

LINKED SOCIETY HUB

Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di
Surabaya Dengan Pendekatan Third Place

Angreini Rahmanda Saputro
21512167

Dosen Pembimbing
Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP



LINKED
Society Hub



FINAL ARCHITECTURE DESIGN STUDIO (FADS)

Angreini Rahmanda Saputro

Supervisor:

Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP

Society Hub Design in The New Harvest Link Area in Surabaya With A Third Place Approach

More than a building that it's a shared ground where people are **LINKED** to one another amidst the fast-paced rhythm of urban life. The Society Hub in Harvest Link Surabaya is designed as a response to the rising stress of urban living — a third place that offers comfort beyond home and work, where informal encounters, everyday interactions, and a sense of belonging can naturally grow in a space that connects rather than isolates.





Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di Surabaya Dengan Pendekatan Third Place

Society Hub Design in The New Harvest Link Area in Surabaya With A Third Place Approach

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : Angreini Rahmanda Saputro

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa _____ : 21512167

Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui Pada _____ : Yogyakarta, 5 Agustus 2025

Has Been Evaluated and Agreed On

Pembimbing

Supervisor

Dyah Hendrawati, S.T.,
M.Sc., GP

Penguji 01

Jury 01

Ir. Supriyanta, M.Si.

Penguji 02

Jury 02

Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.

Diketahui Oleh

Acknowledge By

Ketua Program Studi Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.,



Catatan Dosen Pembimbing

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di Surabaya Dengan Pendekatan Third Place

Society Hub Design in The New Harvest Link Area in Surabaya With A Third Place Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Angreini Rahmanda Saputro

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 21512167

Student's Identification

Kualitas pada Buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Sedang*)Baik*)Sangat Baik*)

Sehingga

Direkomendasikan/Tidak Direkomendasikan*)

Untuk Menjadi Acuan Produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Pembimbing

Supervisor

Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP

Pernyataan Keaslian Final

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI', and 'TEMPEL'. A serial number '86762AMX425410594' is visible at the bottom of the stamp.

Angreini Rahmanda Saputro

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya, yang telah memberikan teladan bagi kita semua. Berkat bimbingan dan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul "**Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di Surabaya Dengan Pendekatan Third Place**".

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini, terdapat berbagai kekurangan. Namun, tugas ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan keberkahan dalam setiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua yaitu Mama tercinta dan Bapak tercinta yang selalu memberikan arahan, semangat, kasih sayang, serta dukungan baik secara material maupun non-material yang tidak terhingga juga adik-adik dan keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat.
3. Terima kasih kepada Ibu Dyah Hendrawati, ST., M.Sc., GP, selaku dosen pembimbing Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA), yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan dalam setiap prosesnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dan memperoleh pelajaran yang bermanfaat.
4. Terima kasih kepada Bapak Ir. Supriyanta, M.Si. selaku dosen penguji 1, yang selalu memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun terkait teknis dan material pada rancangan ini agar menjadi lebih baik lagi.
5. Terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc. selaku dosen penguji 2, yang telah memberi saran, kritik, serta masukan terkait bangunan dan pendekatan desain agar menjadi rancangan yang lebih baik.
6. Terima kasih kepada Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan izin atas penelitian ini, beserta seluruh dosen dan staf serta panitia Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang telah membimbing kami pada setiap prosesnya.
7. Terima kasih kepada seluruh teman seperjuangan bimbingan Yaya, Habib, Farhan dan Sandy yang telah melewati masa-masa panik, pusing, dan perjuangan bersama, namun tetap saling membantu, menyemangati dan berdiskusi.
8. Terima kasih kepada para sahabat SMP dan SMA yang telah memberi dukungan dan bantuan berarti sehingga penulis berhasil bertahan menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan selama masa kuliah yang telah mendengarkan cerita satu sama lain dan berjuang bersama hingga akhir.
10. Terima kasih kepada Seventeen yang telah menemani masa-masa susah dan senang dan memberikan banyak kekuatan serta semangat sehingga penulis berhasil bertahan dan percaya diri menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berdoa semoga segala dedikasi dan bantuan yang telah diberikan, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Meski karya ini masih penuh dengan kekurangan, penulis berharap Studio Akhir Desain (SADA) ini dapat menjadi awal lahirnya kesadaran akan pentingnya memperhatikan fasilitas publik society hub yang bisa dioptimalkan dan menjadi pelopor untuk mengatasi masalah urban dan memberikan banyak manfaat pada kehidupan sosial serta third place sebagai pendekatan arsitektural yang masih bisa dimanfaatkan untuk kasus serupa.

Terima Kasih.
Angreini Rahmanda Saputro



Studio akhir desain arsitektur

**Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest
Link di Surabaya Dengan Pendekatan Third Place**

**Angreini Rahmanda Saputro
21512167**

Dosen Pembimbing :

Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP



**DEPARTMENT of
ARCHITECTURE**

**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
2025**



**BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA**

Abstrak

Perancangan Society Hub di Harvest Link Surabaya merupakan bagian dari pengembangan kawasan Grand Harvest yang menjawab kebutuhan ruang publik inklusif di Surabaya akibat meningkatnya fenomena urban stress. Society Hub ini dirancang untuk menciptakan lingkungan interaksi yang nyaman dan terbuka bagi semua lapisan masyarakat dengan pendekatan Third Place yang dapat menampung berbagai aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya yang masih terbatas. Dalam perancangannya, pendekatan ini mengoptimalkan lahan terbatas yang merespons iklim lokal yang memperhatikan aksesibilitas dan sirkulasi aktivitas pengguna serta mengoptimalkan kenyamanan visual dengan memaksimalkan pencahayaan alami sehingga menciptakan lingkungan yang inklusif untuk interaksi sosial yang positif. Delapan prinsip Third Place milik Oldernburgh mendukung langkah proses perancangan desain ini dan dibuktikan oleh keberhasilan teknologi desain yang menjawab kebutuhan akan pencahayaan dan penghawaan alami dari selubung bangunan dalam mengatasi konteks permasalahan iklim mikro. Keberhasilan perancangan ini menjadi dasar untuk membuat ruang publik inklusif dan dinamis yang memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar dan meningkatkan keterlibatan sosial masyarakat.

Kata kunci : Society hub, third place, inklusif

Abstract

The design of the Society Hub at Harvest Link Surabaya is part of the Grand Harvest area development, responding to the growing demand for inclusive public spaces in Surabaya resulting from increasing urban stress phenomena. The Society Hub is conceived to create a comfortable and open environment for all community members by adopting the Third Place approach, accommodating diverse social, economic, and cultural activities that are often limited elsewhere. This design approach optimizes limited land by responding to the local climate, emphasizing accessibility and circulation for users, and maximizing visual comfort through the effective use of natural lighting, ultimately fostering an inclusive environment for positive social interaction. Oldenburg's eight principles of Third Place inform the planning and are validated by design technologies that address the need for natural lighting and ventilation through building envelope strategies, effectively mitigating microclimate challenges. The success of this design forms a foundation for creating inclusive, dynamic public spaces that deliver positive environmental impacts and promote greater social engagement within the community.

Keywords: Society Hub, Third Place, Inclusive

DAFTAR ISI

Lembar Judul	I
Abstrak Bahasa Indonesia	II
Abstract In English	III

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek	01
1.1.1 Ruang Publik di Indonesia	01
1.1.2 Urgensi Pembangunan Ruang Publik di Indonesia	02
1.1.3 Tantangan Membangun Ruang Publik Inklusif di Indonesia	03
1.1.4 Kebutuhan Ruang Publik Inklusif di Surabaya Selatan	04
1.1.5 Keberhasilan Kawasan Baru Grand Harvest	05
1.1.6 Harvest Link sebagai Pengembangan Inklusif Grand Harvest	06
1.1.7 Kompetitor	07
1.1.8 Potensi Perkembangan Harvest Link	07
1.1.9 Society Hub Harvest Link diwujudkan dengan Pendekatan Third Place	08
1.2 Rumusan Permasalahan	
1.2.1 Permasalahan Umum	09
1.2.2 Permasalahan Khusus	09
1.2.3 Tujuan	09
1.2.4 Sasaran Perancangan	09
1.2.5 Batasan Permasalahan	09
1.3 Metode Perancangan	10
1.4 Kerangka Berpikir	11
1.5 Peta Konsep	12
1.6 Keaslian Penulis	14

BAB 2 PENELITIAN PERSOALAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Konteks Site	15
2.1.1 Data Lokasi Perancangan	15
2.1.2 Kondisi Iklim Mikro & Sirkulasi	16
2.1.3 Kondisi Iklim Mikro & Strategi Desain	17
2.1.4 Jarak Site Dari Sekitar	18
2.1.5 Permasalahan Site	19
2.2 Kajian Tipologi Perancangan	20
2.2.1 Perkembangan Konsep Ruang Publik Merespon Kebutuhan Manusia	20
2.2.2 Tipologi Society Hub Merespon Konteks Urban	21
2.2.3 Fungsi Tipologi Society Hub	22
2.2.4 Tipologi Perpustakaan Akan Kebutuhan Site	23
2.2.5 Tipologi Ruang Seminar Akan Kebutuhan Site	25
2.2.6 Tipologi Theater Akan Kebutuhan Site	26
2.2.7 Tipologi Amphitheater Akan Kebutuhan Site	28
2.2.8 Tipologi Ruang Workshop Akan Kebutuhan Site	29
2.2.9 Tipologi Playground Akan Kebutuhan Site	30

DAFTAR ISI

2.3 Kajian Tema Perancangan	31
2.3.1 Society Hub Sebagai Third Place	31
2.3.1.1 Zona Netral	32
2.3.1.2 Tanpa Kasta	32
2.3.1.3 Interaksi adalah Kegiatan Utama	33
2.3.1.4 Aksesibilitas dan Akomodasi	33
2.3.1.5 Para Pelanggan Tetap	34
2.3.1.6 Suasana Santai (Low Profile)	34
2.3.1.7 Playful Mood	35
2.3.1.8 Homy	35
2.3.2 Arsitektural Third Place	36
2.3.2.1 Sirkulasi dan Aksesibilitas	36
2.3.2.2 Massa dan Fasad	38
2.3.2.3 Zonasi	39
2.3.2.4 Program Ruang	39
2.3.2.5 Furniture dan Penataan Interior	40
2.3.2.6 Pencahayaan Ruang	41
2.3.2.7 Kenyamanan Akustik Ruang	42
2.3.2.8 Kenyamanan Thermal	42
2.3.2.9 Elemen Lansekap dan Ruang Luar	43
2.3.2.10 Material	44
2.3.3 Variable Prinsip Third Place	45
2.3.4 Sasaran Pengguna Society Hub	
2.4 Kajian Preseden	46
2.4.1 Taman Ismail Marzuki, Jakarta	46
2.4.2 Green Square Library and Plaza, Sydney	49
2.4.3 Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani	51
2.4.4 Springvale Community Hub, Australia	55
2.5 Peta Konsep	58
BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN	
3.1 Eksplorasi Tapak	59
3.1.1 Analisis Konteks Site	59
3.2 Eksplorasi Pengguna	61
3.2.1 Analisis Pengguna	61
3.2.2 Pola Aktivitas Pengguna	62
3.3 Eksplorasi Ruang	64
3.3.1 Analisis Kebutuhan Ruang	65
3.3.2 Penentuan Kapasitas Ruang dan Kegiatan	65
3.3.3 Penentuan Kapasitas Ruang Parkir	66
3.3.4 Property Size	67
3.3.5 Kegiatan Utama	68
3.3.6 Zoning dan Hubungan Ruang	69
3.3.7 Sirkulasi	69
3.3.8 Analisis Site	70

DAFTAR ISI

3.3.9 Zoning & Tata Ruang	74
3.3.10 Hasil Analisis Forma	77
3.3.11 Hasil Analisis Dialux	78
3.3.12 Eksplorasi Selubung Bangunan	79
BAB 4 DESKRIPSI HASIL PERANCANGAN	
4.1 Deskripsi Hasil Perancangan	80
4.1.1 Tata Tapak	80
4.1.2 Tata Ruang	85
4.1.3 Tata Lansekap	96
4.1.4 Skematik Barrier Free	98
4.1.5 Tata Ruang Bermain	99
4.1.6 Sistem Penghawaan & Pencahayaan	102
4.1.7 Sistem Struktur & Teknologi Termal	105
BAB 5 EVALUASI DESAIN	
4.1 Evaluasi Desain	106
5.1.1 Evaluasi Bukti Keberhasilan Desain Secara Pendekatan Third Place	106
5.1.2 Evaluasi Kebutuhan Parkir	110
BAB 6 DAFTAR PUSTAKA	
6.1 Daftar Pustaka	111
LAMPIRAN	
Surat Keterangan Hasil Plagiasi	112
APREB	113
Gambar Perancangan	114
Maket	115

DAFTAR GAMBAR

BAB 1 PENDAHULUAN

Gambar 1.1 Forum GNFI & Perhumas dalam Membentuk Ruang Ketiga	1
Gambar 1.2 Diskusi Kebutuhan Ruang Publik di Sosial Media X	2
Gambar 1.3 Penyalahgunaan Ruang Publik di Kehidupan Kota	3
Gambar 1.4 Peta Pulau Jawa	4
Gambar 1.5 Peta Jawa Timur	4
Gambar 1.6 Peta Pembagian Wilayah Kota Surabaya	4
Gambar 1.7 Kawasan Grand Harvest 2015	5
Gambar 1.8 Kawasan Grand Harvest 2024	5
Gambar 1.9 Batasan Kawasan Grand Harvest	5
Gambar 1.10 Taman Grand Harvest	5
Gambar 1.12 Masterplan Harvest Link	6
Gambar 1.13 Pintu Masuk Kawasan Harvest Link	6
Gambar 1.14 Taman Harvest	7
Gambar 1.15 Taman Golf Graha Family	7
Gambar 1.16 Taman Citraland	7
Gambar 1.17 Peta Radius Kawasan Harvest Link	7
Gambar 1.18 Suasana Taman Harvest	8

BAB 2 PENELITIAN PERSOALAN PERANCANGAN

Gambar 2.1 Site Harvest Link	15
Gambar 2.2 Kontur Harvest Link	16
Gambar 2.3 Suasana Sekitar Site	16
Gambar 2.4 Kondisi Iklim Kebraon	17
Gambar 2.5 Jarak Site ke Beberapa Lokasi	18
Gambar 2.6 Peta Meso Area Site	19
Gambar 2.7 Ilustrasi Third Spaces in Architecture	31
Gambar 2.8 Ray Oldenburg	31
Gambar 2.9 Akses Masuk Third Place	32
Gambar 2.10 Penyetaraan Third Place	32
Gambar 2.11 Suasana Interaksi Third Place	33
Gambar 2.12 Integrasi Sistem Transportasi	33
Gambar 2.13 Sudut Favorit Third Place	34
Gambar 2.14 Interior Dengan Netral Color Wheel	34
Gambar 2.15 Playing Group Game	35
Gambar 2.16 Suasana Homy Third Place	35
Gambar 2.17 Pola Sirkulasi	36
Gambar 2.18 Ukuran yang Tepat Trotoar	36
Gambar 2.19 Akses Universal Trotoar	36
Gambar 2.20 Konektifitas Aman	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.22 Ruang Atraktif pada pedestrian	37
Gambar 2.23 Keamanan Pedestrian	37
Gambar 2.24 Material Pedestrian	38
Gambar 2.25 Material Pedestrian	38
Gambar 2.26 Ilustrasi Massa Bangunan Merespon Angin	38
Gambar 2.27 Ilustrasi Zonasi	39
Gambar 2.28 Ilustrasi Zonasi	39
Gambar 2.29 Contoh Variasi Funiture Lengkung	40
Gambar 2.30 Panduan Ukuran Signage	40
Gambar 2.31 Variasi Ruang Kreatif	40
Gambar 2.32 Color Wheel	40
Gambar 2.32 Sumber Cahaya Alami	41
Gambar 2.33 Tinggi dan Lebar Cahaya Efektif	41
Gambar 2.34 Sumber Cahaya Alami	41
Gambar 2.35 Room Color Temperature & Coloring Rendering Index	41
Gambar 2.36 Pantulan Akustik Ruang	42
Gambar 2.37 Pantulan Akustik Ruang	42
Gambar 2.38 Masterplan Taman Ismail Marzuki, Jakarta	46
Gambar 2.39 Masterplan Taman Ismail Marzuki, Jakarta	47
Gambar 2.40 Skematik Sirkulasi Pengguna	47
Gambar 2.41 Skematik Sirkulasi Kendaraan	47
Gambar 2.42 Skematik Entrance	47
Gambar 2.43 Taman Ismail Marzuki	48
Gambar 2.44 Springvale	55
Gambar 2.45 Springvale	56
Gambar 2.46 Springvale	57
BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN	
Gambar 3.1 Skematik Analisis Konteks Site	59
Gambar 3.2 Skematik Analisis Pengguna	61
Gambar 3.3 Skematik Pola Aktivitas Pengguna	62
Gambar 3.4 Skematik Penentuan Kapasitas dan Ruang	65
Gambar 3.5 Zoning dan Hubungan Ruang	69
Gambar 3.6 Sirkulasi	69
Gambar 3.7 Analisis Site Menggunakan Forma	70
Gambar 3.8 Skematik Zoning & Tata Ruang	74
Gambar 3.9 Skematik Ruang	75
Gambar 3.10 Skematik Perspektif Siteplan	76
Gambar 3.11 Hasil Komparasi Analisis Site dengan Forma	77
Gambar 3.12 Hasil Simulasi Dialux Tiap Ruangan	78
Gambar 3.13 Hasil Simulasi Pencahayaan Alami dengan Enscape	79

DAFTAR GAMBAR

BAB 4 HASIL DESKRIPSI PERANCANGAN

Gambar 4.1 Tata Tapak	80
Gambar 4.2 Fasad Pintu Masuk Linked Society Hub	81
Gambar 4.3 Perspektif Lounge & Resepsionis	82
Gambar 4.4 Perspektif Siteplan	83
Gambar 4.5 Pedestrian	84
Gambar 4.6 Amphiteather	84
Gambar 4.7 Tata Ruang & Tampak Perpustakaan	85
Gambar 4.8 Ukuran Furniture Sudut Favorite	86
Gambar 4.9 Sudut Favorite	86
Gambar 4.10 Suasana Perpustakaan	87
Gambar 4.11 Tata Ruang & Tampak Ruang Workshop	88
Gambar 4.12 Suasana Ruang Workshop	89
Gambar 4.13 Tata Ruang & Tampak Fitness Center	90
Gambar 4.14 Suasana Fitness Center	91
Gambar 4.15 Tata Ruang & Tampak Theater	92
Gambar 4.16 Suasana Theater	93
Gambar 4.17 Fasad Bangunan	94
Gambar 4.18 Suasana Amphiteather	95
Gambar 4.19 Tata Lansekap Sirkulasi	96
Gambar 4.20 Tata Lansekap	97
Gambar 4.21 Skematik Barrier Free	98
Gambar 4.22 Tata Ruang & Tampak Playground Indoor	99
Gambar 4.23 Suasana Playground Indoor	100
Gambar 4.24 Suasana Playground Outdoor	101
Gambar 4.25 Suasana Fitness Center Ruang Yoga	102
Gambar 4.26 Skematik Pencahayaan & Penghawaan Alami	103
Gambar 4.27 Rencana Kolom Balok Fitness Center	105
Gambar 4.28 Rencana Atap Fitness Center	105
Gambar 4.29 Exploded Struktur Fitness Center	105

BAB 5 EVALUASI DESAIN

Gambar 5.1 Suasana Fasad & Hasil Kuisisioner	106
Gambar 5.2 Suasana Resepsionis & Hasil Kuisisioner	107
Gambar 5.3 Suasana Ruang Workshop & Hasil Kuisisioner	108
Gambar 5.4 Suasana Ruang Fitness Center & Hasil Kuisisioner	109
Gambar 5.5 Kebutuhan Parkir	110

DAFTAR TABEL

BAB 1 PENDAHULUAN

Tabel 1.1 Data Statistik Ketersediaan Ruang Publik di Indonesia	1
Tabel 1.2 Diagram Metode Perancangan	10
Tabel 1.3 Diagram Kerangka Berpikir	11
Tabel 1.4 Diagram Peta Konsep	13
Tabel 1.5 Tabel Orisinalitas	14

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

Tabel 2.1 Variable Prinsip Third Place	44
Tabel 2.2 Peta Persoalan	58

BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Ruang	64
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Parkir	66
Tabel 3.3 Analisis Besaran Ruang	67
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan	68



Harvest Link Society Hub

Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di Surabaya
Dengan Pendekatan Third Place



Harvest Link Society Hub

BAB 1

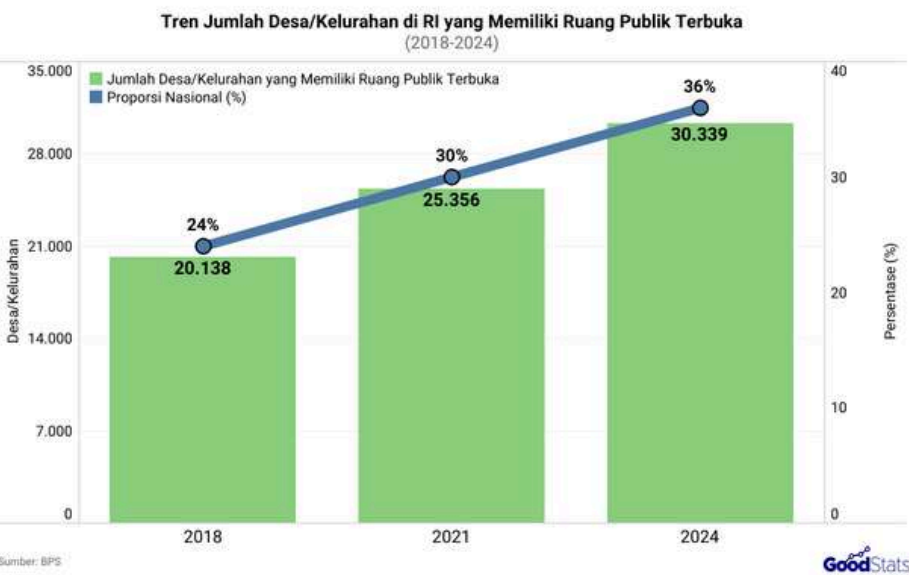
Pendahuluan

"Every design begins with a clear understanding of the context, needs, and goals. A solid introduction paves the way for meaningful and focused design solutions."

– John Heskett, Design: A Very Short Introduction.

1.1.1 Ruang Publik di Indonesia

Seiring dengan meningkatnya populasi dan pesatnya urbanisasi di Indonesia, kebutuhan akan ruang publik yang cukup juga semakin bertambah. Ruang publik merupakan komponen vital dalam pengembangan kota yang inklusif dan berkelanjutan, menyediakan area untuk interaksi sosial, rekreasi, dan kegiatan budaya masyarakat. **Data BPS 2024 menunjukkan bahwa dari 84.276 desa/kelurahan di Indonesia, hanya 36% yang memiliki ruang publik terbuka—meningkat dari 24% pada 2018—namun masih mengindikasikan bahwa sebagian besar wilayah belum memiliki akses memadai ke ruang publik terbuka (GoodStats, 2024).**



Tabel 1.1 Data Statistik Ketersediaan Ruang Publik di Indonesia
Sumber : Badan Pusat Statistik

Masalah ini diperburuk oleh ketidakmerataan antar provinsi dalam penyediaan ruang publik. **Kesenjangan akses ini berpotensi memperlebar ketimpangan sosial dan kualitas hidup.** Selain itu, tantangan pengelolaan ruang publik seperti minimnya pemeliharaan, aksesibilitas yang terbatas bagi kelompok rentan (anak-anak, lansia, penyandang disabilitas), serta kecenderungan komersialisasi dan privatisasi ruang publik, turut mengurangi fungsi ruang publik sebagai arena inklusif dan demokratis. **Regulasi mengenai ruang publik di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang dan Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Penataan Ruang, yang mewajibkan pemerintah daerah menyediakan ruang publik yang cukup sebagai bagian dari tata ruang wilayah (BPS, 2024).**

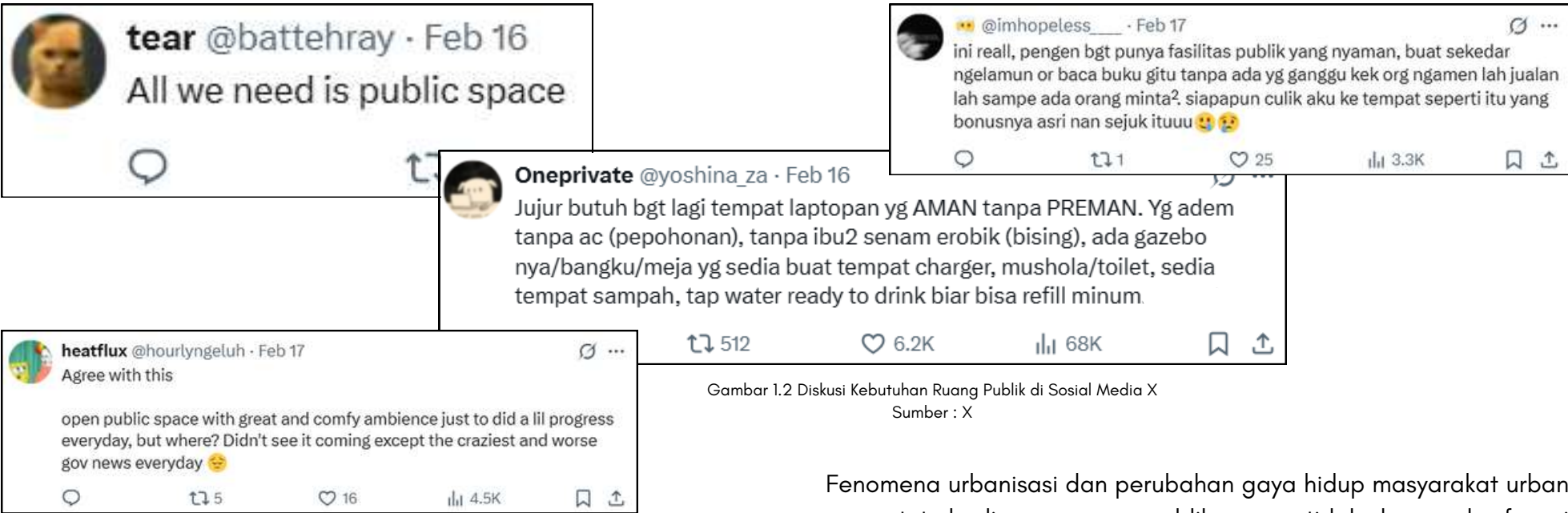


Gambar 1.1 Forum GNFI & Perhumas dalam Membentuk Ruang Ketiga
Sumber : GoodStats

Dalam diskusi yang diselenggarakan oleh Good News From Indonesia (GNFI) bersama Perhimpunan Humas Indonesia (Perhumas) pada tanggal 12 Maret 2024 di Jakarta, **Wahyu Aji selaku CEO GNFI menyampaikan bahwa ruang publik seperti sekolah dan tempat bekerja tidak lagi cukup bagi masyarakat urban yang terus berkembang dan memiliki mobilitas tinggi. Oleh karena itu, banyak perusahaan kini turut menyediakan dan mengembangkan ruang publik.** Selain berkontribusi memenuhi kebutuhan yang semakin tinggi, hal ini juga menjadi strategi komunikasi publik dalam rangka aktivasi komunitas. Dengan demikian, pengembangan ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan lokal dan iklim setempat menjadi prioritas dalam perencanaan kota modern di Indonesia.

Nancy Fraser, seorang filsuf dan feminis Amerika, menekankan pentingnya inklusivitas dan keadilan. Dia berpendapat bahwa **ruang publik harus terbuka bagi semua orang, terlepas dari latar belakang sosial, ekonomi, atau politik mereka.** Seringkali, kelompok-kelompok tertentu dipinggirkan dan tidak dapat menyuarakan pendapat mereka. Dia menyerukan transformasi ruang publik menjadi ruang yang lebih adil dan demokratis, di mana semua orang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara setara.

1.1.2 Urgensi Pembangunan Ruang Publik di Indonesia



Gambar 1.2 Diskusi Kebutuhan Ruang Publik di Sosial Media X
Sumber : X

Urgensi pembangunan ruang publik di Indonesia semakin nyata seiring dengan laju urbanisasi dan perubahan gaya hidup masyarakat yang kian dinamis. **Data menunjukkan bahwa ketersediaan ruang terbuka hijau (RTH) di kota-kota besar masih jauh dari ideal.** Misalnya, di Jakarta pada tahun 2023, RTH hanya mencapai sekitar 5,2% dari total luas wilayah, jauh di bawah standar minimal 30% yang direkomendasikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) (Katadata, 2023). Kondisi serupa juga ditemukan di kota-kota lain seperti Pontianak, di mana luas RTH publik hanya mencapai 5,05% dari total wilayah kota, jauh di bawah target minimal 20% sesuai Peraturan Menteri Agraria dan Tata Ruang Nomor 14 Tahun 2022 (JeLAST, 2024).

Meskipun pemerintah melalui Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) **telah mengalokasikan anggaran substansial, sekitar 66% dari total anggaran belanja modal pada tahun 2023 untuk pengembangan infrastruktur publik termasuk pengelolaan ruang terbuka hijau (Kementerian PUPR, 2023), implementasi di lapangan masih belum optimal dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.** Hal ini diperparah oleh ketimpangan antarwilayah dalam penyediaan ruang publik yang berpotensi memperlebar kesenjangan sosial dan kualitas hidup warga (BPS, 2024).

Fenomena urbanisasi dan perubahan gaya hidup masyarakat urban menuntut hadirnya ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai ruang ketiga yang inklusif dan multifungsi, mendukung interaksi sosial, ekonomi, dan budaya. **Keluhan masyarakat di media sosial, khususnya X, memperkuat fakta ini.** Banyak pengguna mengungkapkan kebutuhan akan ruang publik yang nyaman, aman, dan mudah diakses sebagai tempat untuk bekerja, bersantai, atau berinteraksi tanpa harus bergantung pada ruang privat seperti kafe atau rumah. **Keluhan tersebut menegaskan bahwa ruang publik ideal harus memenuhi kriteria aksesibilitas bagi semua kalangan, keamanan, kenyamanan, serta keberagaman fungsi yang mendukung berbagai aktivitas masyarakat.**

Minimnya ruang publik yang representatif dapat berdampak negatif terhadap kualitas hidup masyarakat, seperti berkurangnya interaksi sosial, meningkatnya stres, dan menurunnya kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, pembangunan ruang publik yang berkelanjutan dan responsif terhadap kebutuhan lokal memerlukan kolaborasi antara pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat. **Pemerintah bertanggung jawab dalam perencanaan dan regulasi, sementara swasta dan masyarakat dapat berperan aktif dalam penyediaan, pengelolaan, dan pemeliharaan ruang publik agar dapat menjadi ruang inklusif yang mendukung demokrasi dan kesejahteraan sosial (PKNS, 2024).**

1.1.3 Tantangan Membangun Ruang Publik Inklusif di Indonesia



Gambar 1.3 Penyalahgunaan Ruang Publik di Kehidupan Kota
Sumber : Pinterest

Pengelolaan ruang publik masih banyak didominasi oleh pendekatan jangka pendek yang bersifat reaktif, di mana pemeliharaan tidak direncanakan sejak awal, melainkan dilakukan sebagai respons terhadap kerusakan atau keluhan pengguna. Hal ini **menimbulkan pembengkakan biaya dan menciptakan ruang publik yang tidak adaptif terhadap perubahan iklim, transisi energi, dan dinamika sosial**. Studi oleh Mozafar dan Barbara (2023) pada ruang publik di Belanda menunjukkan bahwa pendekatan seperti ini menyebabkan tidak terwujudnya ruang publik yang inklusif, adaptif, dan berkelanjutan. **Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi kolaboratif antar perancang, perencana, dan pengelola, serta partisipasi masyarakat** untuk memastikan ruang publik tetap relevan, tahan terhadap tekanan lingkungan dan mendukung kualitas hidup kota.

Desain ruang publik yang mengabaikan kenyamanan, aksesibilitas, dan perlindungan iklim cenderung kurang diminati meskipun memiliki kualitas konstruksi yang baik. Lingkungan yang tidak ramah pejalan kaki dan disabilitas dengan minimnya area teduh mendorong masyarakat lebih memilih ruang ber-AC yang dianggap nyaman. Kurangnya area duduk yang memadai, akses transportasi umum, dan parkir yang cukup semakin menurunkan minat kunjungan. Pengelolaan yang tidak optimal mengakibatkan kemacetan, penumpukan sampah, dan perilaku pengunjung yang tidak bertanggung jawab (Mandeli, 2017).

Tantangan signifikan dalam pengelolaan ruang publik adalah keberadaan pengemis dan pengamen yang beroperasi secara agresif, yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung lain. Hal ini menciptakan dilema fundamental karena meskipun ruang publik dirancang untuk inklusif dan dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, aktivitas yang mengganggu justru dapat mengakibatkan eksklusi bagi sebagian besar pengguna. **Ketika ruang publik tidak memiliki kejelasan fungsi dan pengawasan memadai, perilaku antisosial seperti vandalisme dan pembuangan sampah sembarangan pun meningkat**. Di sisi lain, **pengelolaan oleh sektor swasta yang ketat sering menciptakan ruang publik yang nyaman namun dengan biaya tinggi, sehingga secara tidak langsung mengeksklusi masyarakat berpenghasilan rendah**.

Solusi berkelanjutan membutuhkan kolaborasi antara masyarakat lokal, pemangku kepentingan, dan pemerintah dalam merumuskan kebijakan pengelolaan yang menyeimbangkan inklusivitas dan kenyamanan bersama. Diperlukan pemeliharaan efektif dan penegakan aturan yang tegas namun adil untuk menciptakan ruang publik yang dapat dinikmati oleh semua kelompok masyarakat tanpa mengganggu hak pengguna lain untuk merasa aman dan nyaman. Pendekatan ini memastikan ruang publik berfungsi sebagai tempat interaksi sosial yang positif bagi semua lapisan masyarakat (Mandeli, 2017).

1.1.4 Kebutuhan Ruang Publik Inklusif di Surabaya Selatan

Perkembangan pesat di Surabaya, telah menimbulkan berbagai tantangan terkait ketersediaan dan kualitas ruang publik yang memadai bagi masyarakat. Meskipun Surabaya dikenal sebagai "Kota Seribu Taman" dengan banyak ruang terbuka hijau dan fasilitas publik, kenyataannya ruang-ruang tersebut sering kali kurang menarik dan kurang mampu mengakomodasi kebutuhan warga secara optimal. **Banyak warga merasa ruang publik yang ada tidak bisa diakses oleh semua kalangan dan penyandang disabilitas, sehingga mereka lebih memilih menghabiskan waktu di kafe atau mal sebagai alternatif ruang sosial** (Mojok.co, 2024). Kondisi ini menimbulkan paradoks di mana kota besar seperti Surabaya justru kehilangan daya tarik ruang publiknya sendiri, sehingga warga mencari opsi rekreasi di kota tetangga.

Selain itu, distribusi ruang publik yang tidak merata menjadi masalah utama. **Banyak ruang terbuka hijau dan fasilitas publik yang dibangun di pusat kota atau lokasi yang sulit diakses oleh masyarakat di permukiman padat, terutama di kawasan Surabaya Selatan.** Terlebih kawasan ini ditandai dengan pertumbuhan properti komersial dan hunian kelas menengah atas, yang sering menciptakan area eksklusif yang tidak terintegrasi dengan permukiman lokal yang sudah ada sebelumnya. Permasalahan kepadatan penduduk menyebabkan ruang terbuka hijau dan fasilitas publik menjadi terbatas, sementara kebutuhan masyarakat akan ruang sosial yang inklusif dan multifungsi terus meningkat (Kompasiana, 2023).

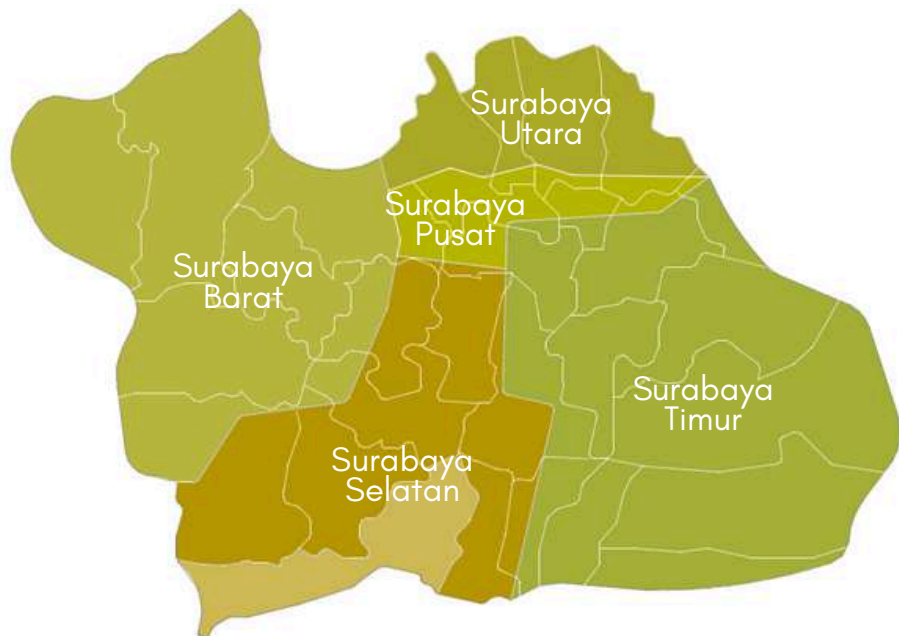
Pandemi COVID-19 juga memberikan dampak penurunan interaksi sosial dan keterlibatan masyarakat dalam kegiatan komunitas, yang berpotensi meningkatkan isolasi sosial. Meskipun ekonomi Surabaya mulai menunjukkan pemulihan dengan pertumbuhan positif di tahun 2024, pemulihan pembangunan ruang publik yang mendukung interaksi sosial belum berjalan (BPS, 2025). Survei Litbang Kompas (2022) mengungkapkan bahwa **sebanyak sebanyak 67,7% masyarakat Surabaya merasa fasilitas publik saat ini kurang optimal dalam mendorong interaksi sosial lintas kelompok, terutama karena desain yang tidak inklusif dan minimnya fasilitas komunitas yang menarik.** Kondisi ini menjadi hambatan utama dalam menciptakan kohesi sosial yang kuat di tengah perubahan pola interaksi akibat pandemi (Honey-Rosés et al., 2020).



Gambar 1.4 Peta Pulau Jawa
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 1.5 Peta Jawa Timur
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 1.6 Peta Pembagian Wilayah Kota Surabaya
Sumber : Penulis, 2025

1.1.5 Keberhasilan Kawasan Baru Grand Harvest

Grand Harvest merupakan salah satu kawasan pengembangan hunian di Surabaya Selatan yang **memiliki potensi untuk menjadi katalisator dalam penyediaan ruang publik yang inklusif**. Grand Harvest adalah hasil sinergi dari 2 developer terkemuka : PT. Abdael Nusa dan Podo Joyo Masyhur (PJM) Group yang telah sukses dengan berbagai proyek property mewah di beberapa kota besar di Indonesia.

2015

Proyek ini dimulai pada tahun 2015 di atas lahan seluas 23 hektar yang sebelumnya merupakan area persawahan. Pada tahap pertama, Grand Harvest membangun area komersial dan hunian sebagai fondasi utama kawasan perumahan eksklusif yang meningkatkan daya tarik masyarakat.

2022

Memasuki tahap kedua, pengembangan berfokus pada Ruang Hijau Terbuka (RTH), perluasan kawasan komersial di sisi Timur dan membuka akses kendaraan dari sisi Timur. Area tersebut sukses menciptakan ruang publik yang mendukung interaksi sosial dan UMKM karena lokasinya strategis, menghubungkan 2 Kecamatan dan fasilitas yang terus berkembang.

2024

Hingga kini, pembangunan Grand Harvest terus berlanjut dengan penambahan berbagai fasilitas umum untuk meningkatkan kualitas hidup penghuninya. Kawasan ini dirancang dengan konsep hunian prestisius yang mengintegrasikan empat cluster perumahan, dua gerbang utama, dan boulevard yang luas.

Keberhasilan Grand Harvest terlihat dari tingginya kunjungan wisatawan yang menikmati konsep wisata hemat dengan spot Instagramable, taman nyaman untuk bersantai dan jogging, area kuliner, serta wahana seperti dermaga mini dan perahu. Hal ini membuktikan bahwa Grand Harvest berhasil menciptakan ruang publik yang menarik dan diminati masyarakat. Keberhasilan ini menjadi aset berharga bagi developer untuk mengembangkan Kawasan Baru Harvest Link.



Gambar 1.7 Kawasan Grand Harvest 2015
Sumber : Google Maps



Gambar 1.8 Kawasan Grand Harvest 2024
Sumber : Google Maps



Gambar 1.9 Batasan Kawasan Grand Harvest
Sumber : Sumber Penulis, 2025



Gambar 1.10 Taman Grand Harvest
Sumber : Instagram Grand Harvest & Eventsuroboyo

1.1.6 Harvest Link sebagai Pengembangan Inklusif Grand Harvest

Harvest Link sebagai bagian dari pengembangan kawasan Grand Harvest memiliki luas 7,8 ha. Saat ini pembangunan Harvest Link sedang berjalan, dan diperkirakan terdapat 3 cluster hunian dan society hub yang akan terealisasi pada April 2026.

Harvest Link memiliki fungsi residential, commercial area, society hub dan harvest walk. Pengembangan multifungsi ini dirancang oleh developer untuk menciptakan nilai investasi jangka panjang melalui diferensiasi produk properti yang menjawab kebutuhan pasar Surabaya Barat akan kawasan terintegrasi.

Diversifikasi fungsi ini menjawab tuntutan regulasi Pemkot Surabaya terkait penyediaan ruang publik dan fasilitas sosial minimal 20% dari total luas kawasan, sekaligus menciptakan unique selling proposition yang membedakan Grand Harvest dari kompetitor di wilayah Surabaya Selatan seperti CitraLand, Pakuwon, dan Graha Family.

Melalui Harvest Link, ruang publik tercipta tidak hanya memenuhi kebutuhan rekreasi dan estetika, tetapi juga mendorong interaksi sosial yang positif, mendukung kegiatan ekonomi lokal, dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat sekitar.



Gambar 1.11 Peta Kawasan
Sumber : Google Earth

Entrance Gate
Grand Harvest

East Gate
Grand Harvest

- Grand Harvest
- Harvest Link



Entrance Gate
Harvest Link

Gambar 1.13 Pintu Masuk Kawasan Harvest Link
Sumber : Penulis, 2025

1.1.7 Kompetitor



Gambar 1.14 Taman Harvest | Sumber : Penulis, 2025



Gambar 1.15 Taman Golf Graha Family | Sumber : Google



Gambar 1.16 Taman Citraland | Sumber : Youtube

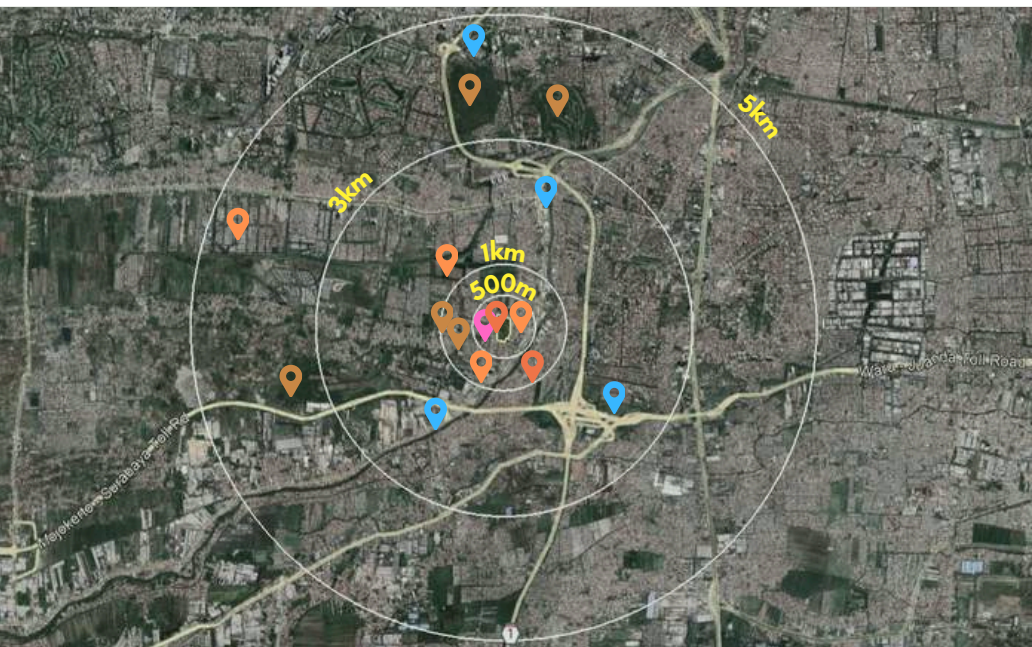
Integrasi Sosial

Harvest Link menonjol dengan integrasi sosial **melalui society hub dan Harvest Walk yang tidak hanya berorientasi komersial, tetapi juga aktif mendukung aktivitas komunitas dan pemberdayaan masyarakat.** Strategi ini **berbeda dari Pakuwon yang lebih mall-sentris dan Graha Family yang fokus pada hunian eksklusif,** karena Harvest Link menawarkan pendekatan organik dan fleksibel yang mampu beradaptasi dengan tren dan kebutuhan pasar, serta menargetkan segmen pasar yang lebih luas seperti keluarga muda, pekerja kreatif, dan komunitas hobi, bukan hanya kelas atas.

Integrasi Ekonomi Lokal

Dari segi pengembangan, **Harvest Link mengalokasikan 15-20% area untuk fasilitas ekonomi lokal dan UMKM, jauh lebih besar dibanding kompetitor yang hanya menyediakan 5-10%.** Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keberlanjutan ekonomi kawasan, tetapi juga memperkuat daya tarik kawasan sebagai pusat komunitas yang inklusif dan berdaya saing. Selain itu, **strategi pengembangan yang organik dan fleksibel** memungkinkan Harvest Link untuk menyesuaikan diri terhadap tren pasar dan regulasi pemerintah, berbeda dari kompetitor yang cenderung mengadopsi masterplan kaku.

1.1.8 Potensi Perkembangan Harvest Link



Gambar 1.17 Peta Radius Kawasan Harvest Link | Sumber : Google Earth

Lokasi Strategis

Lokasi yang strategis berada hanya sekitar 200 meter dari Jalan Raya Mastrip, salah satu jalan utama di Surabaya Selatan, memudahkan mobilitas penghuni menuju berbagai titik penting di kota. Selain itu, Harvest Link hanya berjarak sekitar 10 menit menuju pintu tol Gunungsari, yang merupakan akses utama untuk keluar masuk kawasan Surabaya Selatan serta 15 menit menuju pusat kota Surabaya dan 20 menit menuju Central Business District (CBD) Surabaya Barat. Keunggulan akses ini sangat penting bagi penghuni yang menginginkan hunian dengan konektivitas yang baik ke pusat aktivitas bisnis, pendidikan, dan hiburan.



RTH



Fasilitas Pendidikan



Fasilitas Pelayanan



Fasilitas Kesehatan



Pintu Tol

1.1.9 Society Hub Harvest Link diwujudkan dengan Pendekatan Third Place



Society Hub sebagai ruang publik tidak hanya berperan sebagai lokasi rekreasi dan estetika, tetapi juga menjadi pendorong utama interaksi sosial, penggerak ekonomi lokal, dan peningkatan kualitas hidup masyarakat di sekitarnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Edward Relph dalam “Place and Placelessness” (1976), keberadaan suatu place sangat penting karena merupakan sumber identitas dan pengalaman individu maupun komunitas. Aktivitas yang terus-menerus terjadi di dalamnya membentuk hubungan emosional antara masyarakat dan ruang, sekaligus memperkuat eksistensi sosial serta ekonomi masyarakat dalam lingkungan tersebut.

Konsep **Third Place** atau “Tempat Ketiga” yang diperkenalkan oleh Ray Oldenburg dalam “The Great Good Place” (1989) **berfokus pada ruang publik informal yang memfasilitasi pertemuan sukarela dan aktivitas sosial seperti berkumpul bersama keluarga atau teman. Third Place tidak terbatas pada kafe atau bar, tetapi juga mencakup ruang terbuka kota seperti taman, plaza, dan trotoar yang menjadi lokasi interaksi sosial dan ekonomi masyarakat sehari-hari** (Larice & MacDonald, 2007). Shelton (1999) menegaskan bahwa ruang seperti jalan dan trotoar bukan hanya sebagai jalur, melainkan juga sebagai “panggung” kehidupan yang membentuk aktivitas sosial dan komunal di ruang luar, sehingga memperkuat kedudukan Third Place sebagai public meeting place.

Society Hub Harvest Link mengedepankan inklusivitas sebagai prinsip utama dalam pendekatan Third Place, sehingga mampu menerima dan melibatkan semua kalangan tanpa membedakan latar belakang ekonomi, sosial, atau fisik, sebagaimana dijelaskan Jones, Miller, Pickernell, dan Packham (2011) bahwa ruang publik yang inklusif harus proaktif mendorong partisipasi setara dan rasa memiliki bagi setiap individu. Berbeda dari kompetitor seperti Pakuwon yang lebih mall-sentris dan Graha Family yang eksklusif, Harvest Link menawarkan Society Hub sebagai fasilitas publik yang dirancang agar mudah diakses semua kalangan tanpa diskriminasi akibat keterbatasan fisik atau latar belakang berbeda. Dengan demikian, keterbukaan dan aksesibilitas yang inklusif dapat mencegah pengalaman negatif seperti depresi akibat ketidakmampuan berpartisipasi, serta memperkuat fungsi Society Hub sebagai pusat kehidupan sosial.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang society hub dengan pendekatan Third Place yang inklusif?

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang orientasi dan tata massa society hub di Harvest Link dengan merespon konteks site namun tetap memperhatikan 8 prinsip third place?
- Bagaimana merancang aksesibilitas ruang society hub yang inklusif namun tetap memperhatikan sirkulasi aktivitas pengguna?
- Bagaimana merancang ruang society hub yang memaksimalkan pencahayaan alami namun tetap mempertimbangkan kenyamanan visual pengguna?

1.2.3 Tujuan

Menghasilkan konsep rancangan society hub di Harvest Link dengan pendekatan third place yang memperhatikan aksesibilitas dan sirkulasi aktivitas pengguna serta mengoptimalkan kenyamanan visual dengan memaksimalkan pencahayaan alami sehingga menciptakan lingkungan yang inklusif untuk interaksi sosial yang positif.

