

REDESAIN PASAR KLITHIKAN GENTAN MENJADI *CREATIVE HUB* UNTUK MENINGKATKAN NILAI EKONOMI DENGAN KONSEP ARSITEKTUR INDUSTRIAL

Muhammad Fikri Ahsani Ash Shaumi¹, Muh.Kholif Lir Widyoputro², M.Imron Effendi³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

Surel: kholif@uii.ac.id

ABSTRAK: Pasar Klithikan Gentan merupakan sebuah pasar tradisional yang berada di Gentan, Sinduharjo, Yogyakarta. Pasar ini menghadapi tantangan dalam mempertahankan eksistensinya di tengah perubahan gaya hidup modern, teknologi, dan munculnya pasar modern yang lebih nyaman. Kondisi pasar saat ini sudah mulai tidak terawat dan terbengkalai. Oleh karena itu, muncul gagasan untuk mengubah pasar ini menjadi sebuah "creative hub" dengan konsep arsitektur industrial. Pendekatan arsitektur industrial dipilih karena mampu mengakomodasi perubahan zaman dan mengoptimalkan pemanfaatan ruang yang terbatas. Tujuan dari redesain ini ialah untuk merancang ulang bangunan pasar klithikan gentan dan sekitarnya menjadi creative hub yang menarik dan dapat meningkatkan pendapatan pada bangunan ini. Metode Perancangan menggunakan pendekatan Adaptive reuse yang diterapkan dengan metode infill design dengan menambahkan desain baru pada bagian tertentu tanpa menghilangkan desain eksisting secara keseluruhan atau tetap mempertahankannya pada bagian tertentu dengan lebih khusus merujuk pada pendekatan Arsitektur Industrial. Selain itu metode Business Model Canvas (BMC) dibuat untuk menyusun dan memetakan proses bisnis pada bangunan redesain tersebut. Dari hasil redesain ini didapatkan gagasan desain creative hub dan perhitungan dari Pembangunan proyek ini Dimana angka Break Even Point (BEP) pada project ini adalah 3,4 tahun sehingga termasuk dalam kategori investasi yang baik dan menguntungkan.

Kata kunci: Arsitektur Industrial, Creative Hub, Optimalisasi Ruang, Redesain.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pasar Klithikan Gentan merupakan sebuah pasar yang berlokasi di Gentan, Sinduharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pasar ini menjadi tempat perdagangan bagi masyarakat setempat selama beberapa tahun. Namun, seperti banyak pasar lainnya, Pasar Klithikan Gentan menghadapi berbagai tantangan dalam menjaga relevansinya di era modern seperti perubahan gaya hidup masyarakat, perkembangan teknologi, dan adanya pasar modern yang menawarkan kenyamanan dan fasilitas yang lebih baik dari pasar ini. Hal ini mengakibatkan pasar ini banyak ditinggalkan penjual dan beberapa bagian bangunan menjadi terbengkalai yang tidak digunakan lagi.



Gambar 1 Lokasi Pasar Klithikan Gentan

Sumber: Google Earth, 2023

Dalam upaya untuk memanfaatkan potensinya secara maksimal, muncul gagasan untuk mengubah pasar ini menjadi sebuah "creative hub" dengan konsep arsitektur industrial. Creative Hub adalah wadah kolaborasi bagi para pelaku kreatif dan industri kreatif dalam

berbagai bidang seperti seni, desain, teknologi, dan bisnis kreatif. Konsep ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan ruang yang masih belum maksimal dan meningkatkan nilai ekonomi pasar. Dengan desain yang menarik dan fasilitas yang dihadirkan, akan lebih banyak pengunjung dan pelaku bisnis yang tertarik untuk berinvestasi di sini. Hal ini akan menciptakan peluang baru bagi pengusaha lokal, seniman, dan perajin untuk mengembangkan usaha mereka. Selain itu, kawasan ini juga dapat menjadi tujuan wisata yang menarik di daerah ini, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif pada perekonomian lokal masyarakat.

Pendekatan perancangan yang akan digunakan yaitu arsitektur industrial. Pendekatan ini mampu mengakomodasi perubahan zaman dan mengoptimalkan pemanfaatan ruang yang terbatas. Dengan desain yang menggabungkan unsur-unsur industri, seperti besi, beton, dan kaca, dengan sentuhan modern yang fungsional, pasar dapat bertransformasi menjadi pusat kreatif yang berfokus pada industri kreatif, seni, dan inovasi. Ini akan menciptakan ruang yang menarik bagi pengusaha, seniman, dan pengunjung yang ingin terlibat dalam kegiatan ekonomi dan budaya.

