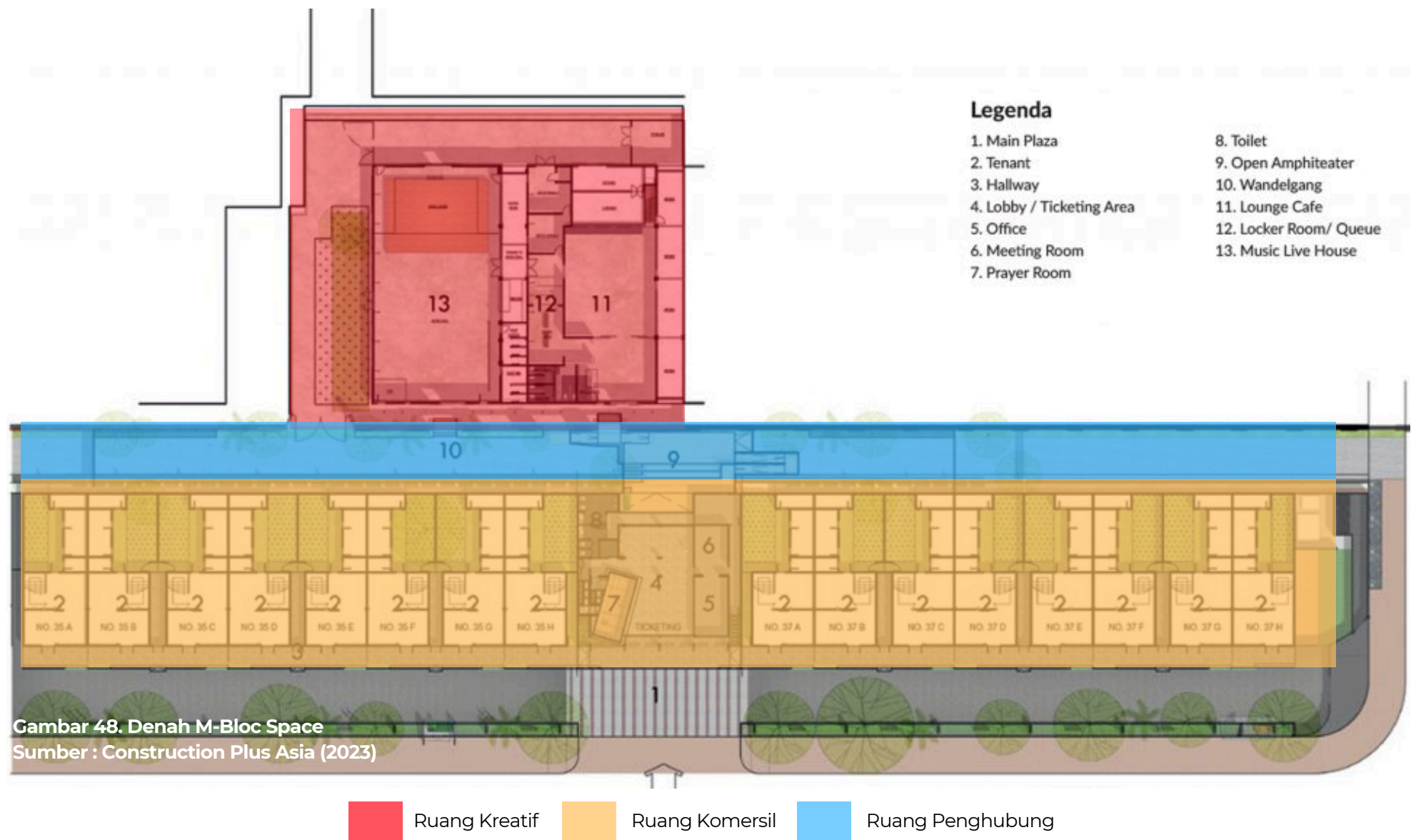
Gambar 45. Denah Creative Hall & Market
Sumber : Bismo, Wiwik (2023)



Gambar 46. Creative Hall
Sumber : WhiteBoard Jurnal (2023)



Gambar 47. Market
Sumber : Peruri Properti (2021)



Dengan M-bloc sebagai preseden CreativeHub, rancangan ini dapat melihat pembelajaran dari ruang-ruang yang ada di M-bloc. Ruang tersebut dapat memfasilitasi para pelaku ekonomi kreatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna sebagai tempat untuk berkreasi. Selain itu, M-bloc juga terbagi menjadi beberapa ruang, yaitu ruang untuk kreatif dan ruang untuk komersil. Dalam pembelajaran ini, M-bloc memisahkan ruang kreatif (merah) dan ruang komersil (kuning), hal ini bertujuan untuk memisahkan aktivitas yang ada di dalam area bangunan. Ruang kreatif difungsikan untuk aktivitas atau kegiatan kreatif yang dilakukan pengguna, sedangkan ruang komersil difungsikan untuk kegiatan jual beli dari UMKM. Kedua ruang tersebut dipisahkan dan dapat dihubungkan juga oleh ruang brandgang (biru) yang terdapat amphitheatre untuk menghubungkan ruang depan dan belakang.