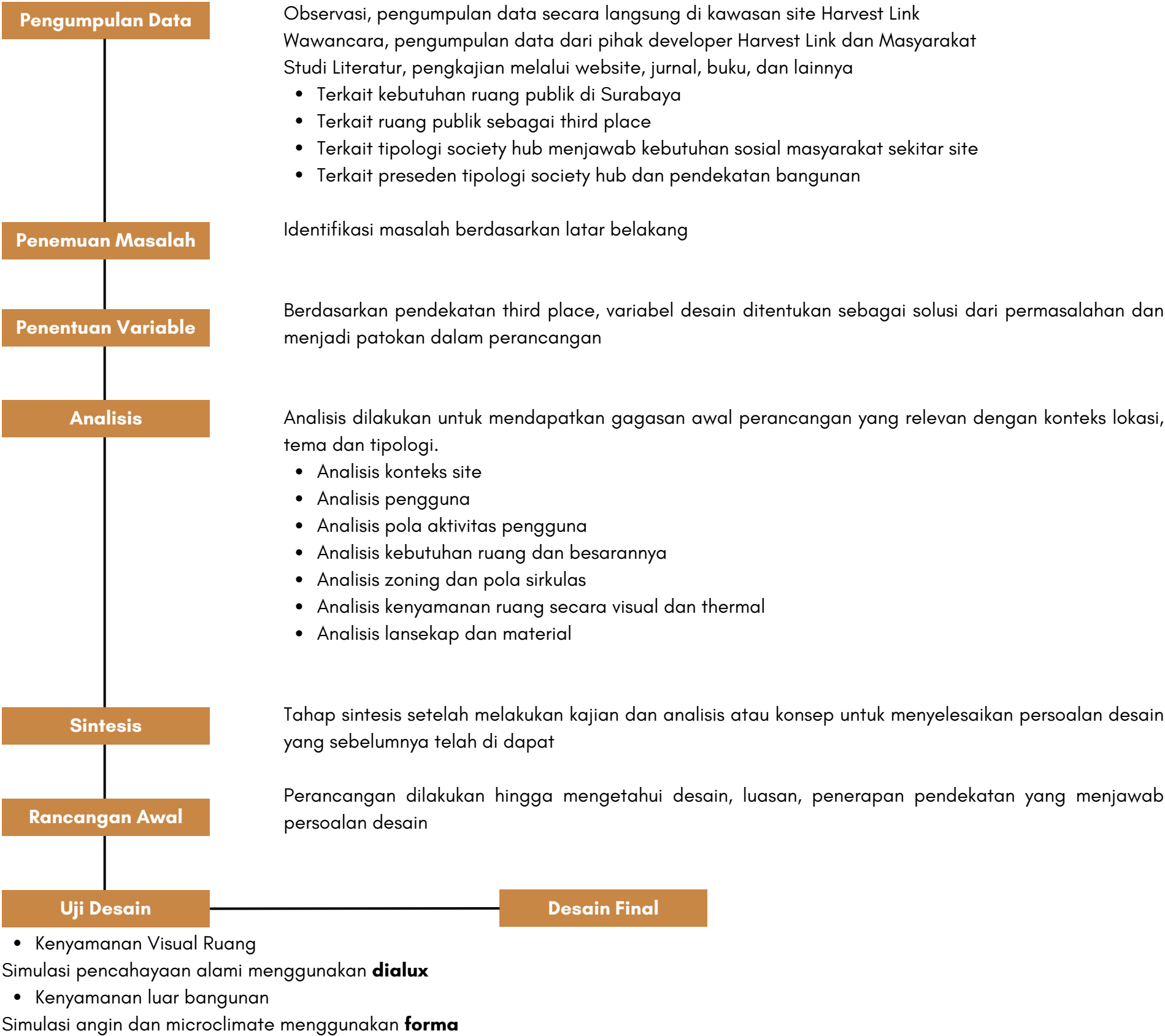
1.2.4 Sasaran Perancangan

- Menciptakan ruang society hub yang responsif terhadap konteks lokal dan dapat mewadahi kebutuhan interaksi sosial dan ekonomi masyarakat dengan prinsip third place untuk desain yang inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kelompok masyarakat.
- Menerapkan strategi desain yang menjawab kemudahan aksesibilitas bagi semua kalangan termasuk disabilitas dengan memperhatikan sirkulasi aktivitas pengguna di lingkungan sekitar.
- Menghasilkan ruang-ruang yang nyaman secara visual dengan memanfaatkan pencahayaan alami untuk berbagai aktivitas serta adaptif terhadap perubahan kebutuhan di masa depan.

1.2.5 Batasan Permasalahan

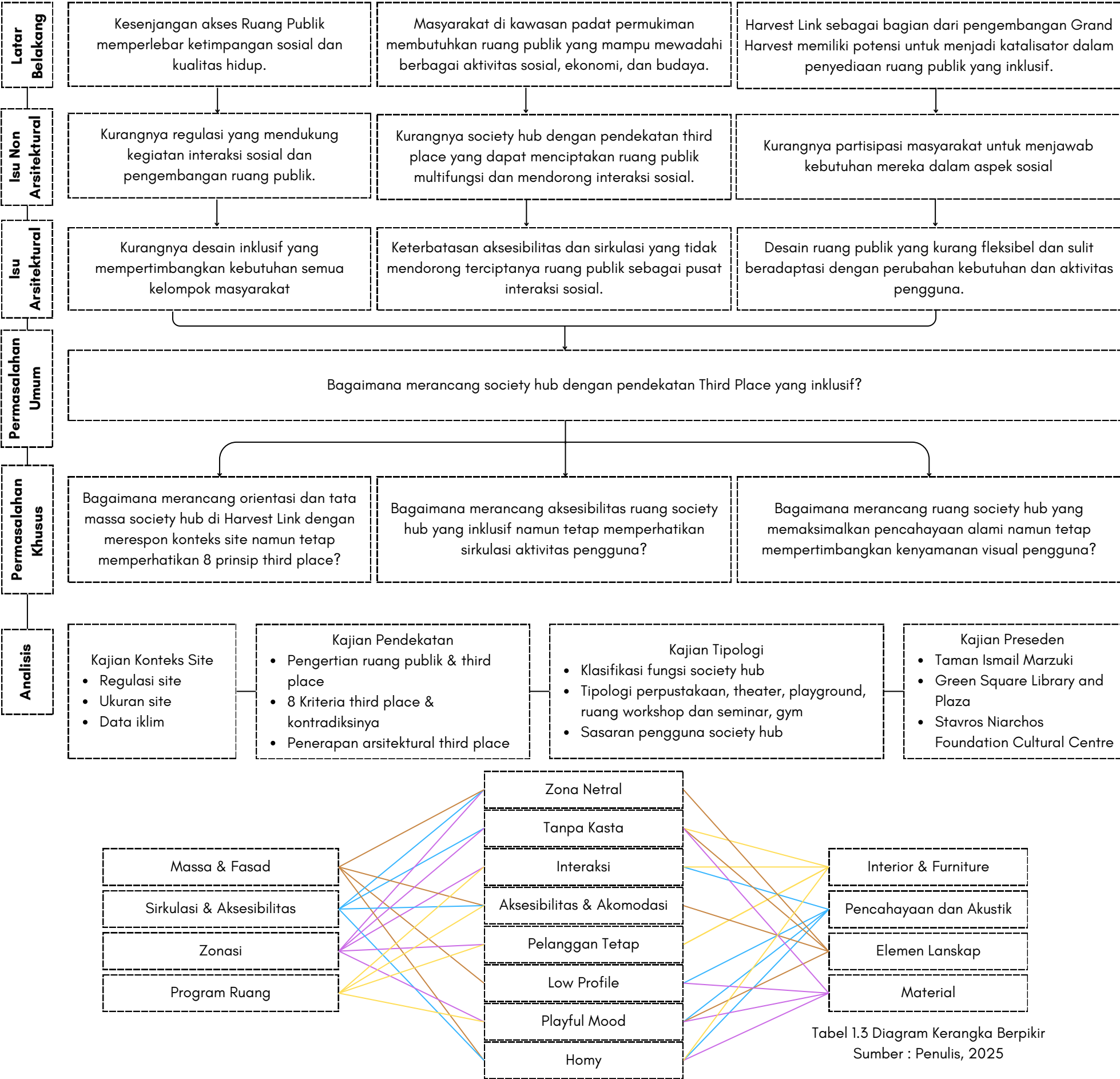
Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan third place dimana hasil dari perancangan dapat menjadi pengembangan pembangunan society hub yang dapat menjawab kebutuhan interaksi sosial dan ekonomi masyarakat sekitar Harvest Link sekaligus berdampak pada masa depan.

1.3 METODE PERANCANGAN



Tabel 1.2 Diagram Metode Perancangan
Sumber : Penulis, 2025

1.4 KERANGKA BERPIKIR



Tabel 1.3 Diagram Kerangka Berpikir
Sumber : Penulis, 2025

Permasalahan Khusus		Konsep	Kontradiksi	Penyelesaian	Skematik
Bagaimana merancang orientasi dan tata massa society hub di Harvest Link dengan merespon konteks site namun tetap memperhatikan 8 prinsip third place?	Teori Third Place	Zona Netral : Membuat batasan netral. Ruang publik terbuka sehingga siapa saja boleh masuk. Desain fasad dapat menarik orang untuk mampir.	Zona Netral : Keterbatasan site dan siapa saja boleh masuk memungkinkan para pengemis dan pengamen dianggap mengganggu pengguna lain.	Zona netral : • Pemisahan zona dengan ruang transisi terbuka tanpa pagar pembatas seperti lounge, taman kecil dan area duduk di depan • Menggunakan elemen lanskap untuk membatasi akses fisik tanpa menutup ruang secara total • Kontrol akses dengan denah open plan dan penempatan meja resepsionis di zona privasi serta signage yang mengarahkan pengunjung • Fasad semi terbuka yang menciptakan suasana welcoming dan tidak mengintimidasi dengan elemen transparan namun membatasi akses visual seperti kaca dan jendela besar	• Siteplan & Rencana Perkerasan • Tampak Depan Office (Gate)
		Interaksi kegiatan utama : Penempatan ruang yang mendorong percakapan ringan dan santai terutama adanya aktivitas komunitas rutin yang membuat ruangan tetap hidup.	Interaksi adalah kegiatan utama : Tidak semua pengunjung ingin terlibat dalam percakapan karena hanya ingin bersantai dan menikmati suasana. Terlalu fokus pada ponsel dapat mengurangi interaksi tatap muka.	Interaksi adalah kegiatan utama : • Menyediakan personal space dengan pencahayaan alami yang cukup sebesar 150 lux untuk bersantai dan 300 lux untuk membaca • Menyediakan area duduk melingkar, meja komunal, dan zona interaktif seperti area permainan atau panggung terbuka.	• Simulasi dialux • Potongan Amphiteater • Potongan Pergola
		Pelanggan tetap : Ruang yang mampu menampung pengunjung tetap, seperti sudut favorit atau ruang yang mudah dikenali	Pelanggan tetap : Keberadaannya menciptakan atmosfer eksklusif yang membuat pengunjung baru merasa sulit diterima atau kurang nyaman.	Pelanggan tetap : • Sudut favorit tidak terisolasi atau terlalu tertutup dan menyediakan area duduk tengah yang mendorong interaksi lintas kelompok	• Denah perpustakaan • Potongan sudut favorit
		Low profile : Bangunan dengan skala manusia dengan ruang yang akrab dan fasad tidak monumental.	Low profile : Bangunan jadi terkesan biasa saja dan terlalu terbuka.	Low profile : • Menggunakan warna netral dan pencahayaan alami untuk suasana santai, namun tetap menyediakan pencahayaan tambahan yang bisa diatur untuk acara khusus. • Menggunakan material alami (kayu, batu, bata, beton ekspos) dan bentuk sederhana untuk menciptakan kesan ramah dan tidak mencolok dan memasukkan elemen transparan agar aktivitas di dalam terlihat dari luar tanpa terkesan mengintimidasi.	• Tampak tiap bangunan • Detail Fasad

Tabel 1.4 Diagram Peta Konsep
Sumber : Penulis, 2025

Permasalahan Khusus	Konsep	Kontradiksi	Penyelesaian	Skematik
Bagaimana merancang aksesibilitas ruang society hub yang inklusif namun tetap memperhatikan sirkulasi aktivitas pengguna?	Tanpa Kasta : Program-program terbuka untuk umum dan menyediakan fasilitas untuk disabilitas secara universal.	Tanpa Kasta : Keterbatasan site dalam membutuhkan ruang yang luas dan besar untuk sirkulasi	Tanpa Kasta : Ruang multifungsi dengan partisi geser serta furniture yang mudah dipindahkan	Detail partisi geser
	Aksesibilitas : - Tempat dengan akses yang mudah dijangkau dan ramah bagi penyandang disabilitas, ibu hamil dan lansia. - Ukuran pas dengan menyediakan cukup ruang bagi orang untuk menggunakan trotoar dengan berbagai cara: berjalan, bersosialisasi, mengakses gedung, dan lain-lain. - Signage yang jelas untuk pejalan kaki yang memerlukan informasi yang jelas. - Koneksi aman antar elevasi bangunan dan jalan pedestrian. - Material yang digunakan untuk membangun trotoar harus konsisten, stabil, antiselip, dan dirancang untuk memperlancar drainase.	Aksesibilitas : - Sirkulasi lebih panjang sehingga orang membutuhkan jeda. - Membutuhkan ruang yang luas dan besar untuk sirkulasi. - Desain universal yang mahal karena kompleks	Aksesibilitas : - Jalur pedestrian yang luas mengakomodasi kursi roda dua arah, fasilitas parkir memadai dan ramp untuk penyandang disabilitas - Tidak ada jalan buntu yang menghambat pergerakan - Penempatan signage di pintu masuk dengan ukuran sesuai standar dengan ketinggian 1,8m. - Menggunakan material paving block beton anti selip.	- Denah sirkulasi - Rencana barrier free - Potongan pedestrian
	Playful mood : - Menghadirkan ruang dengan kontras warna, bentuk, dan material untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan kegembiraan. - Memastikan ruang terang, bebas silau, dan memiliki pencahayaan alami yang merata serta dinamis sepanjang hari. - Suasana ruang diatur agar selalu hangat dan menyenangkan serta selalu menjaga suasana tetap positif dan bebas dari ketegangan.	Playful mood : - Penggunaan warna cerah dapat memantulkan cahaya sehingga silau. - Suasana yang terlalu ramai atau berisik bisa mengganggu kenyamanan pengguna lain yang menginginkan ketenangan atau ruang untuk aktivitas berbeda. - Kondisi site yang terlalu panas tidak membuat nyaman pengguna sehingga membutuhkan penghawaan dari AC	Playful Mood : - Memanfaatkan material akustik (panel dinding, karpet, plafon peredam) untuk mengurangi kebisingan di area ramai sehingga tidak mengganggu zona tenang dengan warna-warna yang terang. - Menggunakan warna-warna cerah di area playful, sedangkan warna netral dan pencahayaan lembut di area tenang dengan Indeks rendering warna (CRI) ≥ 80 untuk pencahayaan buatan. - Suhu warna (warm/neutral/cool) disesuaikan dengan fungsi ruang.	- Denah playground - Potongan playground
Bagaimana merancang ruang society hub yang memaksimalkan pencahayaan alami namun tetap mempertimbangkan kenyamanan visual pengguna?	Homy : - Pencahayaan alami yang optimal dapat meningkatkan kenyamanan, produktivitas, dan kesehatan pengguna. - Pencahayaan alami dihasilkan melalui jendela besar, skylight, dan elemen transparan yang memungkinkan cahaya matahari masuk tanpa silau.	Homy : - Orientasi bangunan menerima panas Barat dan Timur lebih dominan. - Elemen skylight dan jendela besar bikin silau dan panas di dalam ruangan	Homy : - Menghindari bentuk massa yang terlalu kaku kecuali dilapisi dengan elemen hangat seperti kayu - Menggunakan pencahayaan alami dari tinggi rendahnya atap atau bukaan yang tinggi - Proposi massa bangunan tidak mengintimidasi dengan ceiling yang direndahkan	- Potongan workshop & gym - Skema pencahayaan dan penghawaan

Tabel 1.4 Diagram Peta Konsep
 Sumber : Penulis, 2025

NO	JUDUL	PENULIS	TAHUN	INSTITUSI	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Redesain Masjid Taqwa di Kenyayan, Bakauheni, Lampung Selatan dengan Pendekatan Third Place	M. Wirawan Habibie	2020	Universitas Islam Indonesia	Perancangan dengan pendekatan third place	• Lokasi site • Latar belakang masalah • Fungsi berbeda
2	Design Social & Working Hub Di Kulonprogo Aerocity Dengan Pendekatan Biophilic Allesthesia	Fadhil Muhammad Ramadhan	2020	Universitas Islam Indonesia	Perancangan sosial hub yang mengatasi masalah & kebutuhan sosial	• Lokasi site • Latar belakang masalah • Pendekatan yang berbeda
3	Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik Di Bandar Lampung	Anggun Annisa Fathina	2022	Universitas Lampung	Perancangan tipologi hub dengan pendekatan yang berfokus pada kenyamanan ruang & pengguna	• Lokasi site • Latar belakang masalah • Pendekatan yang berbeda • Fungsi berbeda
4	Design of Transformation Fish Market in PPI Tanjung Limau Into A Third Place	Rafif Fachriza Zuhdi	2021	Universitas Islam Indonesia	Perancangan dengan pendekatan yang berfokus kenyamanan lanskap, konektivitas dan inklusivitas	• Lokasi site • Latar belakang masalah • Tipologi yang berbeda • Fungsi berbeda
5	Perancangan Youth Center di Magelang dengan Pendekatan Crime Prenvention Through Environmental Design yang Nyaman Bagi Pengguna	Aria Abrar Hadanu	2025	Universitas Islam Indonesia	Perancangan ruang publik yang menjawab kenyamanan ruang & pengguna	• Lokasi site • Latar belakang masalah • Pendekatan yang berbeda • Fungsi berbeda

Tabel 1.5 Tabel Orisinalitas
Sumber : Penulis, 2025



Harvest Link Society Hub

BAB 2

Penelusuran Persoalan Perancangan

"To design well, one must first deeply understand the problems to be solved. Insightful analysis unlocks effective solutions."

— Don Norman, The Design of Everyday Things.

2.1 KAJIAN KONTEKS SITE

2.1.1 Data Lokasi Perancangan

Lokasi : Jl. Kebraon V, Kebraon, Kec. Karangpilang, Surabaya, Jawa Timur 60222



Gambar 2.1 Site Harvest Link | Sumber : Google Earth 2025



Gambar 2.2 Kontur Harvest Link | Sumber : Google Earth 2025

Lokasi site terletak di kawasan pemukiman padat penduduk. Harvest Link dibangun di atas lahan hijau seluas 7,5 ha. Berdasarkan data google earth 2024, site memiliki kontur yang relatif landai dimulai dari elevasi sekitar 6-8 meter. Kemiringan paling curam adalah 10,5° dengan kondisi tanah berupa tanah aluvial. Keadaan tapak terkini (tahun 2025) sudah memiliki perubahan elevasi kontur akibat proses pembangunan Harvest Link, cut and fill dilakukan untuk kenyamanan sirkulasi pengguna.

50%_{KDB}
10%_{KDH}
5_{KLB}
6m_{GSB}
25m
Ketinggian Maksimal

Sumber : Peraturan Walikota Surabaya No 57 Tahun 2015

2.1.2 Kondisi Iklim & Sirkulasi

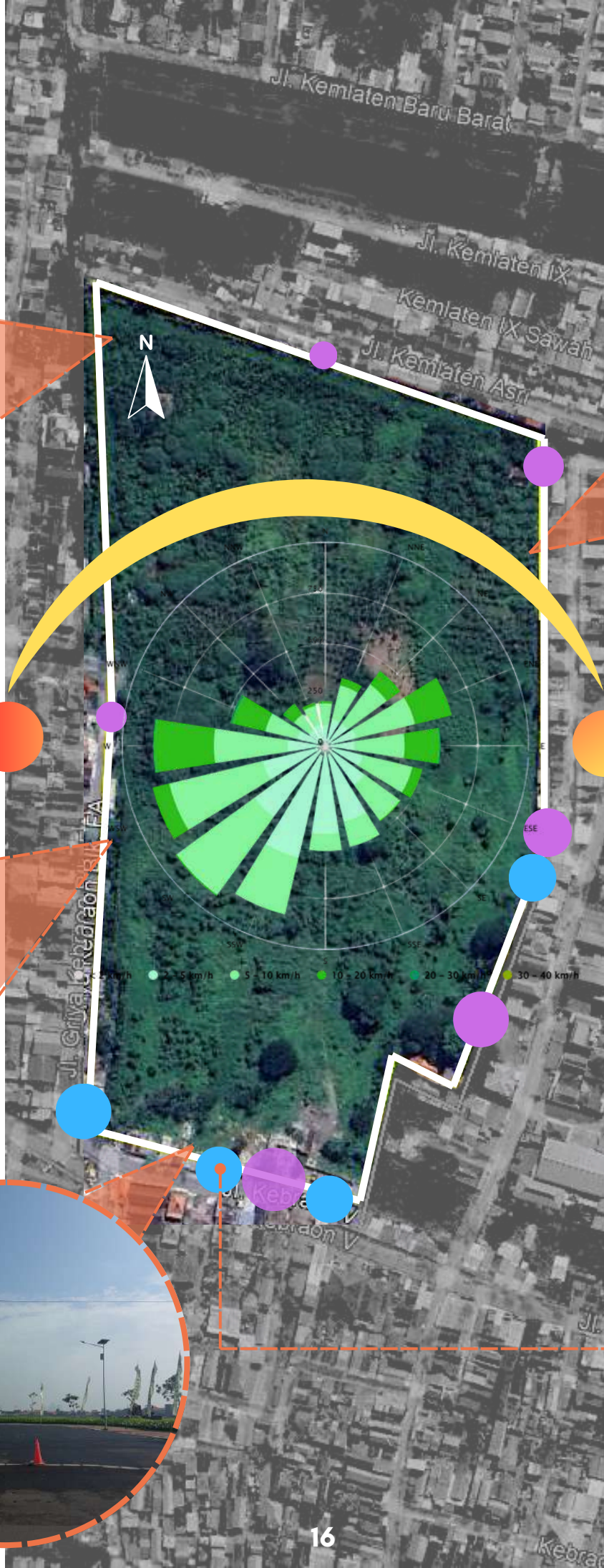


Batas Site :

- Utara: Perumahan
- Selatan: Jalan akses internal dan area komersial
- Timur: Jalan Raya Mastrip
- Barat: Rumah penduduk dan area komersial



Entrance Gate Harvest
Link lebar jalan 12m



Vegetasi

Sebelum lahan diratakan, jenis vegetasi yang ada adalah pohon pisang, pohon kersen dan perdu. Sedangkan vegetasi di sekitar site berupa pohon mangga, pohon cemara, pohon pisang, trembesi, ketapang kencana dan kersen.

Tingkat Kemacetan

Kemacetan terjadi pada momen tertentu seperti bulan Ramadhan, pulang kantor dan pulang sekolah.

Tingkat Kebisingan

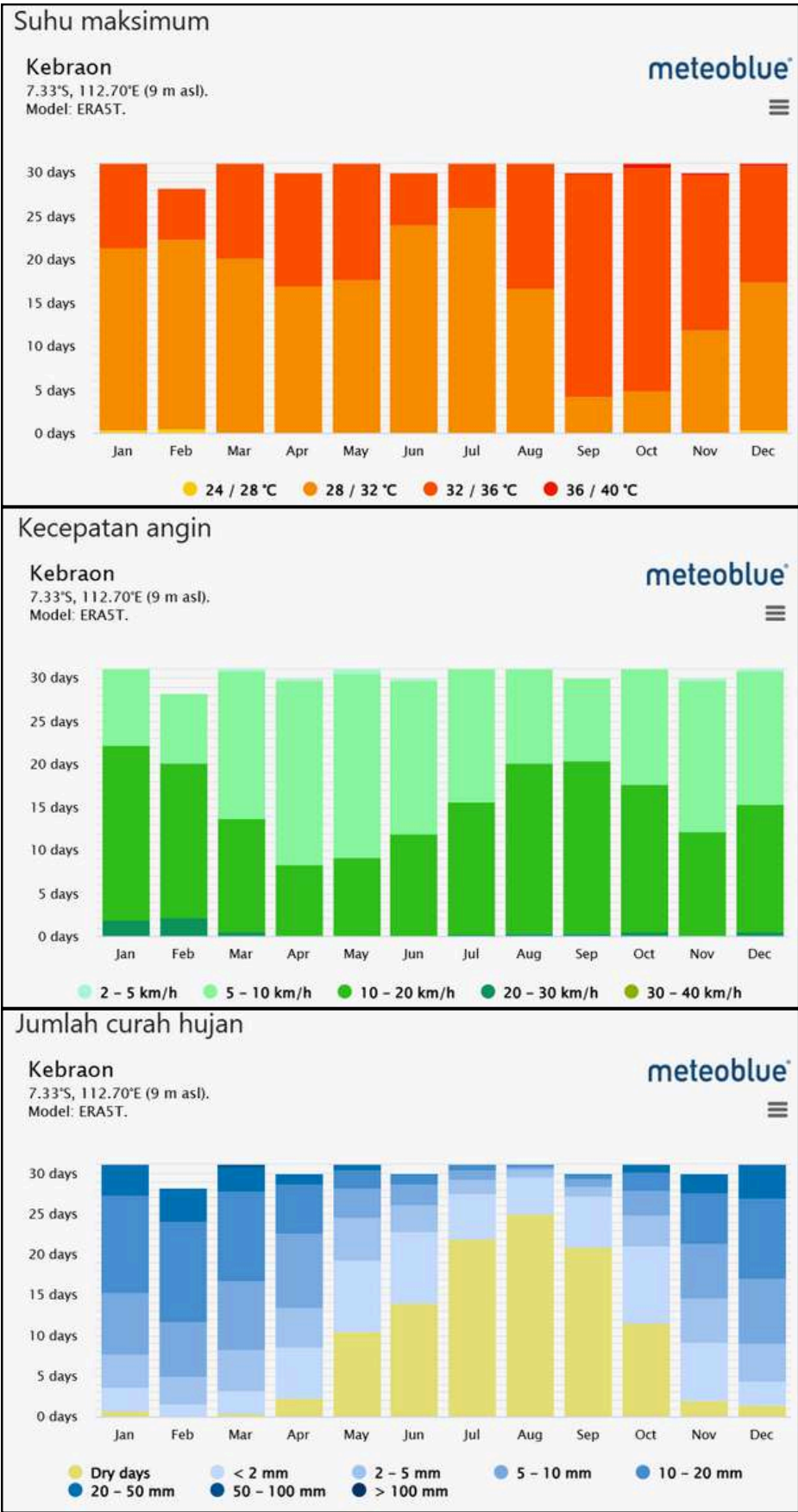
Letak kebisingan disebabkan suara kendaraan bermotor dari titik kemacetan, Site dikelilingi oleh area komersial sehingga kebisingan terjadi oleh aktivitas penjual dan pembeli.



Lebar jalan 6m

Gambar 2.3 Suasana Sekitar Site | Sumber : Penulis, 2025

2.1.3 Kondisi Iklim Mikro & Strategi Desain



Gambar 2.4 Kondisi Iklim Kebraon
Sumber : Meteoblue

Suhu maksimum rata-rata berkisar antara 28°C hingga 36°C sepanjang tahun, dengan puncak suhu mencapai 36°C hingga 40°C pada bulan-bulan musim kemarau (Agustus- November). **Wilayah Kebraon memiliki iklim panas tropis dengan suhu tinggi yang konsisten sepanjang tahun.**

Strategi Desain :

- Menggunakan material atap & dinding dengan indeks relatif tinggi atau penyerap panas rendah
- Menggunakan shading device

Kecepatan angin rata-rata berkisar antara 5-10 km/jam sepanjang tahun dan angin tertinggi berada pada bulan Januari-Februari. **Angin di wilayah ini cukup tenang, tetapi ada periode angin sepoi-sepoi yang dapat dimanfaatkan untuk ventilasi alami. Angin lebih banyak datang dari arah Barat Daya dan Selatan.**

Strategi Desain :

- Orientasi bangunan dan bukaan memanfaatkan arah angin dominan selama bulan-bulan berangin (Januari-Februari).
- Menambah ruang semi terbuka di bagian tengah bangunan

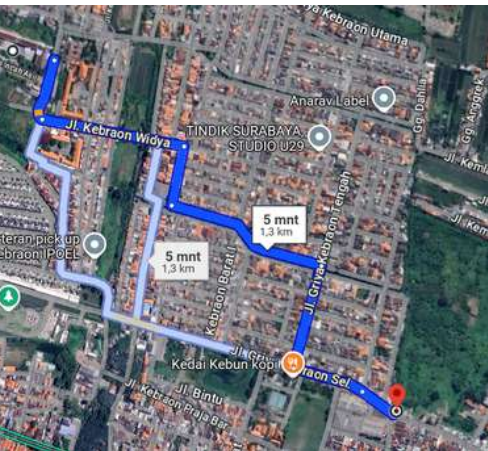
Curah hujan tinggi terjadi pada bulan Desember-Maret (musim hujan), dengan intensitas >20 mm/hari. **Bulan-bulan lainnya cenderung lebih kering, terutama Juni-September (musim kemarau).**

Strategi Desain :

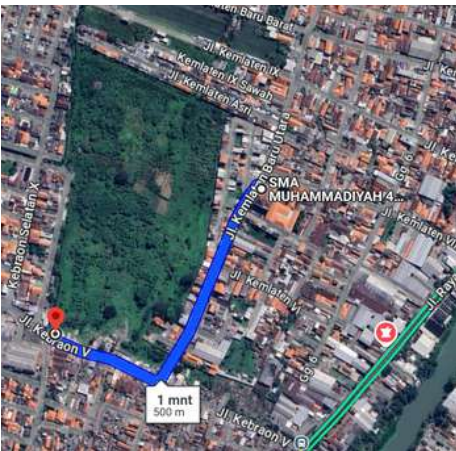
- Menambahkan sistem drainase sumur resapan untuk mengurangi limpasan permukaan dan mengisi air tanah
- Menggunakan material permeable pada area parkir dan jalan setapak untuk mengurangi limpasan permukaan
- Meningkatkan area hijau dan vegetasi untuk membantu penyerapan air

2.1.4 Jarak Site Dari Sekitar

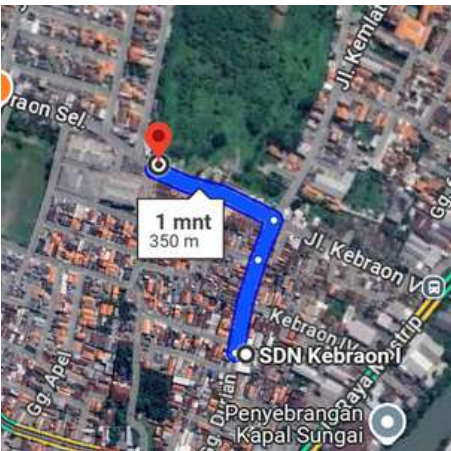
📍 Harvest Link memiliki lokasi yang strategis. diantaranya :



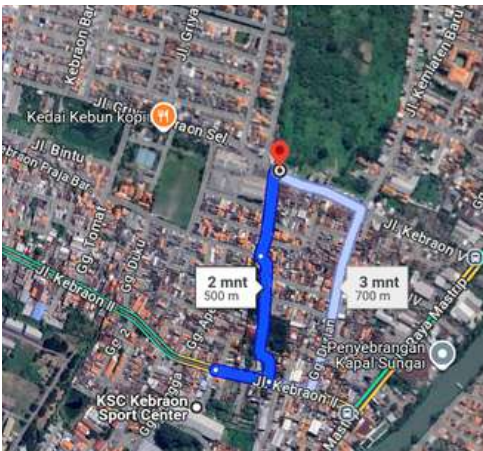
SMPN 24 Surabaya (1,3km)



SD-SMA 4 Muhammadiyah Surabaya (500m)



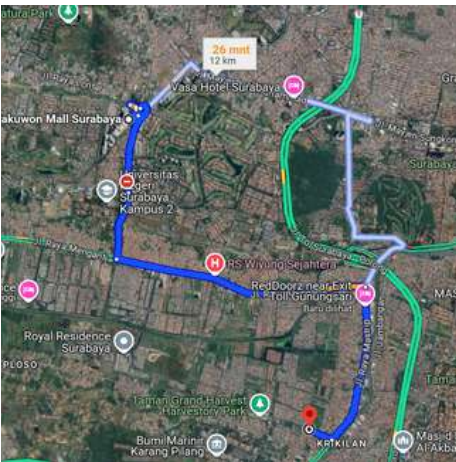
SDN 1 Kebraon Surabaya (350m)



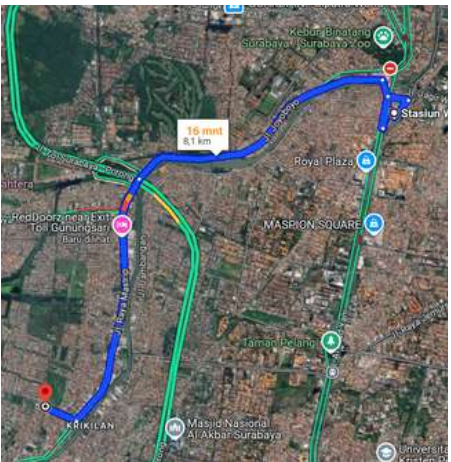
KSC Sport Center Surabaya (500m)



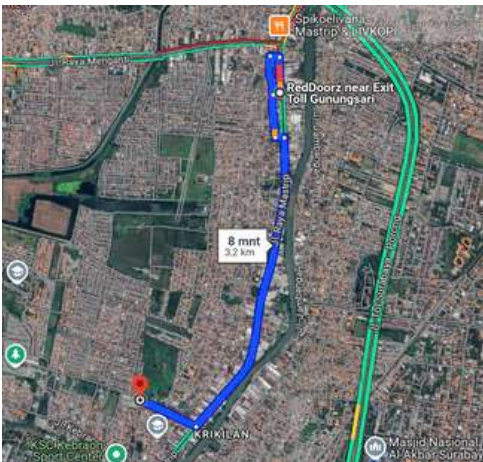
Pasar Niaga Kartika Surabaya (220m)



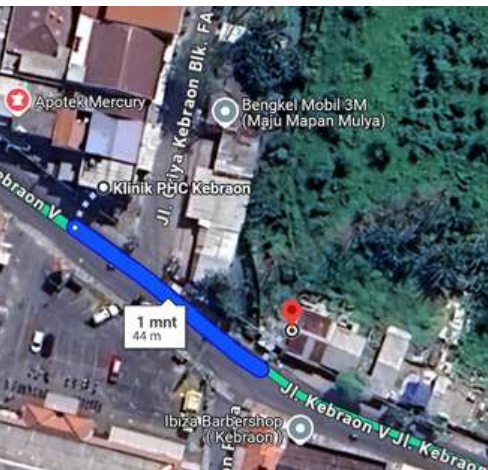
Pakuwon Mall Surabaya (12km)



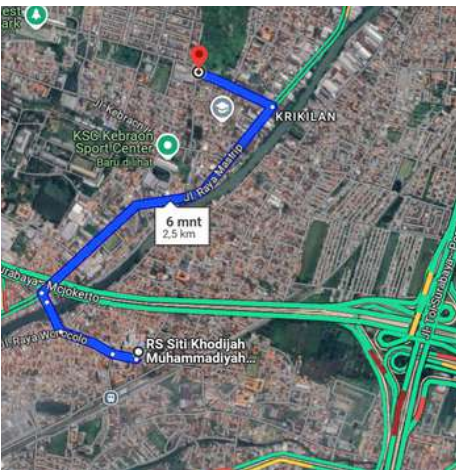
Stasiun Wonokromo (8,1km)



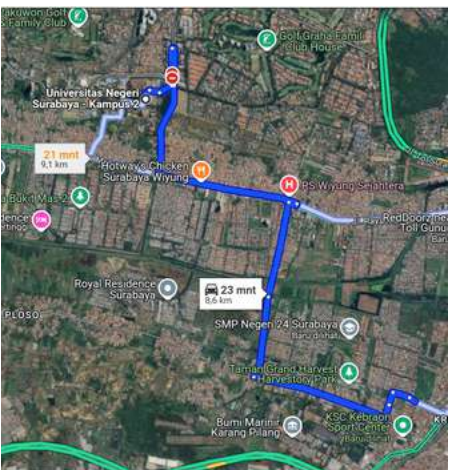
Pintu Masuk Tol Gunung Sari (3,2km)



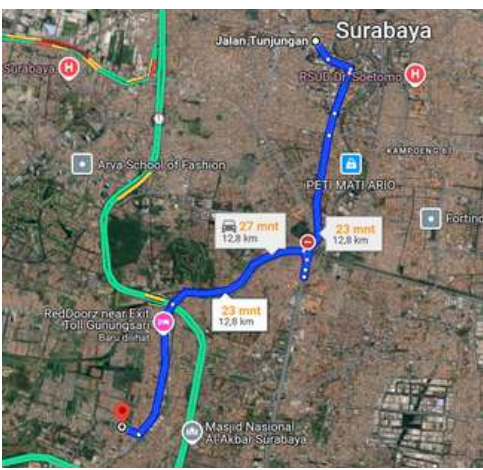
Klinik & Apotek PHC Kebraon Surabaya (44m)



RS Siti Khadijah (2,5km)



Universitas Negeri Surabaya (8,6km)



Surabaya Central Business District (12,8km)

Gambar 2.5 Jarak Site ke Beberapa Lokasi
Sumber : Google Maps

2.1.5 Permasalahan Site

Area yang kerap terdampak banjir hingga mata kaki saat musim hujan. Masalah ini disebabkan oleh kerusakan saluran drainase dan perubahan fungsi saluran menjadi pertokoan di beberapa titik.

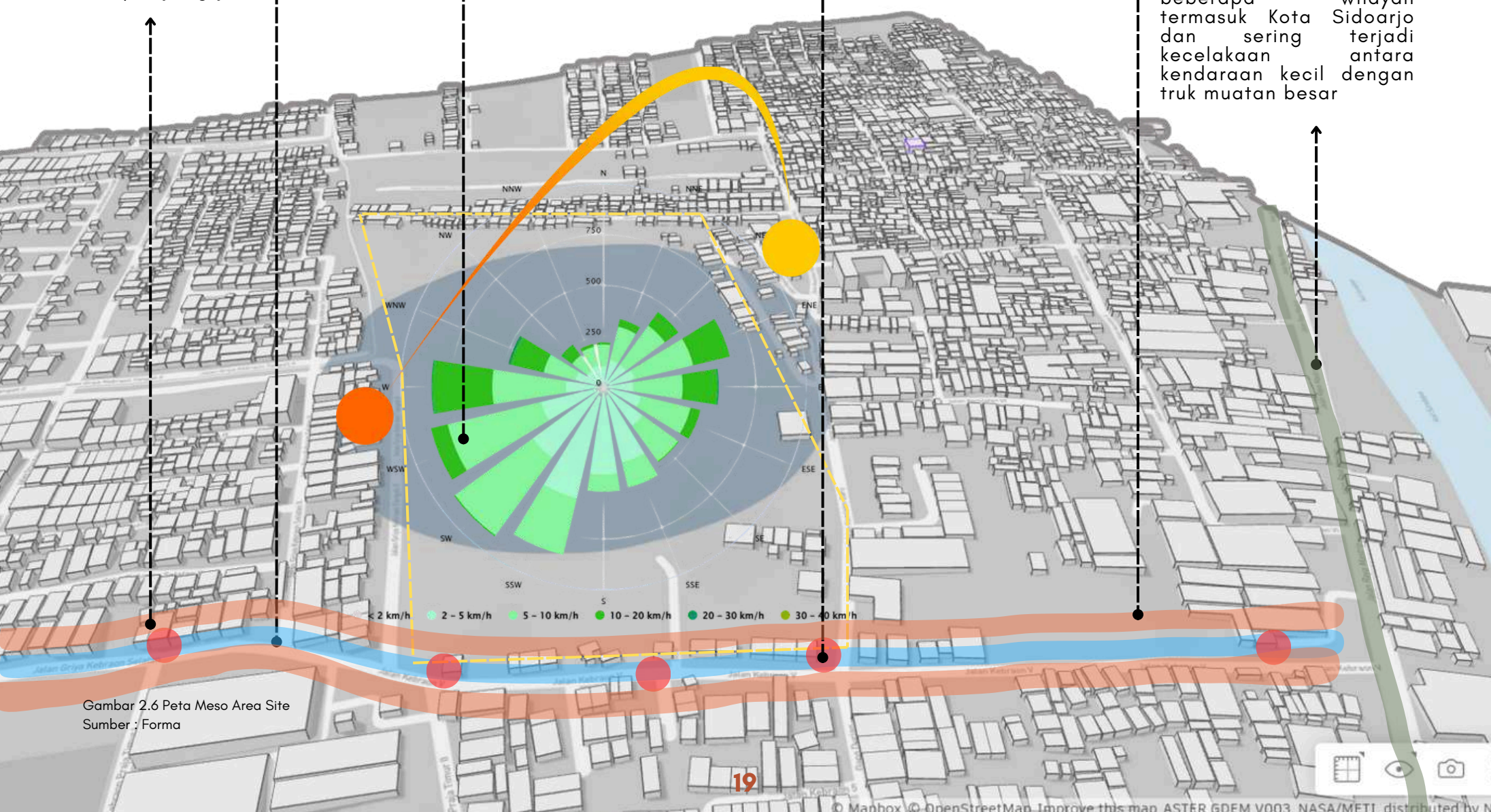
Rumah pompa baru untuk mengatasi banjir oleh Dinas Sumber Daya Air dan Bina Marga (DSDABM) Pemkot Surabaya

Wilayah kebraon memiliki iklim panas tropis sepanjang tahun dengan arah angin paling terasa datang dari arah barat, barat daya dan selatan dengan kecepatan 2- 5,5 m/s dan suhu puncak mencapai 36°C-40°C pada musim kemarau (Agustus- November)

Titik kemacetan menyebabkan kebisingan karena aktivitas komersial yang ramai dengan pengendara yang kerap kali parkir sembarangan, kendaraan keluar masuk dari area perkampungan serta jalan raya utama

Jalan raya provinsi yang menghubungkan beberapa wilayah termasuk Kota Sidoarjo dan sering terjadi kecelakaan antara kendaraan kecil dengan truk muatan besar

Area komersial sepanjang jalan



Gambar 2.6 Peta Meso Area Site
Sumber : Forma

2.2 KAJIAN TIPOLOGI PERANCANGAN

2.2.1 Perkembangan Konsep Ruang Publik Merespon Kebutuhan Manusia

Mark S. Rosenbaum (2006) mengembangkan konsep untuk menekankan aspek relasional dan psikologis yang terbentuk antara pengunjung dan tempat. Teori Rosenbaum mengatakan bahwa konsep ruang publik tidak hanya sebagai ruang fisik untuk bersosialisasi, tetapi juga sebagai tempat yang memenuhi kebutuhan psikologis dan relasional pengunjungnya sehingga memberikan ikatan tempat dengan manusia.



KEBUTUHAN KONSUMEN

Kebutuhan fungsional/utilitarian, Kebutuhan sosial, dan Kebutuhan emosional



MAKNA TEMPAT

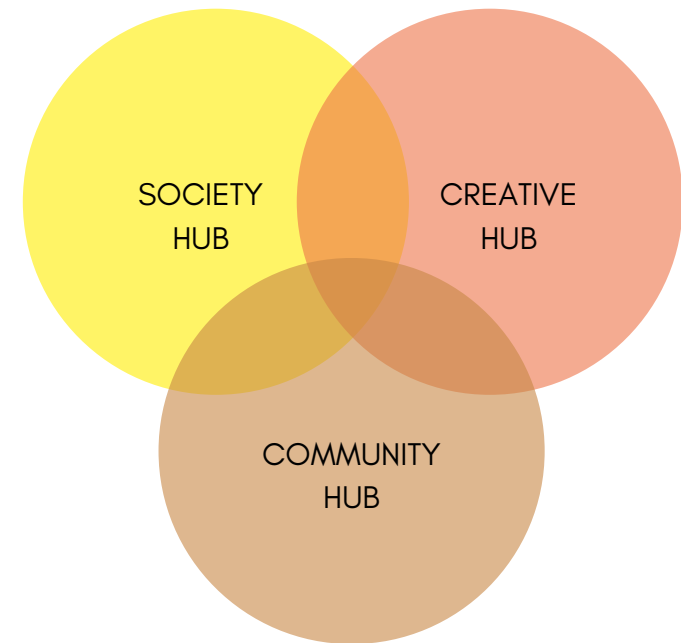
Tempat untuk aktivitas produktif, Tempat untuk koneksi sosial, dan Tempat yang memberikan kenyamanan emosional



HASIL LOYALITAS

Kembali karena nilai fungsional, Kembali karena ikatan sosial, dan Kembali karena ketergantungan emosional

Evolusi dari konsep third place Oldenburg yang relatif homogen menuju diferensiasi tiga jenis ruang publik “hub” yang lebih spesifik. Hal ini menunjukkan kesadaran akan kebutuhan untuk menciptakan ruang-ruang yang lebih terarah dan responsif terhadap beragam fungsi sosial dalam ekosistem perkotaan modern. Perkembangan teori ruang publik dibagi menjadi tiga, yaitu : Society hub berfungsi sebagai ruang demokratis yang memperkuat modal sosial dan kohesi masyarakat (Castells, 2000; Gehl, 2011). Desainnya mengutamakan aksesibilitas universal dan fleksibilitas untuk mengakomodasi dinamika interaksi sosial pada skala urban yang lebih luas. Creative hub, sebagaimana ditekankan oleh Florida (2002) dan Landry (2008), berperan sebagai inkubator inovasi dan ekspresi kreatif yang mendukung ekonomi kreatif dengan desain yang menstimulasi kolaborasi dan eksperimentasi. Sementara itu, community hub berfungsi sebagai jangkar identitas lokal (Sandercock, 2003; Putnam, 2000) dengan desain yang responsif terhadap kebutuhan spesifik komunitas setempat.



Batasan Desain Society Hub :

- Memerlukan area pertemuan multifungsi untuk diskusi publik
- Desain yang mendukung interaksi sosial spontan
- Ruang terbuka yang mudah diakses dari berbagai arah
- Perhatian pada inklusivitas dan aksesibilitas universal
- Zonasi yang mendukung aktivitas formal dan informal

Batasan Desain Creative Hub :

- Membutuhkan fleksibilitas ruang untuk berbagai kegiatan kreatif
- Pencahayaan dan akustik yang mendukung aktivitas kreatif
- Area untuk pameran dan pertunjukan
- Studio dan ruang kerja kolaboratif
- Teknologi dan infrastruktur yang mendukung produksi kreatif
- Estetika yang menstimulasi dan menginspirasi

Batasan Desain Community Hub :

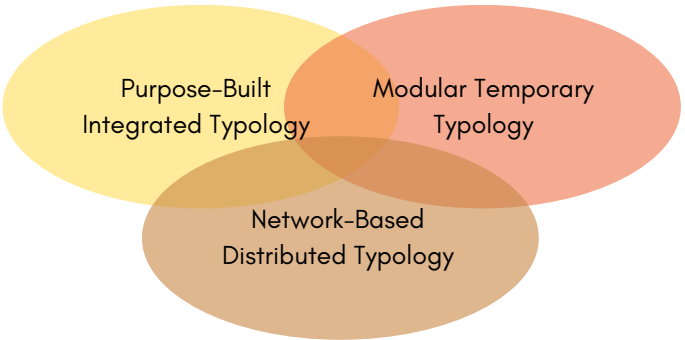
- Mempertimbangkan budaya dan karakter lokal
- Mendukung kebutuhan spesifik komunitas setempat
- Ruang multifungsi untuk aktivitas komunitas
- Area untuk layanan dasar komunitas
- Desain yang mengutamakan kenyamanan dan keamanan
- Skala yang sesuai dengan konteks lingkungan sekitar

Dalam merespon konteks site dan kebutuhan masyarakat, ruang publik yang terpilih adalah society hub yang dapat mendukung kebutuhan sosial secara universal, tidak hanya fokus pada pekerja kreatif atau suatu komunitas saja.

2.2.2 Tipologi Society Hub Merespon Konteks Urban

Menurut Carmona (2019) dalam penelitiannya "Principles for public space design, planning to do better," society hub didefinisikan sebagai "ruang publik yang dirancang khusus untuk memfasilitasi interaksi sosial lintas kelompok masyarakat dan mendorong pertukaran ide serta nilai." Carmona menekankan bahwa society hub berbeda dari ruang publik konvensional karena memiliki tujuan eksplisit untuk membangun modal sosial. **Society Hub dirancang dengan memperhatikan lima karakteristik utama, yaitu : Inklusivitas sosial yang tinggi, aksesibilitas fisik dan ekonomi, fleksibilitas penggunaan ruang, dukungan untuk interaksi sosial yang bermakna, dan keberlanjutan operasional (Mehta dan Bosson, 2021).**

Society Hub telah berkembang menjadi berbagai bentuk arsitektural yang merespons konteks urban dan kebutuhan sosial. Berdasarkan beberapa penelitian, **tipologi bangunan society hub dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu :**



Purpose-Built Integrated Typology	Modular Temporary Typology	Network-Based Distributed Typology
Karvonen dan Van Heur (2014) dalam "Urban Laboratories: Experiments in Reworking Cities" mendokumentasikan munculnya bangunan yang dirancang khusus sebagai society hub dengan integrasi fungsi multiple (sosial, ekonomi, dan budaya). Desain dirancang untuk mendorong pertemuan tak terduga dan interaksi acak (porous space) Gehl (2010) dalam Cities for People menambahkan pentingnya desain inside-out, di mana transparansi fasad dan permeabilitas antara interior dan eksterior menjadi karakteristik utama. Desain ini memungkinkan aktivitas di dalam gedung terlihat dari luar, menarik partisipasi publik dan menciptakan interaksi yang lebih organik.	Oswalt, Overmeyer, dan Misselwitz (2013) dalam "Urban Catalyst" menganalisis fenomena "pop-up society hubs" yang menggunakan struktur modular dan sementara. Bishop dan Williams (2012) dalam "The Temporary City" menemukan bahwa society hub sementara menunjukkan tingkat partisipasi komunitas 35% lebih tinggi dibandingkan fasilitas permanen pada tahap awal, yang membuktikan efektivitasnya dalam membangun keterlibatan. Struktur modular memungkinkan pembangunan yang lebih cepat dan ramah lingkungan. Desain ini adaptif terhadap perubahan fungsi dan memastikan aksesibilitas yang inklusif bagi semua kelompok masyarakat.	Dovey et al. (2008) dalam "Degrees of Urban Intensity" mengidentifikasi tipologi terdistribusi di mana society hub beroperasi sebagai jaringan ruang yang terhubung dalam kawasan urban. Hal ini diterapkan dengan menyebarkan titik-titik interaksi sosial di tempat yang strategis untuk meningkatkan aksesibilitas dan menciptakan ritme aktivitas sosial yang berkelanjutan. Penempatan ruang-ruang ini harus mempertimbangkan sirkulasi alami pengunjung, sehingga memudahkan akses dan mendorong keterlibatan masyarakat. Konektivitas ini dapat diperkuat melalui koridor pejalan kaki, jalur sepeda dan ruang transisi.

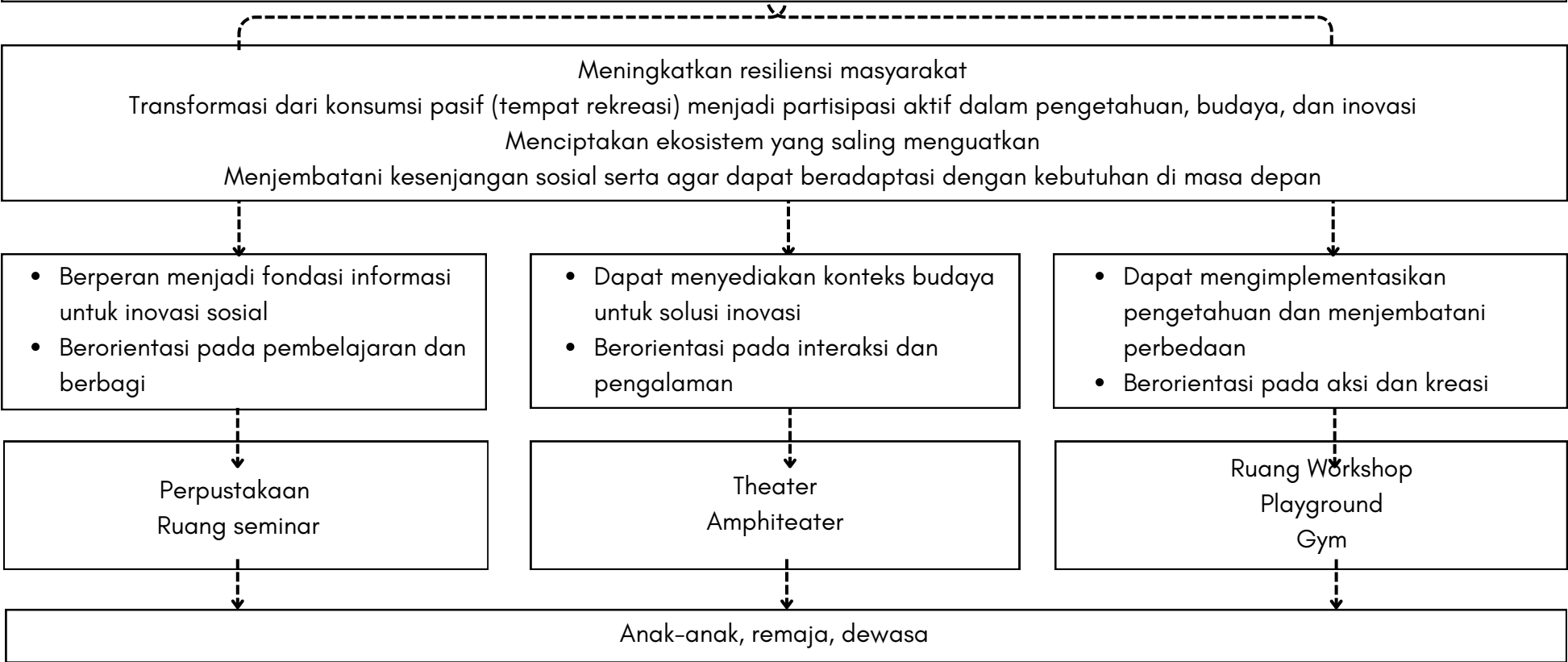
Merespon konteks site, tipologi yang terpilih adalah Purpose-Built Integrated, sebab menawarkan keberlanjutan jangka panjang dengan desain fleksibel yang mendukung fungsi sosial, ekonomi, dan budaya secara permanen. Pendekatan inside-out design meningkatkan interaksi organik, memperkuat identitas ruang, serta menciptakan rasa kepemilikan. Selain itu, pengelolaan terpusat memastikan efisiensi operasional, menjadikan society hub lebih berkelanjutan sebagai katalisator sosial masyarakat.