Dengan demikian, redesain Pasar Klithikan Gentan menjadi Creative Hub dengan konsep arsitektur industrial adalah upaya untuk menghadirkan revitalisasi dan memaksimalkan potensi pasar yang sebelumnya merupakan bangunan yang tidak berfungsi lagi. Diharapkan Transformasi ini dapat memberikan dorongan baru bagi ekonomi lokal dan menciptakan pusat kegiatan kreatif yang menarik bagi masyarakat setempat dan wisatawan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, maka pertanyaan penelitian yang muncul adalah:

1. Bagaimana desain creative hub dengan pendekatan industrial yang merupakan hasil redesain dari pasar klithikan gentan?
2. Apakah dengan rancangan creative hub tersebut dapat memaksimalkan ruang dan meningkatkan nilai ekonomi pada bangunan?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meredesain pasar klithikan gentan yang dimanfaatkan secara optimal menjadi creative hub dengan konsep industrial guna meningkatkan pendapatan pada bangunan ini.
2. Sasaran pada penelitian ini antara lain memaksimalkan penggunaan ruang indoor, memaksimalkan penggunaan ruang outdoor, dan meningkatkan nilai ekonomi bangunan

STUDI PUSTAKA

A. Redesain

Redesain adalah suatu karya yang dirancang dan direncanakan kembali sehingga mencapai tujuan tertentu (Dwinanda, 2021). Redesain dapat dilakukan untuk memperbaiki tampilan atau fungsi dari suatu bangunan atau objek yang sudah ada. Redesain juga dapat dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan ruang yang tersedia agar dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Redesain dapat dilakukan dengan cara mencari solusi terbaik dalam beberapa masalah, dimana yang terbaik sesuai dengan kriteria tertentu. Redesain dapat dilakukan pada berbagai jenis bangunan atau objek, seperti pabrik, gudang, logo, pasar, dan lain-lain. Redesain dapat memberikan nilai estetika dan kepraktisan penggunaan barang (usability) yang tinggi (Aryadhi, 2018).

B. Creative Hub

Creative hub adalah sebuah pusat kreatif yang menyatukan bakat, keterampilan, dan disiplin pelaku kreatif dalam suatu komunitas kreatif lokal. Creative hub membentuk suatu jaringan yang menggerakkan pertumbuhan industri kreatif dalam level lokal, yang kemudian berlanjut ke level regional. Creative hub menjadi ruang dinamis yang

menyediakan lapangan pekerjaan lebih, memperluas layanan pendidikan, kesempatan networking dan pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi dengan lebih intensif dalam industri kreatif (Malik Al Karim, 2019). Menurut the British Council's Creative Hub Toolkit, terdapat enam jenis creative hub, yaitu studio, co-working space, makerspace, incubator, accelerator, dan gallery.

C. Optimalisasi Ruang

Optimalisasi ruang adalah suatu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan ruang. Optimalisasi ruang dapat dilakukan dengan cara memaksimalkan penggunaan ruang yang tersedia agar dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan (Dana, 2015). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa optimalisasi ruang adalah suatu upaya untuk memaksimalkan penggunaan ruang yang tersedia agar dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan dengan cara mencari solusi terbaik dalam beberapa masalah, dimana yang terbaik sesuai dengan kriteria tertentu. Optimalisasi ruang dapat dilakukan dengan cara meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan ruang agar dapat memperkecil kerugian atau memaksimalkan keuntungan (Yunarko, 2019).

D. Adaptive reuse

Shao dkk (2018), dalam penelitiannya menyebutkan bahwa adaptive-reuse merupakan suatu proses renovasi bangunan lama yang disesuaikan dengan fungsi baru, dan juga merupakan transformasi bangunan yang telah usang atau terbengkalai menjadi bangunan baru dengan fungsi dan tujuan yang berbeda. Adaptive-reuse merupakan proses untuk pengerjaan terhadap bangunan lama dengan memperbaiki atau memulihkan bangunan tersebut untuk dipergunakan sebagai fungsi yang sesuai dengan masa terkini, dan diharapkan keberlanjutannya. Sehingga adaptive - reuse juga berperan sebagai strategi penting dalam konservasi warisan budaya. (Susanti dkk, 2020)