2.2.3 Fungsi Tipologi Society Hub

Masyarakat modern membutuhkan lebih dari sekadar hiburan. Mereka juga membutuhkan akses terhadap pengetahuan, interaksi sosial yang bermakna, dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam inovasi sosial. Ruang publik menjadi tempat yang tidak hanya untuk berkumpul, tetapi juga untuk bertumbuh.

Klasifikasi fungsi tipologi :

Knowledge Exchange Hub Oldenburg dan Brissett (2014) dalam "The third place in American community" mengklasifikasikan society hub yang berfokus pada pertukaran pengetahuan. Research dari Meijer dan Bolivar (2016) menunjukkan bahwa knowledge exchange hubs meningkatkan literasi digital dan partisipasi civitas dalam perencanaan kota hingga 47% pada komunitas yang sebelumnya terpinggirkan.	Socio-Cultural Integration Hub Amin (2012) dalam "Land of Strangers" mengidentifikasi socio-cultural hub sebagai ruang yang secara eksplisit berfokus pada integrasi sosial-budaya. Studi longitudinal oleh Wood dan Landry (2016) dalam "The Intercultural City" menemukan bahwa keberadaan socio-cultural hub mengurangi konflik antar-komunitas hingga 35% dengan memfasilitasi program-program yang mendorong interaksi antarbudaya.	Social Innovation Hub Manzini (2015) dalam "Design, When Everybody Designs" mengklasifikasikan social innovation hubs sebagai platform yang mendukung eksperimen dengan solusi alternatif untuk masalah sosial melalui pendekatan kolaboratif. Penelitian oleh Murray, Caulier-Grice, dan Mulgan (2010), "The Open Book of Social Innovation" menunjukkan bahwa social innovation hubs dapat menghasilkan rata-rata 12 inisiatif sosial berkelanjutan per tahun, dengan tingkat keberhasilan 23% lebih tinggi dibandingkan inisiatif yang dikembangkan secara terisolasi.
--	--	--

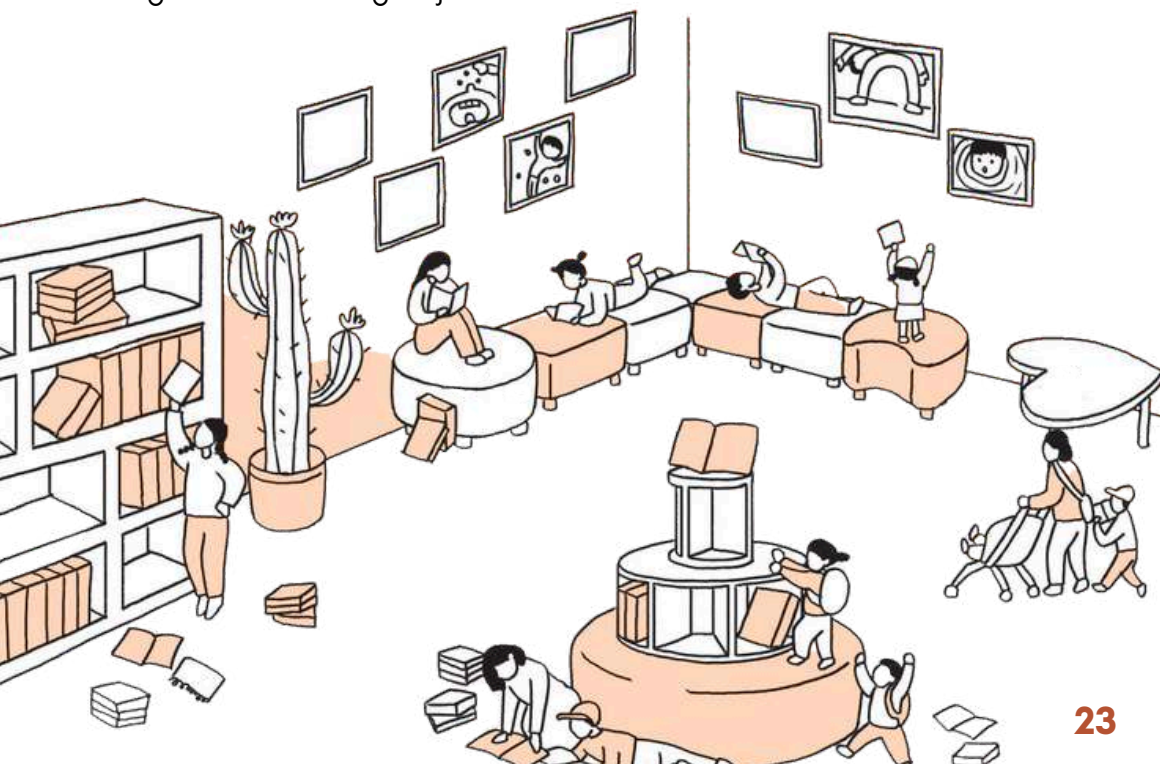


2.2.4 Tipologi Perpustakaan Akan Kebutuhan Site

Perpustakaan sangat relevan untuk mendukung proses pendidikan, memfasilitasi kolaborasi siswa, dan meningkatkan akses ke sumber literasi dan informasi digital dan fisik karena lokasinya yang dekat dengan berbagai tingkat sekolah, terutama SMA Muhammadiyah. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Guo et al. (2022) menunjukkan bahwa kunjungan dan pemanfaatan perpustakaan yang lebih dekat secara signifikan meningkat, terutama di kalangan pelajar dan remaja (Guo et al. dalam Liblime, 2025). Selain itu, **perpustakaan publik dapat membantu pendidikan lokal karena banyak sekolah di Indonesia kekurangan perpustakaan dan pustakawan profesional** (Denver Public Library, 2023).

Perpustakaan di kawasan hunian padat berfungsi sebagai "penopang komunitas" dan ruang publik yang menerima semua lapisan masyarakat. Oldenburg (1999) mengatakan bahwa perpustakaan berfungsi sebagai tempat ketiga—titik temu netral di luar rumah, sekolah, atau tempat kerja—**untuk membangun jejaring sosial, meningkatkan interaksi lintas generasi, dan menyediakan aktivitas budaya dan literasi.**

Perpustakaan tidak hanya menyimpan buku tetapi juga menyediakan layanan literasi, bimbingan digital, dan bahkan menyediakan akses internet dan perangkat bagi mereka yang kurang mampu (Denver PL, 2023). Menurut Gensler (2023) dan O'Kelly et al. (2017), fungsi ini sangat penting dalam kawasan pemukiman padat di mana digital divide sering terjadi.



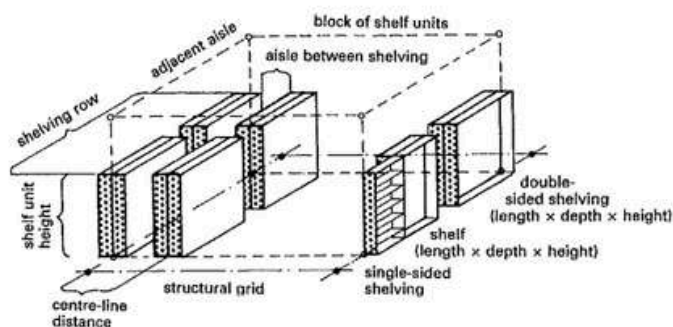
Kontradiksi

- **Transformasi Digital:** Kemajuan teknologi membuat koleksi digital menjadi lebih populer. Akibatnya, ada kekhawatiran bahwa koleksi fisik akan menjadi kurang penting. Namun, penelitian terbaru menunjukkan bahwa ruang fisik diperlukan untuk baca, belajar bersama, dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas (Middleton, 2018).
- **Resistensi Masyarakat:** Beberapa orang percaya bahwa perpustakaan tradisional adalah tempat untuk membaca dan berinteraksi dengan orang lain. Pendekatan desain ruang baca sebagai tempat ketiga dan program interaktif yang proaktif harus digunakan untuk menjawab masalah ini.
- **Isu Operasional:** Wilayah yang padat penduduk rentan terhadap masalah keamanan, vandalisme, atau jumlah pengguna yang lebih besar. Sistem keamanan, desain terbuka namun terkontrol, dan kebijakan operasional inklusif adalah semua yang diperlukan.
- **Pendanaan dan Sustainability:** Masalah nonfisik yang harus diantisipasi dari awal adalah ketersediaan anggaran untuk operasional dan pemeliharaan serta masalah keberlanjutan program literasi dan komunitas.

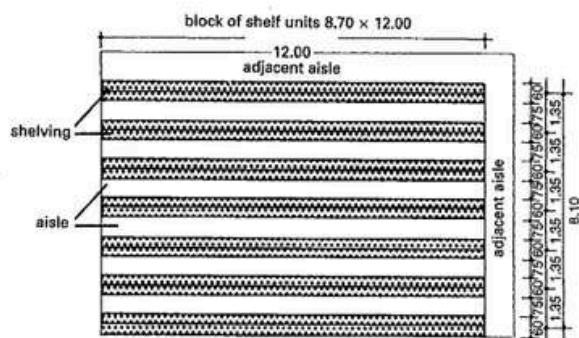


2.2.4 Tipologi Perpustakaan Akan Kebutuhan Site

Selain itu, dalam merancang ruang perpustakaan perlu diperhatikan dalam penataan ruang baca, ruang koleksi, dan ruang sirkulasi yang dapat dipilih dengan sistem tata sekat, tata parak, dan tata baur (Lasa, 2005). Standar gedung perpustakaan yang tercantum dalam Indian Standard Recommendation Relating to Primary Element in the Design of Library Building, 1977, yang isinya tentang luas ruang masing-masing fungsi layanan perpustakaan seperti ruang pengolahan (9 m2), ruang administrasi (5 m2), ruang baca per-pembaca (2,33m2), dan ruang darurat (tangga, pintu masuk, lift, lobi, toilet) hanya sekitar 30% dari ruang baca perpustakaan.



1 Unscaled sketch to clarify the terms used in the calculation of areas for stock



2 Floor area for bookshelves in stacks (stores), which are closed to the public

	Structural grid							
	3.60	4.20	4.80	5.40	6.00	6.60	7.20	8.40
Stacks (St)		1.05	1.08		1.10		1.05	
Self-service areas (S1)	1.20	1.20	1.20	1.10	1.20	1.20	1.20	1.12/1.2 1.29
Self-service areas (S2)		1.40	1.37	1.35	1.33	1.32	1.31	1.40
	1.44				1.50	1.47	1.44	
			1.60	1.54			1.60	1.53
		1.68				1.65		1.68
Reading room areas (R)	1.80			1.80	1.71		1.80	
			1.92		2.00			
Workplaces (2.25) (W)	2.40	2.10					2.07	2.10
	2.40	2.10	2.40	2.10	2.40	2.20	2.40	2.10
Group workplaces (G)	3.60	4.20	4.80	3.60	4.00	4.40	3.60	4.20

5 Suitability of common structural grids for essential functions of a library

Sirkulasi : Jalur sirkulasi harus memiliki lebar lebih dari 1,20 meter, dan jarak antara rak buku di tempat umum harus antara 1,30 hingga 1,40 meter.

Pencahayaan: Area pengguna biasanya membutuhkan 250 hingga 300 lux, tetapi area tertentu seperti tempat membaca dan bekerja, indeks kartu, informasi, dan meja peminjaman membutuhkan 500 lux untuk aktivitas visual yang kuat.

Iklim dan Ventilasi: Suhu ideal di area pengguna adalah 20°C ± 2°C dengan kelembaban relatif 50% ± 5%. Sirkulasi udara luar disarankan sebesar 20 m³/jam per orang, meskipun angka ini dapat melebihi tergantung kondisi cuaca. Paparan sinar matahari langsung sebaiknya dihindari karena radiasi UV dan panas dapat merusak kertas dan jilidan buku. Sistem pendingin udara (AC) sebaiknya digunakan secara terbatas karena konsumsi energi dan biaya operasional yang tinggi. Ventilasi alami melalui jendela dapat diterapkan pada bangunan.

Keamanan: Peraturan bangunan lokal mengatur perlindungan terhadap kebakaran. Detektor gerak, kaca anti-maling, dan sistem keamanan buku mencegah pembobolan. Sistem penguncian otomatis berbasis alarm adalah cara terbaik untuk melindungi pintu darurat yang tidak dapat diawasi.

Konstruksi: Struktur yang terbuat dari beton bertulang atau baja dengan modul grid lebih dari 7,20 m x 7,20 m dan tinggi ruang sekitar 3,00 m menunjukkan fleksibilitas dalam penempatan di dalam.

Sirkulasi dan Transportasi Buku: Transportasi buku secara horizontal dilakukan dengan konveyor atau trolley tanpa ambang (menggunakan tanjakan maksimal 6%). Vertikal dengan sistem kontainer otomatis atau lift (horizontal atau vertikal, dikendalikan komputer) Sistem ini saat ini memiliki biaya perawatan yang tinggi dan membutuhkan investasi awal yang besar.

Kebutuhan ruang untuk rak buku bervariasi tergantung pada sistem organisasi perpustakaan, jenis rak (tetap atau bergerak), klasifikasi subjek, ukuran buku, dan grid konstruksi bangunan (direferensikan pada laporan spesialis DIN 13).

2.2.5 Tipologi Ruang Seminar Akan Kebutuhan Site

Perpustakaan memiliki **ruang seminar yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan, diskusi, pelatihan, dan kolaborasi komunitas.** Ruang seminar di perpustakaan Harvest Link, yang dekat dengan sekolah dan permukiman padat, menjadi alat penting untuk meningkatkan peran perpustakaan sebagai pusat belajar sekaligus tempat ketiga (Oldenburg, 1999).

Dalam studi perancangan perpustakaan di Sigli, Cut Wirdayanti (2022) menyatakan bahwa ruang seminar harus dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan, seperti seminar ilmiah, workshop, dan kegiatan kolaboratif antara masyarakat dan pelajar/pengajar. Ruang seminar membantu mengatasi keterbatasan akses pendidikan di daerah padat penduduk. Jurnal Asia-Pacific Social Science Review (2021) menyatakan bahwa ruang edukasi seperti seminar meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memperkuat jejaring sosial dengan meningkatkan kemampuan pengetahuan dan pemberdayaan komunitas. **Ruang seminar juga mendukung berbagai program literasi, pelatihan keterampilan, dan kegiatan komunitas yang dapat meningkatkan minat baca dan penggunaan perpustakaan** (Denver Public Library, 2023). Ini sejalan dengan gagasan bahwa perpustakaan adalah tempat ketiga yang memungkinkan partisipasi sosial dan budaya.

Kontradiksi dan tantangan :

- **Potensi gangguan suara** ke ruang baca dan area lain perpustakaan adalah salah satu tantangan utama dalam desain ruang seminar. Perancangan harus mempertimbangkan isolasi suara yang baik (O'Kelly et al., 2017).
- **Ruang seminar multifungsi memungkinkan banyak penggunaan yang berbeda,** tetapi kadang-kadang itu menyebabkan konflik jadwal atau kebutuhan peralatan yang berbeda. Agar fungsi utama perpustakaan tidak terganggu, manajemen ruang yang efektif diperlukan (Cut Wirdayanti, 2022).
- **Seminar online dan webinar mulai menggantikan tempat seminar** fisik karena kemajuan teknologi digital. Namun, ruang fisik masih diperlukan untuk kolaborasi tatap muka, yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh teknologi (Middleton, 2018).

Zonasi dan Fleksibilitas: Ruang seminar harus fleksibel dan dapat menampung 30 hingga 100 orang, dengan kursi dan meja yang dapat diatur ulang (Gensler, 2023). Untuk menghindari gangguan kebisingan, zona seminar harus dipisahkan dari ruang baca yang tenang (O'Kelly et al., 2017). Partisi modular dan tirai suara dapat menjadi pilihan untuk mengurangi kebisingan dan menyesuaikan penggunaan.

Aksesibilitas: Ruang seminar harus ramah pengguna dan mudah diakses dari area publik utama perpustakaan (Yücel, 2016). Akses harus terhubung dengan jalur utama tanpa hambatan fisik seperti tangga, dengan tanda yang jelas dan pencahayaan yang ideal. **Luas ruang seminar disesuaikan kapasitasnya, misalnya untuk 30-100 orang luas minimal berkisar 50 - 150 m²** (Scribd Pedoman Tata Ruang 2024; SNP 2017). Meja dan kursi harus dapat diatur fleksibel, memungkinkan konfigurasi yang berbeda (kelas, teater, diskusi kelompok).

Pencahayaan dan Ventilasi: Standar pencahayaan untuk ruang seminar di perpustakaan biasanya 400 - 600 lux pada area utama aktivitas seperti meja peserta dan area presentasi (SNP Nomor 14 Tahun 2017; Universitas Kristen Indonesia, 2020). Untuk menjaga kenyamanan termal, terutama di Surabaya yang panas dan lembap, ventilasi dan sistem penghawaan harus memadai, dengan sirkulasi udara silang atau sistem HVAC.

Ketinggian minimum ruang seminar yang nyaman adalah sekitar 3 - 3,5 meter, untuk memberikan kesan luas dan memastikan ventilasi yang efektif (Perpustakaan Nasional Indonesia; SNP 2017; Manual UKI 2020). Ketinggian ini juga mendukung difusi suara dan akustik yang baik, serta pencahayaan alami yang optimal.

Fasilitas Teknologi: Perpustakaan modern harus memiliki ruang seminar yang dilengkapi dengan teknologi audio visual (AV) lengkap, seperti proyektor, microphone, layar presentasi, dan internet, serta stop kontak dan koneksi internet yang baik (Perpustakaan Kota Metro, 2025).

Sumber : Ernst Neufert Vol.4

2.2.6 Tipologi Theater Akan Kebutuhan Site

Dimaksudkan untuk memungkinkan komunitas pecinta seni di sekitar kelurahan untuk berpartisipasi dalam kegiatan seni dan budaya yang inklusif di ruang teater. Fungsi utamanya adalah sebagai tempat pertunjukan seni (teater, musik, tari), pelatihan dan pertemuan komunitas seni, dan ruang terbuka untuk acara sosial budaya yang memperkuat identitas lokal. Sebagaimana dijelaskan oleh Zaryab dan Endut (2020) tentang peran teater komunitas sebagai gudang budaya lokal dan ruang pemberdayaan sosial, teater ini diharapkan menjadi pusat interaksi seni dan pendidikan budaya yang menyatu dengan warga sekitar karena lokasinya yang strategis dekat kelurahan.

Theater komunitas memainkan peran penting dalam mempromosikan seni dan unsur budaya lokal yang masih hidup dari perspektif sosial dan budaya. Menurut Zaryab & Endut (2020), ruang ini dapat berubah menjadi pusat edukasi seni, tempat pengembangan bakat, dan penguatan identitas komunitas. Hal ini meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan warga. Teater yang mudah diakses oleh masyarakat kelurahan sangat membantu menciptakan tempat informal di mana orang-orang lintas usia dan latar belakang dapat berinteraksi satu sama lain.

Namun, pengelolaan teater juga menantang, terutama jika hanya bergantung pada pengelola utama dan tidak melibatkan masyarakat. Pengelolaan hibrida, yang melibatkan pemerintah dan komunitas seni lokal, lebih efektif dalam menjaga kesinambungan program, memelihara fasilitas, dan mendorong program acara yang disesuaikan dengan masyarakat sekitar, menurut Kossoff et al. (2013).

Theater seringkali membutuhkan banyak uang untuk pembangunan dan operasional, seperti perawatan rutin, peralatan audio-visual, dan sumber daya manusia. Strategi sponsorship, kemitraan, dan program pemasukan lainnya harus mempertimbangkan pendanaan yang berkelanjutan (Throsby, 2001).

Ukuran Auditorium:

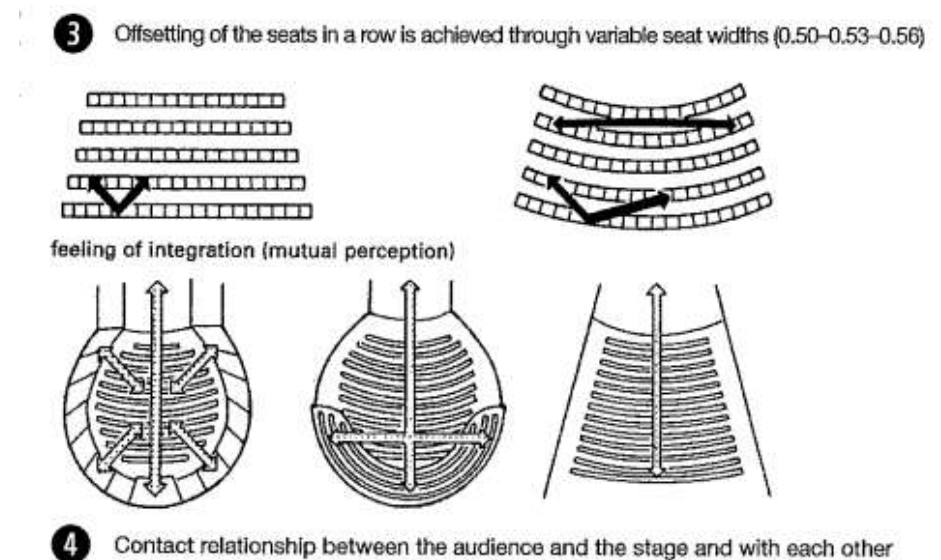
Luas lantai auditorium ditentukan oleh jumlah penonton. Untuk penonton yang duduk, **diasumsikan kebutuhan area adalah sekitar 0,5 m² per orang**, yang berasal dari perhitungan lebar kursi dikalikan jarak antar baris, yaitu:

- Lebar kursi: $\pm 0,5$ m
- Jarak antar baris: $\pm 0,9$ m

Maka total kebutuhan area per kursi: $0,5 \times 0,9 = 0,45$ m², dibulatkan menjadi $\pm 0,5$ m²/kursi.

Panjang Baris Kursi per Lorong:

Maksimum 10 kursi per lorong jika tidak ada pintu keluar samping. Dapat ditingkatkan hingga 25 kursi per lorong jika tersedia pintu keluar selebar 1,2 m pada sisi tiap 3 atau 4 baris.



Rute Evakuasi dan Aksesibilitas:

Rute evakuasi selebar 1,2 meter dibutuhkan untuk setiap 200 orang. Minimal 1% dari total kursi (setidaknya dua kursi) harus dapat diakses oleh pengguna kursi roda, sebaiknya dengan ruang untuk pendamping.

Sumber : Ernst Neufert Vol.4

2.2.6 Tipologi Theater Akan Kebutuhan Site

Volume Auditorium:

Ditentukan oleh kebutuhan akustik, khususnya dalam pengendalian waktu gema (reverberation time), dengan standar theater pertunjukan (playhouse): ±4-5 m³/orang
Volume ini tidak boleh dikurangi demi ventilasi teknis, karena pergantian udara yang terlalu cepat dapat menyebabkan hembusan angin yang mengganggu (draughts).

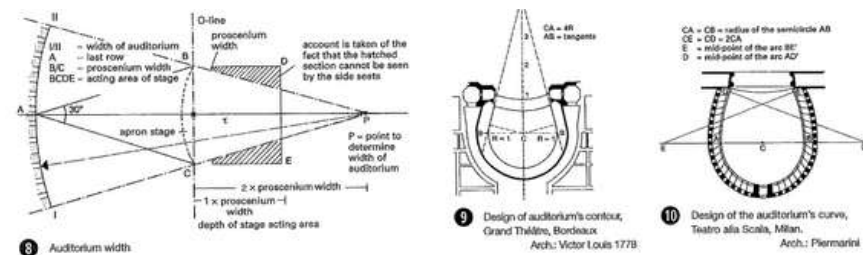
Proporsi Auditorium:

Didesain berdasarkan kenyamanan visual dan sudut pandang optimal penonton:

- Sudut ±30°: Pandangan optimal tanpa perlu menggerakkan kepala, hanya sedikit gerakan mata.
- Sudut ±60°: Masih nyaman, dengan sedikit gerakan kepala.
- Sudut maksimal ±110°: Masih bisa dilihat tanpa menggerakkan kepala, tetapi gerakan di luar sudut ini dapat tidak tertangkap.
- Sudut hingga 360°: Dapat dicapai hanya dengan pergerakan penuh kepala dan bahu, namun tidak ideal untuk fokus penonton.

Jarak maksimum antara baris terjauh dan panggung:

- Teater (playhouse): maksimal 24 m - masih memungkinkan mengenali ekspresi wajah. Lebar auditorium ditentukan oleh kemampuan penonton di sisi untuk melihat panggung dengan jelas.



Setiap teater memerlukan minimal satu panggung latihan sebagai pendukung panggung utama. Contohnya, pada teater kecil, panggung utama digunakan untuk pertunjukan dengan dekorasi yang sudah dipasang, sementara latihan dilakukan di panggung latihan. Oleh karena itu, dimensi ruang latihan harus serupa dengan panggung utama agar latihan berlangsung dengan realistis.

Ruang Teknis (Technical Rooms):

Ruangan ini diperuntukkan bagi instalasi penting, termasuk:

- Ruang trafo, panel tegangan menengah dan rendah
- Baterai cadangan untuk suplai daya darurat
- Sistem pendingin dan ventilasi udara
- Instalasi air

Visitors	Sanitary facilities
for 30-40 female visitors	1 WC, 1 washbasin
for 40-50 male visitors	1 WC, 2 urinals, 1 washbasin
for 1000 visitors	1 wheelchair WC, accessible
Theatre and opera performers incl. chorus, ballet and extras	
for 10 female performers	1 WC
for 15 male performers	1 WC, 2 urinals
for room for 1 soloist	1 washbasin
for dressing rooms for 2 soloists	1 washbasin, 1 shower
for the soloist dressing rooms ¹⁾ together	2 baths
for every 4 ballet, chorus member or extra ¹⁾	2 washbasins, 1 shower
for the ballet ¹⁾	2-4 foot washbasins
Staff of workshops etc.	
for 15 women	1 WC
for 20 men	1 WC, 2 urinals
for 4 people ¹⁾	1 washbasin
for 5 people ¹⁾	1 shower
for 10 people ¹⁾	1 bath

The composition of the visitors is assumed to be 3/5 women and 2/5 men.
¹⁾ The facilities are to be provided separately for women and men.

Ruang Ganti dan Fasilitas Tambahan:

Foyer juga berfungsi sebagai ruang antre dan menunggu, dilengkapi dengan Kamar mandi 1 WC per 100 orang (rasio umum: 1 pria : 2 wanita, minimum 1 masing-masing). Kasir siang dan malam di area lobi.

Akses Eksternal dan Jalur Evakuasi:

Menyesuaikan dengan konteks site lokal dimana pintu keluar dan pintu masuk terpisah dan mengacu pada Peraturan Fasilitas Umum (Public Assembly Regulations), termasuk:

- Pintu keluar darurat
- Jalur evakuasi terstruktur

Sumber : Ernst Neufert Vol.4

2.2.7 Tipologi Amphitheater Akan Kebutuhan Site

Amphiteater ini dirancang khusus untuk menjadi ruang terbuka yang mendukung interaksi sosial, kegiatan seni dan budaya, serta sarana pertunjukan yang informal dan fleksibel.

Selain itu, amphitheater melengkapi fungsinya sebagai pusat budaya dan edukasi dengan menjadi tempat pertemuan publik yang terbuka dan inklusif untuk semua orang, terutama bagi komunitas yang tinggal di sekitar pemukiman. Jadi, amfiteater tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk pertunjukan, tetapi juga berfungsi sebagai tempat ketiga yang mendukung aktivitas budaya dan sosial di luar ruang tertutup.

Amphiteater berfungsi sebagai tempat interaksi sosial dan mendukung kegiatan budaya dan seni lokal yang sering terjadi di sekitar area lapangan kelurahan. Ini termasuk pertunjukan musik tradisional, pertunjukan tari, festival, dan sebagainya (Zaryab & Endut, 2020). Amphitheater memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup sosial masyarakat, memperkuat kohesi komunitas, dan memberikan kesempatan kepada warga untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif dan edukatif. Namun, untuk mencegah gangguan atau kerusakan, pengelolaan ruang terbuka seperti amfiteater harus mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan bersama. (Kossoff et al., 2013).

Kontradiksi dan tantangannya :

- **Tantangan Cuaca, dan Kenyamanan:** Amphiteater di luar ruangan rentan terhadap cuaca ekstrem seperti hujan dan panas terik. Penggunaan elemen naungan dan vegetasi sangat membantu, tetapi tidak menghilangkan ketergantungan pada cuaca yang baik untuk aktivitas (Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan, 2024).
- **Konektivitas ruang:** Amphiteater yang terlalu terbuka dan minimalis terkadang kurang terintegrasi secara visual dan berfungsi dengan bangunan indoor lainnya. Oleh karena itu, desain yang mengakar dan menghubungkan kedua ruang tersebut secara harmonis diperlukan.
- **Keamanan dan Pengawasan:** Karena aktivitas luar ruangan yang bebas menimbulkan risiko kebisingan, vandalisme, dan gangguan keamanan, desain harus mempertimbangkan hal-hal ini.

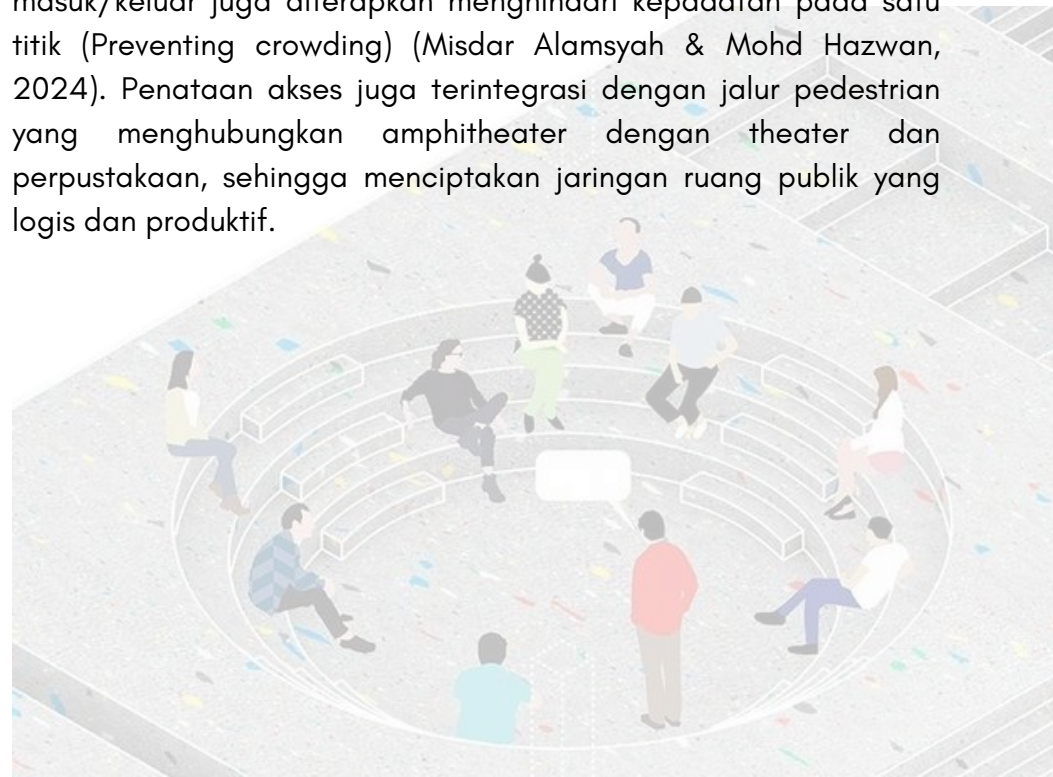
Untuk memberikan penonton pandangan yang jelas dari berbagai sudut, ruang dan tempat duduk di amfiteater biasanya dirancang dalam bentuk setengah lingkaran atau oval yang mengelilingi area panggung di tengah. Kemiringan tribun penonton ideal adalah 30-35 derajat.

Dengan **tinggi sekitar 50cm per anak tangga dan lebar tempat duduk sekitar 90cm**, tribun memungkinkan orang untuk duduk dengan nyaman dan memfasilitasi sirkulasi masyarakat (Misdar Alamsyah & Mohd Hazwan, 2024).

Lebar tangga sekitar 1 meter dan paling banyak 4 anak tangga per jalur memastikan kenyamanan dan keselamatan bagi penonton dan memudahkan mobilitas saat naik turun (Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan, 2024).

Pada siang hari, pencahayaan alami lebih banyak digunakan, tetapi untuk acara malam, pencahayaan buatan yang efektif dan dapat diatur intensitasnya diperlukan untuk menjaga suasana nyaman dan mendukung estetika pertunjukan (Misdar Alamsyah & Mohd Hazwan, 2024).

Akses ke amphitheater harus mudah dari jalan utama dan area publik, dengan jalan setapak atau tangga yang ramah pengguna, termasuk bagi difabel. Sistem sirkulasi dua pintu masuk/keluar juga diterapkan menghindari kepadatan pada satu titik (Preventing crowding) (Misdar Alamsyah & Mohd Hazwan, 2024). Penataan akses juga terintegrasi dengan jalur pedestrian yang menghubungkan amphitheater dengan theater dan perpustakaan, sehingga menciptakan jaringan ruang publik yang logis dan produktif.



2.2.8 Tipologi Ruang Workshop Akan Kebutuhan Site

Ruang workshop didesain sebagai wadah kreatif dan edukatif yang berfungsi menaikkan potensi UMKM sekitar serta memfasilitasi masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya. Workshop ini memberi ruang nyata bagi mereka yang ingin belajar, berkreasi, dan sekaligus membangun bisnis mandiri berdasarkan kerajinan tangan, seni, maupun keahlian praktis lainnya. **Pengembangan keterampilan melalui workshop dapat meningkatkan kualitas produk UMKM, meningkatkan akses pasar, dan meningkatkan nilai ekonomi lokal secara berkelanjutan, menurut studi di berbagai wilayah (Neliti, 2023).**

Peran utama workshop bukan sekadar menjadi ruang pelatihan, tapi juga menjadi katalisator ekosistem bisnis berbasis kreativitas lokal yang dapat memberdayakan perekonomian kawasan Grand Harvest yang sudah memiliki branding kuat dan dukungan dari pemukiman padat penduduk di sekitarnya. Oleh karena itu, workshop di Harvest Link dirancang untuk dapat disewakan secara fleksibel sehingga menjadi sumber pendapatan berkelanjutan, sekaligus menjadi wadah aktif bagi pelaku usaha dan kreator lokal.

Kontradiksi dan tantangan:

Tidak jarang ada hambatan budaya atau resistensi yang menghalangi beberapa kelompok masyarakat untuk memaksimalkan fasilitas workshop. Misalnya, **kurangnya kesadaran akan manfaat pelatihan kreatif dan praktis atau persepsi bahwa workshop hanya untuk orang-orang tertentu** (Jurnal Asia Pacific Social, 2021). Agar fasilitas ini dapat diterima secara luas, menjadi tempat yang ramah dan menghormati semua orang, **pendekatan komunikasi dan pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan harus diterapkan.**

Keberhasilan workshop dalam menjangkau khalayak yang luas sangat bergantung pada kemudahan akses, layanan dan fasilitas, terutama di daerah dengan pemukiman padat dan mobilitas terbatas.

Workshop dibagi menjadi area formal dan non formal dimana keduanya sama-sama berbasis keterampilan.

- **Workshop formal diarahkan sebagai ruang pembelajaran dan pelatihan keterampilan dengan metode terstruktur dan materi yang lebih sistematis.** Seperti workshop menulis dan bisnis UMKM kreatif.
- **Sedangkan Workshop non-formal adalah ruang untuk media kreatif yang lebih bebas** dan eksperimen cocok bagi pengguna yang ingin mengasah keterampilan praktis dalam suasana santai dan ekspresif. Seperti kerajinan tangan, seni visual dan desain bahkan hingga beauty class.

Ruang workshop harus memiliki layout yang fleksibel yang memudahkan pengaturan meja dan kursi secara adaptif untuk berbagai jenis kegiatan (Petra University, 2023). Dan **menggunakan partisi geser atau dinding fleksibel** untuk mengakomodasi aktivitas formal dan non-formal secara bergantian tanpa menambahkan ruang baru secara permanen (UMSRI, 2024). Workshop Hall berfungsi sebagai ruang untuk menampilkan hasil karya peserta workshop dan juga sebagai tempat untuk mempromosikan produk UMKM lokal. **Area hall yang luas dan representatif dapat menampung pameran rutin, bazar, dan acara yang mendukung pengenalan produk yang dibuat oleh workshop. Selain itu, hall dapat disewa oleh pihak luar untuk acara serupa, meningkatkan biaya pemeliharaan dan pengembangan workshop.**

Pencahayaan yang cukup sangat penting untuk aktivitas detail seperti kerajinan tangan (merangkai gelang, lukisan) maupun aktivitas penggunaan komputer untuk workshop formal. Pencahayaan ideal untuk **ruang kerja kreatif umumnya berada di kisaran 500-700 lux** agar mata tidak mudah lelah dan pekerjaan bisa presisi (SNP Perpustakaan & Ruang Kerja, Standar Nasional Perpustakaan Indonesia; UNSRI, 2024).

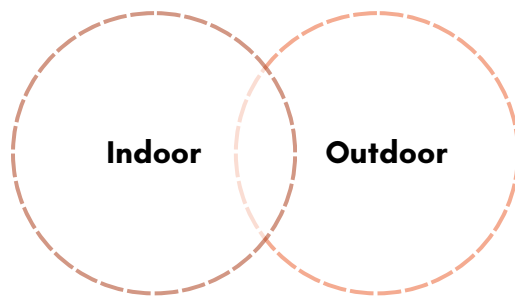
Pencahayaan alami harus dimaksimalkan melalui jendela besar atau skylight dengan sistem shading untuk menghindari silau langsung (Fayomi et al., 2024). Lampu dengan suhu warna 4000-4500 K (cahaya netral ke putih) ideal agar ruangan terasa terang dan nyaman.

Formal

Non Formal

2.2.9 Tipologi Playground Akan Kebutuhan Site

Playground dirancang bukan sekadar area bermain, tapi juga sebagai media penting untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan emosional anak sejak dini. **Bermain memungkinkan anak merangsang perkembangan otak mereka, belajar pemecahan masalah, serta mengasah kreativitas dan keterampilan sosialnya secara holistik.**



Indoor playground berfungsi sebagai ruang bermain yang aman dan nyaman di dalam bangunan, cocok untuk anak usia dini, khususnya saat kondisi cuaca ekstrem. **Indoor playground sering dirancang agar lebih fokus pada stimulasi sensorik, kreativitas seni, dan permainan edukatif** (ITS Desain Playground Indoor, 2023). Indoor playground dapat diterapkan metode Montessori, dengan mainan dan alat permainan yang mendukung perkembangan motorik halus, sensorik, dan kecerdasan intelektual anak secara terarah (ITS, 2023).

Sedangkan **Outdoor playground** menyediakan ruang bermain yang luas dan alami, sangat penting untuk perkembangan motorik kasar anak, koordinasi, dan pemahaman ruang. Menurut Swastiani et al. (2022), **aktivitas di playground outdoor seperti memanjat, berayun, dan berlari membantu perkembangan kognitif melalui pengalaman sensorik dan eksplorasi fisik langsung.** Lebih jauh, bermain di ruang terbuka menstimulasi otak anak dalam pemahaman sebab-akibat, kreativitas, dan pemecahan masalah lewat permainan fisik dan sosial (misalnya permainan kelompok). Outdoor juga menyediakan rangsangan multisensor yang membantu pengembangan kecerdasan jamak (multiple intelligences) sejak usia dini (Rita Mariyana & Ocih Setiasih, 2023).

Aspek Desain Indoor Playground

- **Fasilitas Bermain:** Mainan modul seperti balancing beam, tube atau terowongan mini, alat permainan kreatif dan edukatif seperti meja aktivitas seni, puzzle, dan alat musik kecil.
- **Pengaturan Pencahayaan dan Ventilasi:** Pencahayaan alami dimaksimalkan dengan jendela besar dan skylight, serta ventilasi baik agar ruangan tetap nyaman dan sehat (Fayomi et al., 2024). Dengan cahaya sebesar 300lux.
- **Keamanan dan Kenyamanan:** Lantai empuk, bebas sudut tajam, suhu ruangan stabil antara 22-26°C (SNP 2017).

Aspek Desain Outdoor Playground

- **Keamanan dan Kenyamanan:** Permukaan lantai harus aman, empuk seperti karet atau pasir, dan bebas dari bahaya cedera (produsenperosotan.com, 2024).
- **Fasilitas Bermain:** Aneka alat seperti ayunan, perosotan, panjat tebing mini, jungkitan, dan terowongan yang mendorong variasi gerak dan kreativitas.
- **Vegetasi dan Keteduhan:** Elemen alam, pohon dan naungan penting untuk melindungi dari panas dan menciptakan rasa nyaman.
- **Sirkulasi dan Aksesibilitas:** Jalur pejalan kaki dan akses bebas hambatan untuk anak berkebutuhan khusus (outdoorplayground.co.id).

Kontradiksi dan tantangan :

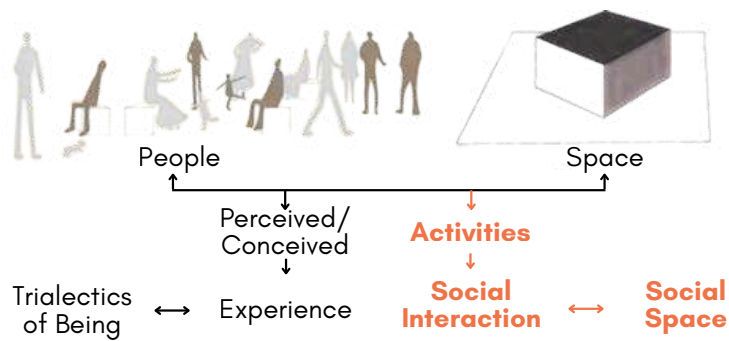
- Keamanan vs kebebasan eksplorasi: Standar keamanan menuntut fasilitas harus aman untuk menghindari cedera, tapi **terlalu banyak pembatasan dan pengamanan bisa membatasi kebebasan eksplorasi dan kreativitas anak yang justru penting untuk perkembangan kognitif dan sosial** (Fjortoft, 2004; Carr et al. 1992 dalam Erlianty, 2023).
- Perawatan dan ketahanan fasilitas outdoor : **Playground outdoor rentan rusak akibat cuaca dan vandalisme sehingga memerlukan perawatan intensif dan biaya cukup besar agar tetap layak pakai dan aman** (Maharani et al., 2023).

Sumber : Ernst Neufert Vol.4

2.3 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.3.1 Society Hub Sebagai Third Place

Perkembangan ruang publik telah mengalami transformasi signifikan dengan munculnya berbagai tipologi yang memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda namun saling melengkapi. **Ray Oldenburg (1989) mengemukakan konsep "Third place" sebagai ruang sosial yang terpisah dari dua lingkungan sosial utama dalam kehidupan manusia: rumah ("first place") dan tempat kerja ("second place").** Third Place mendukung manusia dalam kegiatan bersantai, bersosialisasi, dan menumbuhkan rasa memiliki serta menciptakan lingkungan yang lebih hidup juga layak huni.



Gambar 2.7 Ilustrasi Third Spaces in Architecture
Sumber : Edward Soja

Setiap kawasan memiliki karakteristik place yang berbeda, dipengaruhi oleh sejarah dan budaya setempat. **Third place harus terbuka dan inklusif, memungkinkan interaksi sosial tanpa batasan dengan aksesibilitas yang baik serta pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.** Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan ruang untuk berinteraksi, menjadikan third place esensial dalam kehidupan perkotaan. Namun, penurunan jumlah dan kualitas ruang publik berdampak negatif, memicu masalah lingkungan seperti banjir dan polusi udara, serta meningkatkan kriminalitas dan ketegangan sosial. Selain itu, **keterbatasan ruang interaksi dapat menurunkan produktivitas dan menyebabkan stres akibat minimnya tempat bersosialisasi dan melepas penat (Mandeli, 2019).**

Dalam buku *The Great Good Place*, Ray Oldenburg (1989) mengemukakan 8 kriteria Third Place, yaitu :

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. Zona netral | 5. Para pelanggan tetap |
| 2. Tanpa kasta | 6. Low profile (bersahaja) |
| 3. Interaksi adalah kegiatan utama | 7. Playful mood |
| 4. Aksesibilitas & akomodasi | 8. Homy |

Gambar 2.8 Ray Oldenburg
Sumber : Google

2.3.1 Society Hub Sebagai Third Place

2.3.1.1 Zona Netral

Penghuni Third Place tidak memiliki kewajiban untuk berada di sana, tidak terikat secara finansial, politik, atau hukum. Tempat dengan netralitas tinggi memungkinkan siapa pun merasa seperti orang dalam. **Marsh (2018) menyarankan desain tidak boleh terlalu sempurna. Strategi desain untuk menciptakan zona netral diwujudkan dengan menyediakan ruang publik yang terbuka dan dapat diakses siapa saja tanpa syarat keanggotaan atau biaya masuk. Area dirancang tanpa pagar atau pembatas eksklusif, sehingga setiap orang merasa bebas untuk datang dan pergi serta adanya area duduk di luar.** Bagian ini juga berperan dalam menciptakan keterbukaan orang yang ada di dalam dapat menikmati suasana yang terjaid di luar.



Gambar 2.9 Akses Masuk Third Place
Sumber : Marsh, 2018

Kontradiksi Zona Netral

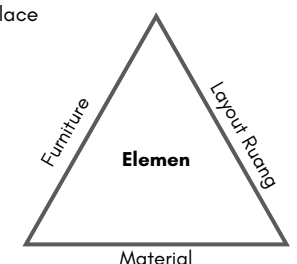
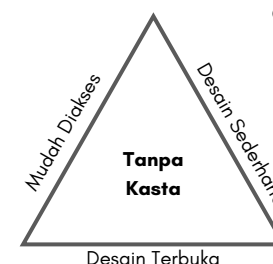
- Calderon (2016) menunjukkan bahwa dalam praktiknya, **rasa memiliki yang kuat dari satu kelompok dapat menciptakan pengucilan sosial bagi kelompok lain.** Contohnya: komunitas lokal, pedagang atau kelompok usia tertentu. Hal ini membuat kelompok minoritas merasa tidak nyaman atau bahkan terintimidasi, sehingga netralitas ruang menjadi semu.
- Dempsey, Smith, & Burton (2014) menyatakan bahwa ruang publik yang benar-benar netral sulit diwujudkan karena perbedaan kebutuhan dan ekspektasi antar pengguna, serta adanya stigma sosial terhadap kelompok tertentu. Contohnya **orang dengan penghasilan rendah, pengemis atau pengamen yang kehadirannya sering kali dianggap mengganggu oleh kelompok lain.**

2.3.1.2 Tanpa Kasta

Third Place tidak mementingkan status sosial atau ekonomi individu. Penerapan prinsip tanpa kasta diwujudkan dengan desain inklusif yang mengakomodasi berbagai latar belakang sosial, ekonomi, maupun usia. Menurut **Marsh (2018) tanpa kasta di Third Place, paling terlihat pada elemen material, furniture, dan layout ruang.** Ruang publik dirancang tanpa pembatas berdasarkan status, menyediakan fasilitas ramah penyandang disabilitas. Program ruang di dalam Third Place dibuat terbuka untuk semua, sehingga membatasi partisipasi masyarakat.



Gambar 2.10 Penyetaraan Third Place
Sumber : Marsh, 2018



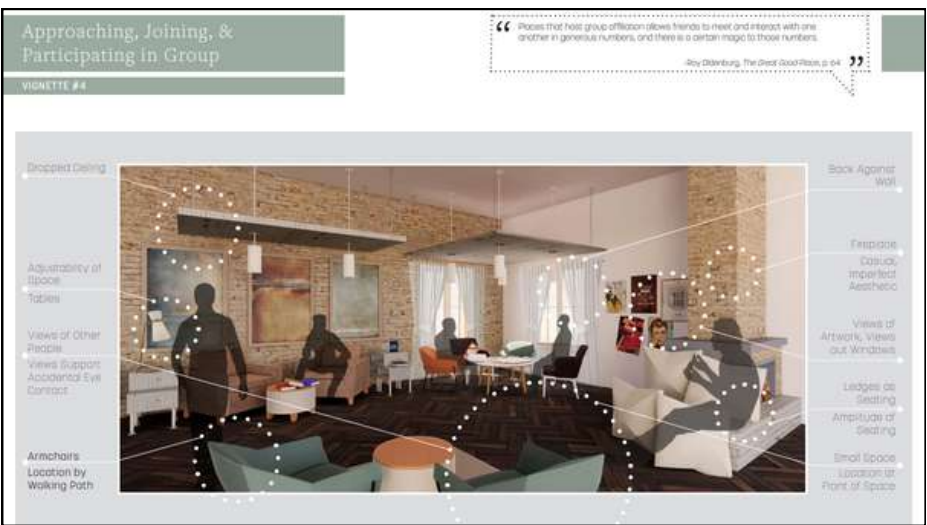
Kontradiksi Tanpa Kasta

- Dempsey, Smith, & Burton (2014) menekankan bahwa **ruang publik yang benar-benar inklusif sulit diwujudkan tanpa mengatasi stigma sosial dan ketimpangan ekonomi.**
- Calderon (2016) dan Buijs et al. (2019) menyoroti pentingnya partisipasi masyarakat dalam perancangan dan pengelolaan ruang publik untuk mengakomodasi keberagaman. Sebab **kebutuhan dan ekspektasi pengguna ruang publik sangat beragam, sehingga sulit menciptakan ruang yang memenuhi semua kebutuhan tanpa ada kelompok yang merasa terpinggirkan.**

2.3.1 Society Hub Sebagai Third Place

2.3.1.3 Interaksi adalah Kegiatan Utama

Obrolan menyenangkan dan interaksi sosial adalah fokus utama. **Desain ruang difokuskan untuk memfasilitasi interaksi sosial, misalnya dengan menyediakan area duduk melingkar, meja komunal, dan zona interaktif seperti area permainan atau panggung terbuka.** Marsh (2018) menyarankan **membuat ruang sosial dengan ukuran kecil dan drop ceiling, menempatkan tempat duduk atau area sosial di depan bangunan dan sepanjang jalur pejalan kaki.** Aktivitas komunitas rutin, seperti diskusi, workshop, atau event seni, diadakan untuk menjaga ruang tetap hidup dan menjadi magnet interaksi antarwarga.



Gambar 2.11 Suasana Interaksi Third Place
Sumber : Marsh, 2018

Kontradiksi Interaksi adalah Kegiatan Utama

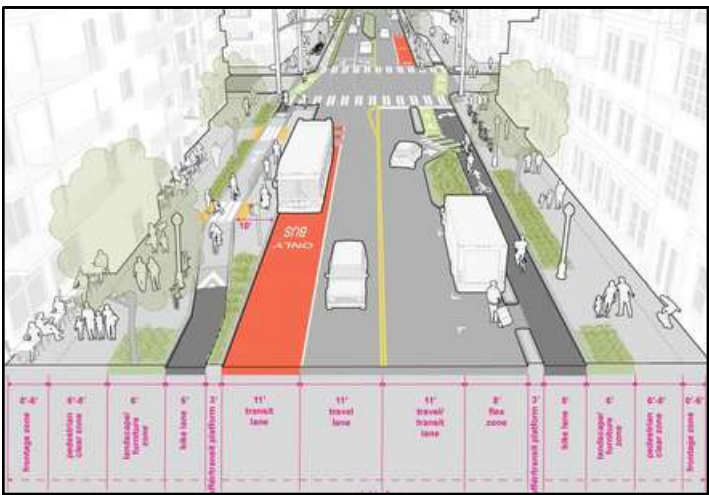
- Oldenburg (1999) menyatakan bahwa Third Place memang sebagai ruang sosial, namun juga harus menyediakan ruang bagi individu yang ingin menikmati ketenangan, sehingga desain harus seimbang antara ruang interaktif dan ruang tenang. Tidak semua pengunjung menginginkan interaksi sosial yang intens atau terus-menerus. **Beberapa orang mengunjungi ruang publik untuk bersantai secara pribadi atau menikmati suasana tanpa harus terlibat dalam percakapan.**
- Dempsey, Smith, & Burton (2014) menegaskan bahwa **pengaruh teknologi dapat mengurangi frekuensi interaksi tatap muka** meskipun teknologi meningkatkan konektivitas, sehingga interaksi tatap muka tetap penting untuk membangun ikatan emosional yang kuat dan mengurangi kesepian.

2.3.1.4 Aksesibilitas dan Akomodasi

Aksesibilitas dan akomodasi merupakan kriteria penting yang membuat suatu tempat terasa ramah dan mengundang. Tempat yang mudah diakses menunjukkan keterjangkauan tempat tersebut. **Desain aksesibilitas dibuat ramah pengguna, termasuk jalur pejalan kaki yang luas, akses bagi penyandang disabilitas, dan fasilitas parkir yang memadai.** Fasilitas seperti toilet umum, area menyusui, dan ruang serbaguna disediakan untuk memenuhi kebutuhan beragam pengguna. Jam operasional yang panjang dan penerangan yang baik memastikan ruang publik dapat diakses kapan saja, serta nyaman bagi semua kalangan.

Kontradiksi Aksesibilitas dan Akomodasi

- Dempsey, Smith, & Burton (2014) menyoroti bahwa pengelolaan ruang publik harus menyeimbangkan antara keterbukaan dan pengawasan agar ruang tetap nyaman dan aman bagi semua. **Ruang yang sangat terbuka dan mudah diakses bisa menjadi rentan terhadap perilaku yang mengganggu, seperti kerumunan tak terkendali atau perilaku antisosial yang justru membuat sebagian pengguna merasa tidak nyaman atau terancam.**
- Studi di Alam Sutera menunjukkan bahwa integrasi sistem transportasi dan desain ruang publik harus diselaraskan agar aksesibilitas benar-benar optimal (Wadah Aktivitas Kre-Aktif, Untar, 2020). Karena **dalam praktiknya, kurangnya akomodasi transportasi akibat infrastruktur yang tidak merata dan pedestrian yang buruk membatasi aksesibilitas ruang publik.**



Gambar 2.12 Integrasi Sistem Transportasi
Sumber : streetsillustrated.seattle.gov

2.3.1 Society Hub Sebagai Third Place

2.3.1.5 Para Pelanggan Tetap

Menurut Oldenburg, pengunjung tetap membentuk nuansa suatu tempat. **Pengaturan ruang yang mampu menampung pengunjung tetap, seperti sudut favorit atau ruang yang mudah dikenali, menciptakan rasa familiar dan nyaman.** Fasilitas yang mendukung kegiatan rutin, seperti panggung untuk acara tetap, area berkumpul, dan ruang komunitas, membantu membangun identitas ruang sebagai tempat yang akrab dan konsisten. Pengalaman sejati dari Third Place muncul ketika pengunjung tetap tersebut menyambut orang-orang baru dan memberikan pengalaman “memiliki sebuah tempat”.



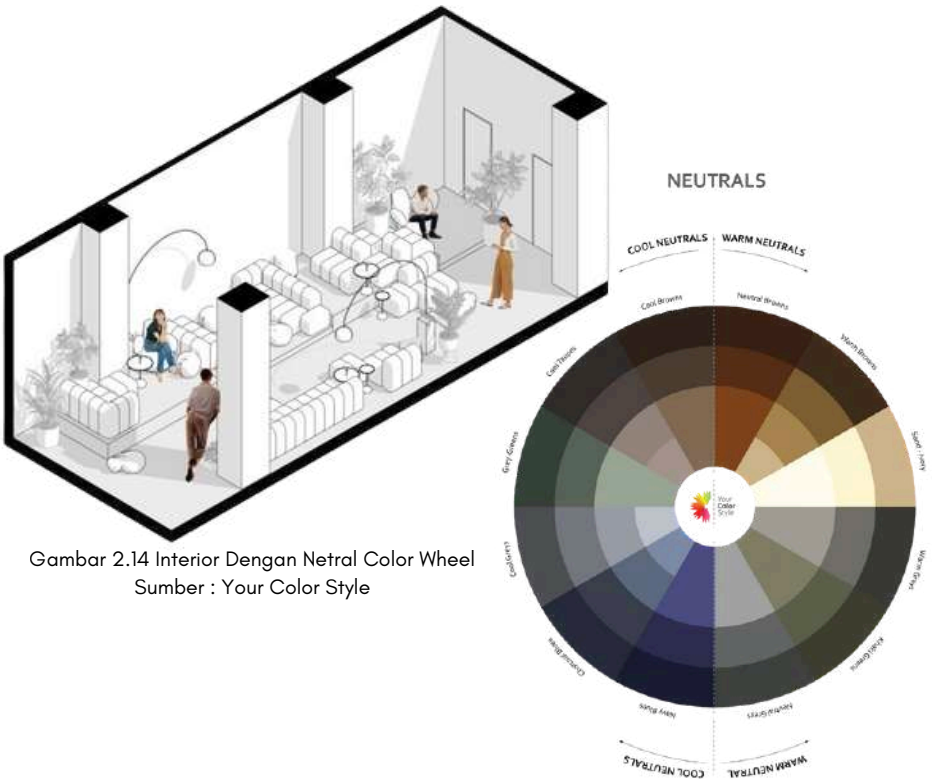
Gambar 2.13 Sudut Favorit Third Place
Sumber : Marsh, 2018

Kotradiksi Pelanggan Tetap

- Sharif, Ekomadyo, dan Susanto (2022) menyoroti bahwa pengunjung tetap pada ruang publik yang tidak dikelola dengan baik dapat menciptakan “ruang tertutup” yang membatasi akses pengunjung baru. **Keberadaan mereka dapat menciptakan atmosfer eksklusif yang membuat pengunjung baru merasa sulit diterima atau kurang nyaman.**
- Studi di Tamora Gallery Bali menunjukkan bahwa ruang sewa yang berorientasi pada aktivitas komersial seperti toko retail dan fashion kurang memenuhi karakter Third Place karena aktivitas utama adalah berbelanja, bukan interaksi sosial. **Third Place yang memiliki pelanggan tetap sering bertransformasi menjadi ruang komersial yang lebih fokus pada keuntungan, sehingga mengurangi fungsi sosial.**

2.3.1.6 Suasana Santai (Low Profile)

Bagi Oldenburg, third place memiliki karakteristik fisik yang menghindari kesan mencolok dengan mengutamakan kenyamanan serta menenangkan. **Penggunaan desain interior minimalis yang menciptakan suasana santai dan tidak berlebihan. Fasad yang tidak terlalu mencolok dan penggunaan warna-warna netral seperti putih, hitam, abu-abu, coklat, dan krem serta pencahayaan alami sehingga pengunjung merasa nyaman dan tidak merasa terintimidasi.**



Gambar 2.14 Interior Dengan Netral Color Wheel
Sumber : Your Color Style

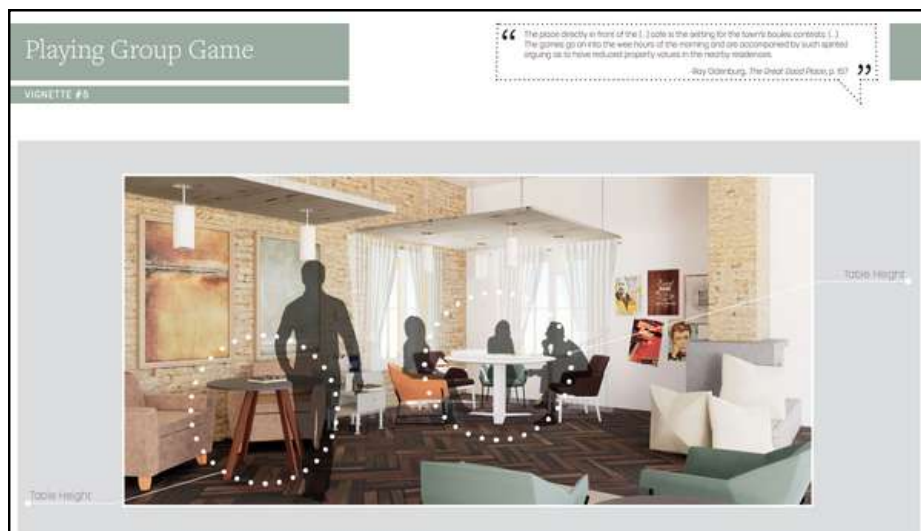
Kotradiksi Low Profile

- Menurut Larice dan Macdonald (2007), Third Place sebaiknya mengutamakan kenyamanan dan suasana yang tidak berlebihan agar pengunjung merasa rileks. Namun, dalam konteks pasar modern, **ruang publik sering kali dipaksa untuk menonjol secara visual demi menarik perhatian pengunjung, sehingga bertentangan dengan prinsip low profile.**
- Oldenburg (1999) menyatakan bahwa Third Place adalah “the heart of a community’s social vitality” yang berarti harus aktif dan hidup. Namun, **aktivitas yang terlalu ramai dapat mengurangi rasa santai dan low profile yang menjadi ciri khas.**

2.3.1 Society Hub Sebagai Third Place

2.3.1.7 Playful Mood

Keceriaan penting untuk interaksi publik yang santai, memungkinkan jarak yang nyaman di antara individu. Kunci dari karakteristik ini adalah interaksi antarpribadi yang memungkinkan sosialisasi yang ceria dan tanpa beban. **Suasana ruang diatur dengan warna cerah, dengan tata suara yang tidak bising, pencahayaan lembut 2700K hingga 3000K, serta area terbuka untuk aktivitas santai. Penataan landscape dan elemen air dapat menambah kenyamanan, sementara kegiatan komunitas yang bersifat rekreatif dan edukatif menjaga suasana tetap positif dan bebas dari ketegangan.**



Gambar 2.15 Playing Group Game
Sumber : Marsh, 2018

Kontradiksi Playful Mood

- Menurut Oldenburg (1999), Third Place harus menyediakan ruang untuk interaksi santai dan menyenangkan. Namun dalam praktiknya, **suasana yang terlalu ramai atau berisik bisa mengganggu kenyamanan pengguna lain yang menginginkan ketenangan atau ruang untuk aktivitas berbeda.**
- Dempsey, Smith, & Burton (2014) menekankan pentingnya tata kelola ruang publik yang adaptif untuk mengatasi dinamika sosial yang kompleks, termasuk dalam ruang dengan suasana playful. **Ruang yang terlalu formal, penuh aturan, atau minim aktivitas gagal membangun suasana playful. Pengelola kadang ragu menyediakan ruang bermain atau zona bebas karena khawatir merusak estetika atau keamanan.**

2.3.1.8 Homy

Penghuni Third Place akan sering memiliki perasaan hangat dan kepemilikan yang sama seperti di rumah mereka sendiri. Konsep ini berawal dari gaya hidup pinggiran kota dan kebutuhan akan lingkungan yang nyaman untuk bersosialisasi di luar rumah. **Penggunaan elemen desain yang mengundang kehangatan dan rasa memiliki, seperti drop ceiling, furniture yang nyaman, serta area yang memungkinkan penghuni berpartisipasi dalam penataan ruang, menciptakan suasana seperti di rumah sendiri.** Marsh (2018) menyarankan bahwa area yang dapat mengakses pemandangan keluar dan melihat aktivitas di luar dapat meningkatkan rasa seperti di rumah.



Gambar 2.16 Suasana Homy Third Place
Sumber : Marsh, 2018

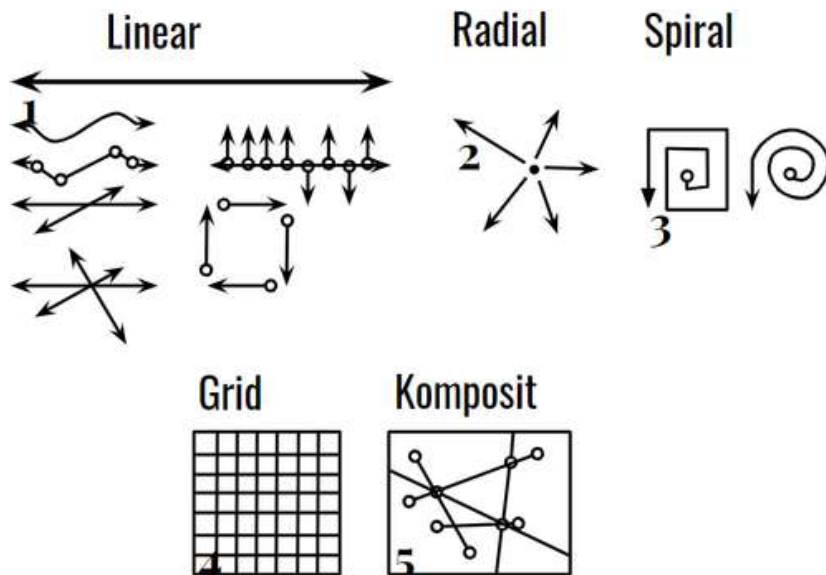
Kontradiksi Homy

- Larice dan Macdonald (2007) menekankan bahwa place bukan hanya ruang fisik, tapi juga pengalaman sosial dan emosional. Namun, **ruang publik yang terlalu diatur bisa mengurangi keterikatan emosional pengguna.**
- Oldenburg (1999) menyatakan bahwa Third Place harus bersifat netral dan terbuka, **namun keterikatan emosional yang kuat bisa menciptakan "ruang tertutup" yang membatasi partisipasi pengguna baru.**
- Meldo Andi Jaya (2018) dalam studi tentang transformasi Third Place di Palembang menyebutkan bahwa **ruang publik modern cenderung mengutamakan fungsi dan estetika yang seragam, sehingga mengurangi peluang bagi pengguna untuk memberikan sentuhan personal.**

2.3.2 Arsitektural Third Place

2.3.2.1 Sirkulasi dan Aksesibilitas

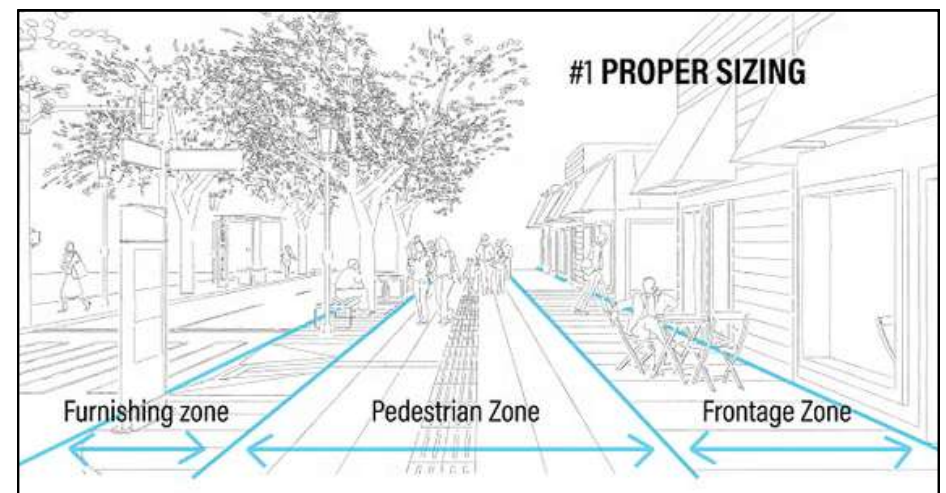
Menurut Farah Farizka Siane Amelya dan Hardiyati dalam Jurnal SENTHONG (2025), penataan sirkulasi yang jelas dan terpisah antara aktivitas utama, pengelola, dan servis sangat penting untuk menciptakan kenyamanan pengguna serta efisiensi operasional. Konsep ini **diterapkan melalui pemisahan jalur masuk dan keluar, serta penataan zona berdasarkan fungsi, sehingga setiap pengguna dapat bergerak dengan mudah tanpa saling mengganggu. Selain itu, terdapat ruang terbuka hijau dan zona transisi** yang tersebar di tapak juga berperan sebagai elemen penyambung sirkulasi sekaligus meningkatkan kualitas lingkungan. **Terdapat pola sirkulasi menurut Francis D.K. Ching** dalam buku *Architecture: Form, Space, and Order* (1979).



Gambar 2.17 Pola Sirkulasi
Sumber : Francis D.K. Ching

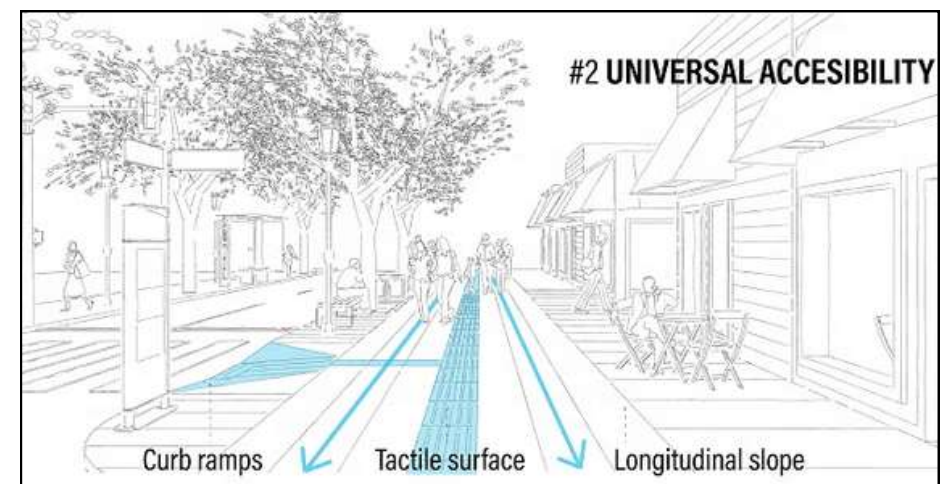
Dalam konteks aksesibilitas, desain arsitektur modern menekankan pentingnya **kemudahan akses bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas**. Jurnal JUIT (2025) tentang Perpustakaan Kota Bogor menunjukkan bahwa pola sirkulasi yang efisien—seperti sirkulasi berurutan (sequential), acak (random), dan melingkar (ring)—harus didukung oleh fasilitas yang ramah pengguna, seperti **lebar koridor yang memadai, ramp, dan toilet aksesibel**. Hal ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan dan keamanan, tetapi juga menjadikan bangunan lebih inklusif dan dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat tanpa terkecuali. World Resources Institute (WRI) Brazil menerbitkan 8 Prinsip Trotoar yang membahas ruang publik yang ramah bagi masyarakat dan relevan dengan kota-kota di seluruh dunia.

Menyediakan cukup ruang bagi orang untuk menggunakan trotoar dengan berbagai cara: berjalan, bersosialisasi, mengakses gedung, dan lain-lain. Zona perabotan trotoar, di samping jalan, dapat mencakup perabotan perkotaan seperti bangku dan pohon. Zona pejalan kaki, tempat orang benar-benar berjalan, seharusnya tidak memiliki halangan. Zona bagian depan sering kali menampung perabotan bangunan komersial dan memungkinkan orang untuk berlama-lama di depan gedung tanpa mengganggu arus pejalan kaki di zona pejalan kaki.



Gambar 2.18 Ukuran yang Tepat Trotoar
Sumber : The City Fix

Trotoar umum harus dapat diakses oleh semua orang, termasuk pengguna kursi roda, ibu hamil, lansia, dan orang lain dengan kebutuhan mobilitas khusus. Trotoar yang intuitif dan mudah digunakan dilengkapi dengan jalur landai di tepi jalan, permukaan taktil untuk membantu orang dengan gangguan penglihatan, dan kemiringan yang konsisten – atau kemiringan trotoar ke arah orang berjalan – yang tidak terlalu curam.



Gambar 2.19 Akses Universal Trotoar
Sumber : The City Fix

2.3.2 Arsitektural Third Place

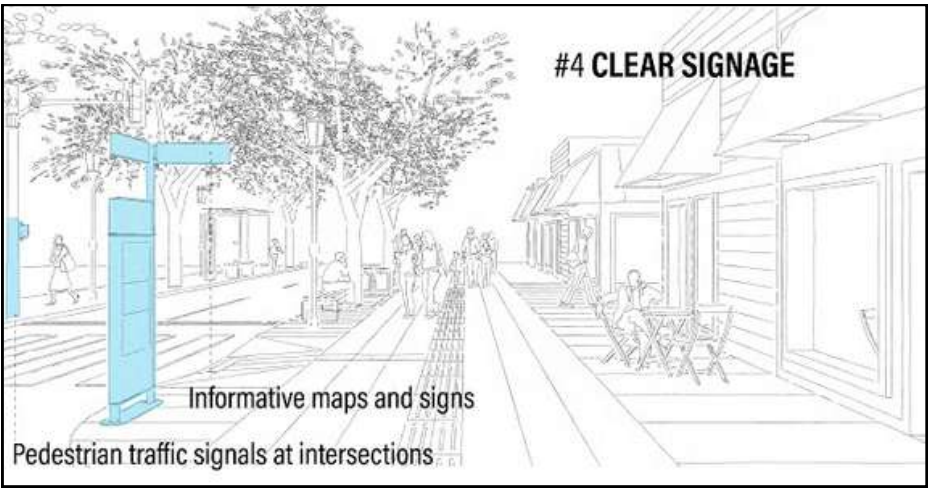
2.3.2.1 Sirkulasi dan Aksesibilitas

Menerapkan prinsip **desain jalan yang aman, seperti blok dan tempat penyeberangan yang lebih pendek, penyeberangan yang ditinggikan, dan lampu** lalu lintas yang disesuaikan dengan kecepatan berjalan rata-rata pejalan kaki. Trotoar di sekitar pusat transit juga harus memiliki cukup ruang untuk menghindari terciptanya kerumunan dan memungkinkan akses bagi pejalan kaki dengan kebutuhan mobilitas khusus.



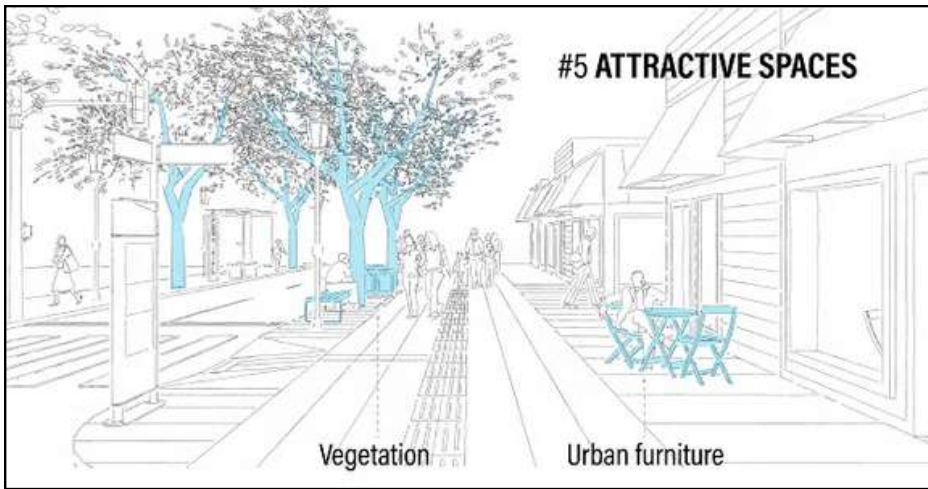
Gambar 2.20 Konektifitas Aman
Sumber : The City Fix

Pejalan kaki memerlukan informasi yang jelas agar mereka dapat mengorientasikan diri di kota dan memahami peraturan trotoar tertentu. Sistem rambu yang berfokus pada pejalan kaki – termasuk lampu penyeberangan, peta, waktu berjalan dan petunjuk arah ke tempat-tempat menarik, serta fakta tentang lingkungan atau komunitas – harus konsisten, mudah ditemukan, dan dirancang untuk orang-orang dengan semua tingkat pengetahuan dan keterampilan.



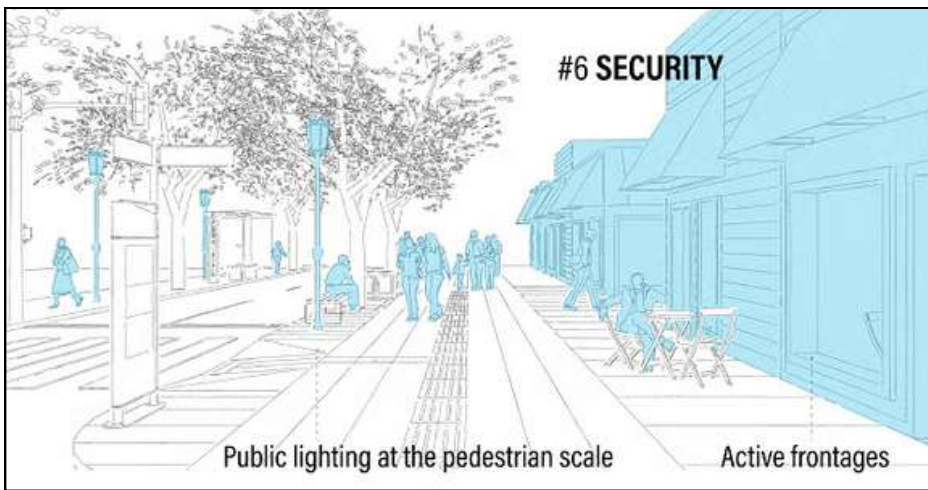
Gambar 2.21 Petunjuk Jalan
Sumber : The City Fix

Trotoar dapat memainkan peran penting dalam membuat pengalaman perkotaan lebih menyenangkan dan menginspirasi. **Penempatan dan jenis pohon serta perabotan perkotaan – mulai dari tempat sampah hingga bangku – dapat memengaruhi suasana dan kegunaan suatu ruang.** Trotoar yang semarak dan menarik juga dapat memfasilitasi interaksi sosial, yang selanjutnya mendorong penggunaan ruang publik.



Gambar 2.22 Ruang Atraktif pada pedestrian
Sumber : The City Fix

Mengundang orang untuk menempati ruang perkotaan lebih teratur dan meningkatkan keamanan. Siang atau malam, hari kerja atau akhir pekan, trotoar selalu terbuka. Akan tetapi, jumlah orang yang berjalan kaki berkurang pada waktu-waktu tertentu dalam sehari dan seminggu, yang menyebabkan kondisi keselamatan berfluktuasi. Penerangan umum di ruang pejalan kaki meningkatkan keselamatan pribadi di malam hari. Bagian depan bangunan lantai dasar yang aktif dan transparan mendorong lebih banyak perhatian di jalan dan lebih banyak aktivitas pejalan kaki sepanjang hari, membuat trotoar lebih ramai dan aman.



Gambar 2.23 Keamanan Pedestrian
Sumber : The City Fix

2.3.2 Arsitektural Third Place

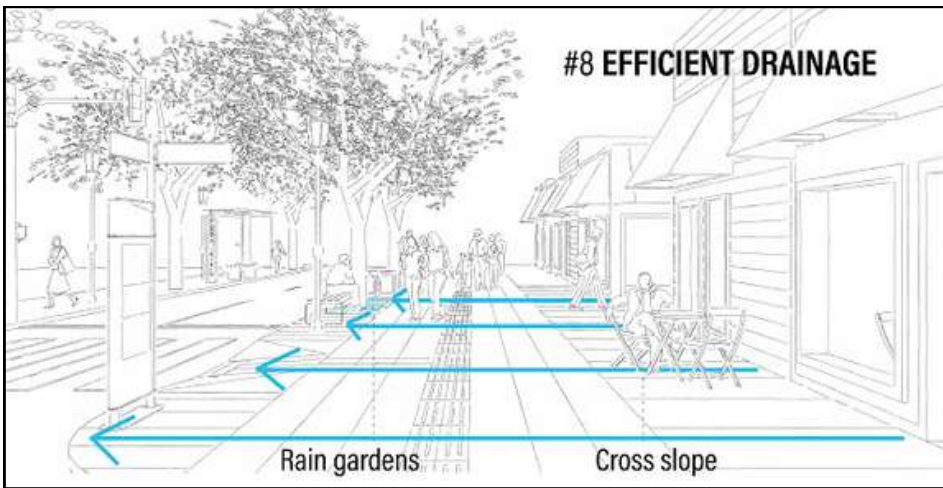
2.3.2.1 Sirkulasi dan Aksesibilitas

Memberikan kenyamanan dan keamanan saat berjalan. **Material yang digunakan untuk membangun trotoar harus konsisten, stabil, antiselip, dan dirancang untuk memperlancar drainase.** Untuk membangun trotoar yang berfungsi dengan baik, perancang harus memilih kombinasi material berkualitas tinggi – termasuk beton cor atau beton berpori, ubin semen, dan lain-lain – berdasarkan kebutuhan lokasi.



Gambar 2.24 Material Pedestrian
Sumber : The City Fix

Trotoar yang tergenang air dapat memperparah banjir perkotaan dan kerusakan properti, dan trotoar tersebut dengan cepat menjadi tidak berguna bagi pejalan kaki, yang akhirnya mengalihkan rute mereka melalui jalan yang penuh mobil dan membahayakan keselamatan mereka. **Sudut kemiringan melintang trotoar – tegak lurus dengan kemiringan jalan – harus memastikan drainase yang efisien tanpa terlalu curam.** Teknik infrastruktur hijau seperti **taman hijau juga dapat membantu dengan mengurangi volume limpasan** dan mengurangi tekanan pada sistem drainase.

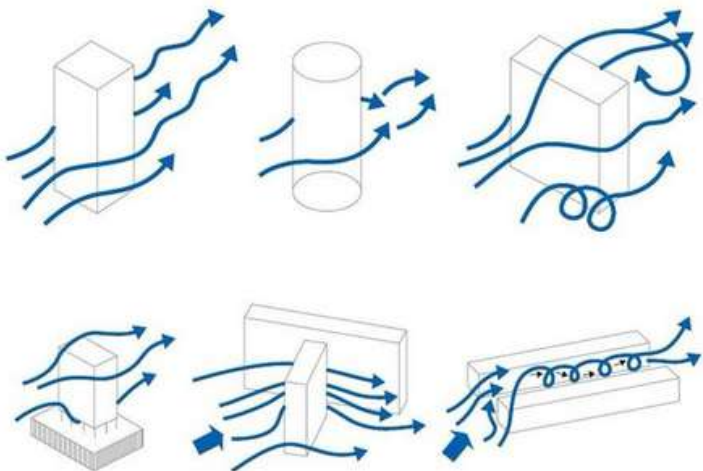


Gambar 2.25 Material Pedestrian
Sumber : The City Fix

2.3.2.2 Massa dan Fasad

Massa bangunan dalam arsitektur modern mengacu pada volume dan bentuk utama bangunan yang membentuk identitas visual serta hubungan dengan lingkungan sekitarnya. **Gubahan massa sangat dipengaruhi oleh kebutuhan fungsi, karakter tapak, dan tren desain yang berkembang, sehingga menghasilkan bentuk yang responsif terhadap konteks dan kebutuhan pengguna (Jurnal Hirarchi, 2024).** Fasad adalah elemen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai pelindung, tetapi juga sebagai identitas bangunan dan penghubung antara ruang dalam dan luar. Fasad yang inovatif juga memperhatikan kenyamanan pengguna, seperti pengaturan bukaan untuk sirkulasi udara dan cahaya, serta aksesibilitas bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas. **Fasad berperan sebagai filter antara ruang dalam dan luar, serta sebagai ekspresi identitas bangunan. Dalam jurnal terbaru tentang arsitektur modern tropis, penggunaan secondary skin, pelindung matahari (sun shading), dan material tahan cuaca menjadi solusi utama untuk menjaga kenyamanan termal dan visual.**

Strategi desain massa dan fasad pada third place berupa bentuk massa yang terbuka dan mengundang, biasanya berupa **fasad transparan dengan banyak bukaan seperti kaca lebar di bagian depan, serta fasad yang sederhana dan tidak berornamen berlebihan. Fasad ini menunjukkan akses masuk yang jelas dan ramah,** dengan elemen seperti kanopi yang menerus sebagai transisi dari luar ke dalam, serta penggunaan elemen fasad yang familiar dan tidak menakutkan, sehingga menciptakan suasana yang welcoming dan nyaman bagi pejalan kaki (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019).



Gambar 2.26 Ilustrasi Massa Bangunan Merespon Angin
Sumber : Pinterest

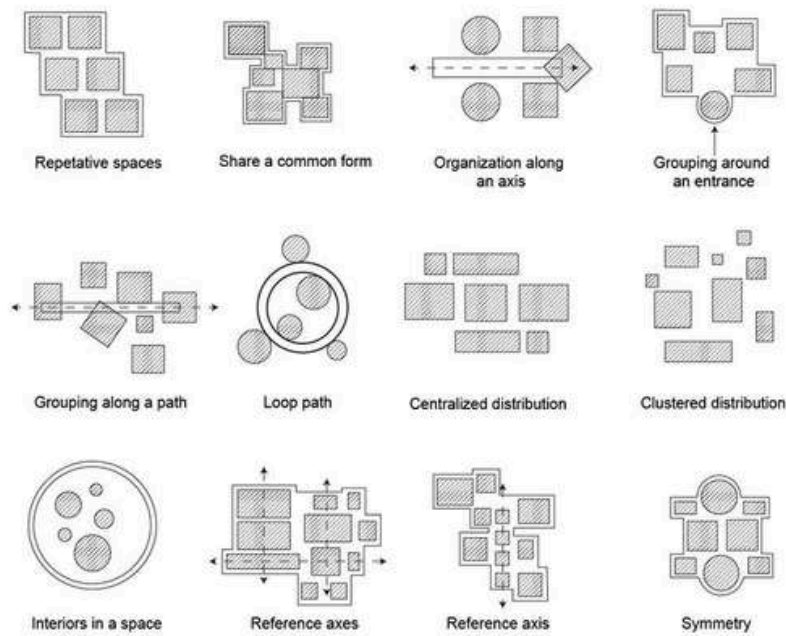
2.3.2 Arsitektural Third Place

2.3.2.3 Zonasi

Jurnal Mosaik Arsitektur (2025) tentang Borneo Design District, **zonasi diimplementasikan melalui pengelompokan aktivitas—seperti area publik, semi-publik, dan servis**—yang diatur secara strategis di tapak untuk memaksimalkan kemudahan akses dan interaksi antar pengguna. Layout dirancang agar sirkulasi antar zona berjalan lancar, didukung oleh ruang terbuka hijau dan bangunan sebagai konektor sekaligus tempat interaksi sosial.

Dalam Jurnal SENTHONG (2025), **ruang terbuka hijau diintegrasikan sebagai zona transisi** yang menghubungkan budaya dan modern sekaligus memperbaiki kualitas lingkungan. Zonasi yang baik mampu mendukung diversifikasi aktivitas, konektivitas, dan aksesibilitas, sehingga setiap zona dapat diakses dengan mudah dan berfungsi optimal menciptakan interaksi. Pendekatan ini menjadikan bangunan atau kawasan lebih dinamis, inklusif, dan adaptif terhadap perubahan zaman

Konsep open plan diterapkan dengan zona transisi dari publik ke semi-privat secara alami. Tata ruang dirancang dalam pola radial sehingga menciptakan cluster percakapan yang berukuran berbeda, serta **zona khusus di tepi untuk pengunjung tetap.** Area ini fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan komunitas dan permainan, menciptakan suasana yang dinamis dan menyenangkan (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019).

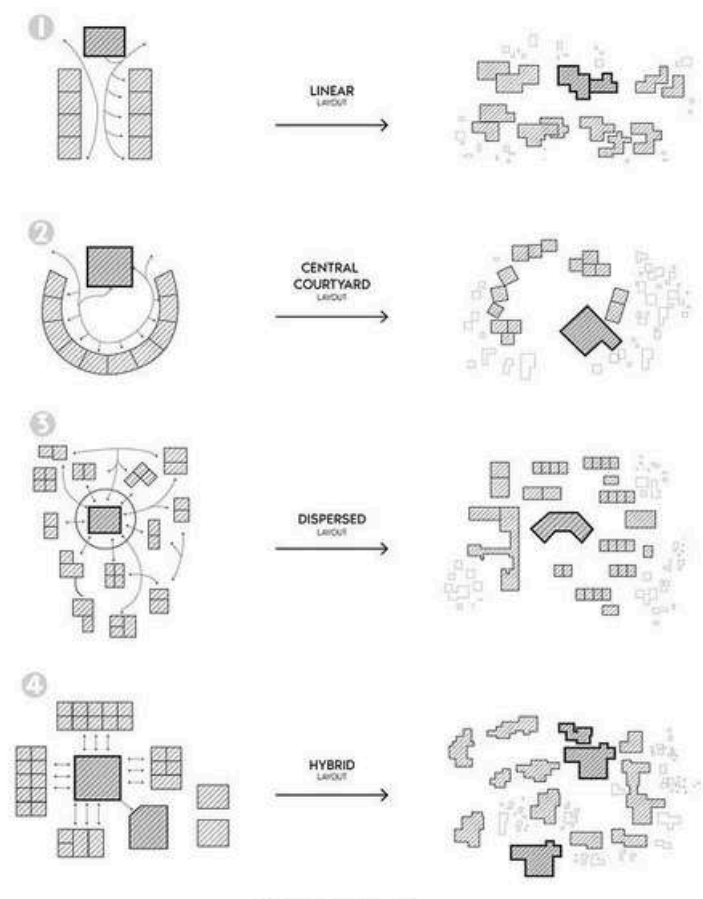


Gambar 2.27 Ilustrasi Zonasi
Sumber : Pinterest

2.3.2.4 Program Ruang

Program ruang dalam arsitektur kini menjadi fondasi utama dalam perancangan bangunan dan kawasan, karena menentukan bagaimana fungsi, aktivitas, dan kebutuhan pengguna diwadahi secara efisien dan nyaman. Menurut Jurnal ALIBI (Volume 2, Nomor 1, Mei 2025), program ruang yang baik harus mampu mengintegrasikan kebutuhan fungsional, perilaku pengguna, serta perkembangan teknologi seperti Building Information Modeling (BIM) untuk memastikan setiap ruang dapat diakses dan beradaptasi dengan tren masa kini.

Pendekatan program ruang saat ini juga menekankan fleksibilitas dan inklusivitas, sehingga ruang dapat menyesuaikan dengan perubahan fungsi maupun kebutuhan pengguna yang beragam. **Tersusun ruang multifungsi yang mendukung percakapan dan kegiatan sosial, seperti ruang komunitas, area permainan, dan ruang serbaguna yang dapat diubah sesuai kebutuhan.** Ruang ini dirancang dengan pencahayaan yang baik. Program ini mendukung kegiatan komunitas dan memperkuat suasana kekeluargaan (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019).

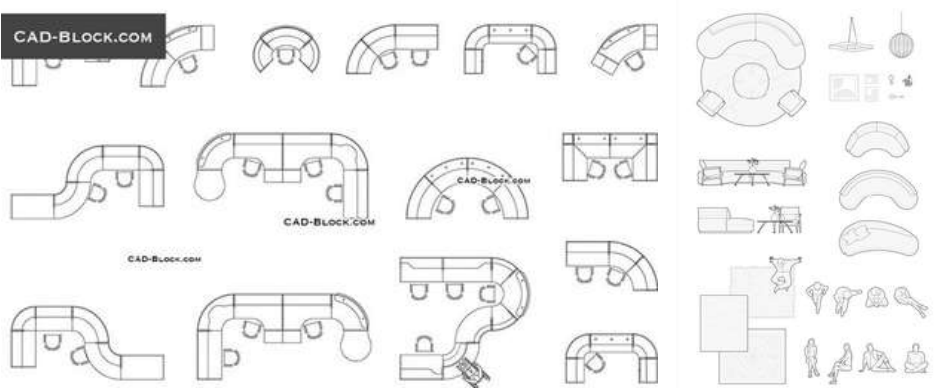


Gambar 2.28 Ilustrasi Zonasi
Sumber : Pinterest

2.3.2 Arsitektural Third Place

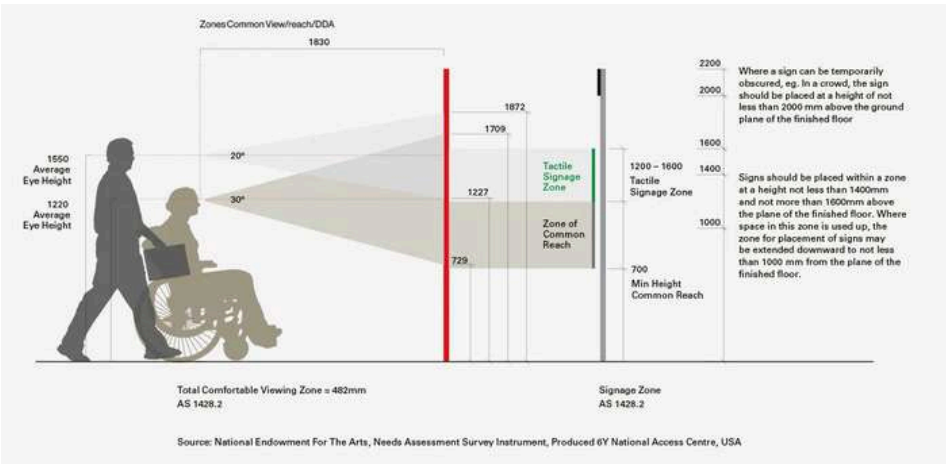
2.3.2.5 Furniture dan Penataan Interior

Antinozzi Associates (2024) menegaskan pentingnya tata letak furniture yang mendukung fleksibilitas, seperti area duduk yang dapat diatur ulang sesuai kebutuhan, serta penggunaan material dan warna yang hangat untuk menciptakan suasana yang akrab dan ramah. **Furniture dengan bentuk melengkung, seperti sofa dan kursi bulat, mendominasi tren karena memberikan kesan lembut, dinamis, dan ramah untuk semua usia. Garis lengkung mengurangi kesan kaku dan menciptakan suasana yang lebih mengalir dan nyaman. Zona duduk dibuat variatif, mulai dari sofa panjang, kursi tunggal, hingga bean bag untuk suasana santai.**



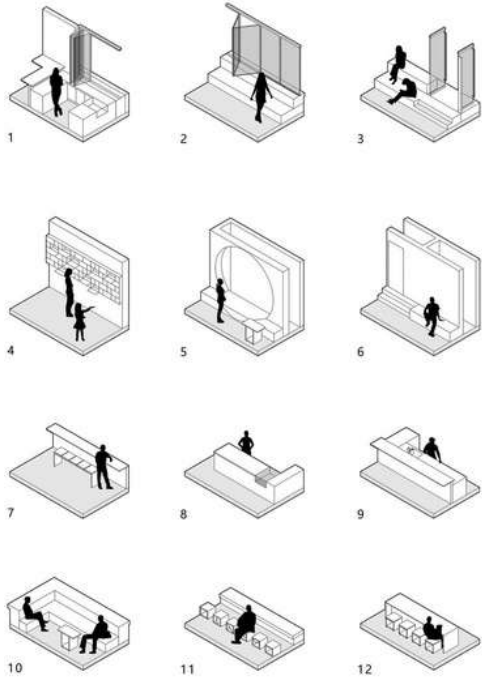
Gambar 2.29 Contoh Variasi Funiture Lengkung
Sumber : CadBlock.com

Penataan interior memperhatikan kemudahan akses dan navigasi, sehingga pengunjung mudah menemukan zona yang diinginkan dan merasa diterima di seluruh area. Serta elemen tanaman hidup, elemen air, dan material alami untuk menciptakan suasana yang menenangkan dan menyeimbangkan suasana ruang dalam dan luar.



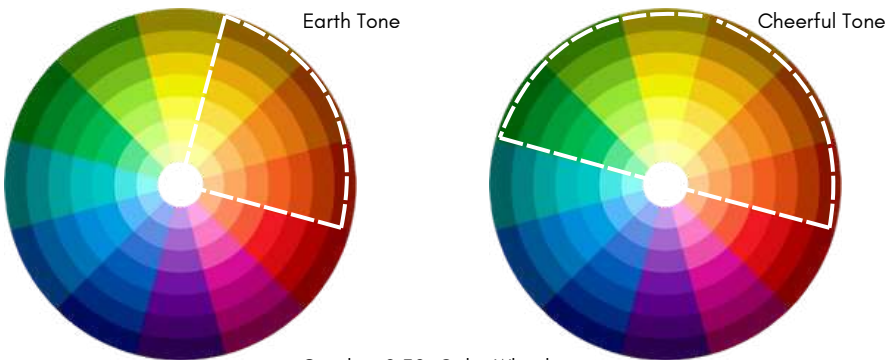
Gambar 2.30 Panduan Ukuran Signage
Sumber : National Endowment For The Arts, USA

Selain itu, penataan ruang publik dibuat bersahaja dengan menerapkan **built-in seating, wall niches, atau display shelves yang menambah rasa familiar dan identitas komunitas.** Detail ini tidak berlebihan dan menimbulkan kesan nyaman serta mengundang untuk berlama-lama (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019).



Gambar 2.31 Variasi Ruang Kreatif
Sumber : Pinterest

Penggunaan warna pada ruang tertentu memiliki manfaat dari sisi psikologi salah satunya adalah palet warna yang dominan dengan menggunakan **warna earth tone seperti beige, coklat kayu, cream, dan hijau lembut. Warna-warna ini menciptakan suasana hangat, menenangkan, dan timeless. Warna netral dipadukan dengan aksen warna bold seperti hijau zamrud atau biru navy untuk memberikan sentuhan modern dan dinamis. Selain itu, pada ruang yang membutuhkan suasana semangat dan ceria menggunakan warna cerah seperti kuning, merah dan hijau.**

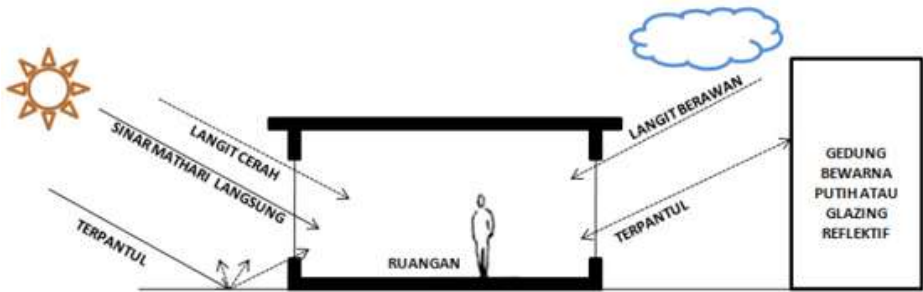


Gambar 2.32 Color Wheel
Sumber : Shutterstock

2.3.2 Arsitektural Third Place

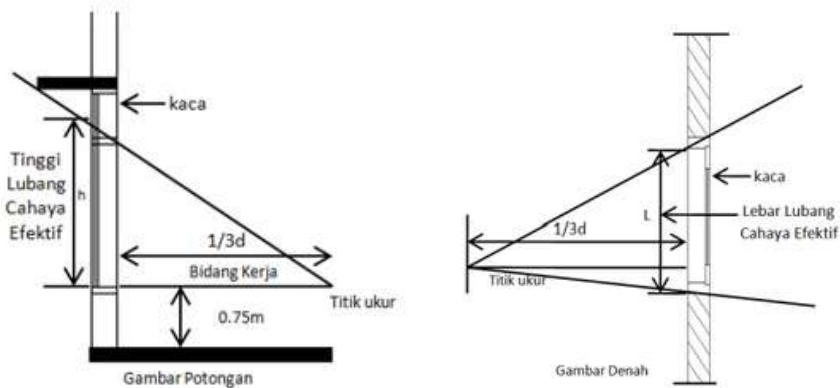
2.3.2.6 Pencahayaan Ruang

Kenyamanan visual sangat dipengaruhi oleh pencahayaan alami dan buatan dalam ruang. Menurut penelitian di Jurnal Arsitektur Sains dan Teknologi (2023) dan Jurnal Evaluasi Pencahayaan Alami (2024), **pencahayaan alami yang optimal dapat meningkatkan kenyamanan, produktivitas, dan kesehatan pengguna. Pencahayaan alami dihasilkan melalui jendela besar, skylight, dan elemen transparan yang memungkinkan cahaya matahari masuk tanpa silau.** Pencahayaan alami dapat menggantikan pencahayaan buatan sehingga mengurangi pemakaian energi dan menghemat biaya. Distribusi cahaya alami yang baik dalam ruang berkaitan langsung dengan konfigurasi arsitektural bangunan, orientasi bangunan, kedalaman, dan volume ruang. Oleh sebab itu daylight harus disebarakan merata dalam ruangan.



Gambar 2.32 Sumber Cahaya Alami
Sumber: buku Lechner, Norbert. (2001)

Suatu titik pada suatu bidang tidak hanya menerima cahaya langsung dari langit tetapi juga cahaya langit yang direfleksikan oleh permukaan di luar dan di dalam ruangan.



Gambar 2.33 Tinggi dan Lebar Cahaya Efektif
Sumber: SNI No 03-2396-2001 Tentang tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami

Untuk menjamin tercapainya suatu keadaan pencahayaan yang cukup memuaskan maka Faktor Langit (fl) titik ukur tersebut harus memenuhi suatu nilai minimum tertentu yang ditetapkan menurut fungsi dan ukuran ruangnya. **Titik ukur diambil pada suatu bidang datar yang letaknya pada tinggi 0,75 meter di atas lantai.** Bidang datar tersebut disebut bidang kerja.

Ada tiga bentuk dasar bukaan untuk memasukkan cahaya kedalam ruang yaitu sidelighting, toplighting dan atrium:

	Area of surface and angle	Glazing percentage	Depth of light penetration	Height limitation
Sidelighting	Yes	High	Limited by ceiling height	None
Toplighting	No (limited)	Low	Excellent (uniform distribution)	Yes (single story only)
Atrium	Yes	Low	Excellent (limited by aspect ratio of atria)	None

Gambar 2.34 Sumber Cahaya Alami
Sumber: buku Lechner, Norbert. (2001)

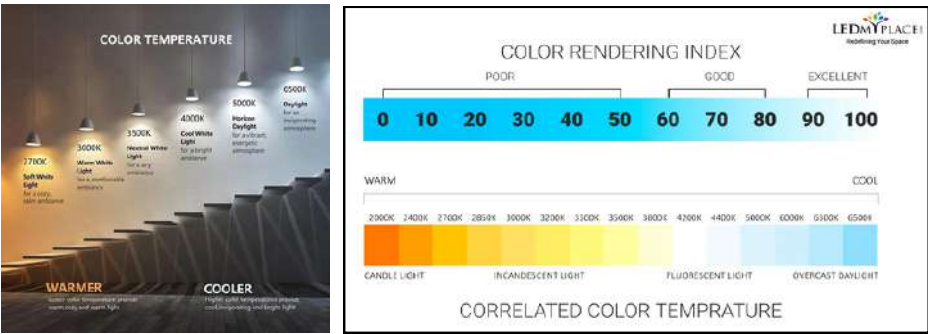
Pemilihan jenis bukaan pada bangunan sangat penting untuk mengoptimalkan pencahayaan alami, efisiensi energi, dan kenyamanan visual pengguna. **Bukaan samping (sidelighting) sangat efektif untuk ruang dengan kebutuhan cahaya tinggi dan distribusi cahaya yang dipengaruhi tinggi plafon.**

Pencahayaan yang bisa diatur memungkinkan suasana berubah sesuai kebutuhan kegiatan, dari santai hingga aktif (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019). Pencahayaan lembut biasanya dihasilkan dari lampu dengan diffuser, lampu indirect (pantulan), atau lampu dengan warna cahaya hangat (warm white). Standar SNI 03-6197-2000/2020 mengatur tingkat pencahayaan minimum sesuai fungsi ruang:

- Ruang kerja: 120-250 lux
- Ruang belajar: 250-300 lux
- Perpustakaan: 300 lux
- Area santai/sosial: 100-150 lux

Kualitas Cahaya:

- Indeks rendering warna (CRI) ≥ 80 untuk pencahayaan buatan.
- Suhu warna (warm/neutral/cool) disesuaikan dengan fungsi ruang.



Gambar 2.35 Room Color Temperature & Coloring Rendering Index
Sumber: LEDMplace

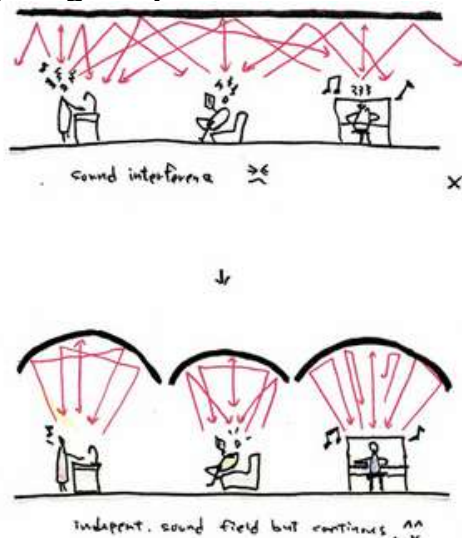
2.3.2 Arsitektural Third Place

2.3.2.7 Kenyamanan Akustik Ruang

Kenyamanan akustik pada public space Society Hub sangat penting karena setiap ruang memiliki karakteristik dan kebutuhan akustik yang berbeda. **Menurut Ching (2000), pengendalian kebisingan dapat dilakukan melalui isolasi sumber suara, penempatan denah yang tepat, serta penghilangan jalur rambatan suara melalui udara dan struktur bangunan.**

Pada Society Hub, **ruang seminar idealnya membutuhkan tingkat kebisingan rendah (sekitar 35–45 dB)** agar presentasi dan diskusi dapat berjalan tanpa gangguan, sehingga direkomendasikan penggunaan material penyerap suara seperti panel akustik, karpet, dan dinding bertekstur untuk mengurangi pantulan suara dan kebisingan eksternal. **Perpustakaan juga memerlukan suasana tenang (35–40 dB)** dengan zona baca yang terpisah dari area sirkulasi utama, serta penggunaan furnitur berlapis kain dan penyerap suara untuk meminimalkan gangguan.