E. Arsitektur Industrial

Arsitektur industrial adalah seni arsitektur yang berkembang di era modern dan identik dengan desainnya yang kuno dan sederhana. Dalam urusan desain, arsitektur industrial ini mengedepankan sebuah konsep arsitektur yang minimalis dengan mengambil bahasa desain utama. Arsitektur industrial mampu memberikan nilai estetika dan kepraktisan penggunaan barang (usability) yang tinggi. Penggunaan material dasar menjadi salah satu ciri dari arsitektur industrial. Arsitektur industrial identik tanpa diberikan finishing sehingga terlihat netral dan dapat memunculkan warna-warna asli dari material seperti semen acian, beton fabrikasi, kayu, bata ekspos, dan kaca (Amini dkk, 2019). Menurut Khoe (2016), konsep industrial memiliki ciri yaitu menampilkan karakter asli yang dimiliki oleh material sehingga memberikan kesan kasar dengan warna-warna monokrom pada hasil akhir material. Pradana (2016) turut menyampaikan bahwa konsep industrial dapat disampaikan melalui pembentuk ruang yaitu pada elemen atas bangunan dengan tidak menggunakan plafon dan mengekspos atap, pada elemen samping berupa material penyusun dinding yang terekspos, pada bagian lantai berupa lantai kayu ataupun acian tanpa adanya unsur finishing lantai seperti keramik, dan pada furniture yang tidak menggunakan cat ataupun untuk finishing sehingga dapat terlihat keasliannya. Menurut Hakim (2020), penggunaan material dasar tanpa finishing dan elemen struktural dan mekanikal bangunan yang terekspos, tidak hanya menjadi ciri dari arsitektur industrial namun menjadi estetika dari arsitektur industrial itu sendiri.

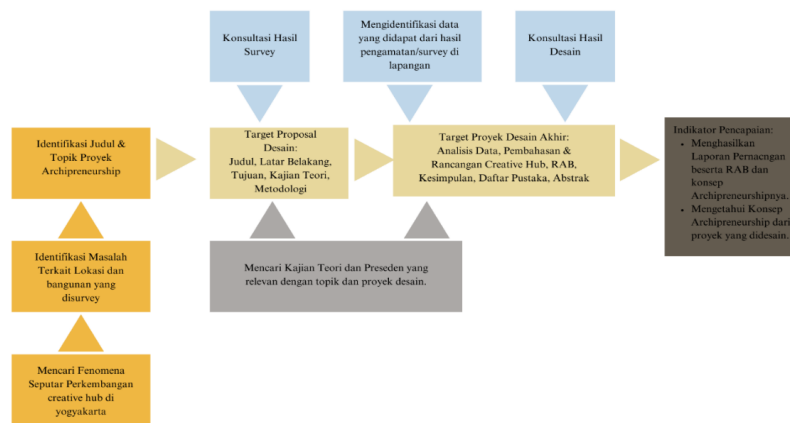
METODE PENELITIAN

Metode Perancangan yang dilakukan adalah dengan pendekatan Adaptive reuse yang diterapkan dengan metode infill design dengan menambahkan desain baru pada bagian tertentu tanpa menghilangkan desain eksisting secara keseluruhan atau tetap mempertahankannya pada bagian tertentu. Penerapan adaptive reuse yang dilakukan pada bangunan pasar klithikan ini adalah dengan merubah fungsi pasar menjadi creative hub

agar bangunan memiliki nilai adaptif pada masa sekarang dan tetap eksis dengan adanya penambahan ruang dan fungsi yang baru. Di sisi lain konsep industrial juga diusung pada desain baru bangunan tersebut untuk langgam arsitekturnya. Konsep industrial menjadi trend yang sangat diminati akhir akhir ini dan dapat menghemat pengeluaran untuk kebutuhan pembangunannya dengan menyakikan nuansa natural dan unfinished dari material bangunan itu sendiri yang juga termasuk konsep yang ada pada bangunan preseden yang sudah dijelaskan sebelumnya.

A. Alur Penelitian

Workflow pengerjaan desainnya sendiri dilakukan dengan tahap-tahap tertentu mulai dari pengumpulan data, pembuatan proposal, pembuatan preliminary desain dan konsultasi desain. Diagram dari tahapan desainnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Alur Penelitian Proyek
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

B. Variabel Penelitian

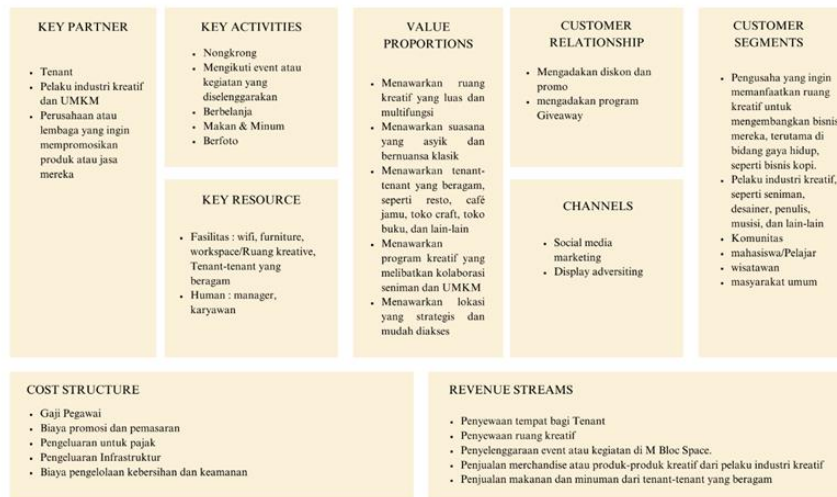
Tabel 1 Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Parameter
Asitektur Industrial	<ul style="list-style-type: none"> Material Warna Furniture Ceiling 	Semen, Kayu, Bata, dan Baja tanpa unsur finishing Warna dasar pada industri metal dan warna natural dengan warna hitam, abu, dan coklat Furniture yang tidak menggunakan cat ataupun untuk finishing sehingga terlihat keasliannya Tidak menggunakan plafon dan mengekspos atap