Playground dan workshop, sebagai ruang dengan aktivitas lebih aktif, dapat menerima tingkat kebisingan yang lebih tinggi (40–55 dB). Material lantai yang lunak dan penggunaan elemen vegetasi dapat membantu meredam suara berisik. Sementara itu, **theater memerlukan akustik yang sangat baik** agar suara dapat terdengar jelas tanpa gema maupun interferensi suara dari luar, sehingga **penggunaan material akustik khusus, desain langit-langit yang memantulkan suara secara optimal, serta isolasi dinding sangat diperlukan.**



Gambar 2.36 Pantulan Akustik Ruang
Sumber: LEDMplace

2.3.2.8 Kenyamanan Thermal

Kenyamanan termal tidak hanya dipengaruhi oleh suhu udara, tetapi juga oleh kelembapan, kecepatan angin, temperatur radiasi, aktivitas pengguna, serta insulasi pakaian. Suhu ruang sangat dipengaruhi oleh elemen arsitektural seperti jendela, boven (roof light), dan pintu yang berperan sebagai jalur masuk aliran udara. Buka-bukaan ini memungkinkan terjadinya penghawaan alami yang memanfaatkan aliran udara dari lingkungan luar, sehingga dapat membantu menurunkan suhu dan meningkatkan kualitas udara dalam ruang. Selain itu, penghawaan buatan seperti kipas angin dan Air Conditioner (AC) tetap diperlukan, terutama pada ruang-ruang yang padat pengguna atau membutuhkan stabilitas suhu tinggi seperti perpustakaan, ruang seminar dan theater.



Gambar 2.37 Pantulan Akustik Ruang
Sumber: LEDMplace

SNI menetapkan kategori nyaman optimal pada suhu efektif 22,8–25,8°C, hangat nyaman pada 25,8–27,1°C, dan kelembapan udara relatif 40–50% (atau hingga 55–60% untuk ruang padat). Kecepatan angin yang direkomendasikan umumnya di bawah 0,2 m/s (ISO 7730) atau hingga 0,25 m/s tergantung kondisi ruang.

Pada kondisi iklim Surabaya, Secondary skin merupakan solusi efektif untuk meningkatkan kenyamanan termal di daerah iklim Surabaya yang terkenal dengan intensitas sinar matahari tinggi dan suhu udara yang panas. Dengan konsep dua lapis fasad (inner dan outer skin), secondary skin mampu mereduksi radiasi panas matahari yang masuk ke dalam bangunan, membatasi rambatan panas, serta membantu menciptakan iklim mikro yang lebih sejuk dan nyaman bagi penghuni¹³⁶. Selain itu, secondary skin juga berfungsi sebagai penahan air hujan, pelindung privasi, dan penambah nilai estetika, sehingga sangat cocok diterapkan pada bangunan publik seperti Society Hub untuk mengatasi tantangan iklim tropis dan menjaga kenyamanan pengguna secara optimal.

2.3.2 Arsitektural Third Place

2.3.2.9 Elemen Lansekap dan Ruang Luar

Taman dan area outdoor didesain sebagai ruang transisi yang mudah diakses, seperti plaza tanpa pagar, taman komunitas, dan area bermain yang interaktif. Elemen lansekap ini mendukung suasana playful dan ramah, serta memperkuat koneksi antara ruang dalam dan luar (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019).

2.3.2.10 Material

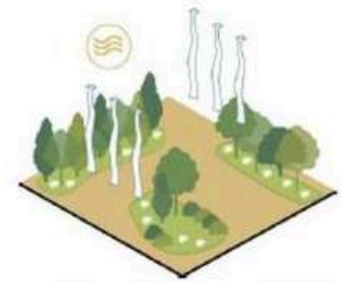
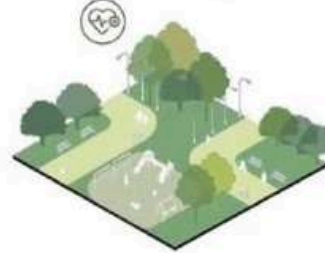
Penggunaan material alami seperti **kayu, bata dan beton** yang tidak berlebihan, menciptakan suasana bersahaja dan hangat. Material ini memberi tekstur yang menyenangkan dan tidak mewah secara berlebihan, sehingga memperkuat nuansa humble dan ramah. Warna-warna netral dan finishing yang tidak glossy memperkuat kesan alami dan bersahaja (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019).

LIFE - WELL - BALANCE

APPROACH : LEED AND WELL



IMPROVE AIR QUALITY



PROVIDE THERMAL COMFORT



SUPPORT URBAN LIFE



ENHANCE SENSORY

INCREASE BIO-DIVERSITY



UNIVERSAL DESIGN

Gambar 2.38 Skematik Microclimate
Sumber: Pinterest

2.3.3 Variable Prinsip Third Place

Berdasarkan aspek-aspek yang terintegrasi satu sama lain, third place menjadi ruang publik yang efektif untuk mendukung interaksi sosial, pertumbuhan individu dan keberlanjutan masyarakat dalam jangka panjang. Oleh karena itu, variable desain arsitektur dengan prinsip third place dijabarkan sebagai berikut :

Variable	Sub-Variable	Tolak Ukur (Muchlis, 2007; Nugraha Putra, 2019)
Zona Netral	Massa & Fasad Layout & Zonasi Sirkulasi dan Aksesibilitas Elemen Lanskap dan Ruang Luar	Bentuk massa yang terbuka dan mengundang, fasad transparan dengan banyak bukaan Area publik tanpa sekat di zona depan, transisi privasi dari publik ke semi-privat Sirkulasi tanpa checkpoint formal, tanpa batasan akses Ruang transisi antara jalan dan bangunan tanpa batasan
Tanpa Kasta	Layout & Zonasi Sirkulasi dan Aksesibilitas Material dan Finishing Furniture dan Penataan Interior	Layout melingkar atau radial tanpa hierarki spasial Jalur sirkulasi tanpa perbedaan level yang signifikan Furniture komunal tanpa perbedaan kualitas atau eksklusivitas Material yang konsisten di seluruh ruang tanpa perbedaan kualitas
Interaksi	Layout & Zonasi Program Ruang Furniture dan Penataan Interior Pencahayaayan dan Akustik	Zonasi yang menciptakan clusters percakapan dengan berbagai ukuran Ruang-ruang dengan akustik yang mendukung percakapan Penataan tempat duduk face-to-face, booth percakapan Akustik yang meredam noise dengan NRC tinggi
Aksesibilitas	Massa dan Fasad Sirkulasi dan Aksesibilitas Program Ruang Elemen Lansekap dan Ruang Luar	Multiple entry points, fasad yang jelas menunjukkan akses masuk Ramp universal (kemiringan 1:12), koridor lebar (min 180cm), way-finding intuitif Ruang multifungsi yang bisa beradaptasi untuk berbagai kegiatan Hardscape dan softscape yang mudah diakses semua orang
Low Profile	Massa dan Fasad Material dan Finishing Pencahayaayan dan Akustik	Skala bangunan manusiawi, fasad sederhana tanpa ornamentasi berlebihan Material ekspos, alami dan tidak mewah (kayu, bata, beton) Pencahayaayan ambient yang tidak berlebihan, non-glossy
Homy	Massa dan Fasad Furniture dan Penataan Interior Material dan Finishing Pencahayaayan dan Akustik	Penggunaan elemen fasad yang familiar dan tidak intimidatif Furniture ergonomis dengan cushion nyaman Material hangat dan tekstur yang tactile Warm lighting (2700-3000K) untuk kenyamanan
Playful Mood	Layout dan Zonasi Program Ruang Material dan Finishing Pencahayaayan dan Akustik Elemen Lansekap dan Ruang Luar	Area fleksibel untuk kegiatan komunal dan games Program ruang untuk aktivitas sosial dan rekreatif Material interaktif yang bisa dimodifikasi Pencahayaayan yang bisa diatur untuk berbagai suasana Elemen lansekap interaktif dan area bermain outdoor
Para Pelanggan Tetap	Layout dan Zonasi Program Ruang Furniture dan Penataan Interior	Zona-zona khusus di tepi untuk pengunjung tetap Ruang komunitas dan area untuk kelompok reguler Sudut favorit yang nyaman untuk kunjungan lama

Tabel 2.1 Variable Prinsip Third Place diolah oleh Penulis, 2025

2.3 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.3.4 Sasaran Pengguna Society Hub

Berdasarkan Demografi Sosial-Ekonomi

Valentine (2008) dalam *Living with Difference* mengidentifikasi bahwa keberhasilan society hub dalam menarik publik yang beragam (diverse publics) bergantung pada kombinasi strategis antara layanan universal (aksesibel untuk semua kelompok) dan layanan spesifik (ditujukan untuk kebutuhan kelompok tertentu). Lofland (2017) dalam *The Public Realm* memperkuat argumen ini dengan menemukan bahwa **society hub yang inklusif mampu menarik pengunjung dari minimal 3 kelompok pendapatan berbeda (rendah, menengah, tinggi) dengan proporsi yang seimbang (tidak lebih dari 60% dari satu kelompok).**

Untuk mencapai keseimbangan ini, **desain arsitektur harus menghindari hierarki spasial yang mempertegas perbedaan kelas**, seperti pemisahan area eksklusif atau fasilitas yang hanya terjangkau bagi kelompok tertentu. Sebaliknya, tata ruang yang fleksibel—misalnya, area duduk campur atau zona multifungsi—dapat mendorong interaksi lintas kelompok.

Berdasarkan Usia dan Generasi

Studi Biggs dan Carr (2015) menemukan bahwa **society hub yang berhasil menarik empat kelompok generasi atau lebih (misalnya: anak-anak, remaja, dewasa, lansia) memiliki minimal tiga zona aktivitas berbeda dengan tingkat stimulus yang bervariasi.**

Sistem time-sharing memungkinkan ruang multifungsi digunakan secara bergantian oleh kelompok usia berbeda. penelitian Pozzoni (2023) di Inggris, di mana intergenerational hubs dengan desain inklusif mampu mengurangi isolasi sosial lansia hingga 40% sekaligus meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan komunitas.

Berdasarkan Status Residensi dan Mobilitas

Morrill et al. (2011) menemukan bahwa **society hub di area urban yang sukses menarik campuran 40-60% pengguna lokal dan 60-40% pengunjung dari area lain**, menciptakan "overlapping spheres of familiarity and novelty." **Kehadiran pengguna lokal memberikan rasa kontinuitas dan keakraban, sementara kehadiran pengunjung dari area lain membawa perspektif baru dan inovasi.**

Berdasarkan Motivasi Penggunaan

Carmona (2019) dalam "Principles for Public Space Design" mengklasifikasikan pengguna ke dalam dua kategori utama: purposive users yang mencari fungsi spesifik dan serendipitous users yang menginginkan pengalaman sosial yang tak terduga.

Penelitian Low (2017) dalam "Spatializing Culture" mengidentifikasi **empat kelompok motivasi penggunaan: fungsional, sosial, personal, dan simbolik.** Setiap kelompok ini memiliki implikasi desain yang berbeda. Misalnya, untuk **pengguna fungsional, desain harus menyediakan fasilitas yang efisien dan mudah diakses**, sementara untuk **pengguna sosial, ruang harus dirancang untuk mendorong interaksi dan kolaborasi.** Pengguna dengan motivasi personal mungkin mencari ruang yang memberikan kenyamanan dan privasi, sedangkan **pengguna simbolik akan tertarik pada elemen desain yang mencerminkan identitas budaya atau nilai-nilai komunitas.**

2.4 KAJIAN PRESEDEN THIRD PLACE

2.4.1 Taman Ismail Marzuki, Jakarta

- Architects: Andra Matin (Revitalisasi)
- Area: 72.551 m²
- Year: Juni 2021



Interaksi sebagai Aktivitas Utama

Area terbuka dan ruang duduk di TIM mendorong percakapan dan interaksi sosial. Ruang-ruang ini dirancang untuk menjadi tempat berkumpul dan berdiskusi bagi komunitas.



Tanpa Kasta

Ruang-ruang seperti perpustakaan, galeri, dan teater dirancang untuk digunakan oleh siapa saja, menciptakan lingkungan yang eksklusif.



Zona Netral

TIM menyediakan ruang yang dapat diakses oleh semua kalangan tanpa memandang status sosial atau ekonomi.

Gambar 2.39 Masterplan Taman Ismail Marzuki, Jakarta
Sumber : Constructionplusasia

Suasana Santai (Low Profile)

Desain arsitektur TIM menciptakan suasana yang santai dan tidak formal. Penggunaan material dan pencahayaan alami memberikan kenyamanan bagi pengunjung.



Rumah Kedua

TIM menjadi tempat di mana pengunjung merasa nyaman dan betah. Ruang-ruang yang dirancang dengan baik menciptakan suasana seperti di rumah sendiri.



2.4.1 Taman Ismail Marzuki, Jakarta



Aksesibilitas dan Kenyamanan

Selasar dirancang dengan ukuran luas dan terbuka sebagai wadah untuk para komunitas dan pelaku seni menuangkan kreativitas.



Aksesibilitas universal dengan menerapkan ramp yang memudahkan para lansia dan disabilitas, namun juga menambah nilai estetika pada bagian eksterior.



Suasana Bermain (Playful Mood)

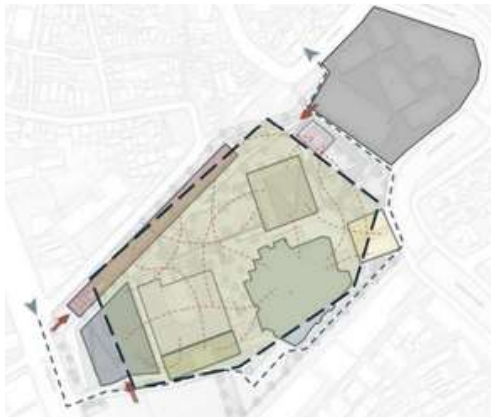
TIM menyediakan ruang-ruang yang mendorong kreativitas dan ekspresi diri. Area seperti galeri seni dan ruang pertunjukan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan.

Pengunjung Tetap

Area Gallery dan tempat pameran di TIM merupakan bagian dari memfasilitasi pengunjung tetap yang mencintai seni dan kebudayaan.



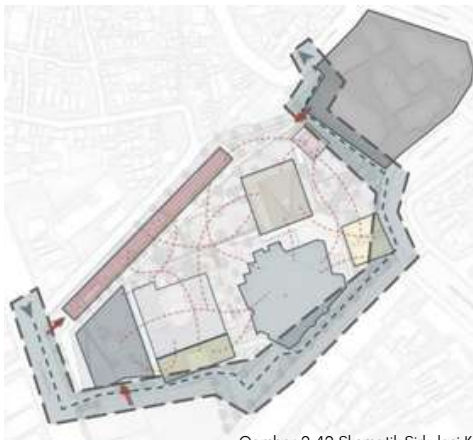
Gambar 2.40 Masterplan Taman Ismail Marzuki, Jakarta
Sumber : Constructionplusasia



Gambar 2.41 Skematik Sirkulasi Pengguna
Sumber : Yemima Kerenhapukh (2023)

Sirkulasi Pengguna

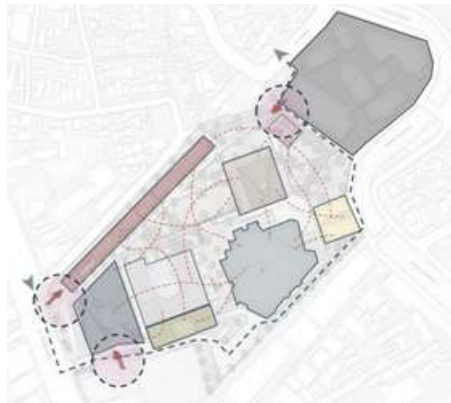
Jalur pejalan kaki dikelilingi taman hijau (menjadi ruang netral tanpa hierarki sosial). Area terbuka juga dijadikan tempat untuk latihan marching band, dance serta musik membuat suasana di kawasan jadi hidup.



Gambar 2.42 Skematik Sirkulasi Kendaraan
Sumber : Yemima Kerenhapukh (2023)

Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan terdapat pada satu jalur yang sama. Jalur ini difungsikan untuk kendaraan pengunjung (parkir maupun drop off), jalur pemadam kebakaran, dan loading dock barang.



Entrance

Letak TIM yang diapit berbagai akses jalan membuat bangunan ini mudah dijangkau dari berbagai sisi.

Gambar 2.43 Skematik Entrance
Sumber : Yemima Kerenhapukh (2023)

2.4.1 Taman Ismail Marzuki, Jakarta

Lesson Learnt

- Desain ruang publik harus mengedepankan keterbukaan dan aksesibilitas : TIM menunjukkan bahwa keterbukaan ruang, baik fisik maupun sosial, menjadi kunci agar ruang publik digunakan berbagai kalangan serta menjawab kebutuhan kontemporer masyarakat urban, dari rekreasi hingga pendidikan informal.
- Zona netral penting untuk membangun konektivitas sosial lintas latar belakang : desain tanpa batas eksklusif, plaza dan area galeri menjadi tempat interaksi sosial informal.
- Fleksibilitas program kegiatan mendukung keberlanjutan ruang publik : Aktivitas seni, budaya, dan edukasi yang berlangsung rutin menciptakan “pengunjung tetap” dan rasa memiliki terhadap tempat.
- Arsitektur yang santai dan tidak intimidatif mendorong kenyamanan dan partisipasi : TIM menggunakan pendekatan low-profile: material alami, pencahayaan lembut, dan ruang-ruang berskala manusia.
- Integrasi RTH memperkuat kualitas ruang dan kenyamanan iklim mikro : Pepohonan rindang, ruang terbuka, dan koneksi antar ruang luar-dalam menciptakan suasana “rumah kedua”.



Gambar 2.44 Taman Ismail Marzuki
Sumber : Pinterest

2.4.2 Green Square Library and Plaza, Sydney

- Architects: Studio Hollenstein
- Area: 8.500 m²
- Year: 2018



Zona Netral

menyediakan ruang publik terbuka dan fleksibel yang dapat diakses siapa pun tanpa syarat keanggotaan atau biaya masuk.



Tanpa Kasta

Fasilitas seperti ruang baca, laboratorium teknologi, dan area anak-anak tersedia untuk semua kalangan tanpa diskriminasi.



Pengunjung Tetap

Sejak dibuka, ruang ini langsung diadopsi oleh warga lokal sebagai tempat berkumpul, belajar, dan beraktivitas, sehingga terbentuk komunitas pengguna tetap yang beragam. Adanya program komunitas, klub baca, dan kegiatan rutin memperkuat peran pengunjung tetap

Suasana Santai (Low Profile)

Dengan menempatkan perpustakaan di bawah tanah dan menghadirkan plaza terbuka, suasana menjadi santai, ramah, dan tidak mengintimidasi. Desain interior yang hangat dan penggunaan material alami menciptakan suasana yang santai dan tidak mengintimidasi, mendorong pengunjung untuk merasa nyaman dan betah.



Rumah Kedua

Kombinasi antara fasilitas yang lengkap, suasana yang nyaman, dan komunitas yang aktif menjadikan Green Square Library and Plaza sebagai tempat yang dirasakan seperti rumah kedua oleh banyak pengunjung.



Interaksi sebagai Aktivitas Utama

menyediakan banyak area duduk, ruang terbuka, dan sudut-sudut privat yang mendukung percakapan informal, diskusi kelompok, maupun interaksi spontan antarwarga. Auditorium dan ruang komunitas juga mendukung kegiatan diskusi, presentasi, dan acara komunitas



Suasana Bermain (Playful Mood)

Banyak elemen desain yang playful seperti niche warna-warni untuk anak, dan rea bermain anak, taman air, dan furnitur interaktif di plaza menambahkan elemen kesenangan dan kreativitas, menjadikan tempat ini menyenangkan bagi semua usia.

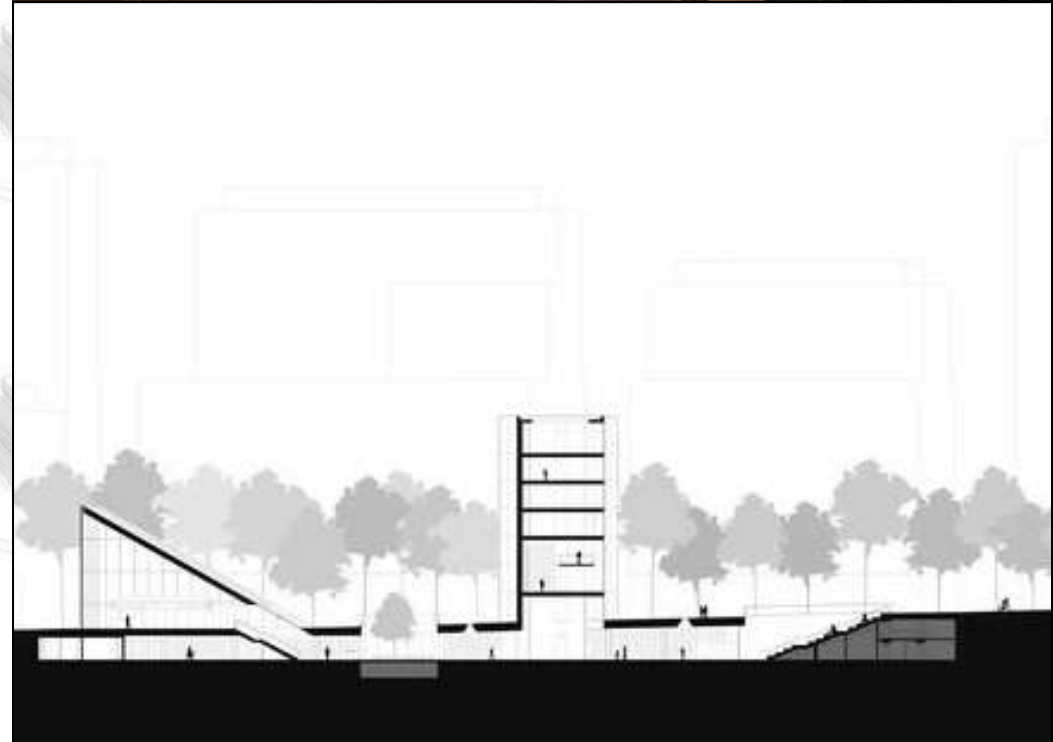


Gambar 2.45 Siteplan Green Square Library and Plaza, Sydney
Sumber : Archdaily.com

2.4.2 Green Square Library and Plaza, Sydney

Aksesibilitas dan Akomodasi

Lokasi Green Square Library and Plaza sangat strategis di tengah kawasan urban baru, mudah diakses pejalan kaki, transportasi umum, dan ramah difabel. Ruang luar dan dalam didesain tanpa hambatan fisik berarti, sehingga semua orang dapat mengaksesnya dengan mudah kapan saja



Lesson Learnt

- Pentingnya Ruang Netral yang Terbuka untuk Semua
- Fasilitas yang ramah bagi semua kalangan, termasuk anak-anak, lansia, dan difabel, serta mudah dijangkau dengan transportasi umum, meningkatkan partisipasi masyarakat dan menjadikan ruang lebih hidup dan bermakna.
- Desain ruang yang memfasilitasi percakapan informal dan kegiatan komunitas memperkuat ikatan sosial dan rasa kebersamaan. Area duduk yang nyaman, ruang komunitas, dan plaza multifungsi menjadi kunci keberhasilan.

2.4.3 Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani

- Architects: Renzo Piano Building Workshop
- Area: 8.500 m²
- Year: 2016



Zona Netral

Tidak ada batasan yang membatasi siapa yang boleh hadir, sehingga SNFCC menjadi ruang yang benar-benar milik bersama. Hal ini sangat penting di konteks Athena yang memiliki sejarah sosial dan politik yang kompleks, di mana ruang-ruang publik yang inklusif dapat meredam ketegangan sosial dan memperkuat kohesi komunitas.



Tanpa Kasta

Dari perpustakaan, opera, taman, hingga area bermain anak dan kanal air, semuanya dirancang agar inklusif bagi berbagai kelompok usia dan kebutuhan, termasuk aksesibilitas bagi penyandang disabilitas



Interaksi sebagai Aktivitas Utama

berbagai acara seperti konser gratis, festival, dan pertunjukan seni secara rutin diadakan untuk mendorong pertemuan dan percakapan antar masyarakat

Pengunjung Tetap

Program komunitas, klub baca, kelas olahraga, hingga kegiatan seni menciptakan basis pengunjung tetap yang membangun karakter dan dinamika sosial di tempat ini



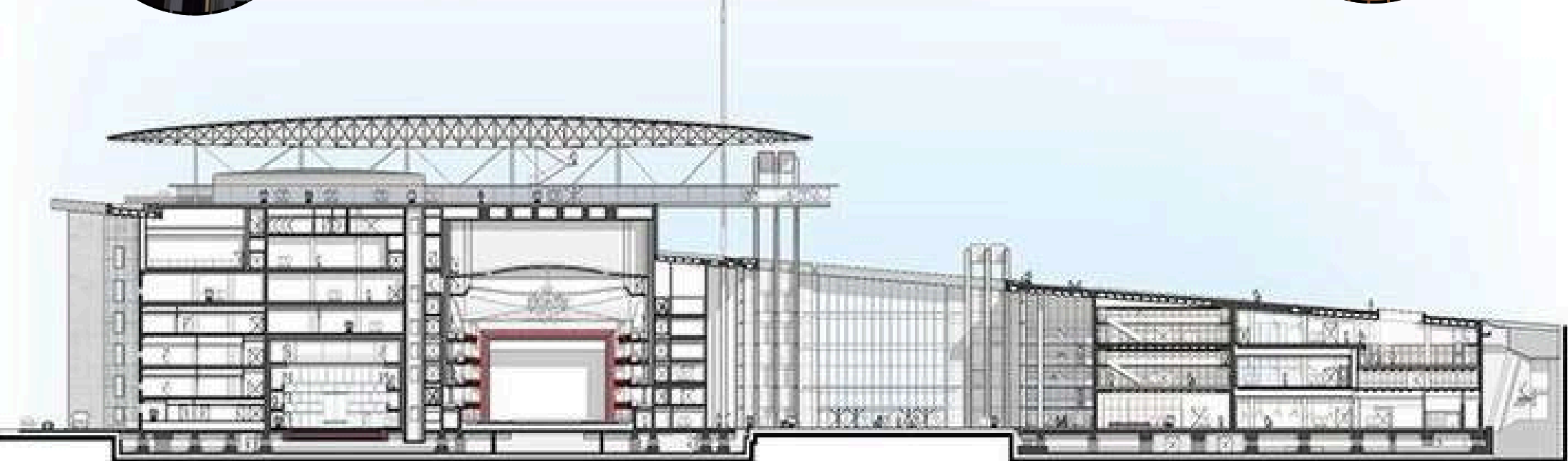
Suasana Santai (Low Profile)

Desain lanskap menyerupai bukit buatan yang ramah dan mengundang, serta banyak ruang informal untuk duduk, berjalan, atau bermain, menciptakan suasana santai dan tidak mengintimidasi



Suasana Bermain (Playful Mood)

Kanal yang dapat digunakan untuk aktivitas air, playground anak-anak, area piknik, serta ruang terbuka yang fleksibel untuk pertunjukan dan festival menghidupkan suasana.



Gambar 2.47 Potongan Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani
Sumber : Archdaily.com

2.4.3 Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani

Aksesibilitas dan Komoditas

Terletak di Kallithea yang strategis dan terhubung dengan transportasi umum (termasuk stasiun metro yang direncanakan). Taman dan fasilitasnya terbuka sepanjang tahun, dengan jam operasional yang luas dan tanpa biaya masuk untuk area publik

Rumah Kedua

Banyak warga Athena yang menganggap SNFCC sebagai “ruang tamu kota” atau rumah kedua, tempat mereka bisa beristirahat, belajar, berolahraga, atau bersosialisasi. Rasa kepemilikan ini tumbuh karena ruang yang nyaman, aman, dan mendukung berbagai aktivitas sehari-hari

Lesson Learnt

- Pentingnya kolaborasi publik-swasta dalam menciptakan ruang publik yang berkelanjutan dan inklusif, seperti yang ditunjukkan oleh kemitraan SNFCC dengan pemerintah Yunani dan Stavros Niarchos Foundation
- Desain arsitektur yang mengintegrasikan fungsi sosial, budaya, dan lingkungan mampu menciptakan ruang publik multifungsi yang hidup dan relevan bagi masyarakat modern
- Program komunitas dan edukasi yang berkelanjutan sangat krusial untuk menjaga vitalitas dan relevansi ruang publik sebagai third place sejati
- Aksesibilitas dan inklusivitas harus menjadi prioritas utama agar ruang publik dapat menjadi titik temu sosial yang efektif dan demokratis



2.4.3 Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani

SNFCC tidak hanya berfungsi sebagai pusat budaya dengan keberadaan National Library of Greece dan Greek National Opera, tetapi juga sebagai taman kota luas (210.000 m²) yang menyediakan ruang terbuka hijau, jalur pejalan kaki, kanal air, dan fasilitas olahraga.

zona budaya (opera)

zona rekreasi (taman, kanal, ruang terbuka)

zona edukasi (perpustakaan)

Gambar 2.49 Siteplan Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani
Sumber : Archdaily.com

Layout

Bangunan utama terintegrasi dengan lanskap buatan berupa bukit landai yang menghubungkan kota dengan laut, menciptakan transisi alami dari ruang urban ke ruang hijau.

Material

Material utama yang digunakan adalah kaca, beton, dan baja ringan, dipilih untuk menciptakan kesan modern, transparan, dan berkelanjutan. Finishing interior menonjolkan warna-warna netral dan material alami, menciptakan suasana hangat dan ramah.

Massa dan Fasad

SNFCC menampilkan massa bangunan yang monumental namun tetap bersifat terbuka dan mengundang. Fasad bangunan didominasi kaca dan elemen horizontal ringan, menciptakan transparansi visual antara interior dan eksterior. Kanopi besar di atap, yang juga berfungsi sebagai panel surya, menjadi ikon visual sekaligus penanda keberlanjutan

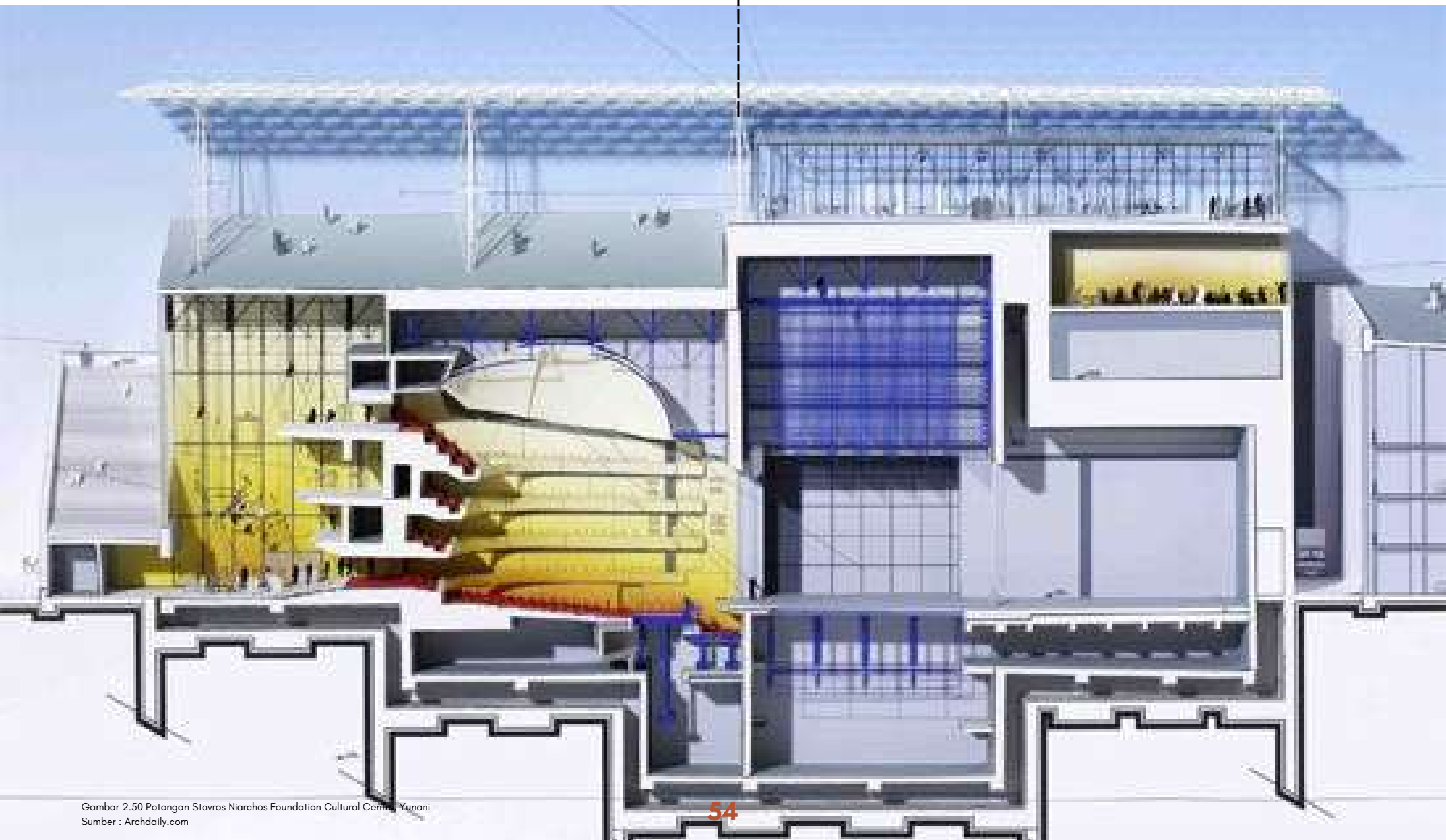
2.4.3 Stavros Niarchos Foundation Cultural Centre, Yunani

Stavros Niarchos Park menjadi elemen lanskap utama, menghadirkan taman Mediterania dengan spesies tanaman lokal, jalur pejalan kaki, kanal air, dan ruang terbuka multifungsi. Lanskap ini tidak hanya memperbaiki kualitas lingkungan dan iklim mikro, tetapi juga menyediakan ruang sosial yang luas untuk aktivitas komunitas, festival, dan rekreasi harian. Kanal air juga berfungsi sebagai pengendali banjir dan penambah estetika kawasan

Desain arsitektur dan lanskapnya mengutamakan efisiensi energi, penggunaan panel surya di atap, serta pemanfaatan flora lokal di taman yang merefleksikan ekologi Mediterania.

Lesson Learnt

- Integrasi Multifungsi : SNFCC menggabungkan fungsi budaya (perpustakaan, opera), edukasi, rekreasi, dan ruang hijau dalam satu kawasan terpadu, menciptakan society hub yang kaya aktivitas dan inklusif.
- Akses Terbuka dan Inklusif : Ruang publik yang mudah diakses oleh semua kalangan tanpa biaya, termasuk fasilitas ramah difabel, memperkuat keterlibatan masyarakat luas.
- Keberlanjutan Lingkungan : Desain dan pengelolaan SNFCC mengedepankan efisiensi energi, penggunaan panel surya, pengelolaan air, dan taman hijau yang mendukung ekologi lokal, menjadikannya society hub ramah lingkungan.



2.4.4 Springvale Community Hub, Australia



Gambar 2.51 Springvale
Sumber : Archdaily

- Architects: Lyons
- Area: 3800 m²
- Year: 2020

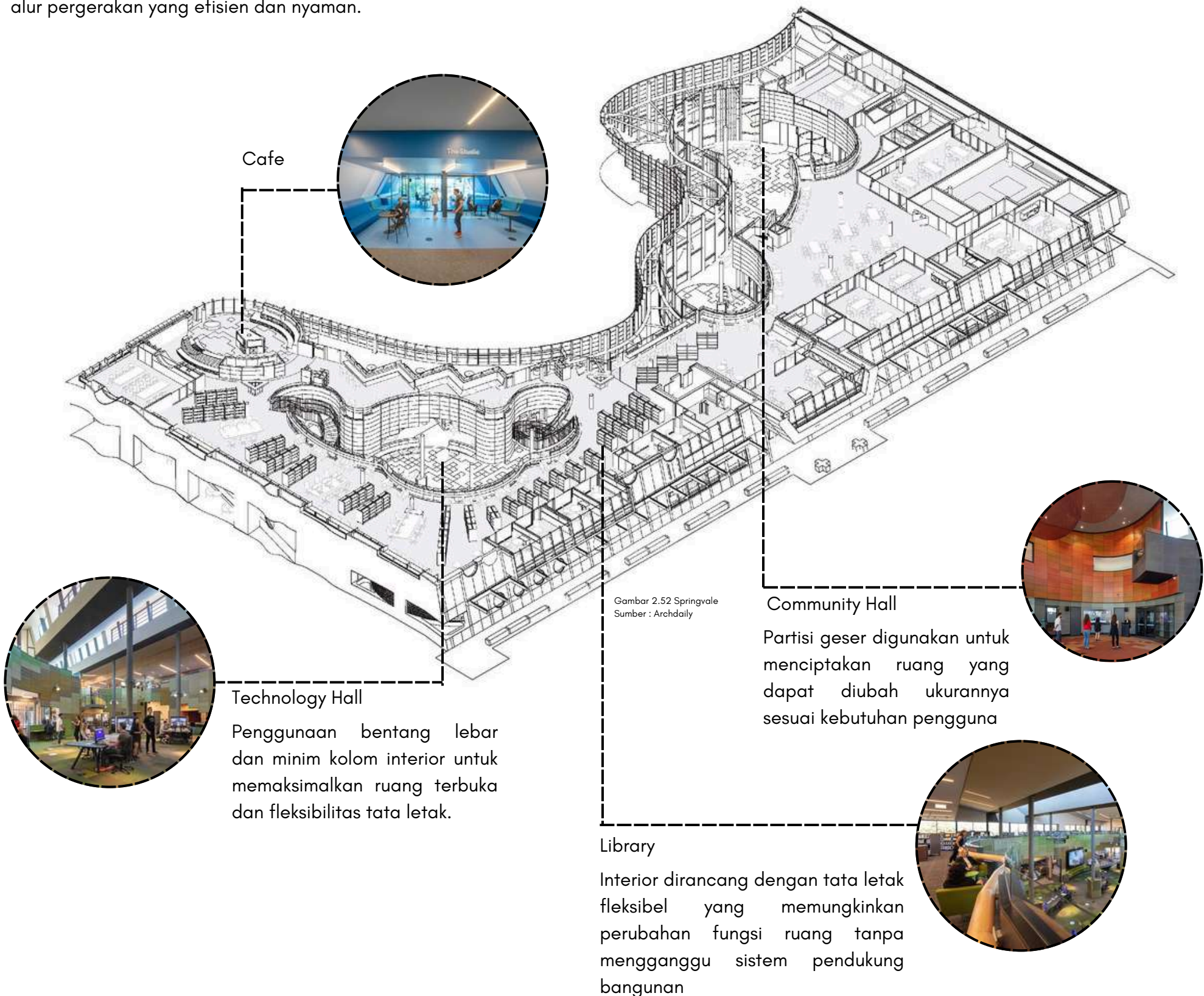
Inklusivitas Multikultural: Hub ini mencerminkan keberagaman budaya masyarakat Springvale, yang terdiri dari lebih dari 99 kelompok etnis, termasuk komunitas Vietnam yang besar

Keberlanjutan: Desain menggunakan prinsip holistik keberlanjutan dengan pencapaian 6-Star Green Star Rating dan emisi nol bersih.

Respons Konteks Lokal: Setiap sisi fasad dirancang untuk mencerminkan aspek berbeda dari lingkungan urban Springvale, seperti warna bendera nasional komunitas setempat dan bentuk atap khas suburban

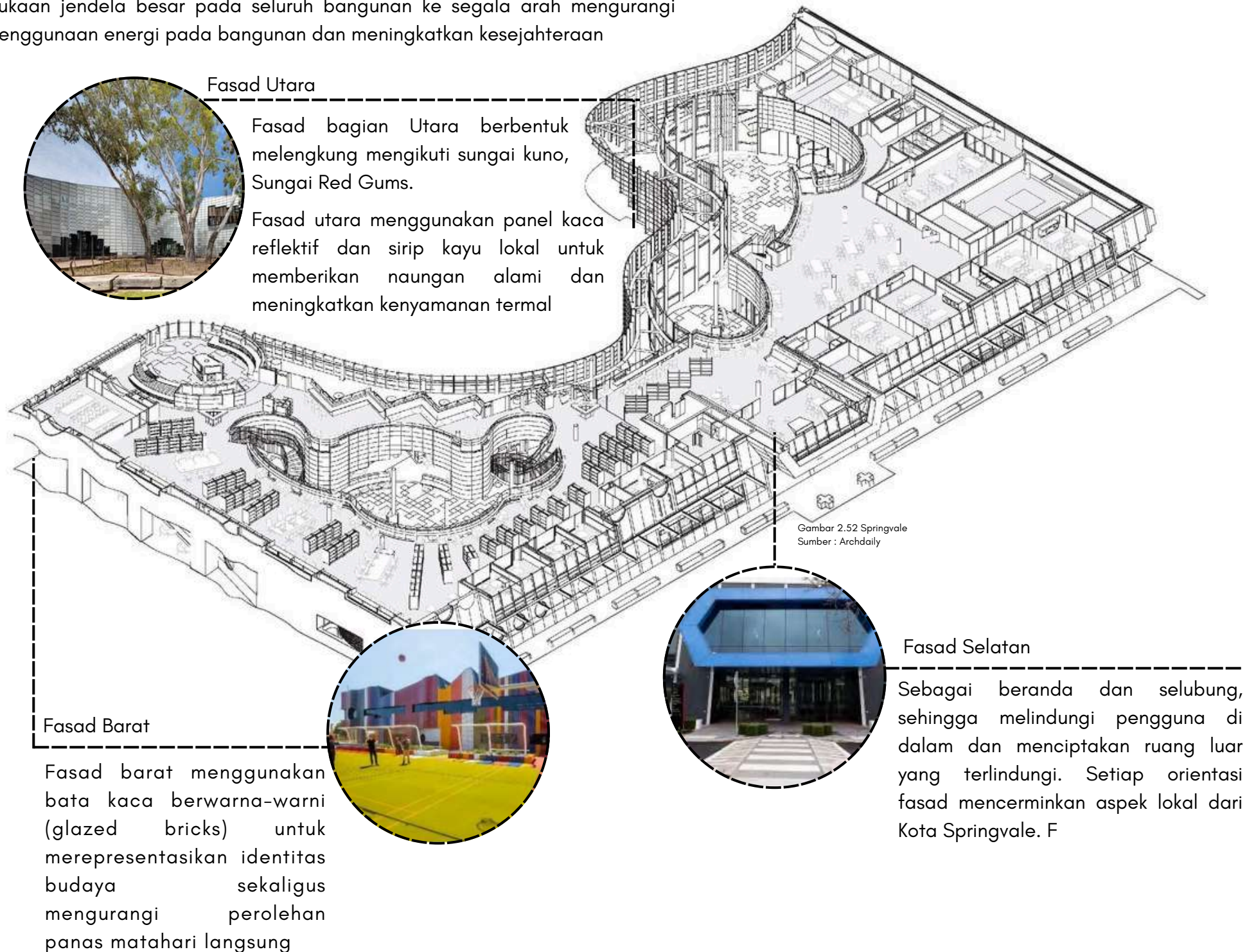
2.4.4 Springvale Community Hub, Australia

Konfigurasi jalur sirkulasi dalam desain ini bersifat linier, dengan hubungan jalur dan ruang yang menembus area utama, seperti foyer dan lounge. Bentuk ruang sirkulasi mencakup tangga, foyer, dan lounge, yang dirancang untuk mendukung alur pergerakan yang efisien dan nyaman.



2.4.4 Springvale Community Hub, Australia

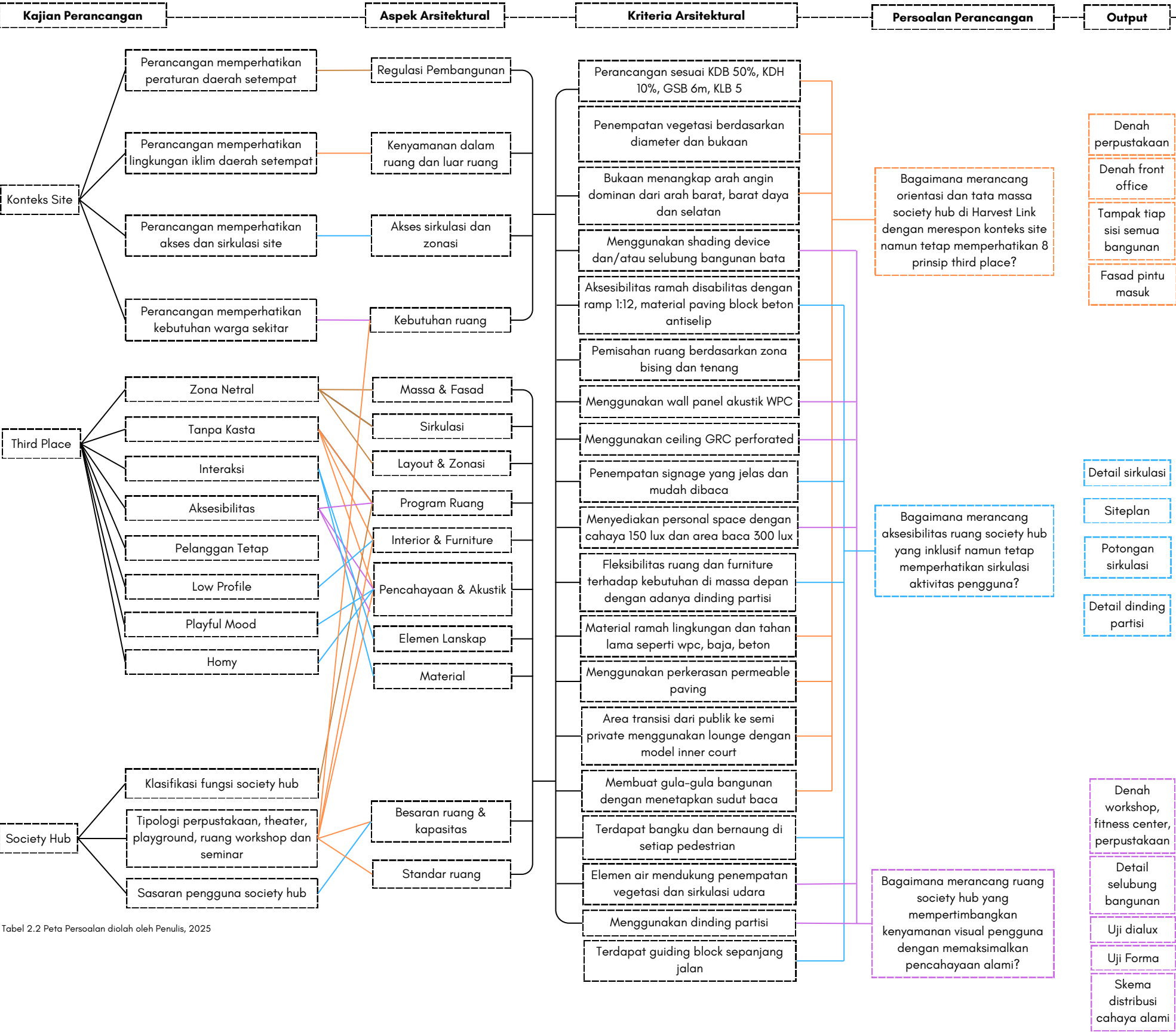
Bukaan jendela besar pada seluruh bangunan ke segala arah mengurangi penggunaan energi pada bangunan dan meningkatkan kesejahteraan



Lesson Learnt

- Partisipasi Komunitas: Desain harus mencerminkan identitas dan kebutuhan masyarakat untuk meningkatkan rasa memiliki.
- Fleksibilitas Ruang: Ruang harus adaptif tanpa renovasi besar agar tetap fungsional.
- Pelestarian Alam: Integrasi ruang hijau mendukung kualitas lingkungan dan manfaat ekologis.
- Interaksi Sosial: Ruang publik terbuka harus nyaman dan menarik untuk semua.

Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di Surabaya
Dengan Pendekatan Third Place



Tabel 2.2 Peta Persoalan diolah oleh Penulis, 2025



Harvest Link Society Hub

BAB 3

Pemecahan Persoalan Perancangan

"Innovation comes from the ability to transform clear understanding of problems into creative and practical solutions."
— Herbert Simon, The Sciences of the Artificial.

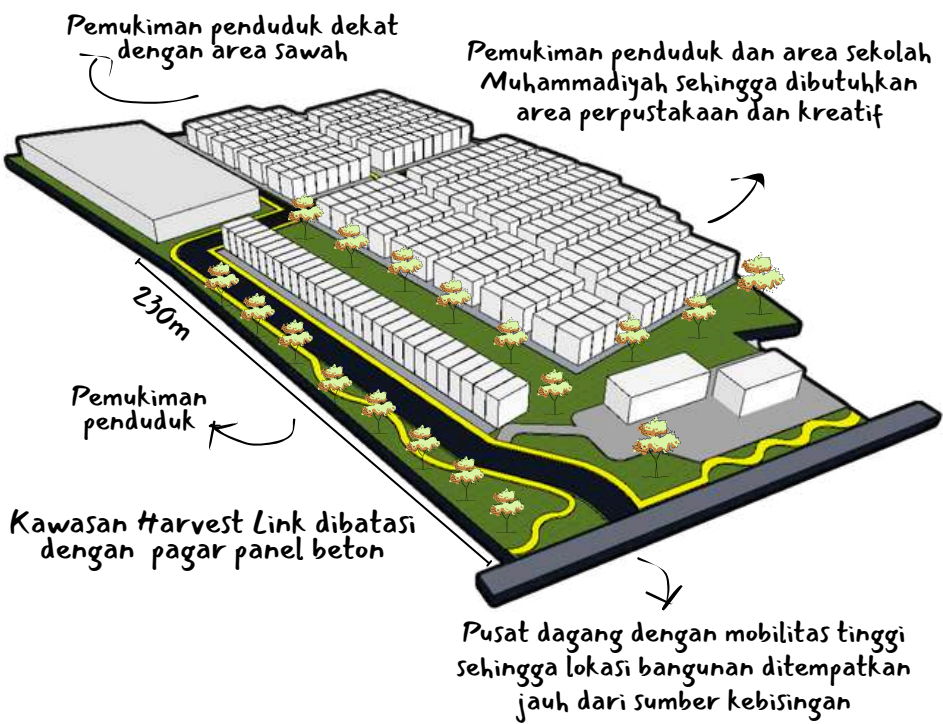
3.1 EKSPLORASI TAPAK

3.1.1 Analisis Konteks Site

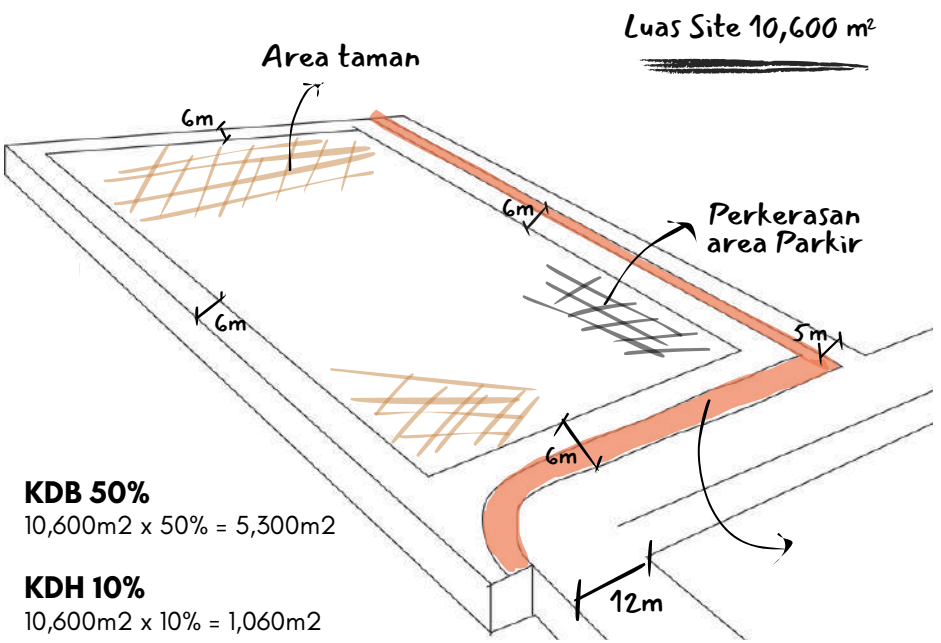
Lokasi yang akan dirancang untuk Society Hub berada di kawasan Harvest Link, kecamatan Karang Pilang, Surabaya. Site berada di kawasan padat penduduk dengan iklim tropis panas. Koordinat site adalah -7.331184°, 112.702565°.