Sumber : Analisis Penulis, 2023

C. Business Model

Business model canvas (BMC), adalah alat yang bertujuan untuk memetakan aspek penting yang berkaitan dengan pengerjaan desain dan pola bisnis pada bangunan yang dirancang. Untuk gambaran BMC dari proyek ini adalah sebagai berikut:



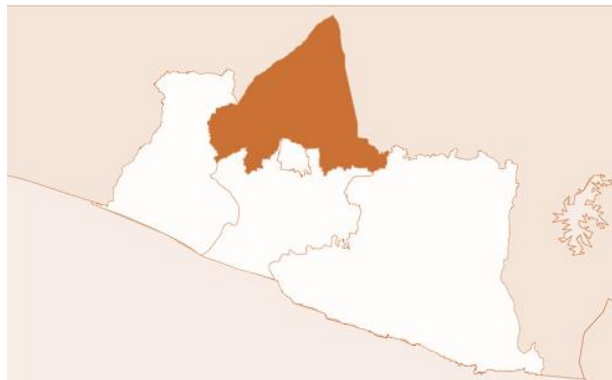
Gambar 3 Business Model Canvas
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

HASIL & PEMBAHASAN

A. Analisis Kawasan

1. Analisis Makro

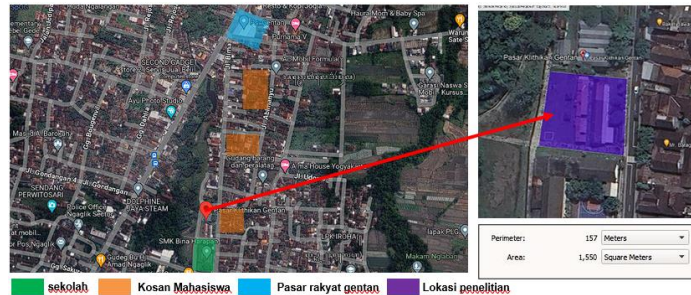
Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten di Provinsi D.I Yogyakarta. Dengan luas mencapai 655,8 km² dan secara geografis Kabupaten Sleman terletak diantara 110° 33' 00" dan 110° 13' 00" Bujur Timur, 7° 34' 51" dan 7° 47' 30" Lintang Selatan. Wilayah Kabupaten Sleman sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Boyolali, Propinsi Jawa Tengah, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Klaten, Propinsi Jawa Tengah, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kulon Progo, Propinsi DIY dan Kabupaten Magelang, Propinsi Jawa Tengah dan sebelah selatan berbatasan dengan Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul dan Kabupaten Gunung Kidul, Propinsi D.I.Yogyakarta.



Gambar 4 Lokasi Kabupaten Sleman
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

2. Analisis Meso

Lokasi bangunan pasar klithikan gentan terletak di Dentan, Sinduharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581 dengan luas lahan 1550 m². Lokasi ini cukup strategis karena dengan sekolah, area kos-kosan mahasiswa, pasar rakyat gentan, dan area permukiman masyarakat sekitar sehingga dengan adanya creative hub ini dapat menjadi tempat aktivitas anak muda berkumpul disini.



Gambar 5 Lokasi Pasar Klithikan Gentan
 Sumber: Google Earth, 2023

Berdasarkan lokasinya yang berada di Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Mengacu dari Perbup Sleman No. 49 Tahun 2012 kawasan ini termasuk kedalam kawasan dengan kepadatan sedang dimana peraturan terkait intensitas lahannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Intensitas Penggunaan Lahan

Regulasi	Perhitungan Intensitas Maksimal
KDB 50 %	KDB 50 % m2 (775m2)
KDH minimal 20 %	KDH 20 % (310 m2)
KLB 3	KLB 3