Respon Lingkungan Sekitar



Respon Regulasi Kawasan

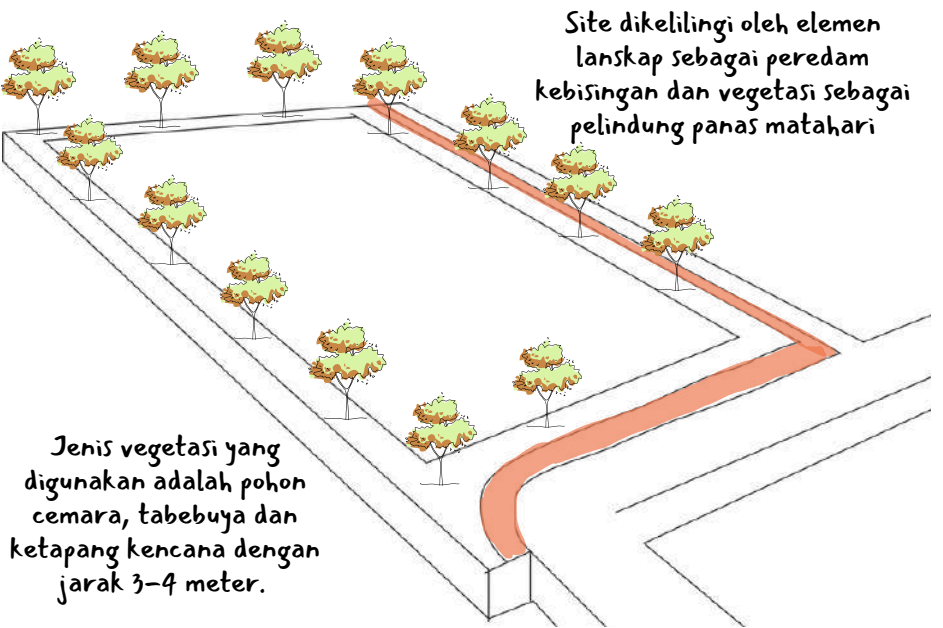


KDB 50%
 $10,600\text{m}^2 \times 50\% = 5,300\text{m}^2$

KDH 10%
 $10,600\text{m}^2 \times 10\% = 1,060\text{m}^2$

GSB 6m

KLB 5



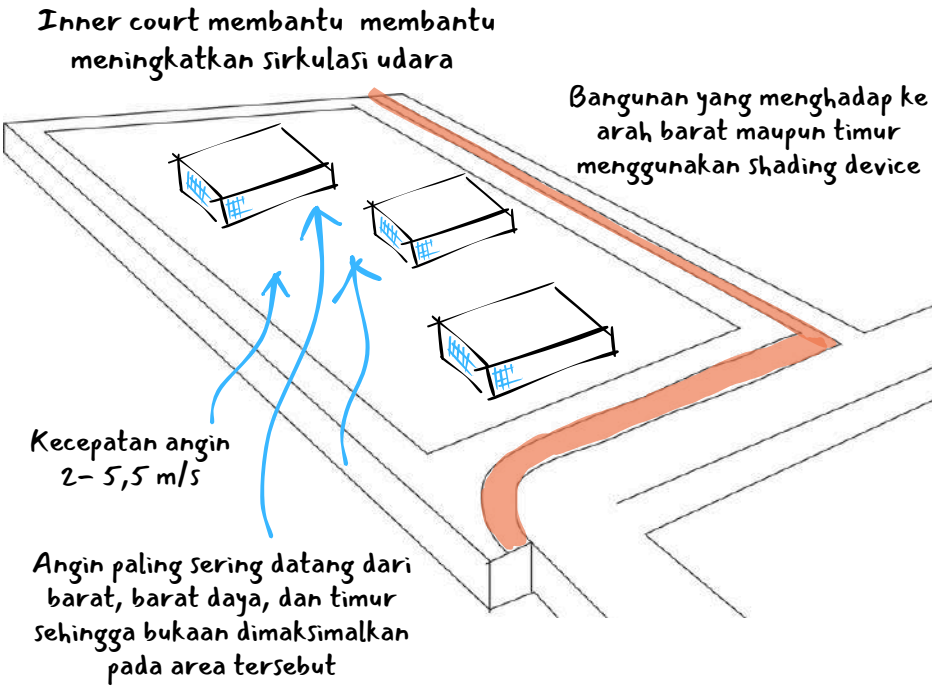
Jenis vegetasi yang digunakan adalah pohon cemara, tabebuaya dan ketapang kencana dengan jarak 3-4 meter.

Pohon tersebut tahan terhadap panas dan sangat cocok dengan iklim di Surabaya sekaligus mampu mempercantik kawasan.

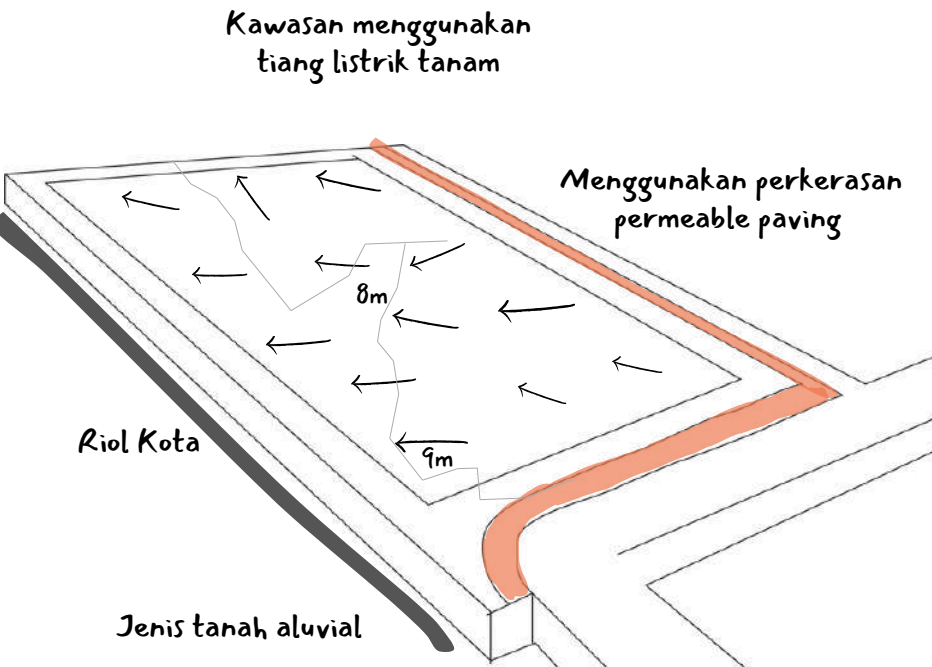
Gambar 3.1 Skematik Analisis Konteks Site
Sumber : Penulis

3.1.1 Analisis Konteks Site

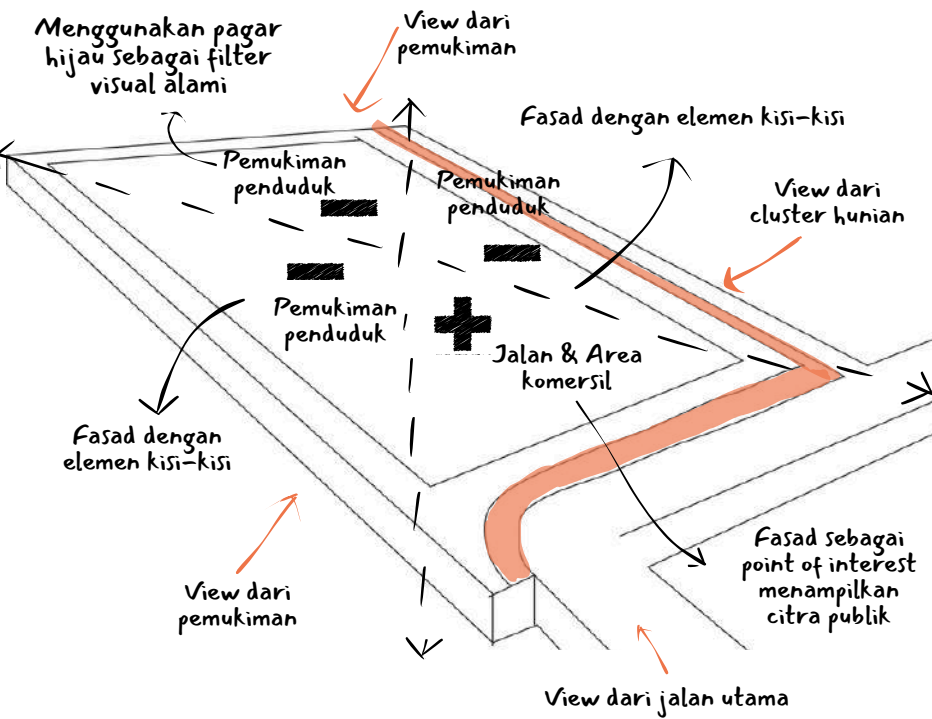
Respon Iklim



Respon Drainase & Utilitas



Respon View Vista



Gambar 3.1 Skematik Analisis Konteks Site
Sumber : Penulis

3.2 EKSPLORASI PENGGUNA

3.2.1 Analisis Pengguna

Anak-anak

1-12 tahun



Bersosialisasi

Remaja

13-17 tahun



Bermain

Dewasa

18-60 tahun



Bersantai



Beresplorasi



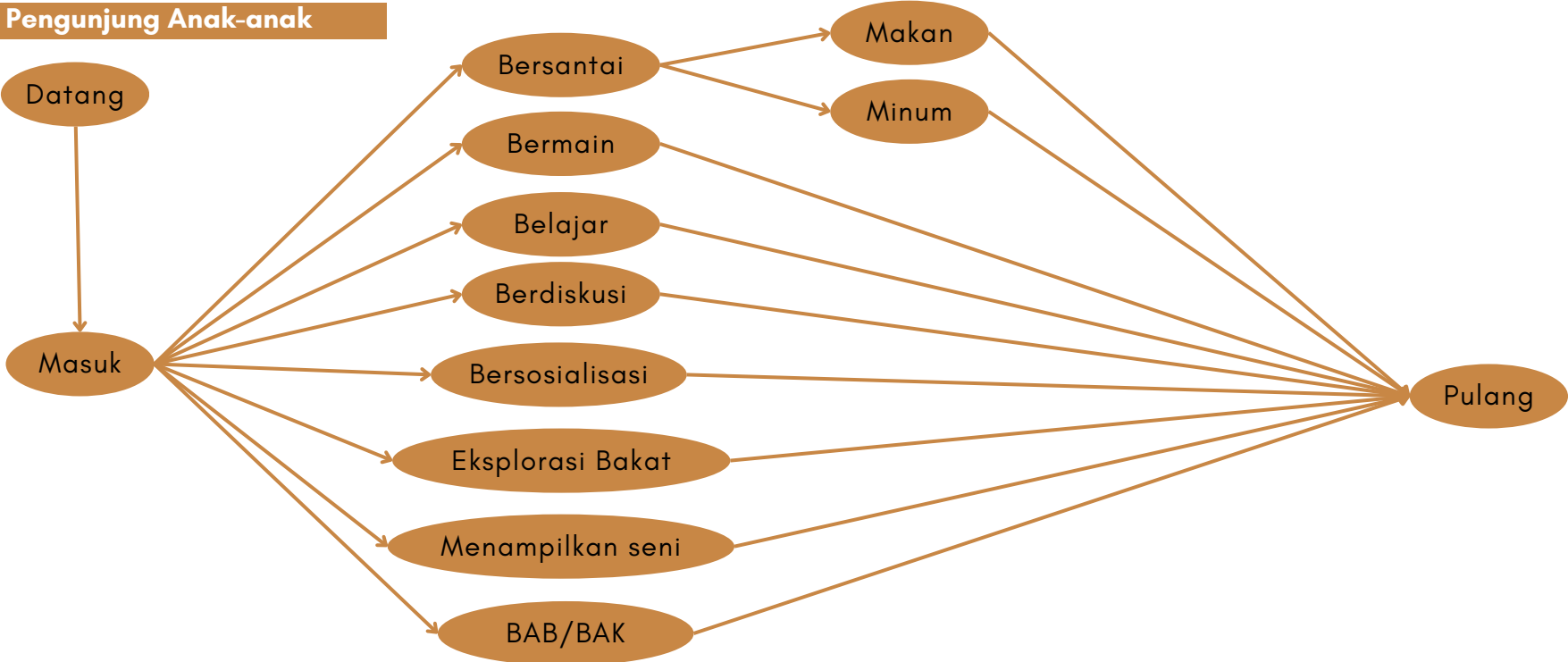
Belajar



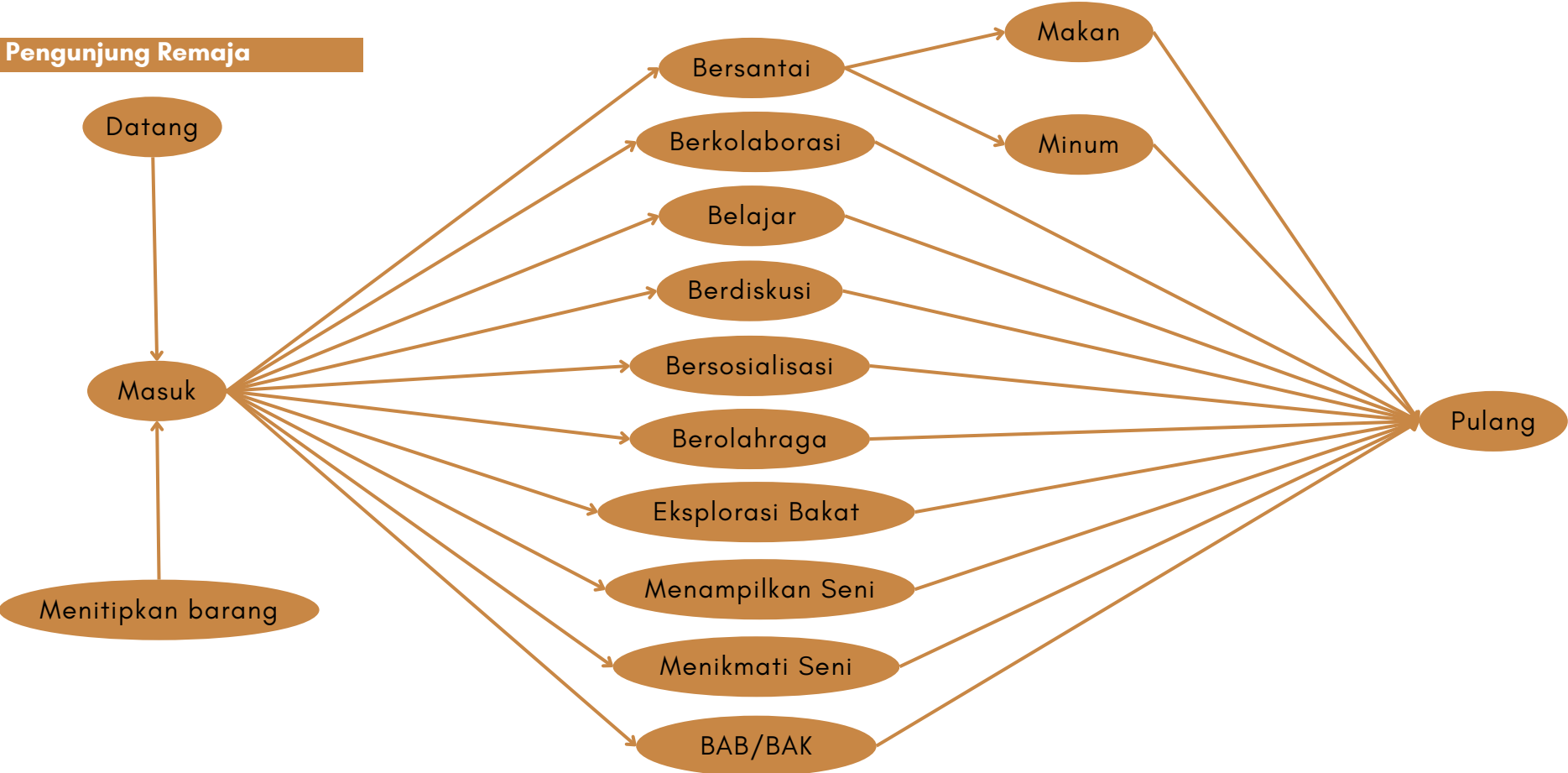
Berolahraga

3.2.2 Pola Aktivitas Pengguna

Pengunjung Anak-anak



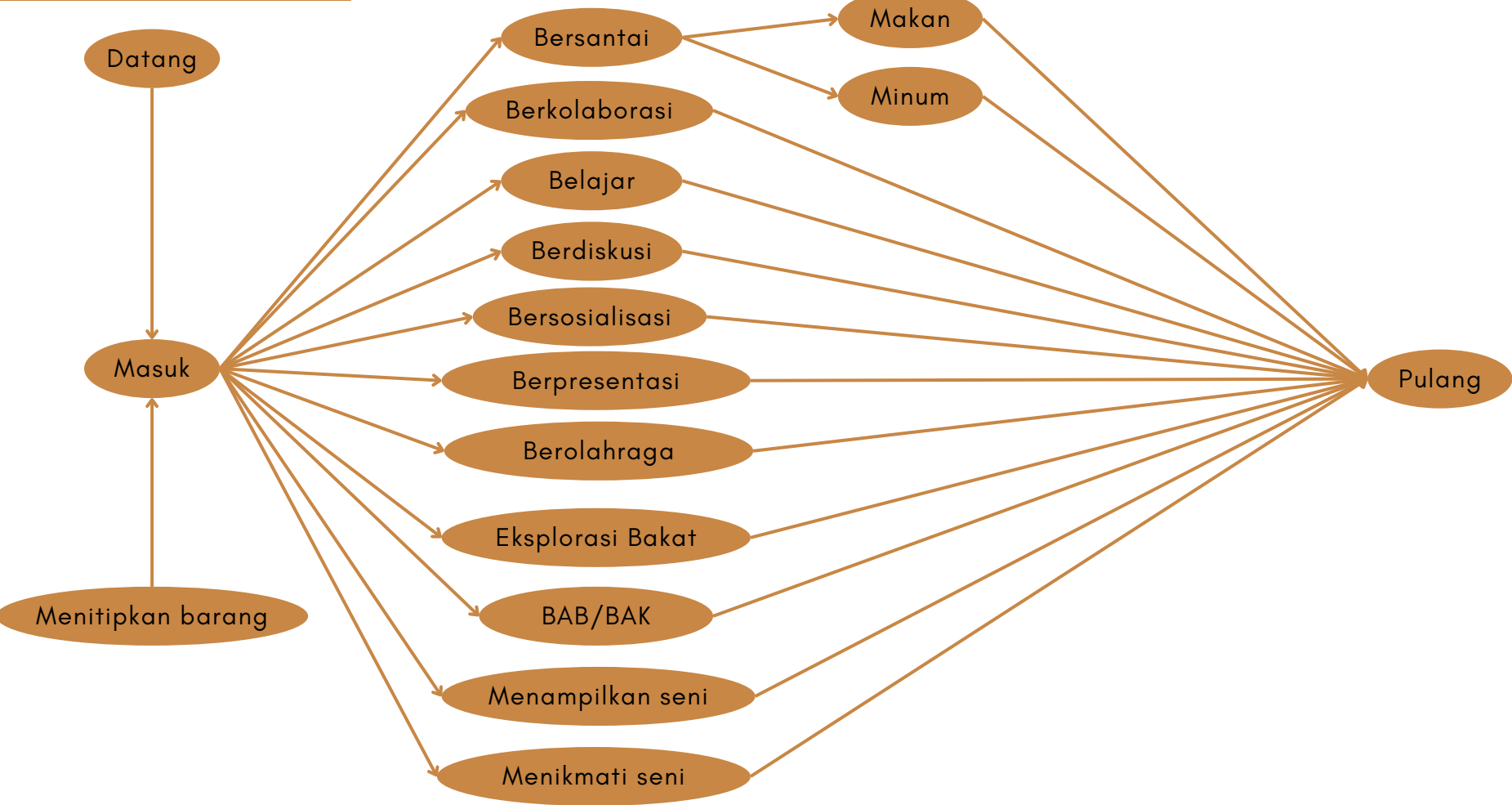
Pengunjung Remaja



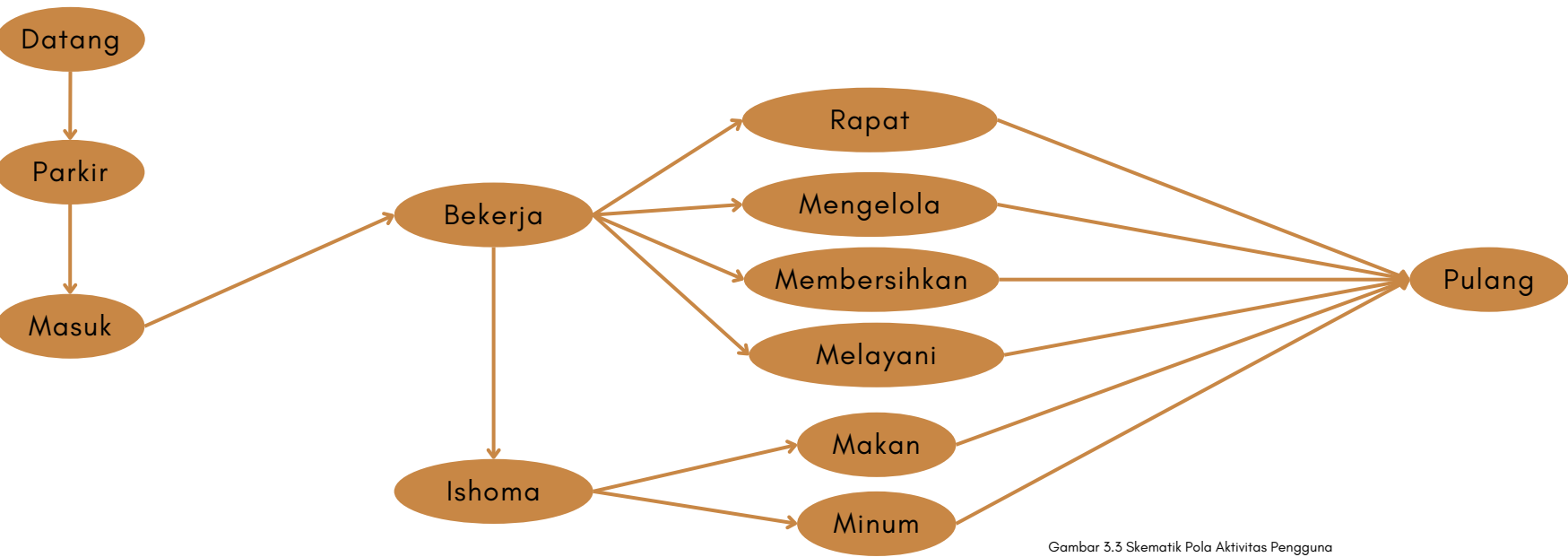
Gambar 3.3 Skematik Pola Aktivitas Pengguna
Sumber : Penulis

3.2.2 Pola Aktivitas Pengguna

Pengunjung Dewasa



Pengelola



Gambar 3.3 Skematik Pola Aktivitas Pengguna
Sumber : Penulis

3.3.1 Analisis Kebutuhan Ruang

No	Pelaku	Aktivitas Ruang	Kebutuhan Ruang		Sifat Ruang	
			Jenis Ruang	Spesifikasi Ruang		
1	Pengunjung	Bersantai, berbincang, melihat-lihat, menunggu	Zona Netral	Lounge	Public	
		Bermain, bereskpresi, bersosialisasi		Playground	Public	
		Duduk, belajar, berdiskusi	Perpustakaan	Perpustakaan	Public	
		Berkolaborasi, bersosialisasi, berdiskusi, berpresentasi	Perpustakaan	R. Seminar	Private	
		Mengeksplorasi bakat, bersosialisasi,	Creative Space	R. Workshop	Private	
		Menampilkan seni, menikmati seni, berkolaborasi,	Exhibition Space	Theater	Private	
		Berolahraga, berbincang, beinteraksi	Exhibition Space	Fitness Center	Private	
		Menitipkan barang, bertransaksi,	Front Office	Receptionist	Private	
		Makan, minum, duduk, berbincang, bermain hp	Zona Netral	Teras Santai	Public	
		BAK/BAB, cuci tangan, bercermin	Fasilitas Sanitasi	Kamar mandi	Public	
		Wudhu, sholat	Fasilitas Ibadah	Musholla	Public	
	Pelaku Usaha	Produksi karya, latihan, pameran produk, bazar	Perpustakaan	R. Seminar	Private	
		Pelatihan, kelas, coaching, diskusi komunitas, rapat, brainstorming	Creative Space	R. Workshop	Private	
3	Pengelola	Duduk, bekerja	Front Office	Receptionist	Public	
		Menyimpan dan menjaga barang & uang		Penitipan barang		
		Pelayanan reservasi ruang				
		Melayani dan membantu pengunjung				
		Rapat, berdiskusi, berbincang	Back Office	R. Manager	Private	
		Pemantauan sistem manajemen		R. Asisstan Manager	Private	
		Pemantauan sistem keamanan		R. Rapat	Private	
		Pemantauan sistem komunikasi/internet		R. Keamanan	Private	
		Duduk, bekerja		R. Komunikasi	Private	
				R. Staff	Private	
		Duduk, makan, minum, berbincang, bermain hp, beristirahat	Break Room	R. Istirahat	Private	
		BAB/BAK, mandi, cuci tangan, bercermin		Kamar Mandi	Private	
		Berganti pakaian, bercermin		R. Ganti	Private	
		Wudhu, sholat		Musholla	Private	
		Membersihkan ruang, merapikan ruang, menyimpan barang	Service Area	Janitory	Service	
				Gudang	Service	
				Loading Dock	Service	
		Pemantauan dan pengecekan MEP (Kebutuhan air, listrik, pencahayaan dan penghawaan)	MEP	R. Penampungan Air Bersih	Service	
				R. Pengelolaan Air Kotor	Service	
				R. Genset	Service	
				R. Control Panel	Service	
				R. Pompa	Service	
				R. Panel	Service	

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Ruang diolah oleh Penulis, 2025

3.3.2 Penentuan Kapasitas Ruang dan Kegiatan

Ruang Workshop

Segment Formal dilatarbelakangi oleh kebutuhan strategis untuk mengembangkan potensi ekonomi kreatif dan kewirausahaan masyarakat di kawasan Harvest Link Surabaya. Berada di area yang berdekatan dengan pemukiman padat penduduk serta usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), fasilitas ini dirancang untuk menjadi pusat pembelajaran, pelatihan, dan kolaborasi yang mendukung kegiatan edukasi terstruktur, seperti pengembangan bisnis kreatif UMKM, literasi keuangan, manajemen usaha, serta pengembangan soft skills secara intensif.



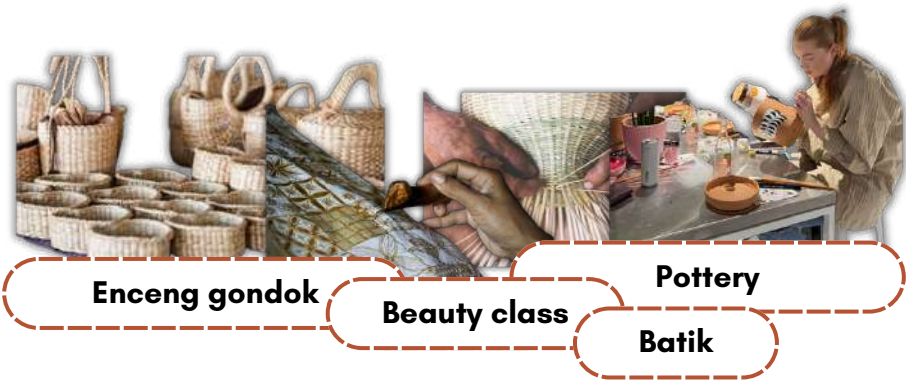
Ruang Seminar

Dengan basis masyarakat sekitar yang beragam—mulai dari pelaku bisnis mikro, pekerja, hingga wirausahawan muda—ruang seminar menjadi sarana pengembangan diri, pelatihan literasi keuangan, investasi, hingga soft skill yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan daya saing. Program yang ditawarkan pun dirancang berdasarkan kebutuhan lokal: seminar tentang pemasaran digital untuk UMKM setempat, pelatihan manajemen keuangan harian bagi keluarga urban, atau sesi pengembangan profesional untuk pekerja di area perkantoran Harvest Link.



Ruang Workshop

Segment Non-Formal bertujuan menyediakan wadah yang fleksibel dan inklusif bagi individu dan komunitas kreatif di kawasan Harvest Link Surabaya yang ingin mengembangkan keterampilan praktis serta ekspresi seni secara bebas dan interaktif. Workshop non-formal difokuskan pada kegiatan hands-on seperti kerajinan tangan (merangkai gelang manik, sulam, anyaman), beauty class, seni visual (melukis, desain grafis dasar), serta aktivitas kreatif lain yang seringkali bersifat eksploratif dan eksperimental.



Theater

Theater dirancang untuk menjadi pusat ekspresi budaya dan pengembangan seni yang mendukung pertumbuhan ekosistem ekonomi kreatif lokal. Ruang theater dapat digunakan oleh komunitas seni, sekolah, dan lembaga budaya untuk pentas, pelatihan seni, festival budaya, dan kegiatan sosial edukatif lainnya yang saling berkolaborasi untuk mengembangkan seni Jawa Timur.



Gambar 3.4 Skematik Penentuan Kapasitas dan Ruang
Sumber : Penulis

3.3.3 Penentuan Kapasitas Ruang Parkir

Peruntukan	Satuan (SRP untuk mobil penumpang)	Kebutuhan Ruang Parkir
Pusat Perdagangan - Pertokoan - Pasar Swalayan - Pasar	SRP / 100 m ² luas lantai efektif SRP / 100 m ² luas lantai efektif SRP / 100 m ² luas lantai efektif	3,5 - 7,5 3,5 - 7,5
Pusat Perkantoran - Pelayanan bukan umum - Pelayanan umum	SRP / 100 m ² luas lantai SRP / 100 m ² luas lantai	1,5 - 3,5
Sekolah	SRP / mahasiswa	0,7 - 1,0
Hotel/Tempat Penginapan	SRP / kamar	0,2 - 1,0
Rumah Sakit	SRP / tempat tidur	0,2 - 1,3
Bioskop	SRP / tempat duduk	0,1 - 0,4

Sumber : Naasra 1988

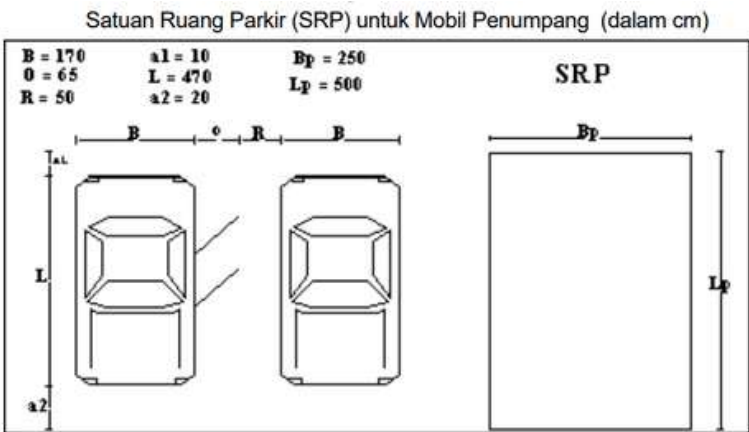
Fasilitas parkir di Indonesia yang memuat standar ruang satuan parkir (SRP) untuk mobil penumpang golongan II yang umum digunakan adalah luas efektif sekitar 2,5 m x 5 m = 12,5 m² per kendaraan (termasuk ruang manuver dan buka pintu). Maka perhitungan yang di dapatkan menurut ANDALALIN adalah :

Fasilitas	Luas (m ²)	Koe. RSP	Kebutuhan ruang parkir (m ²)
Theater	100 kursi	0,4	100x0.4=40m ²
Fitness Center	241m ²	0.4	241x0.4=96,4m2
Perpustakaan	490m ²	0.3	490x0.3=147m ²
R. Seminar	310m ²	0.4	310x0.4=124m ²
R. Workshop	245m ²	0.4	245x0.4=98m ²
Playground Indoor	150m ²	0.2	150x0.2=30m ²
Fasilitas Penunjang	283m ²	0.3	283x0.3=84.9m ²

Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Parkir diolah oleh Penulis, 2025

Total kebutuhan ruang parkir (m2) adalah 620,3m2. Maka $\frac{620.3}{12.5m2/slot} = 50$ parkir mobil dan 2% parkir disabilitas. **Total 51 parkir mobil.**

- Asumsi 40% pengunjung menggunakan motor maka 50x40%= **20 parkir motor.**



3.3.4 Property Size

Area Parkir							
Elemen Ruang	Komponen	Kapasitas	Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sumber	Sirkulasi (30%)	Luas (m2)
Parkir	Parkir Motor	20	0,7x2	1	DRDJ	1,82	36,4
	Parkir Mobil	50	2,5x5	1	DRDJ	16.25	812,5
Total							848,9m2

Fasilitas Publik							
Elemen Ruang	Komponen	Kapasitas (Orang)	Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sumber	Sirkulasi (30%)	Luas (m2)
Front Office	Lobby	10	1,5m2/ orang	1	NAD	1,95	19,5
	Lounge	30	1,5m2/ orang	1	NAD	1,95	58,5
	Receptionist	2	15% lobby	1	NAD	5,85	11,7
	Penitipan Barang	2	1,5m2/ orang	1	AS	1,95	3,9
Perpustakaan	Perpustakaan	50	2,33m2/ orang	1	NAD	3,02	151
	Ruang Seminar	20	1,6m2/ orang	3	NAD	2,08	124,8
Creative Space	Ruang Workshop	15	1,6m2/ orang	3	NAD	2,08	93,6
	Theater	100	0,5m2/ kursi	1	NAD	0,65	65
	Fitness Center	20	1,6m2/ orang	2	NAD	2,08	41,6
	Playground	25	1,6m2/ orang	1	NAD	2,08	52
Fasilitas Penunjang	Cafe	35	2,25m2/ orang	1	AS	2,92	102,3
	Dapur	3	7,5m2	1	AS	9,75	29,25
	Toilet Perempuan	1	2m2	10	NAD	2,6	26
	Toilet Laki-laki	1	2m2	10	NAD	2,6	26
	Toilet Difabel	1	3m2	2	NAD	0,6	7,8
	Ruang Laktasi	3	2m2	1	NAD	0,6	7,8
	Musholla	20	1,6m2/ orang	1	AS	2,08	41,6
	Area Wudhu	5	1,6m2/ orang	1	AS	2,08	10,4
Total							1051,95

Office							
Elemen Ruang	Komponen	Kapasitas (Orang)	Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sumber	Sirkulasi (30%)	Luas (m2)
Back Office	Ruang Manager	4	4m2/ orang	1	NAD	5,2	20,8
	Ruang Rapat	10	4m2/ orang	1	NAD	5,2	52
	Ruang Staff	10	4m2/ orang	1	NAD	5,2	52
	Ruang Keamanan	3	4m2/ orang	1	NAD	5,2	15,6
	Ruang Komunikasi	3	4m2/ orang	1	NAD	5,2	15,6
Break Room	Ruang Istirahat	5	1,5m2/ orang	1	NAD	1,95	9,75
	Kamar Mandi	1	2m2/ orang	2	NAD	2,6	5,2
	Ruang Ganti	1	1,5m2/orang	2	NAD	1,95	3,9
Total							174,05

Service							
Elemen Ruang	Komponen	Kapasitas (Orang)	Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sumber	Sirkulasi (30%)	Luas (m2)
Service Area	Janitory	2	1,5m2/orang	1	NAD	1,95	3,9
	Gudang	2	10m2	1	AS	13	26
	Loading Dock	2	15m2	1	AS	19,5	39
MEP	Ruang Pompa	2	10,8	1	AS	14,04	28,08
	R. Penampungan Air Bersih	2	21,6m2	1	AS	28,08	56,16
	R. Pengelolaan Air Kotor	2	18m2	1	AS	23,4	46,8
	R. Genset	2	21,6m2	1	AS	28,08	56,16
	Ruang Control Panel	2	10,8m2	1	AS	14,04	28,08
	Ruang Panel	2	10,8m2	1	AS	14,04	28,08
Total							312,26

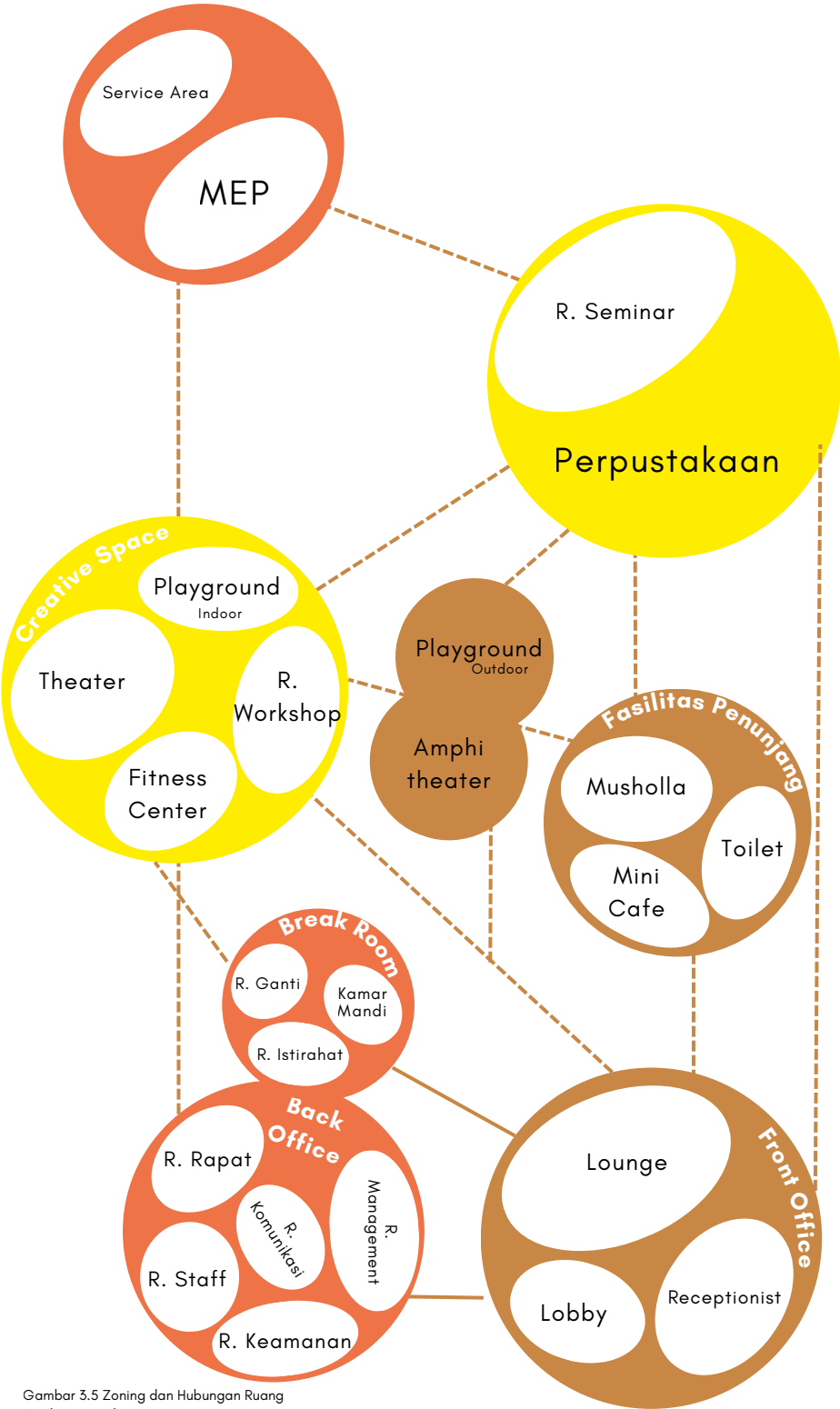
Tabel 3.3 Analisis Besaran Ruang diolah oleh Penulis, 2025

3.3.5 Kegiatan Utama

No	Pengguna	Aktivitas	Sifat Kegiatan	Nama Ruang	Waktu	Sifat Ruang
1	Pengunjung, pengelola	Bersantai, berbincang, melihat-lihat, menunggu, bermain hp	Publik, aktif	Lounge	07.00–21.00	Publik
2	Pengunjung, pengelola	Bermain, bereskpresi, bersosialisasi	Publik, aktif	Playground	07.00–21.00	Publik
3	Pengunjung, pengelola	Bersosialisasi, mengekspresikan diri, Menampilkan karya seni rupa, seni pertunjukan, menikmati seni, berkolaborasi antar komunitas	Publik, aktif	Theater	07.00–21.00	Publik
4	Pengunjung, pengelola	Duduk, belajar, berdiskusi, mengakses e-learning courseBerkolaborasi antar komunitas seni, musik, dan olahraga ; berdiskusi atau berpresentasi mengenai pengembangan UMKM	Publik, teratur	Perpustakaan & Ruang Seminar	08.00–21.00	Publik
5	Pengunjung, pengelola	Berolahraga, bersosialisasi	Pubik, teratur	Fitness Center	08.00–21.00	Semi Private
6	Pengunjung, pengelola	Mengeksplorasi bakat dan keterampilan seni rupa	Publik, teratur	Ruang Workshop	08.00–21.00	Semi Private
7	Pengunjung, pemngelola	Makan, minum, bersosialisasi	Publik, teratur	Mini Cafe	09.00–21.00	Publik

Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan diolah oleh Penulis, 2025

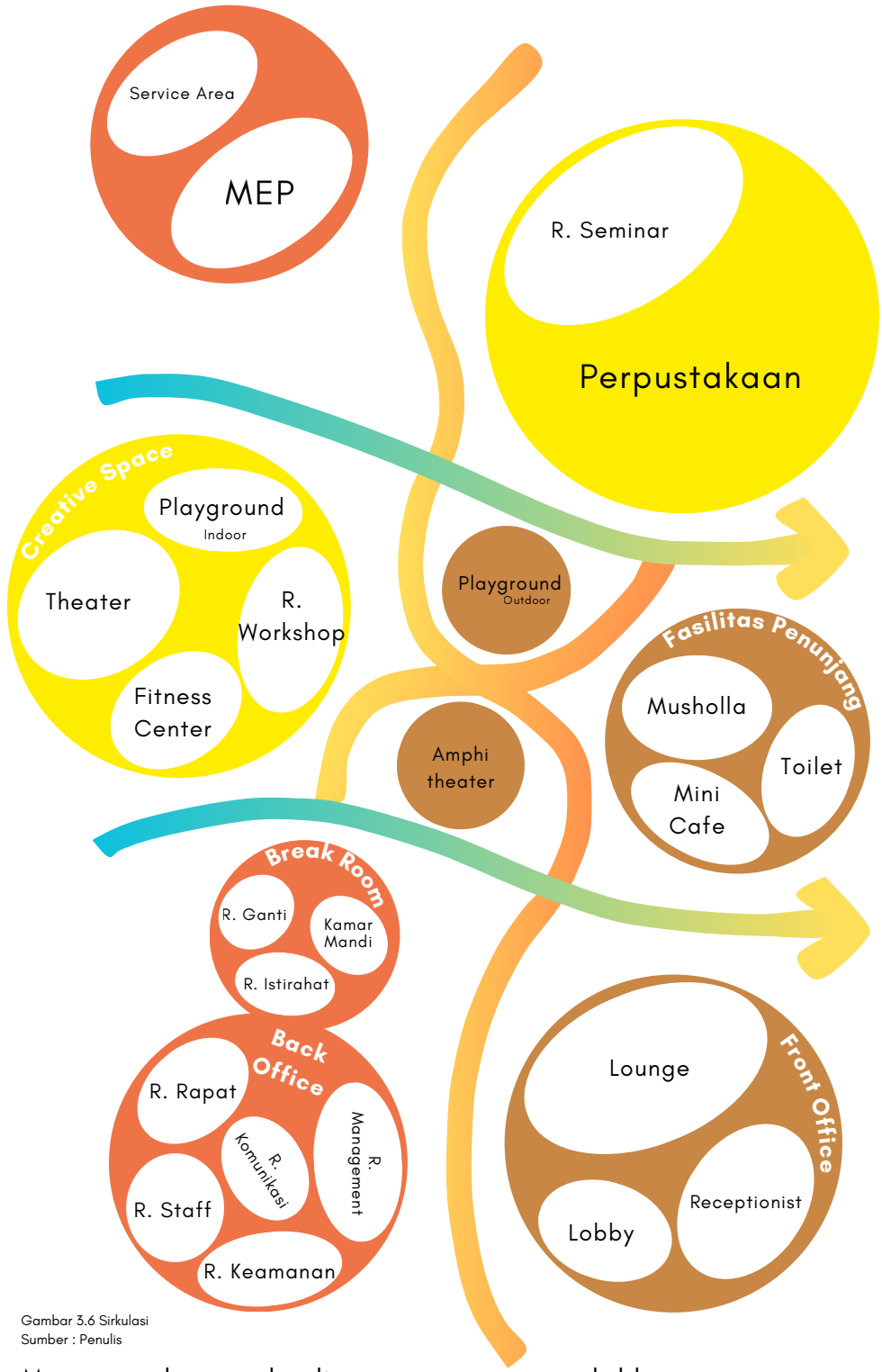
3.3.6 Zoning dan Hubungan Ruang



Gambar 3.5 Zoning dan Hubungan Ruang
Sumber : Penulis

- Zona Publik
- Zona Semi Privasi
- Zona Privasi
- Hubungan langsung
- Hubungan tidak langsung

3.3.7 Sirkulasi



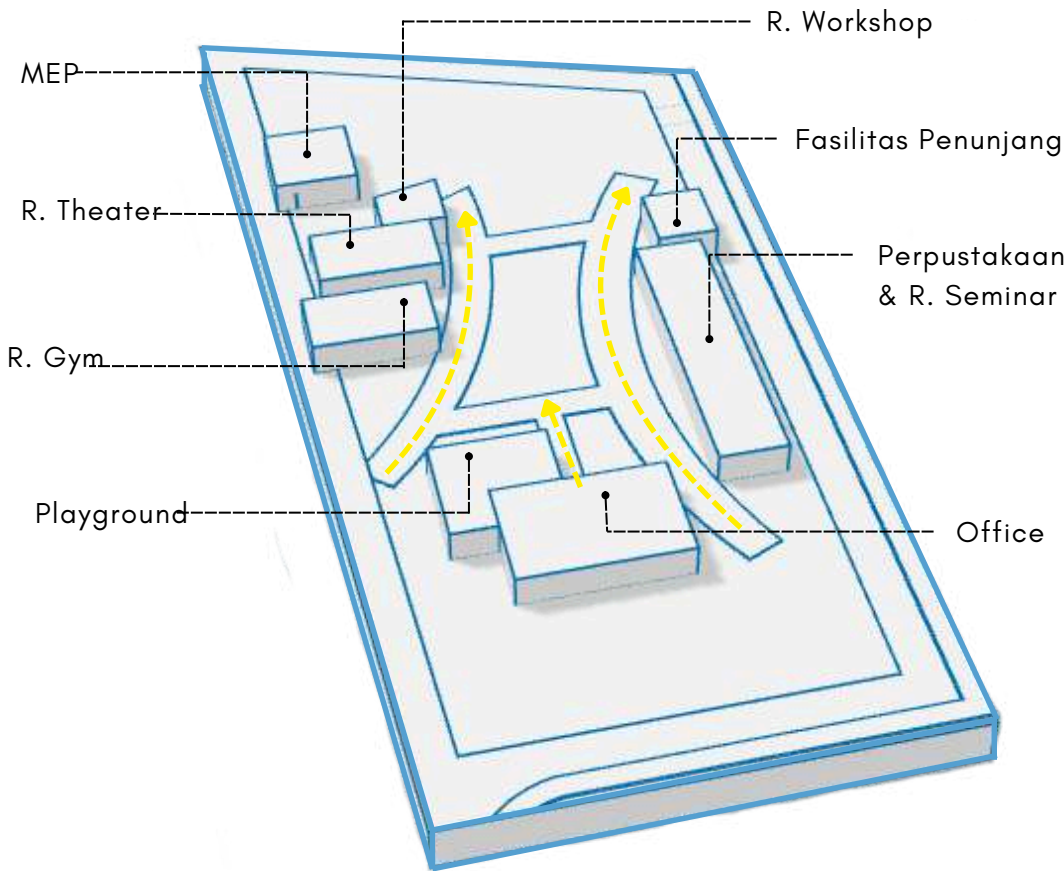
Gambar 3.6 Sirkulasi
Sumber : Penulis

Menggunakan pola linear yang memudahkan pengguna sehingga menjawab kriteria tanpa kasta

3.3.8 Analisis Site

Alternatif 1

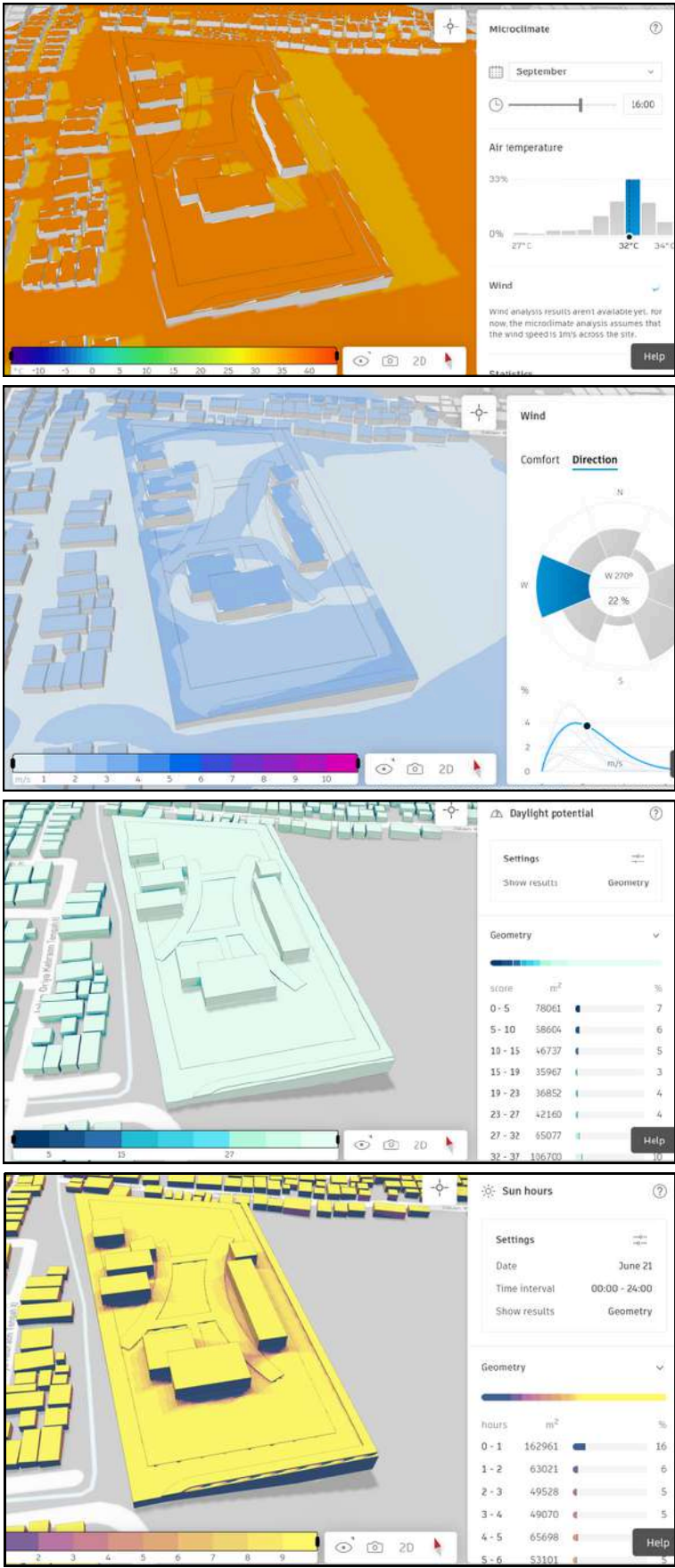
Hasil analisis forma menunjukkan bahwa Paparan sinar matahari dan distribusi suhu di site menunjukkan sisi timur memiliki suhu lebih rendah sekitar 32°C, memanfaatkan sinar matahari pagi yang lebih nyaman. Bentuk bangunan diatur untuk mengoptimalkan penangkapan angin dominan dari arah barat (sekitar 1,5-2 m/s), mendukung ventilasi alami yang efektif dan mengurangi kebutuhan pendinginan mekanis. Pencahayaan alami tersebar merata ke seluruh site, memastikan setiap ruang mendapat cahaya cukup tanpa bayangan berlebih. Namun, seluruh atap terpapar panas tinggi sepanjang hari, sehingga diperlukan material isolasi termal, shading untuk mitigasi panas dan menjaga kenyamanan interior.



Pola sirkulasi linear dengan persebaran massa dominan menghadap ke arah utara selatan.

(+) Tata masa mengikuti alur sirkulasi dan bukaan menerima angin dari arah Barat

(-) Sirkulasi bercabang dan terdapat jalan buntu

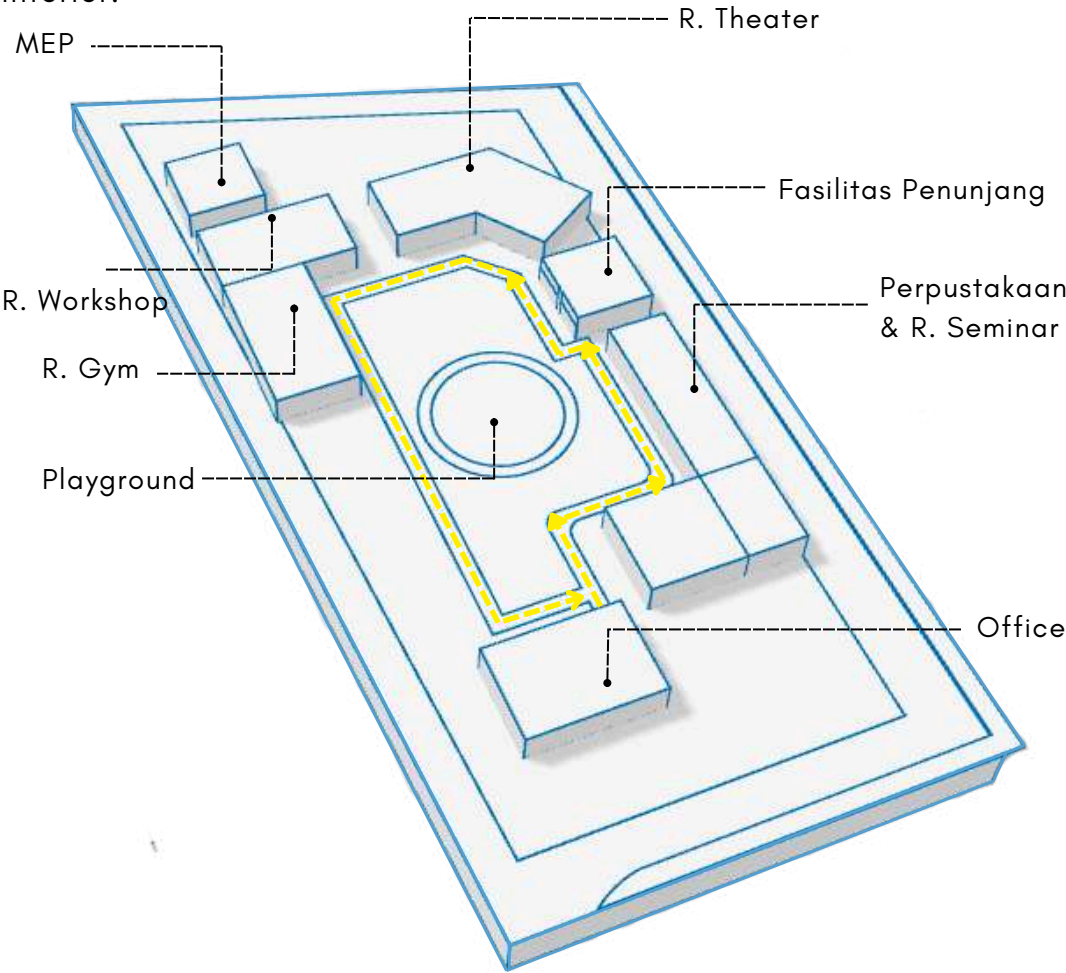


Gambar 3.7 Analisis Site Menggunakan Forma
Sumber : Penulis

3.3.8 Analisis Site

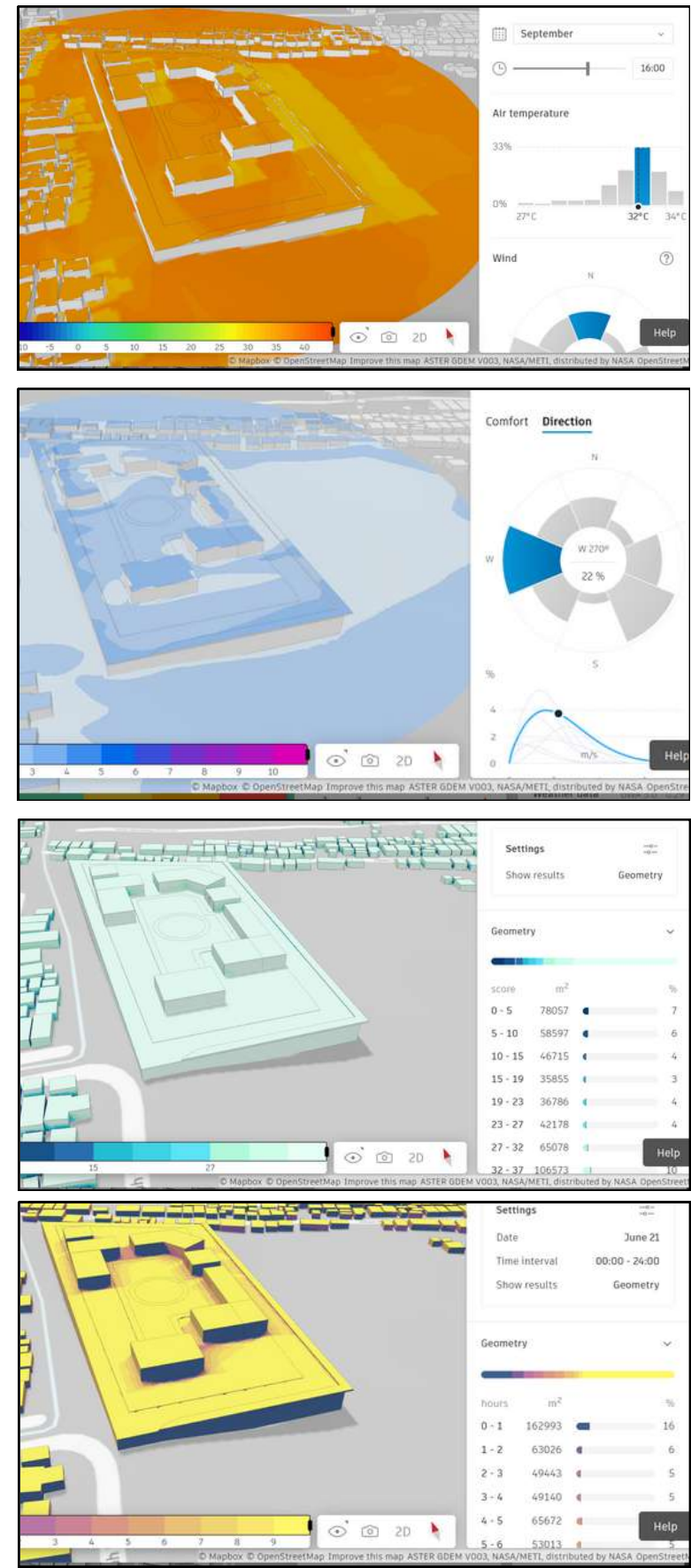
Alternatif 2

Hasil analisis forma menunjukkan bahwa Paparan sinar matahari dan distribusi suhu di site menunjukkan sisi timur memiliki suhu lebih rendah sekitar 32°C, memanfaatkan sinar matahari pagi yang lebih nyaman. Bentuk bangunan diatur untuk mengoptimalkan penangkapan angin dominan dari arah barat (sekitar 1,5-2 m/s), mendukung ventilasi alami yang efektif dan mengurangi kebutuhan pendinginan mekanis. Pencahayaan alami tersebar merata ke seluruh site, memastikan setiap ruang mendapat cahaya cukup tanpa bayangan berlebih. Namun, seluruh atap terpapar panas tinggi sepanjang hari, sehingga diperlukan material isolasi termal, shading untuk mitigasi panas dan menjaga kenyamanan interior.



Pola sirkulasi linear dan mengelilingi bangunan.

- (+) Tata masa mengikuti alur sirkulasi dan pada arah barat daya tidak ada bangunan sehingga tidak memblock angin
- (-) Sirkulasi terlalu kaku dan tidak bervariasi sehingga pengguna bisa bosan

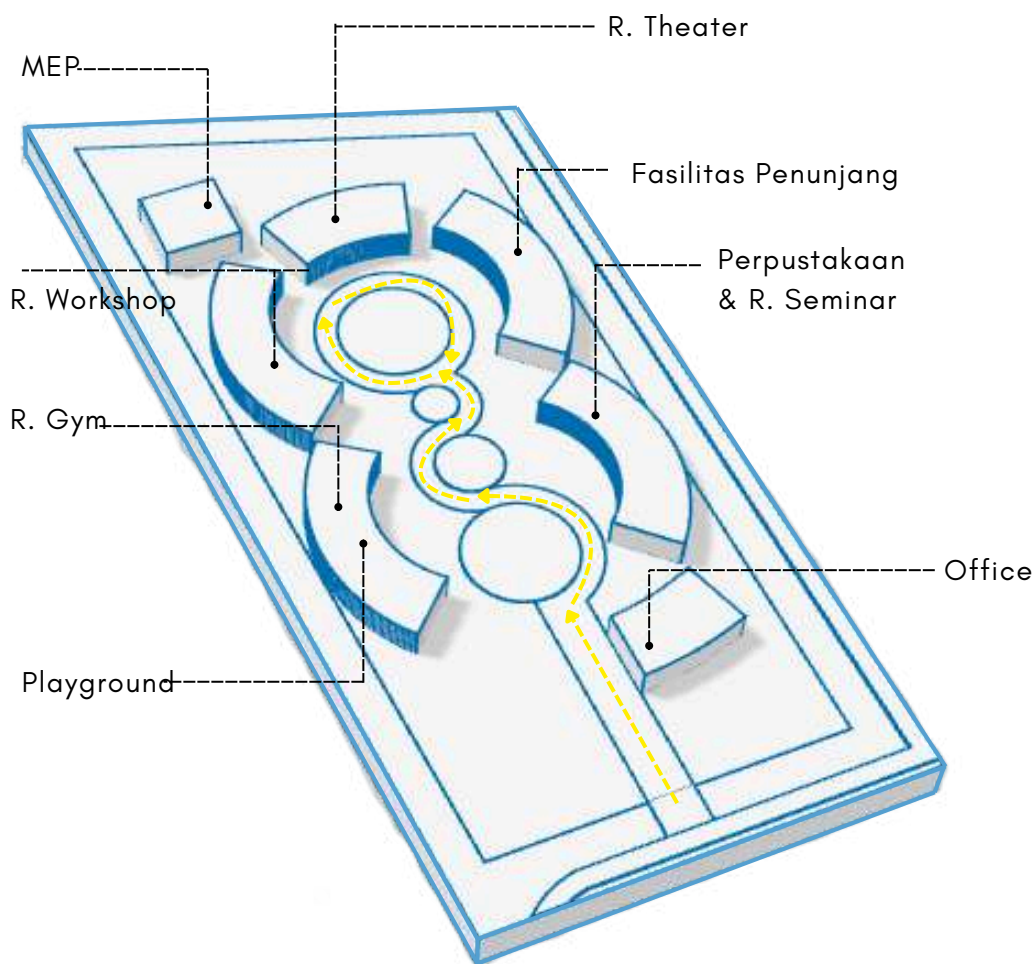


Gambar 3.7 Analisis Site Menggunakan Forma
Sumber : Penulis

3.3.8 Analisis Site

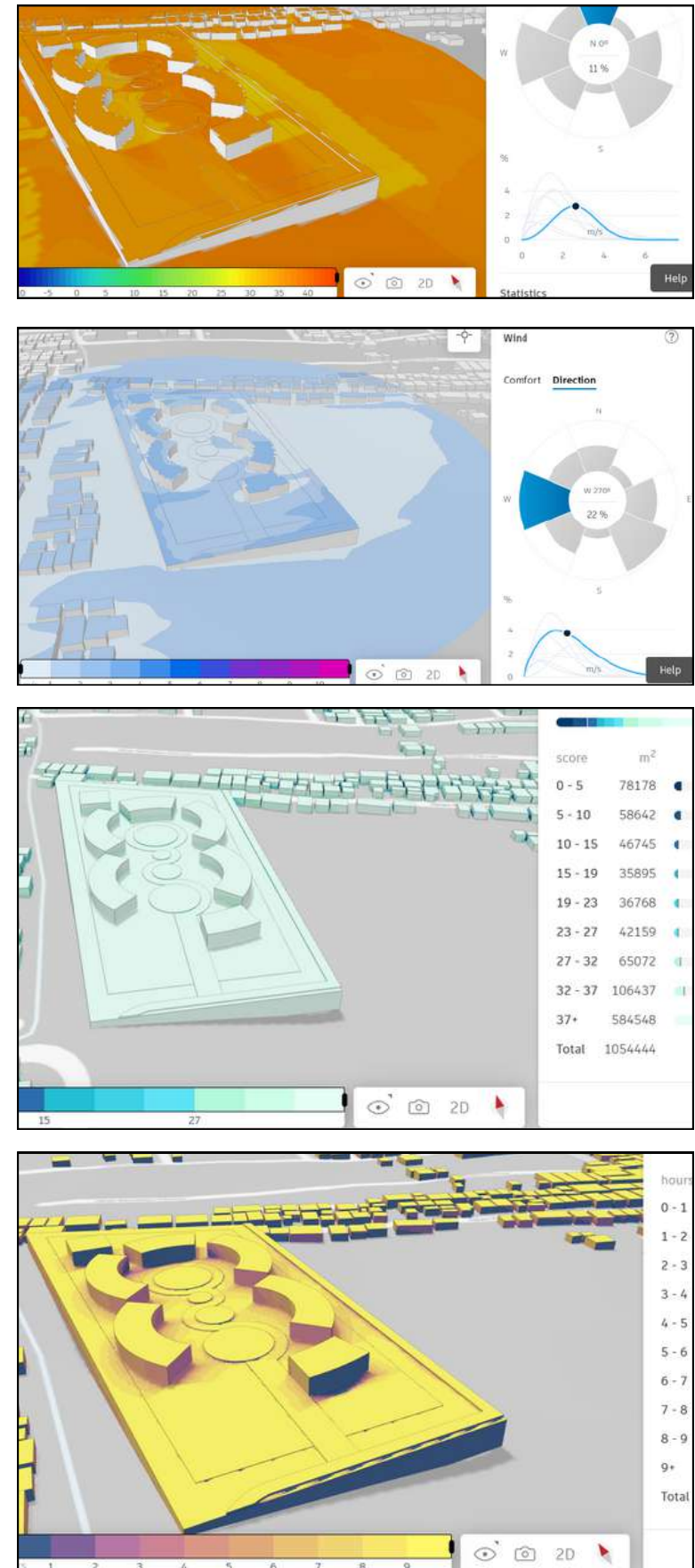
Alternatif 3

Bentuk tapak menunjukkan bahwa area sangat nyaman termal mencapai 586.442 m² (56,2% dari total 1.045.444 m²), sementara area panas 106.437 m² (10,1%), dengan paparan matahari tinggi selama ≥ 7 jam/hari pada 70% massa utama. Aliran angin dominan hanya 29% dari arah barat hingga barat daya, terhambat oleh bentuk bangunan. Bentuk simetris estetik ini memiliki area terbuka yang mendukung kenyamanan, namun kurang optimal dalam manajemen panas dan ventilasi alami, sehingga direkomendasikan penambahan shading, vegetasi, dan perbaikan orientasi massa bangunan untuk meningkatkan sirkulasi dan kenyamanan ruang.



Pola sirkulasi radial dengan tengah-tengah kawasan menjadi fokus utama.

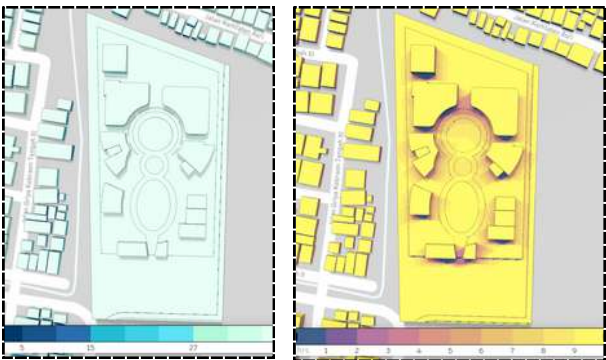
- (+) Sirkulasi tidak kaku dan tidak memiliki jalan buntu
- (-) Tata massa memblock angin dari arah Barat Daya dan tidak efektif apabila terlalu melengkung.



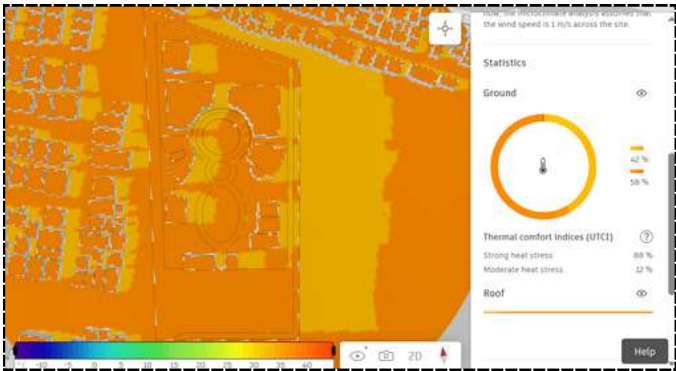
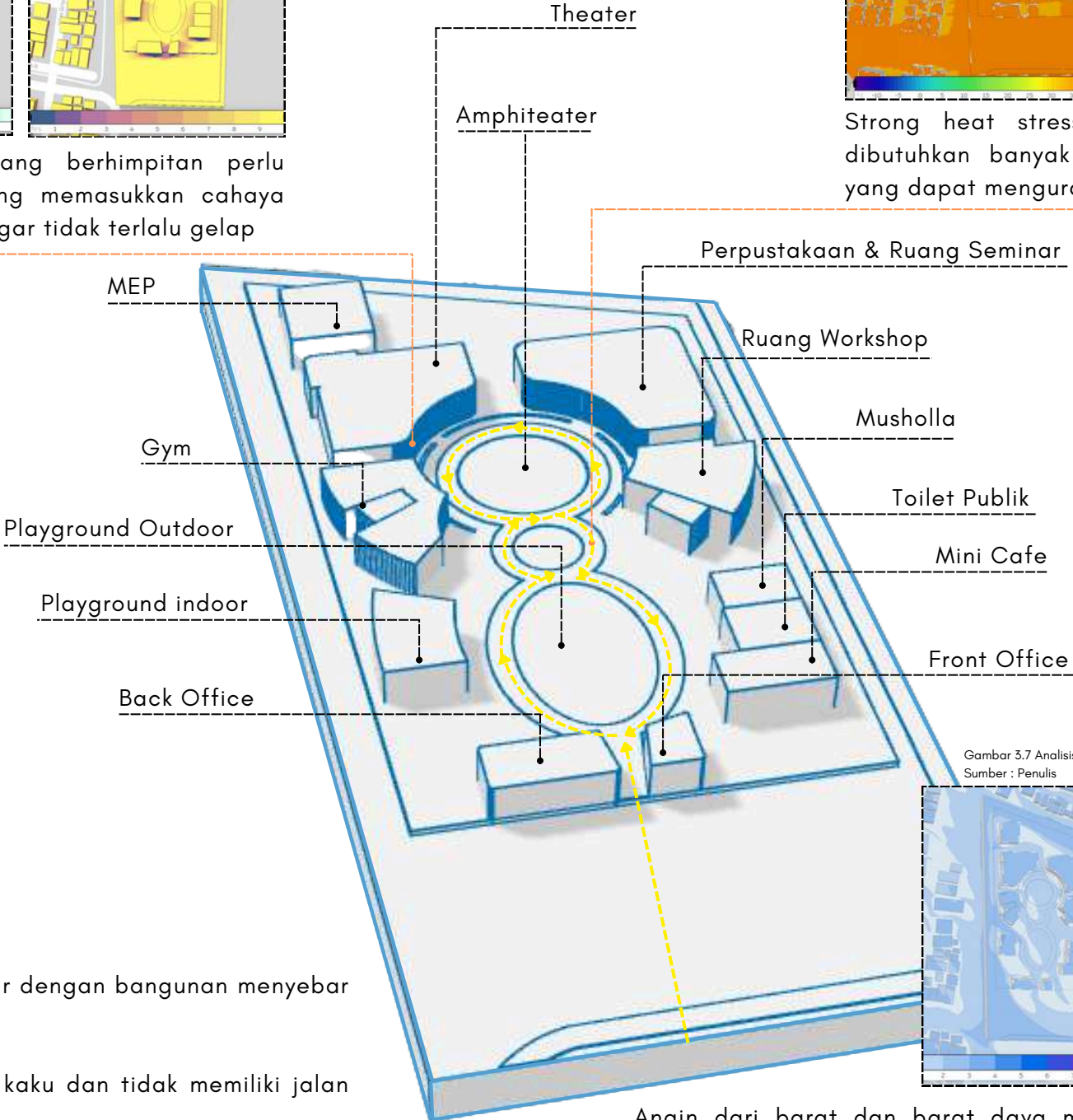
Gambar 3.7 Analisis Site Menggunakan Forma
Sumber : Penulis

3.3.8 Analisis Site

Gubahan Terpilih



Sisi bangunan yang berhimpitan perlu bukaan besar yang memasukkan cahaya dan angin alami agar tidak terlalu gelap



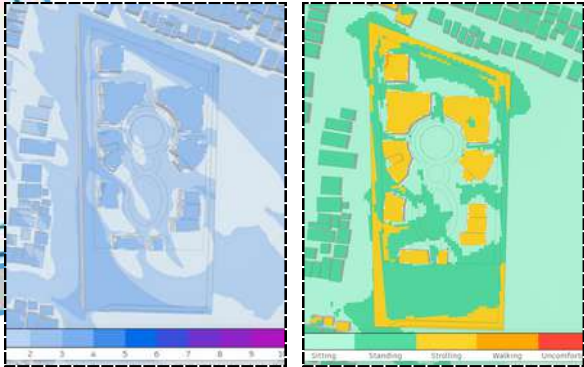
Strong heat stress sangat tinggi sehingga dibutuhkan banyak peneduh dan elemen air yang dapat mengurangi panas matahari

Pola sirkulasi linear dengan bangunan menyebar secara linear.

- (+) Sirkulasi tidak kaku dan tidak memiliki jalan buntu
- (+) Tata Massa menghindari posisi barat daya sehingga tidak memblock angin
- (+) Tata massa bertransisi untuk mengalirkan sirkulasi udara lebih lancar

Angin dari barat dan barat daya menyebar secara efektif ke seluruh bangunan dan area dalam kawasan, menciptakan kondisi yang cocok untuk area duduk dan interaksi di ruang luar. Pola ini menunjukkan ventilasi alami yang baik dan kenyamanan lingkungan luar untuk aktivitas sosial dan rekreasi.

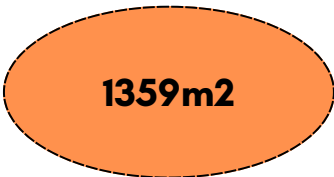
Gambar 3.7 Analisis Site Menggunakan Forma
Sumber : Penulis



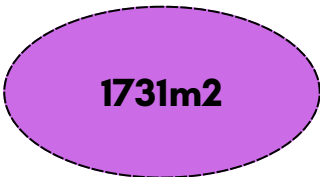
3.3.9 Zoning & Tata Ruang

Zoning ruang berdasarkan dari area bising hingga butuh ketenangan. Masing-masing ruang memiliki akses terpisah, zona netral dan kamar mandi disabilitas.

KDB 50% = 5,200m2



Total = 3,387m2



63,9%

Interaksi kegiatan utama

Area komunal dengan peneduh sebagai respon iklim dari strong heat stress

Aksesibilitas & Tanpa Kasta

Alur sirkulasi tidak terputus atau tidak ada jalan buntu untuk merespos pendekataan aksesibilitas dan tanpa kasta.

Pemecahan Zona (Zona Netral)

Transisi antar zona ditunjukkan pada vegetasi, elemen air serta ketinggian elevasi yang berbeda. Sirkulasi pedestrian menggunakan ramp yang tidak terlalu tinggi sehingga pengguna tidak merasa lelah melalui alur sirkulasi yang panjang.

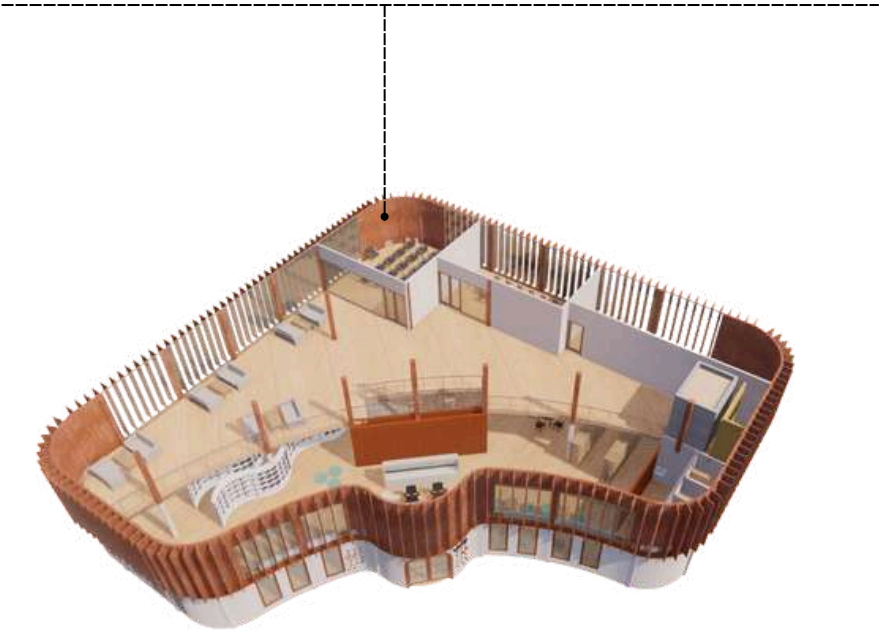


Gambar 3.8 Skematik Zoning & Tata Ruang
Sumber : Penulis

3.3.9 Zoning & Tata Ruang

Para Pelanggan Tetap

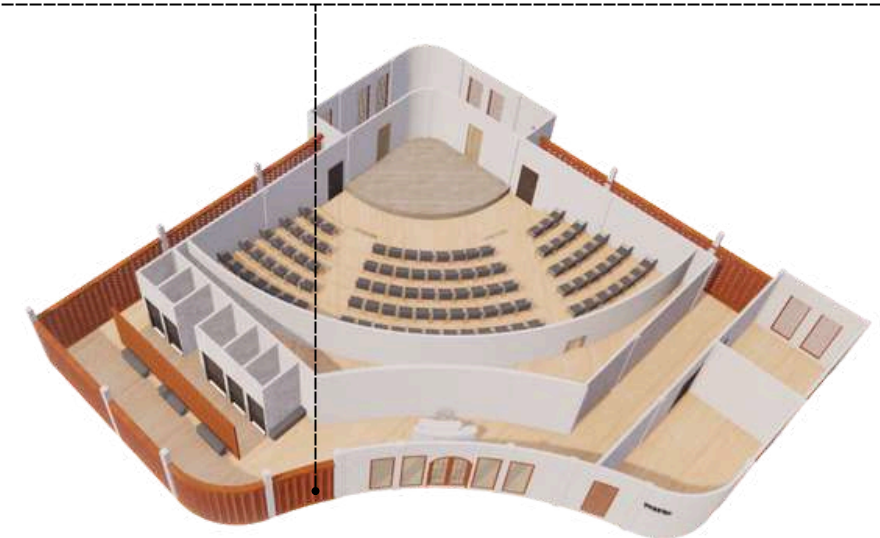
Sudut favorit pada area perpustakaan untuk para pelanggan tetap dengan konsep drop ceiling dan area komunal santai serta memiliki direct akses.



Perpustakaan & Ruang Seminar (Lantai 2)

Low profile

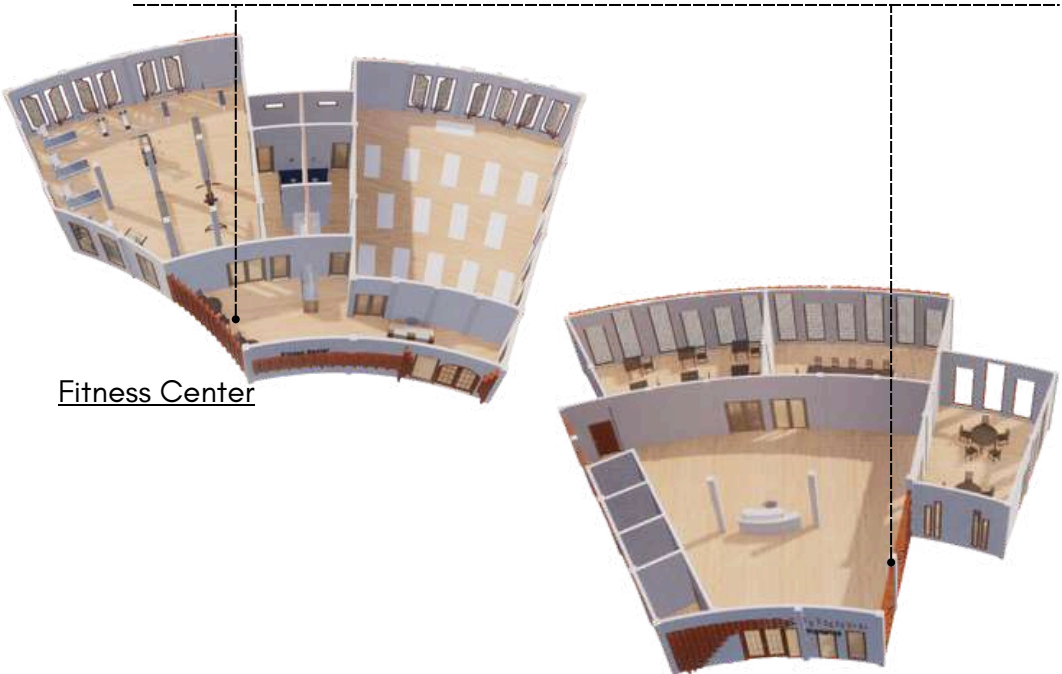
Fasad setiap bangunan tidak terlalu monumental sehingga dibuat sederhana dengan warna-warna yang netral dan bukaan yang memaksimalkan pencahayaan alami.



Theater

Homy

Memiliki pencahayaan yang cukup dengan nuansa kayu dan warna-warna earth tone serta memiliki area santai ataupun pantry.

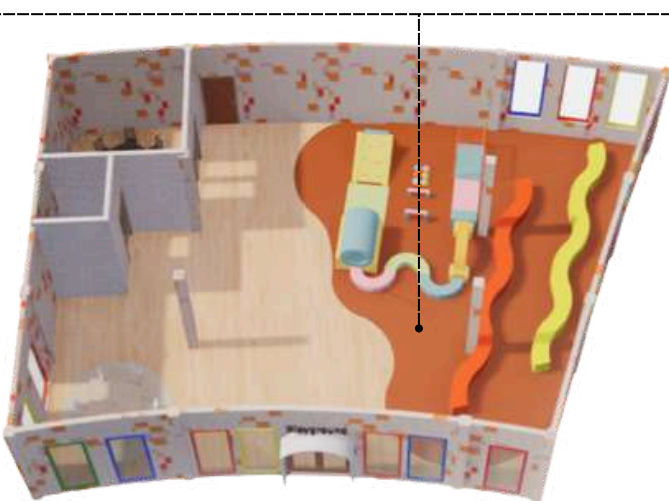


Fitness Center

Ruang Workshop

Playful Mood

Menggunakan warna-warna cerah yang dapat membangkitkan semangat seperti warna merah, biru, hijau mudah, oren dan kuning. Acoustic wall panel agar suara tidak bising sehingga mengganggu pengguna lain.



Playground Indoor

Gambar 3.9 Skematik Ruang
Sumber : Penulis

3.3.9 Zoning & Tata Ruang

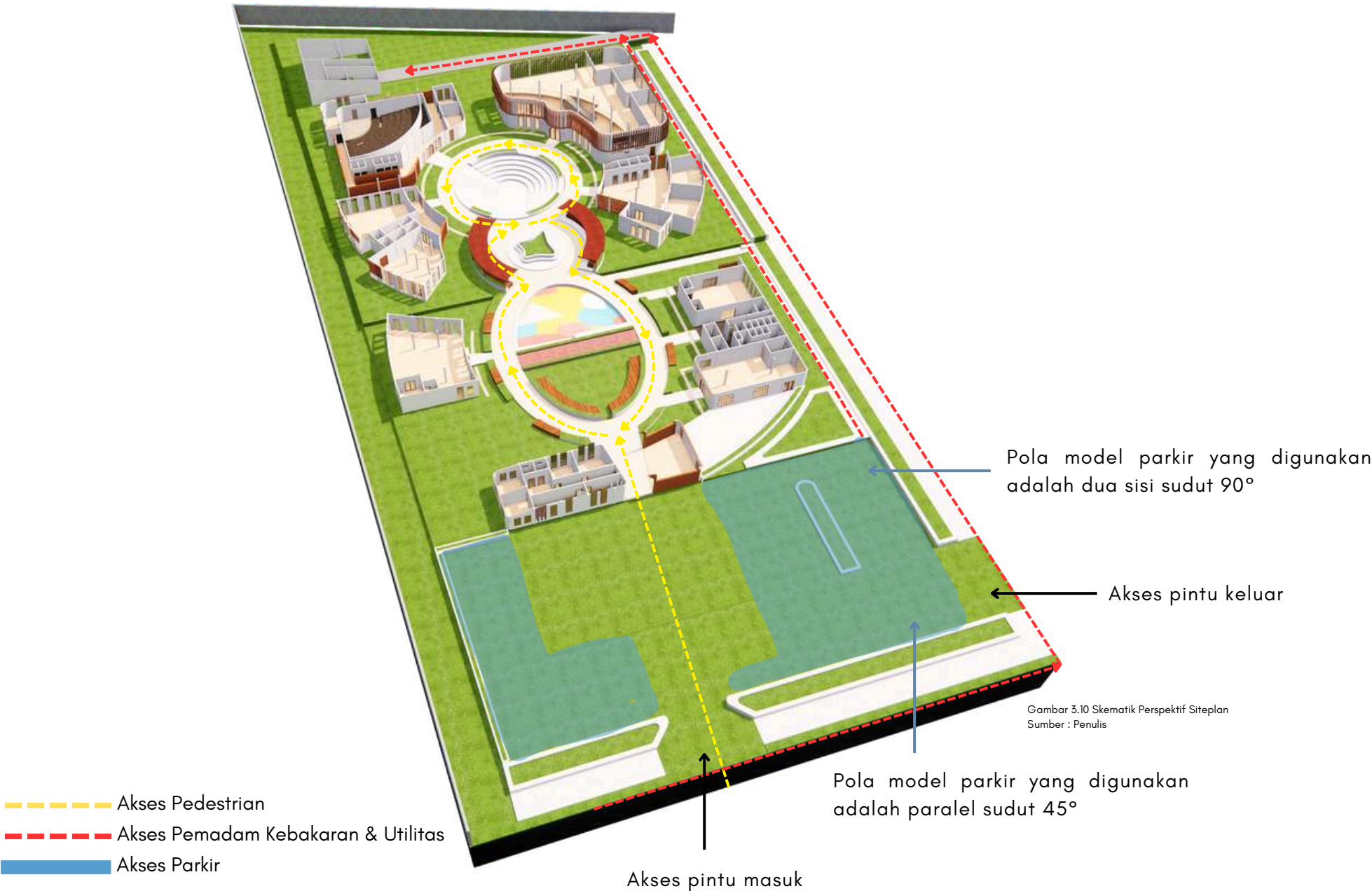
Respon Sirkulasi

Pedestrian pada area publik berada di depan site dan terhubung hingga ke bagian dalam kawasan society hub dengan fasilitas ramp serta guiding block sepanjang jalan yang terintegrasi.

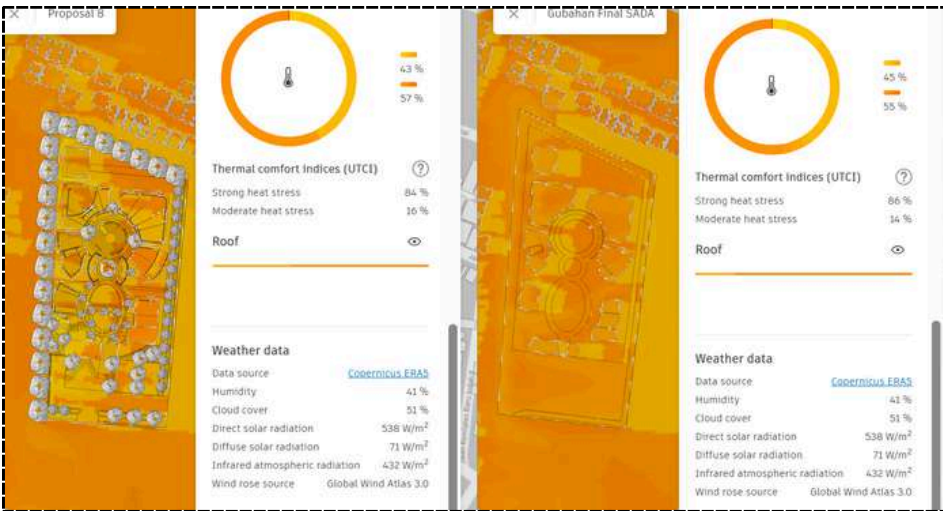
Area parkir berada di dalam site yang dapat menampung kendaraan mobil dan motor pengunjung maupun pegawai dan apabila terdapat keterbatasan site untuk lahan parkir akan disediakan pada area luar site yang masih merupakan area parkir komersil dengan sistem paralel.

Akses menuju ruang utilitas bagi pegawai melalui akses yang berbeda dengan pedestrian utama. Direct akses menggunakan kendaraan bermotor maupun jalan kaki memudahkan mobilitas pegawai.

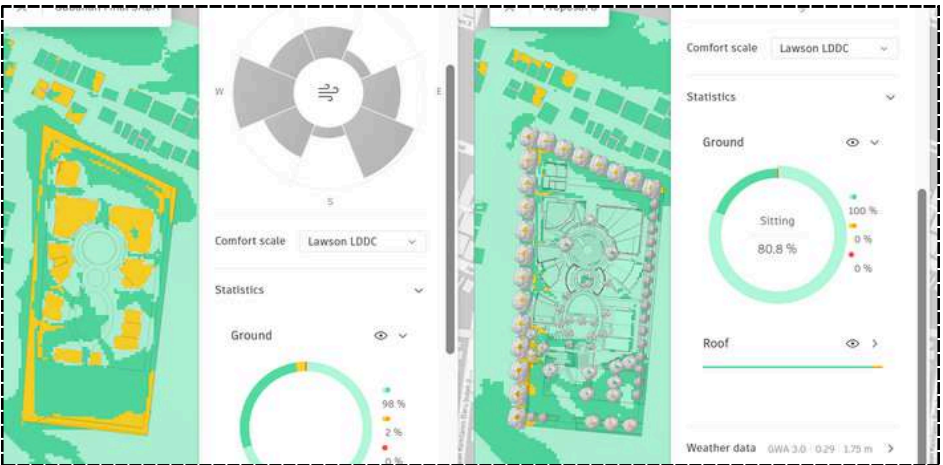
Akses pemadam kebakaran memiliki luas jalan selebar 6m dengan material asphalt.



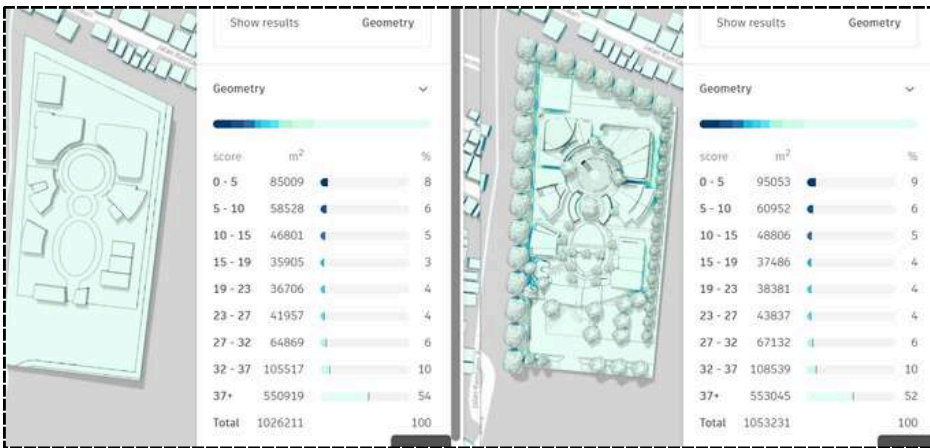
3.3.10 Hasil Analisis Forma



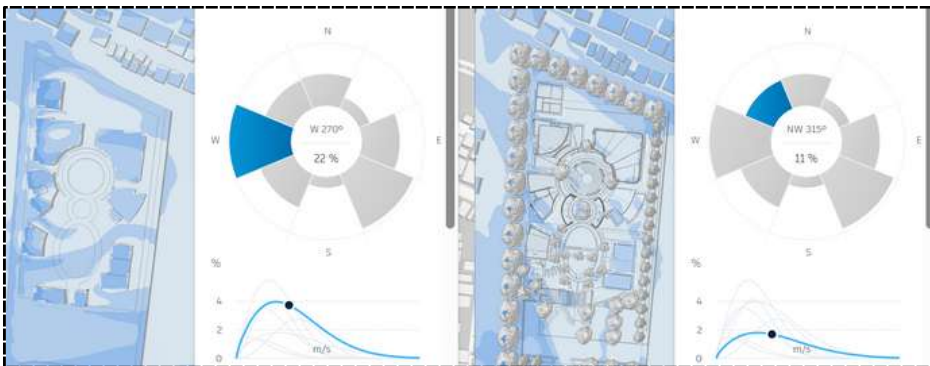
Dari hasil komparasi analisa forma, terdapat penurunan 2% dari 86% menjadi 84% pada area yang mengalami strong heat stress. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang diterapkan berhasil secara efektif mengatasi permasalahan termal di lokasi dengan menyesuaikan diri terhadap kondisi kontekstual site, seperti arah angin dominan dan pengaturan vegetasi. Dengan demikian, desain ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan termal tetapi juga memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar dalam memanfaatkan ruang terbuka secara optimal.



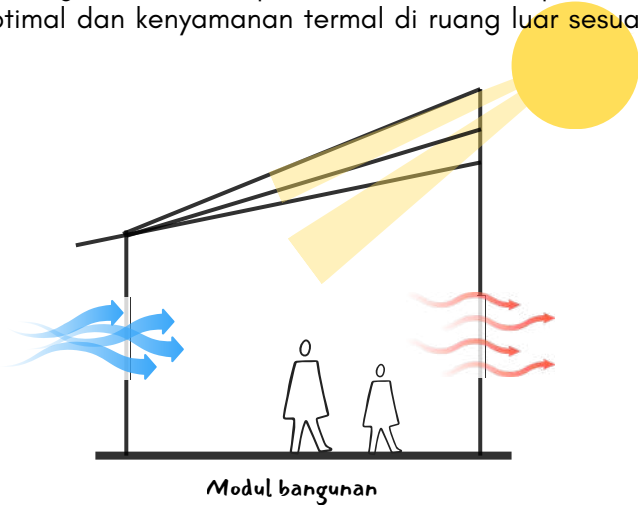
Analisis area menunjukkan bahwa setelah penerapan penempatan vegetasi dan elemen air yang dirancang secara strategis untuk mereduksi panas dan mengatur iklim mikro, seluruh zona sitting di kawasan site tercapai dengan tingkat kenyamanan yang optimal, mencapai 100% dari total area sitting yang tersedia. Hal ini membuktikan bahwa intervensi desain tersebut efektif dalam menciptakan kondisi termal yang nyaman bagi pengguna ruang luar, sehingga mendukung fungsi area sebagai tempat bersantai dan berinteraksi. Dengan pengelolaan vegetasi yang tepat serta penggunaan elemen air sebagai penyejuk alami, desain mampu meningkatkan kualitas lingkungan mikro dan memperkuat daya tarik ruang terbuka sebagai ruang publik yang ramah dan nyaman sepanjang waktu.



Hasil komparasi Forma menunjukkan adanya area yang terpapar sinar matahari sepanjang hari, namun naungan vegetasi yang ditempatkan secara strategis berhasil meningkatkan zona teduh secara signifikan. Hal ini menjadikan kawasan lebih sejuk dan nyaman, sehingga sangat mendukung aktivitas luar ruang dan pemanfaatan ruang terbuka secara optimal.



Desain ini berhasil merespon arah angin dominan barat dan barat daya dengan baik, sehingga aliran udara menyebar merata ke seluruh bangunan dan area komunal. Pergola terbuka di sebelah Barat Daya memungkinkan angin masuk tanpa hambatan, menciptakan ventilasi alami yang optimal dan kenyamanan termal di ruang luar sesuai konteks site.



Bukan merespon arah angin dominan. Bagian atap dengan kisi-kisi terbuka memasukkan cahaya alami.

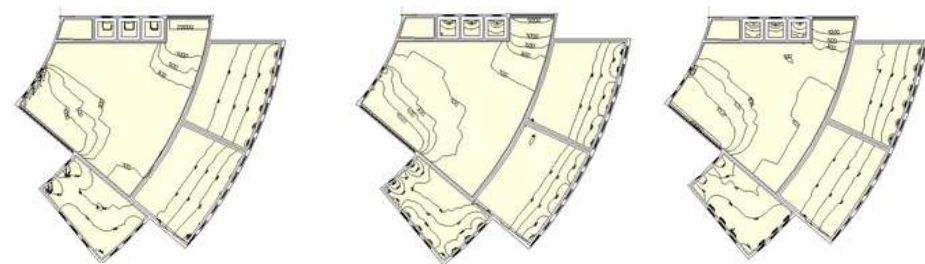
Gambar 3.11 Hasil Komparasi Analisis Site dengan Forma
Sumber : Penulis

3.3.11 Hasil Analisis Dialux

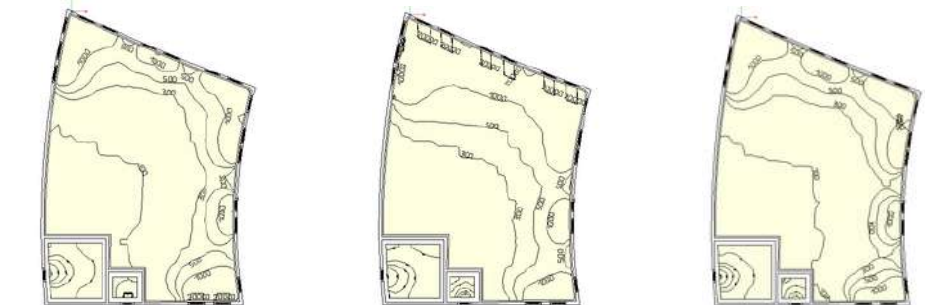
Evaluasi pencahayaan alami pada bangunan menggunakan standar Green Building Council Indonesia (GBCI), yang mensyaratkan minimal 30% luas area aktivitas mendapatkan intensitas cahaya alami 300 lux. Standar ini relevan untuk mengukur kenyamanan visual sehingga menjadi acuan untuk menilai kualitas pencahayaan desain secara konsisten.



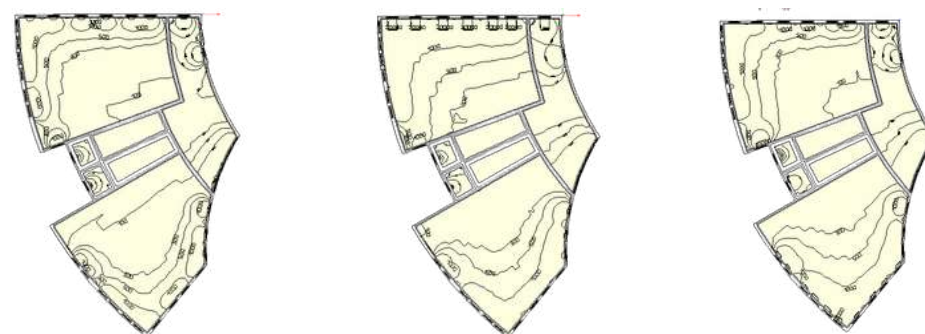
Intensitas cahaya alami **perpustakaan & ruang seminar** melebihi standard GBCI yaitu 56,46%.



Intensitas cahaya alami **ruang workshop** melebihi standard GBCI yaitu 47,38%



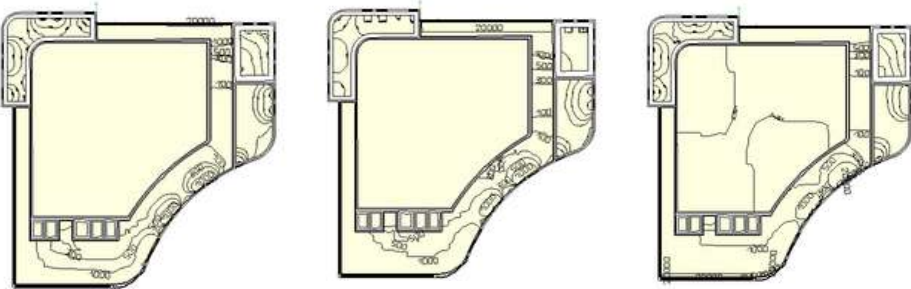
Intensitas cahaya alami **playground indoor** melebihi standard GBCI yaitu 57,88%



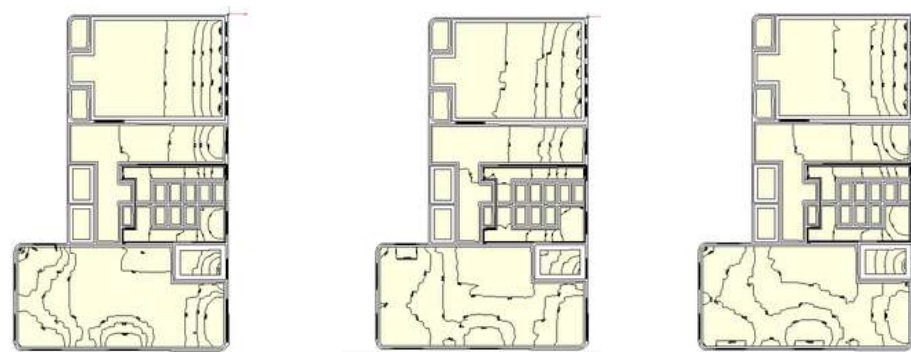
Intensitas cahaya alami **fitness center** melebihi standard GBCI yaitu 57,88%

Gambar 3.12 Hasil Simulasi Dialux Tiap Ruang
Sumber : Penulis

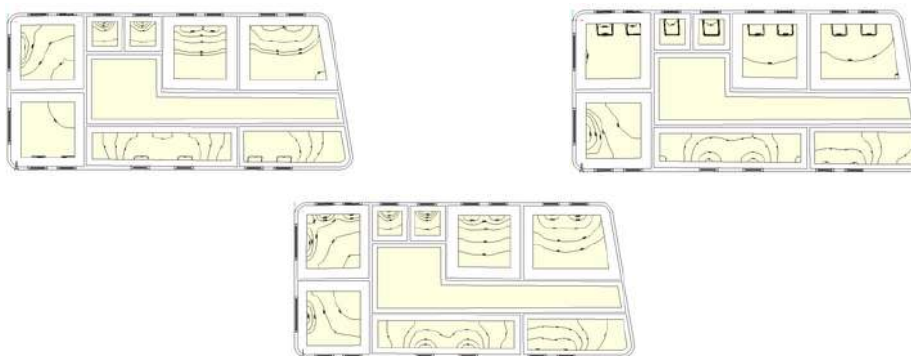
****Simulasi menggunakan dialux pada bulan 21 Maret, 21 Juni dan 22 Desember**



Intensitas cahaya alami **theater** kurang dari standard GBCI yaitu 13,76% sebab ruang utama theater menggunakan pencahayaan buatan.