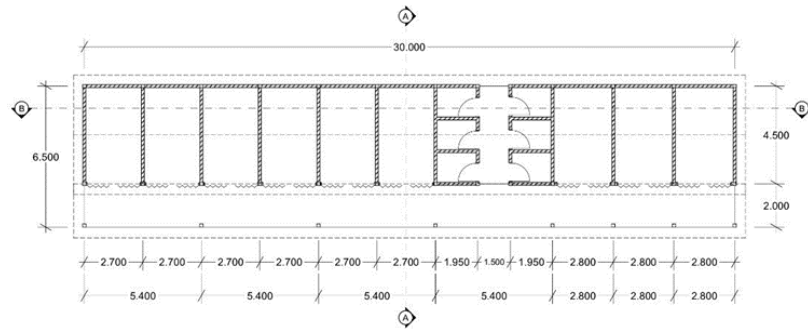
Sumber: Analisis Penulis, 2023

3. Analisis Mikro (Bangunan)

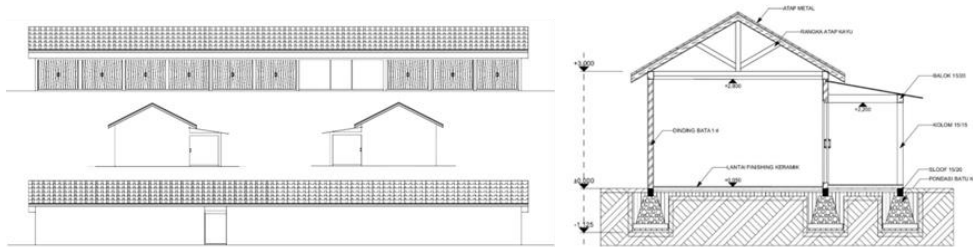
Pasar Klithikan merupakan sebuah pasar tradisional yang terdiri dari beberapa toko dan kios yang menjual berbagai macam barang, seperti makanan dan minuman, pakaian, sepatu, tas, dan lain-lain. Bangunan Pasar Klithikan Gentan sendiri tidak memiliki arsitektur yang khas yang dapat menjadi daya Tarik bagi pengunjung. bangunan ini hanya berupa toko satu lantai yang memanjang dengan warna biru muda. Bangunan ini sendiri berada di kawasan yang cukup strategis karena berada di tengah permukiman masyarakat kota sleman dan menghadap jalan sehingga mudah untuk ditemukan orang. Hal ini menjadikan potensi redesain pasar Klithikan menjadi lebih menguntungkan untuk dilakukan.



Gambar 6 Kondisi Bangunan Pasar Klithikan Gentan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 7 Denah Pasar Klithikan Genta
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

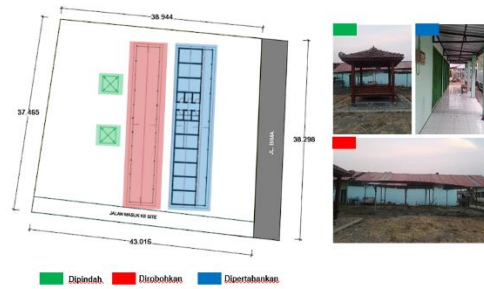


Gambar 8 Tampak & Potongan Pasar Klithikan Genta
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



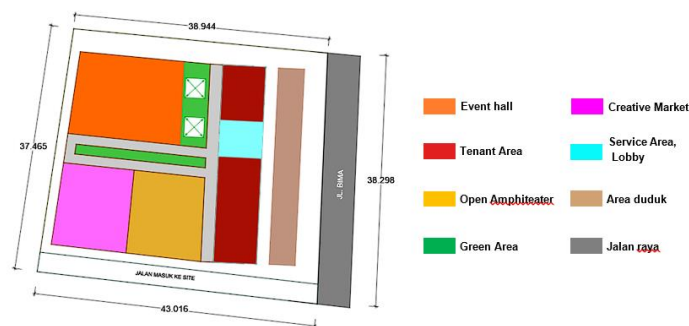
Gambar 9 3D Pasar Klithikan Genta
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa bangunan pada kawasan ini ada yang masih layak digunakan dan tidak sehingga akan ada bangunan yang akan dipertahankan, dipindah dan dirobohkan. Pada bangunan pasar klithikan gentan, bagian yang akan dipertahankan adalah bagian ruko/tenant yang menghadap ke arah jalan karena bisa dimanfaatkan untuk tempat sewa tenant dan akan disesuaikan dengan pendekatan arsitektur yang diambil. Bagian yang dirobohkan adalah bangunan semi permanen di belakang ruko karena sudah banyak bagian tapak yang rusak dan bocor, serta kayu dan bambu yang digunakan sudah lapuk serta rentan patah sehingga pilihan terbaiknya adalah merobohkan bagian ini. Sedangkan Bagian yang akan dipindahkan adalah 2 gazebo pada site yang masih bagus dan bisa digunakan kembali, gazebo ini nantinya akan dipindahkan posisinya menyesuaikan rancangan desain creative hub.



Gambar 10 Bangunan yang masih layak dan tidak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

B. Pembagian Zoning



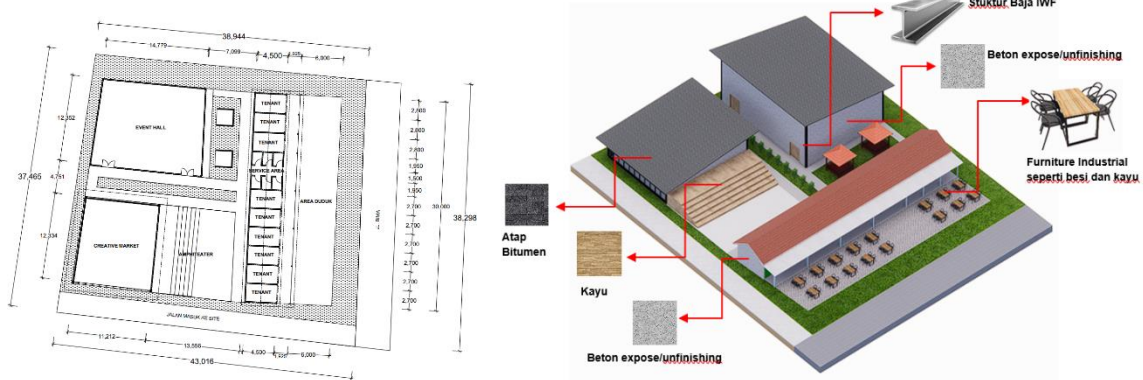
Gambar 11 Pembagian Zoning
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Zoning adalah proses pembagian lahan menjadi beberapa area atau zona, masing-masing dengan peraturan dan penggunaan yang diizinkan. Dalam konteks creative hub, zoning dapat membantu memastikan bahwa area yang berbeda di hub tersebut digunakan sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan. Pada desain Creative hub terdiri dari beberapa area sebagai berikut:

- **Event Hall:** Area yang digunakan pada acara seperti konser, konferensi, dan pameran.
- **Creative Market:** Area penjualan barang-barang kreatif & inovatif
- **Open Amphitheater:** Area ini dapat digunakan secara bebas oleh publik, baik untuk pertunjukan luar ruangan, pertemuan, dan acara komunitas lainnya.
- **Tenant Area:** Area yang disewakan kepada para tenant untuk berjualan di area creative hub
- **Service Area:** Area yang terdiri dari lobby, toilet, dan mushola
- **Area Duduk:** Area yang disediakan bagi para pengunjung untuk duduk setelah berbelanja di area tenant
- **Green Area:** Area hijau yang terdiri dari tanaman

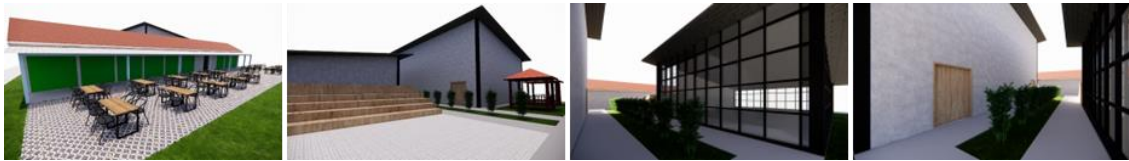
Pada pembagian zoning, area sirkulasi sengaja dibuat memutar area event hall, creative market, dan open amhiteater sebagai strategi untuk menarik minat pengunjung untuk datang ke tempat ini, terutama creative market yang menjual berbagai macam barang-barang kreatif.

C. Gagasan Desain



Gambar 12 Gagasan Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Gagasan desain yang diberikan mengacu pada pendekatan arsitektur industrial dimana dinding dari bangunan creative hub menggunakan beton expose/unfinishing sebagai salah satu ciri-ciri utama arsitektur industrial. Pada area amphitheater menggunakan material kayu agar dapat memberikan kesan sederhana namun tetap sejalan dengan konsep industrial. Tidak hanya pada arsitektural, penggunaan konsep industrial juga diterapkan pada bagian struktur bangunan yang menggunakan baja IWF pada kolom dan baloknya. Selain itu furniture yang digunakan menggunakan material industrial seperti besi dan kayu dengan perpaduan warna asli kayu dan hitam.

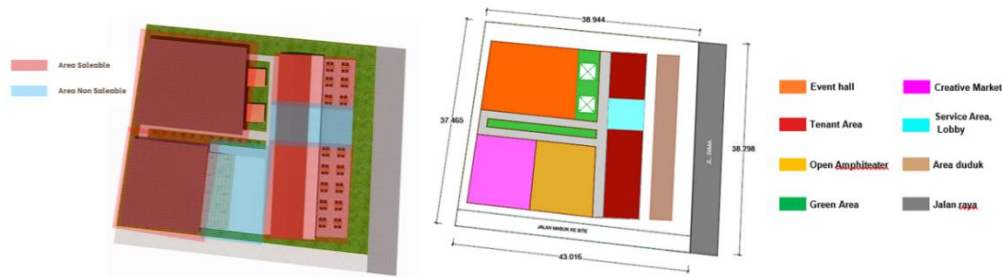


Gambar 13 Gagasan Desain Fasad
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 14 Tampak Creative Hub Gentan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

D. Area Saleable, Non Saleable, Kapasitas Pengunjung



Gambar 15 Area Saleable & Non Saleable

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Area saleable pada creative hub adalah area yang dapat dijual atau disewakan kepada pengguna atau penyewa. Area ini biasanya mencakup area yang dapat digunakan untuk kegiatan komersial seperti event hall, creative market, tenant area, dan area duduk. Sedangkan, area non-saleable pada bangunan creative hub adalah area yang tidak dapat dijual atau disewakan kepada pengguna atau penyewa. Area ini biasanya mencakup area untuk kepentingan internal seperti service area, Amphitheater, dan green area.

Untuk setiap zona memiliki fungsi dan daya tampung pengunjung masing masing, berdasarkan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 306/KPTS/1989 standar ruang untuk duduk per individu adalah 0,54 m², restaurant dan area komersial 1,2 m² maka kapasitas pengunjung pada Bangunan Creative Hub tersebut adalah 749 orang, untuk rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Jumlah Kapasitas Pengunjung

Kapasitas pengunjung				
Zona	Luas	Standart	Unit	Kapasitas
• Seating Area	178	1,2	1	148
• Tenant	12,2	1,2	9	91
• Amphiteater	73,5	0,54	1	136
• Creative Market	141	16	1	9
• Event Hall	197	0,54	1	365

Sumber : Analisis Penulis, 2023

E. Perhitungan Biaya Investasi

Modal Cost					
Cost Construction	Item	Satuan	Harga	Jumlah	
plafond dan pengecatan dinding Bangunan eksisting (Tenan)	297,0	m ²	Rp 36.739,00	Rp	9.809.313,00
TOTAL					Rp 9.809.313,00

Modal Cost Struktur Creative Market						
Work Item	Jumlah	Vol. Satuan	Vol. Total	Satuan	Unit Price	Price
Kolom Baja WFV 25 cm x 12,5 cm x 6 m	8	0,07	0,56	m ³	Rp 2.995.000,00	Rp 1.677.200,00
Balok Baja WFV 25 cm x 12,5 cm x 6 m	8	0,07	0,56	m ³	Rp 2.995.000,00	Rp 1.677.200,00
Plat Beton tebal 10 cm	1		10,47	m ³	Rp 798.239,93	Rp 8.357.461,99
Pondasi Footplate	8	0,86	6,88	m ³	Rp 700.000,00	Rp 4.816.000,00
TOTAL						Rp 16.527.861,99

COMPONENT	COST ESTIMATE	%
STRUCTURE		
PONDASI	Rp 4.722.246,02	10%
SUPER STRUCTURE	Rp 16.527.861,99	35%
ARCHITECTURE		
FLOOR	Rp 3.777.796,82	8%
WALL	Rp 4.722.246,02	10%
CEILING	Rp 3.777.796,82	8%
ROOF	Rp 4.722.246,02	10%
FINISHING	Rp 5.194.470,63	11%
UTILITY		
TOTAL MEP	Rp 2.613.328,97	8%
TOTAL	Rp 47.222.460,24	100%
M2	Rp 5.746.940,03	
TOTAL HARGA BANGUN	Rp 3.463.505.311,83	

Furniture					
Item	Satuan	Harga	Jumlah		
meja + kursi standar industrial	16	buah	Rp 1.600.000,00	Rp	25.600.000,00
lampu gantung	20	buah	Rp 495.000,00	Rp	9.900.000,00
dekorasi papan nama	2	buah	Rp 75.000,00	Rp	150.000,00
tempat sampah	6	buah	Rp 47.950,00	Rp	287.940,00
TOTAL					Rp 35.937.940,00
TOTAL					Rp 3.509.252.364,83

Operational Cost					
Operational	Item	Harga	Bulanan	Tahunan	
Karyawan	7	Rp 2.400.000,00	Rp 16.800.000,00	Rp 201.600.000,00	
Building Maintenance	-	Rp 7.000.000,00	Rp 7.000.000,00	Rp 84.000.000,00	
Listrik, air, dan wifi	-	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00	Rp 60.000.000,00	
TOTAL			Rp 28.800.000,00	Rp 345.600.000,00	

Income (creative market)					
Customer Pays Average	Quantity	Unit	Days	Tahun pertama	Tahun Kedua
Customer Target	120	orang/hari	30	3600	3600
pendapatan 1 bulan				Rp 108.000.000,00	Rp 144.000.000,00
pendapatan 1 tahun			12	Rp 1.296.000.000,00	Rp 1.728.000.000,00

produksi (Creative Market)					
	Quantity	Unit	Days	Tahun pertama	Tahun Kedua
produksi 1 bulan	120	orang/hari	30	Rp 38.000,00	Rp 24.000,00
produksi 1 tahun			12	Rp 456.000,00	Rp 288.000,00

Income (sewa)					
sewa tenant	Item	satuan	harga	Jumlah	
sewa tenant hall	124,2	m ²	Rp 375.000,00	Rp	46.575.000,00
sewa event hall	36	jam	Rp 1.000.000,00	Rp	36.000.000,00
Total Perbulan					Rp 82.575.000,00
Total PerTahun					Rp 990.800.000,00

Pajak (11%)					
Profit/Month		Pajak (11%)	Total Profit		
Profit/Year	Rp 96.975.000,00	Rp 10.667.250,00	Rp 86.307.750,00		
Profit/2 Year	Rp 1.163.700.000,00	Rp 128.007.000,00	Rp 1.035.693.000,00		
Total Modal	Rp 3.509.252.364,83	Rp 147.013.000,00	Rp 3.362.239.364,83		
BEP (Year)					3,4

Gambar 16 Perhitungan Biaya Investasi Awal dan BEP
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada pembahasan biaya investasi ini mencakup atas biaya pembangunan bangunan baru dan renovasi bangunan lama, biaya operasional dan pemasukan yang dapat diambil setelah redesain berdasarkan biaya sewa tenant, hall maupun transaksi dari setiap pengunjungnya.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui BEP dari proyek redesain Pasar Klithikan Gentan menjadi Creative Hub adalah 3,4 Tahun.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan sebelumnya, bangunan Pasar Klithikan menjadi ruang tak terawatt dan banyak ditemukan area yang mengalami kerusakan dan sudah tidak layak digunakan lagi seperti bangunan semi permanen di belakang ruko. Dampaknya adalah bangunan tersebut menjadi sepi pengunjung dan tidak produktif.

Penggunaan arsitektur industrial pada perancangan ini diharapkan dapat menjadi keunikan dengan menyajikan nuansa natural dan unfinished dari material bangunan itu sendiri sehingga menciptakan kesan unik dan modern, selain itu konsep ini dapat menghemat pengeluaran untuk kebutuhan pembangunannya yang dibuktikan dengan perhitungan yang telah dilakukan dimana angka Break Even Point (BEP) pada project ini adalah 3,4 tahun sehingga termasuk dalam kategori investasi yang baik dan menguntungkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, diketahui jika redesain pasar klithikan menjadi creative hub dapat memaksimalkan penggunaan ruang pada Kawasan ini yang sebelumnya masih terbengkalai dan belum terkelola dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, A. (2019). Arsitektur Industrial: Sejarah, Karakteristik, dan Contoh Bangunannya. Rumah.com. Retrieved from <https://www.rumah.com/inspirasi-properti/arsitektur-industrial-sejarah-karakteristik-dan-contoh-bangunannya-200201>
- Aryadhi, L. E. (2018). *REDESIGN STASIUN TUGU DENGAN PENEKANAN PENATAAN SIRKULASI, TATA RUANG DAN PENAMPILAN KARAKTER BANGUNAN*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/8427>
- Dana, S. M. (2015). Optimalisasi Ruang Kerja dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Pegawai di UPT Disdikpora Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Program Kegiatan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dwinanda PU, O. (2021). Redesain Batalyon Zeni Tempur 4/Tk di Ambarawa (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang).
- Hakim. (2020). Estetika Arsitektur Industrial pada Bangunan Komersial. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 17(1), 1-10. Retrieved from <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/arsitektur/article/download/5366/3474>
- Khoe, Y. (2016). Konsep Industrial dalam Desain Interior. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 1-8. Retrieved from <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/905/777>
- Malik Al Karim, author. (2019). *Analisis layanan fasilitas fisik dan jasa creative hub terhadap pelaku industri kreatif di DKI Jakarta = Creative hub facilities and services to support creative industry in DKI Jakarta*. Sekolah Kajian Strategik dan Global Universitas Indonesia. <https://lib.ui.ac.id>
- Pradana, A. (2016). Penerapan Konsep Arsitektur Industrial pada Desain Interior. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 13(1), 1-10. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/download/11473/6520>
- Susanti, A., Efendi, M., Wulandari, I. G. A., & Putri, P. (2020). PEMAHAMAN ADAPTIVE REUSE DALAM ARSITEKTUR DAN DESAIN INTERIOR SEBAGAI UPAYA MENJAGA KEBERLANJUTAN LINGKUNGAN: ANALISIS TINJAUAN LITERATUR. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 3, 499-505. Retrieved from <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/346>
- Travel, D. (2023). *Wisata Belanja, Kuliner, dan Foto Hits di Pos Bloc Jakarta*. <https://travel.detik.com/travel-news/d-6680258/wisata-belanja-kuliner-dan-foto-hits-di-pos-bloc-jakarta>
- Yunarko, S. D. (2019). *PEMROGRAMAN ARSITEKTUR*. <http://repository.unika.ac.id/19497/4/14.A1.0124%20STEVEN%20DWI%20YUNAR%20KO%20%283.97%29..pdf%20BAB%20III.pdf>