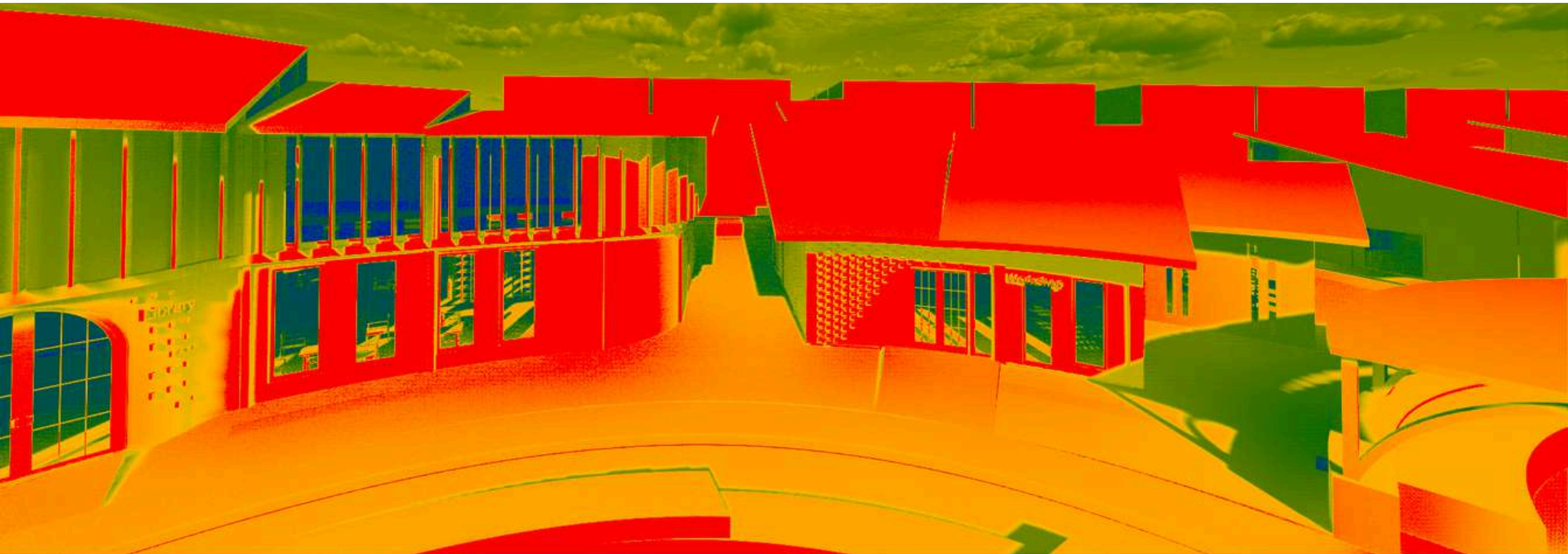


Intensitas cahaya alami **fasilitas penunjang** melebihi standard GBCI yaitu 52,30%.

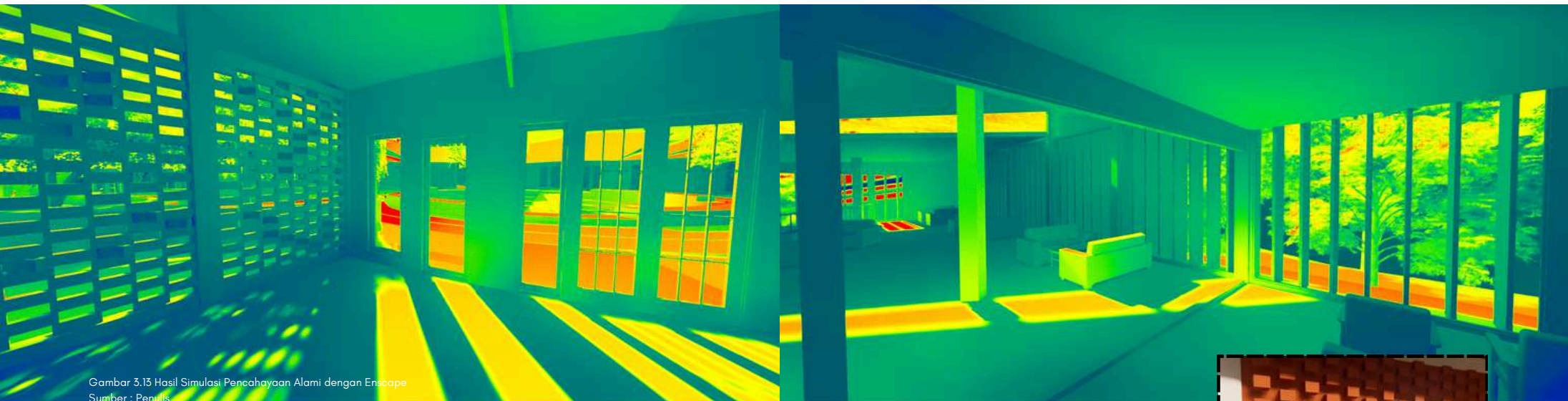


Intensitas cahaya alami **Back office** melebihi standard GBCI yaitu 38,39%.

3.3.12 Eksplorasi Selubung Bangunan

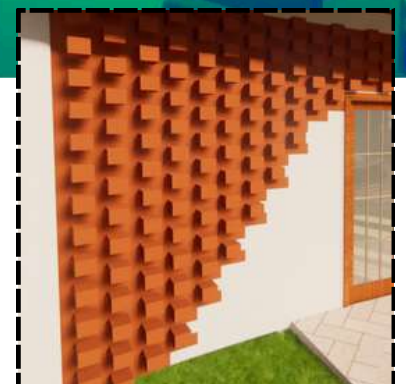


Cahaya matahari di luar bangunan mencapai 8900lux pada jam 13.00, sehingga memerlukan shading maupun selubung bangunan untuk membatasi cahaya masuk ke dalam ruangan.



Gambar 3.13 Hasil Simulasi Pencahayaan Alami dengan Enscape
Sumber : Penulis

Dengan menggunakan selubung bangunan, permainan fasad double brick dan shading pada luar bangunan, dapat mempengaruhi tingkatan pencahayaan yang masuk ke dalam sehingga rata-rata cahaya yang masuk adalah 300-500 lux. Pemilihan material juga menjadi penentu masuknya cahaya ke dalam ruang. Material yang digunakan adalah batu bata dan insulasi dinding double fasad bata ekspos. Selain itu, shading yang digunakan adalah WPC dan insulasi atap menggunakan XPS dengan finishing bitumen shingle berwarna coklat.





Harvest Link Society Hub

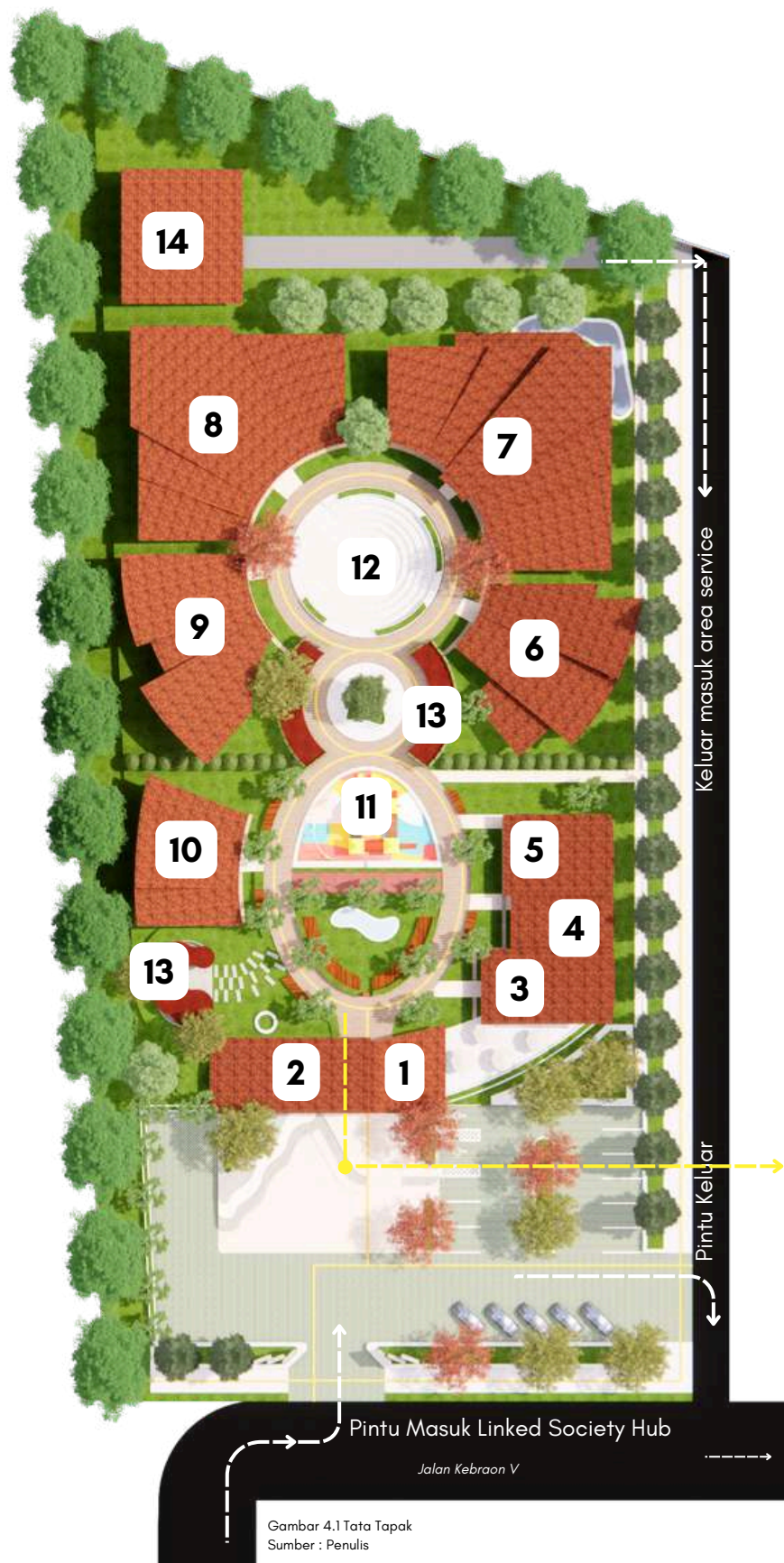
BAB 4

Hasil Deskripsi Perancangan

"Good design is both an art and a science — it must be aesthetically pleasing, functional, and responsive to human needs."
— Dieter Rams, Ten Principles of Good Design.

4.1 DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

4.1.1 Tata Tapak



1. Front Office (Receptionist & Lounge)

2. Back Office

3. Cafe

4. Toilet Publik

5. Musholla

6. Ruang Workshop

7. Perpustakaan & Ruang Seminar
8. Theater

9. Fitness Center

10. Playground Indoor

11. Playground Outdoor

12. Amphitheater

13. Ruang Komunal Outdoor

14. Ruang Utilitas MEP

Luas Lahan 10,600m2

Regulasi :

KDB 50%

10,600m2 x 50% = 5,300m2

KDH 10%

10,600m2 x 10% = 1,060m2

GSB 6m

KLB 5

Hasil :

KDB 63,9%

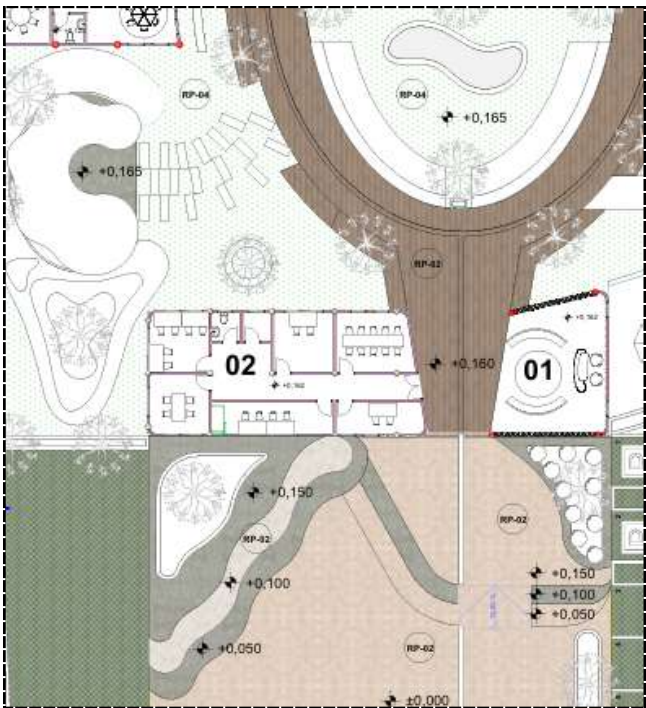
3,387m2

KDH 35%

3,842m2

GSB 6m

Jarak Bebas SUTET 16m



KODE	RENCANA PERKERASAN
RP-01	Permeable Paving
RP-02	Paving Block Anti Selip
RP-03	Guiding Block
RP-04	Rumput Jepang

Zona netral ditunjukkan pada perbedaan ketinggian elevasi dan material yang dapat menciptakan rasa sungkan untuk para pengemis dan pengamen masuk meskipun fasad berbentuk semi terbuka dan transparan.

4.1.1 Tata Tapak

Fasad yang dirancang terbuka dengan tata lansekap vegetasi yang strategis berfungsi sebagai pembatas alami antara area publik luar dan dalam kawasan, menciptakan transisi yang harmonis sekaligus menjaga privasi. Perbedaan ketinggian pada pintu masuk tidak hanya menambah dimensi visual namun juga berperan sebagai penghalang efektif untuk mencegah masuknya pengamen dan pengemis, sehingga menjaga kenyamanan pengguna kawasan.



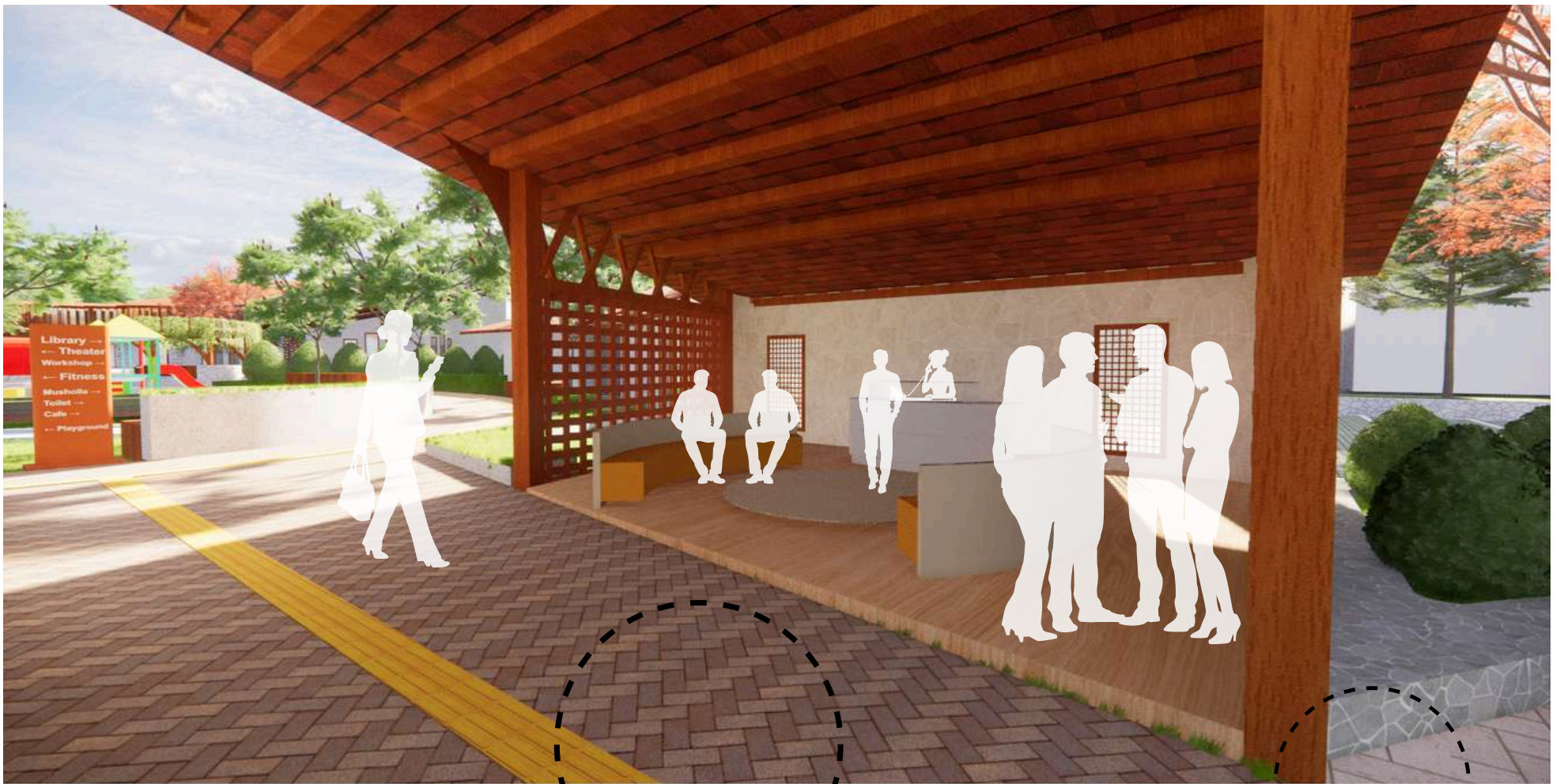
Gambar 4.2 Fasad Pintu Masuk Linked Society Hub
Sumber : Penulis

Taman kecil yang terletak di bagian depan dirancang dengan elevasi yang berbeda sebagai ruang komunal terbuka yang mendorong interaksi sosial dan aktivitas santai, sekaligus menambah nilai estetika lanskap kawasan.

Penggunaan material paving block dengan motif yang kontras memperjelas batas antara area luar dan dalam kawasan, sekaligus menjadi elemen visual yang menegaskan fungsi ruang. Warna-warna cerah pada paving turut berperan sebagai penanda positif yang secara psikologis membantu mencegah masuknya budaya negatif ke dalam kawasan, sehingga menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan atraktif bagi seluruh pengguna.

4.1.1 Tata Tapak

Lounge dan receptionist berperan sebagai zona netral yang menjadi ruang transisi antara area luar dan dalam site, sekaligus berfungsi sebagai filter pengunjung yang akan memasuki kawasan. Area ini dirancang agar nyaman dan inklusif, memberikan ruang bagi pengunjung untuk beradaptasi dan melakukan interaksi informal sebelum melanjutkan ke area utama. Dengan begitu, lounge dan receptionist tidak hanya menjadi titik masuk fisik, tetapi juga mengatur alur sirkulasi dan keamanan kawasan secara efektif.

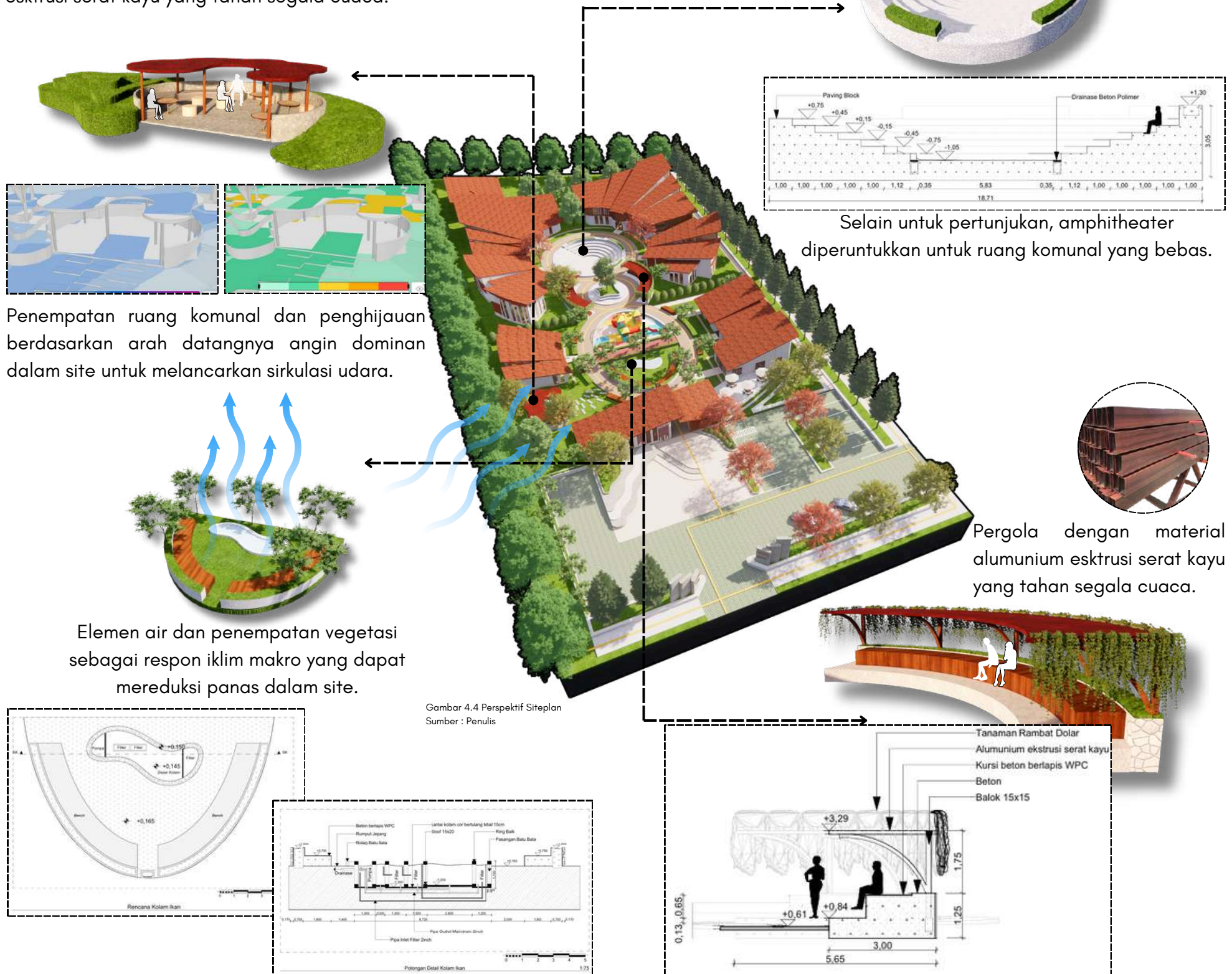


Gambar 4.3 Perspektif Lounge & Resepsionis
Sumber : Penulis

Perbedaan ketinggian lantai dan warna material paving block di sekitar lounge dan receptionist digunakan sebagai penanda visual dan taktil yang jelas untuk membedakan zona netral dari area lain. Perbedaan ketinggian lantai menciptakan batas yang halus tanpa perlu menggunakan sekat permanen, sedangkan perbedaan warna paving memudahkan pengunjung untuk mengenali perubahan fungsi ruang secara alami. Kombinasi kedua elemen ini memberikan sinyal non-verbal yang memperkuat pembagian zona dan membantu pengunjung memahami batas serta karakter ruang dengan lebih nyaman tanpa perlu petunjuk verbal.

4.1.1 Tata Tapak

Interaksi adalah kegiatan utama dari perancangan Linked Society Hub sehingga dibutuhkan area komunal pada outdoor yang mendukung kegiatan tersebut. Untuk merespon konteks site dari strong heat stress maka area komunal menggunakan pergola dengan material alumunium ekstrusi serat kayu yang tahan segala cuaca.



4.1.1 Tata Tapak



Gambar 4.5 Pedestrian
Sumber : Penulis

Sepanjang jalur pedestrian dipasang bench beton berlapis WPC yang ramah lingkungan sebagai tempat istirahat bagi pengguna yang menempuh perjalanan panjang. Material WPC dipilih karena tahan lama dan nyaman digunakan serta tidak merusak lingkungan. Bench ini juga difungsikan sebagai ruang komunal yang mendukung interaksi sosial, dengan penempatan di bawah naungan yang melindungi dari sinar matahari langsung. Lebar jalur pedestrian yang cukup memungkinkan lalu lintas dua arah berjalan lancar, sehingga aktivitas di sekitar bench tidak mengganggu jalur sirkulasi. Dengan desain ini, kebutuhan untuk beristirahat dan berinteraksi terpenuhi tanpa mengorbankan kelancaran pergerakan pengguna.



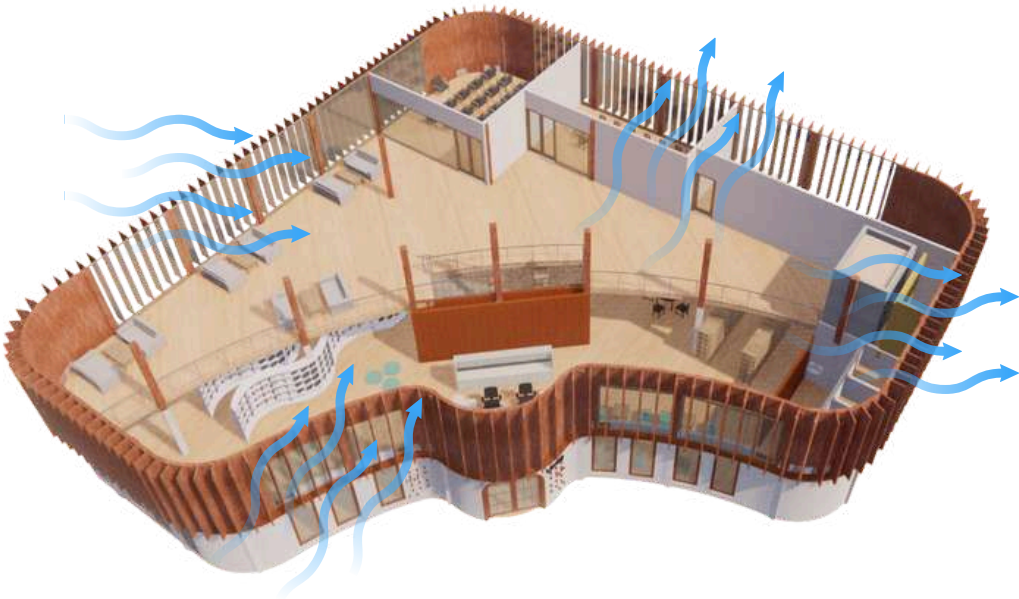
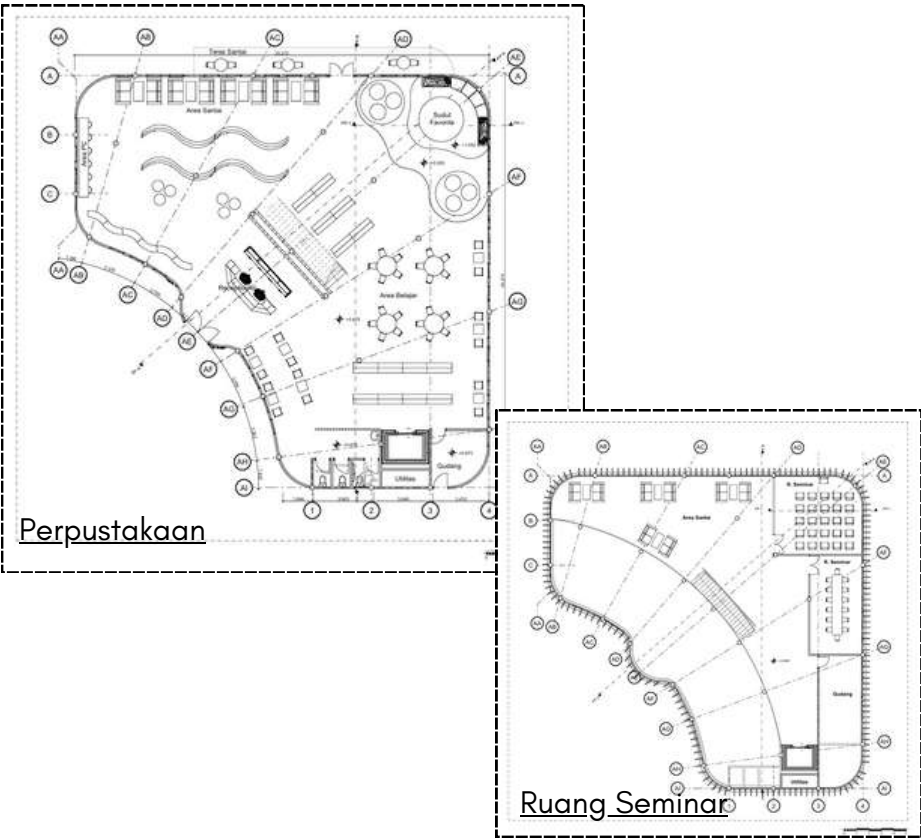
Gambar 4.6 Amphitheater
Sumber : Penulis

Amphitheater dirancang tidak hanya sebagai ruang pertunjukan seni dan budaya, tetapi juga sebagai ruang komunal terbuka yang fleksibel untuk berbagai kegiatan sosial dan interaksi masyarakat. Tata letak amphitheater memungkinkan akses yang mudah serta sirkulasi yang lancar, sehingga mendukung berbagai aktivitas mulai dari acara formal seperti pertunjukan, ceramah, atau festival, hingga penggunaan informal sehari-hari oleh pengunjung yang ingin berkumpul, beristirahat, atau bersosialisasi. Dengan fungsi ganda ini, amphitheater menjadi ruang publik yang adaptif dan inklusif, mampu memenuhi kebutuhan beragam pengguna sekaligus memperkuat kehidupan sosial di kawasan tersebut.

4.1.2 Tata Ruang

Tata letak layout perpustakaan berdasarkan area semi ramai hingga butuh ketenangan. Pada bagian perpustakaan lantai 1 diisi dengan area baca, area belajar, area diskusi, area akses digital dan area santai. Area-area tersebut tersebar secara merata untuk mendapatkan pencahayaan alami sekaligus penghawaan alami ketika dibutuhkan seperti saat AC mati.

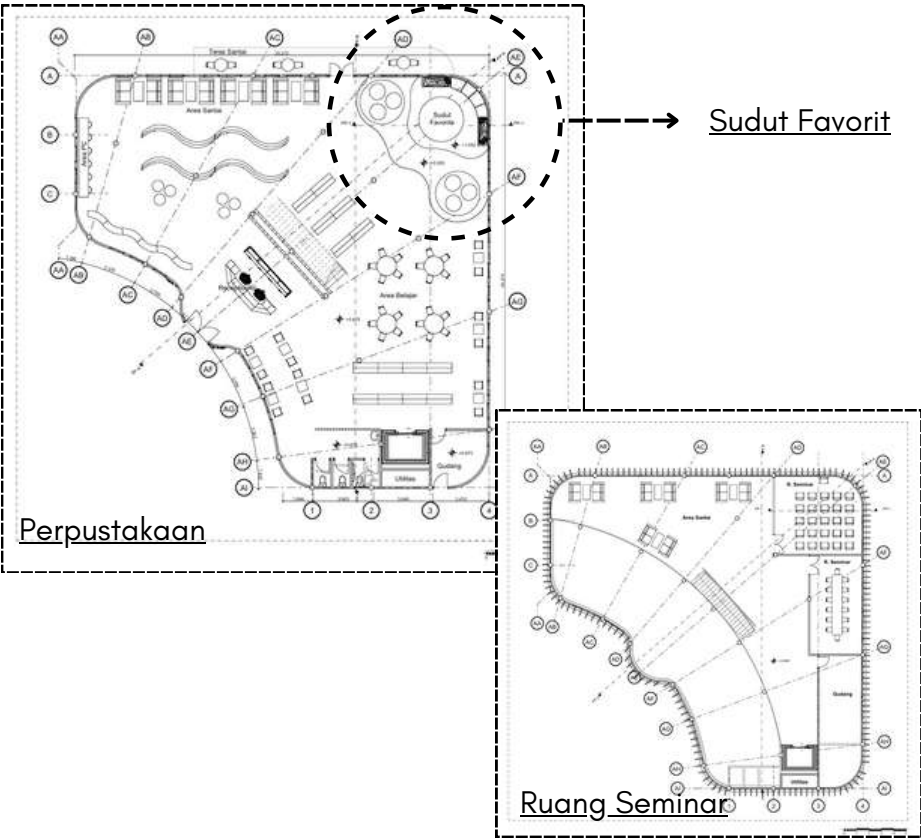
Ruang seminar yang berada di lantai 2 dengan konsep split level dapat diakses oleh para disabilitas karena adanya akses lift pada sisi selatan.



Gambar 4.7 Tata Ruang & Tampak Perpustakaan
Sumber : Penulis

4.1.2 Tata Ruang

Area society hub dirancang dengan pendekatan **pelanggan tetap** yang menghadirkan **sudut favorit** yang mengutamakan kenyamanan dan privasi bagi pengunjung, sekaligus menghindari ruang yang membuat orang berlama-lama. Konsep drop ceiling digunakan untuk menegaskan batas visual dan menciptakan suasana lebih intim di sudut tersebut, tanpa menutup pandangan secara penuh. Dengan penempatan strategis yang tetap berada dalam jangkauan penglihatan orang yang lalu lalang, sudut favorit ini menciptakan keseimbangan antara ruang pribadi dan interaksi sosial yang dinamis, sekaligus menjaga sirkulasi dan energi aktivitas di area society hub.



4.1.2 Tata Ruang



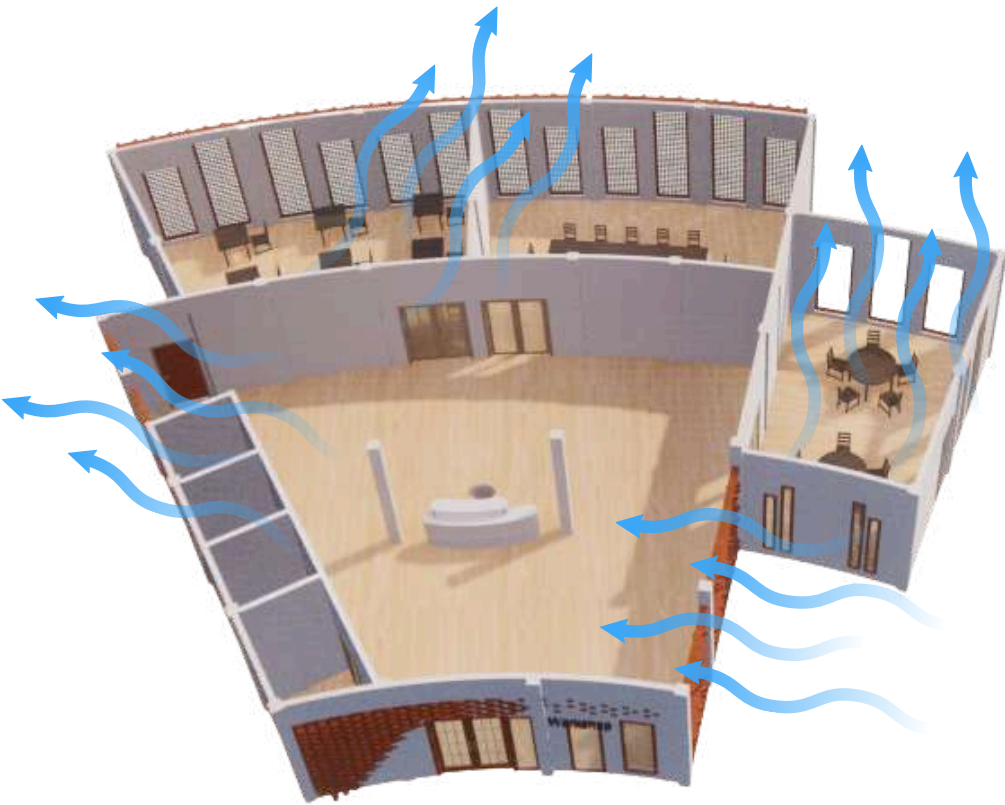
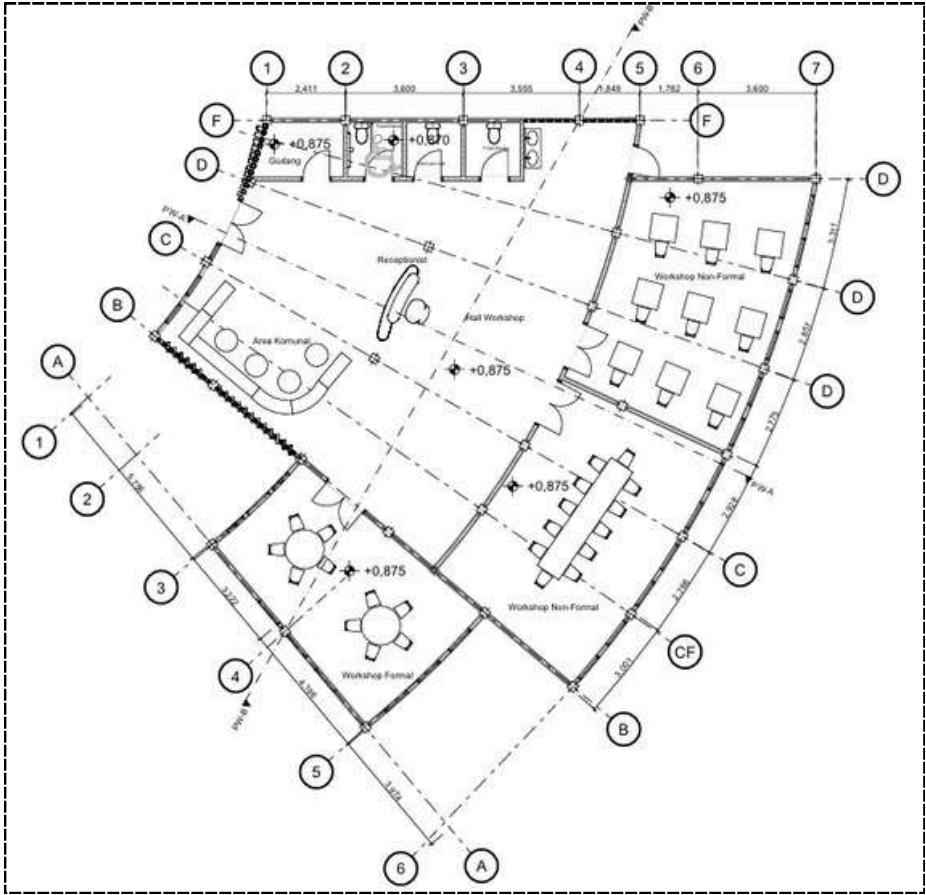
Area seminar yang terletak di lantai dua perpustakaan dirancang sebagai ruang formal yang mendukung penyelenggaraan berbagai kegiatan akademik dan presentasi. Ruang ini menekankan aspek fungsionalitas dan aksesibilitas, dengan fasilitas lift yang memudahkan mobilitas bagi pengunjung disabilitas sehingga semua peserta dapat mengikuti aktivitas seminar tanpa hambatan. Penataan ruang dan tata suara dirancang agar mendukung fokus dan konsentrasi, serta memfasilitasi interaksi yang efektif antara penyaji dan audiens.

Selain sebagai ruang belajar formal, perpustakaan juga menyediakan area belajar dan membaca yang mengutamakan kenyamanan dan suasana yang mendukung produktivitas. Pencahayaan alami yang optimal menjadi salah satu aspek penting dalam desain ini, dengan intensitas cahaya yang cukup untuk meminimalkan ketegangan mata namun tetap menjaga suasana yang tenang dan nyaman. Dominasi warna earth tone serta penggunaan elemen kayu pada furnitur dan finishing interior memberikan kesan hangat dan alami, yang mampu membangkitkan suasana homy dan membuat pengguna betah dalam waktu lama.

Kebutuhan perpustakaan ini diperkuat oleh konteks site yang dikelilingi oleh banyak area sekolah, sehingga keberadaan perpustakaan sangat penting sebagai pusat penunjang pembelajaran dan riset bagi pelajar dan masyarakat sekitar. Perpustakaan menyediakan ruang yang mendukung aktivitas belajar kolektif maupun individual, sekaligus menjadi ruang sosial yang inklusif. Kehadiran perpustakaan dengan fasilitas yang lengkap dan suasana nyaman menjawab kebutuhan edukatif di kawasan ini secara efektif dan kontekstual.

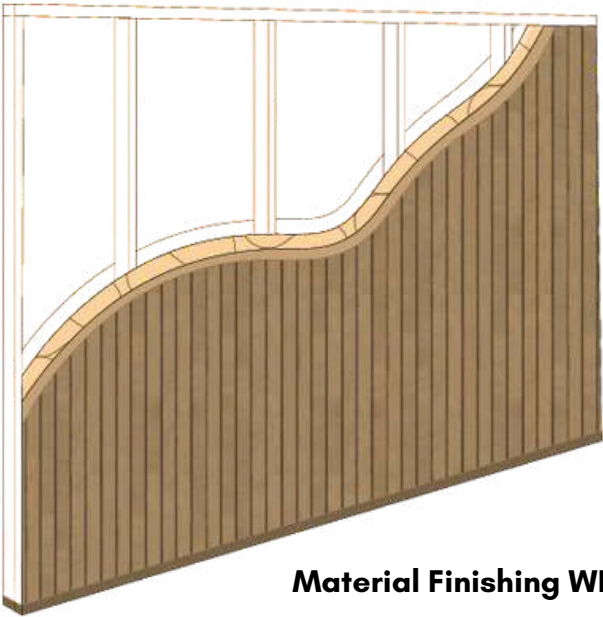
4.1.2 Tata Ruang

Tata letak ruang workshop dirancang berdasarkan fungsi kegiatan multifungsi yang mencakup aktivitas formal dan non-formal, dengan area depan yang difungsikan sebagai hall pameran untuk mendukung fleksibilitas penggunaan ruang. Ruang-ruang workshop sebagian besar mengandalkan pencahayaan alami tetapi tidak dengan penghawaan alami kecuali saat darurat seperti mati lampu. Hall pameran yang dirancang terbuka untuk memaksimalkan masuknya cahaya dan sirkulasi udara alami, sehingga dapat menghemat energi secara signifikan. Pendekatan ini menciptakan efisiensi operasional sekaligus menjaga kenyamanan pengguna dalam berbagai skenario aktivitas.



Gambar 4.11 Tata Ruang & Tampak Ruang Workshop
Sumber : Penulis

4.1.2 Tata Ruang



Material Finishing WPC

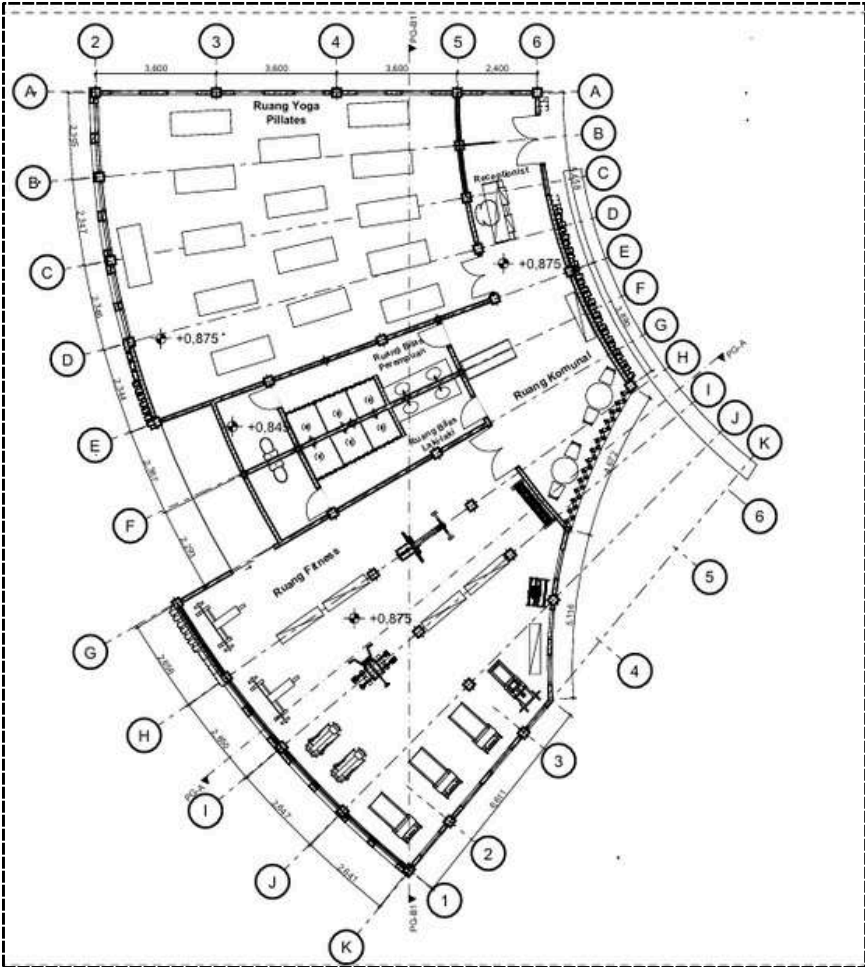
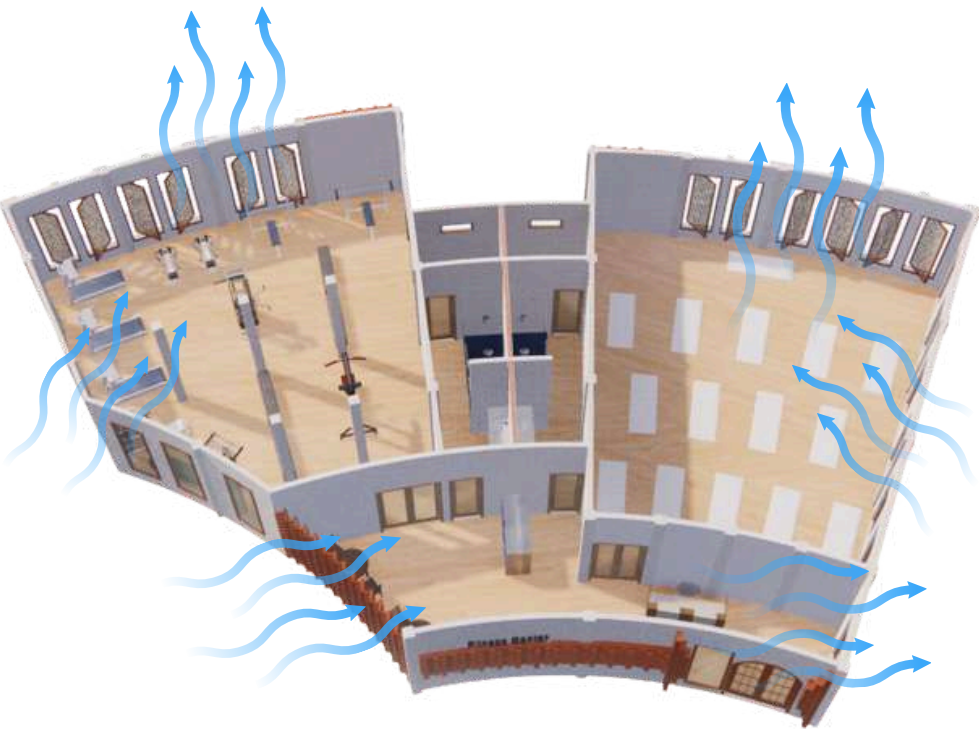
Tanpa kasta menerapkan program-program universal Society Hub membutuhkan ruang yang besar disaat site terbatas. Maka solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan dinding partisi yang dapat digeser. Hal ini dapat dilihat pada ruang workshop yang ruangnya dapat dijadikan satu.



Gambar 4.12 Suasana Ruang Workshop
Sumber : Penulis

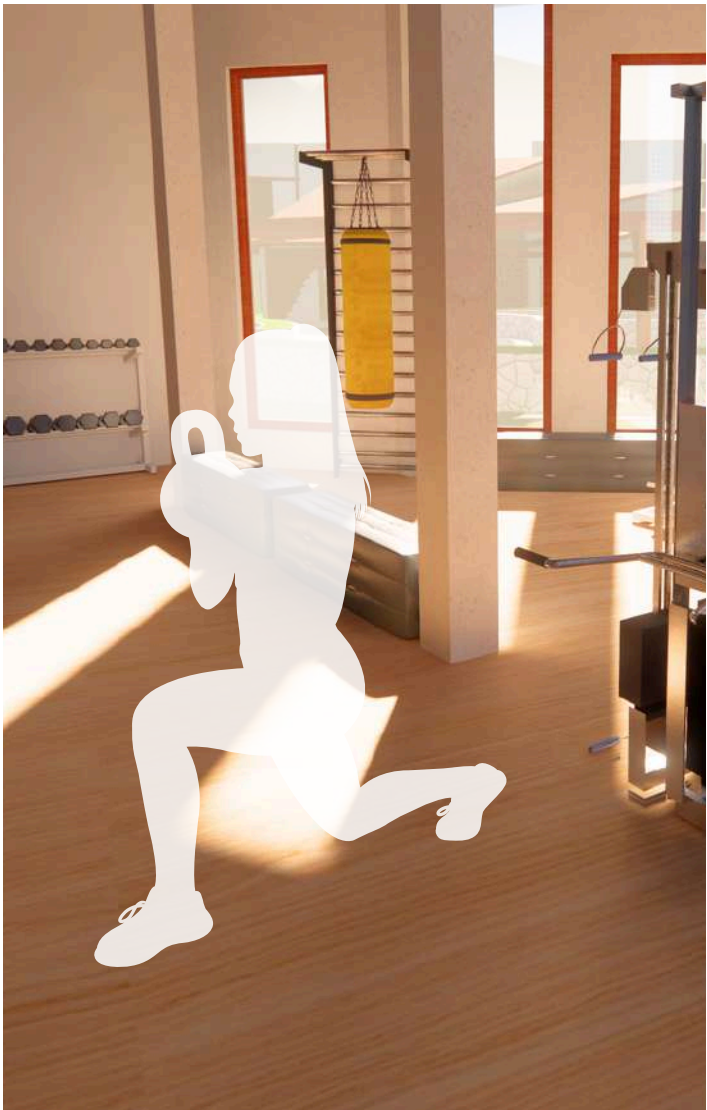
4.1.2 Tata Ruang

Tata letak Fitness Center dirancang dengan pendekatan zonasi dari area publik menuju area privat untuk menjaga kenyamanan pengguna sekaligus meningkatkan privasi. Fitness Center terbagi menjadi dua ruang utama, yaitu ruang khusus untuk yoga dan pilates yang ditujukan untuk menarik pengunjung reguler, serta area fitness yang lebih dinamis. Kedua ruang ini didesain dengan bukaan tinggi yang memaksimalkan pencahayaan alami dan penghawaan alami saat diperlukan, sehingga menciptakan suasana yang segar, nyaman, dan hemat energi tanpa mengorbankan fungsi dan estetika ruang.



Gambar 4.13 Tata Ruang & Tampak Fitness Center
Sumber : Penulis

4.1.2 Tata Ruang

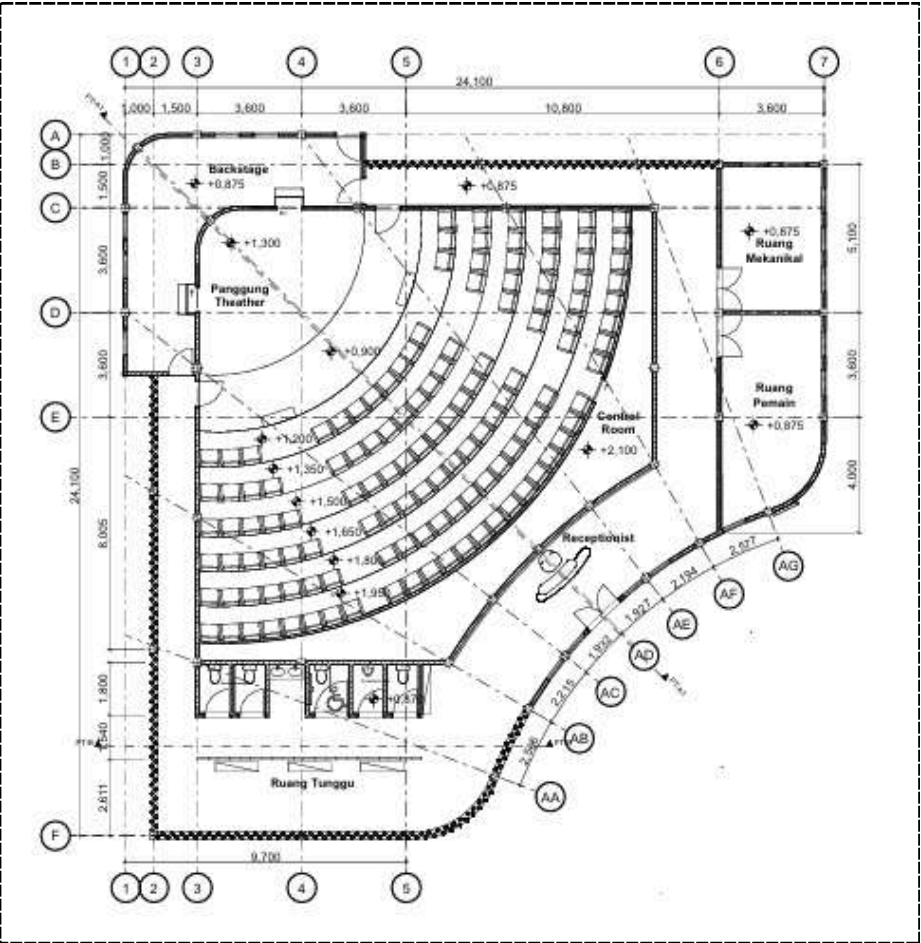
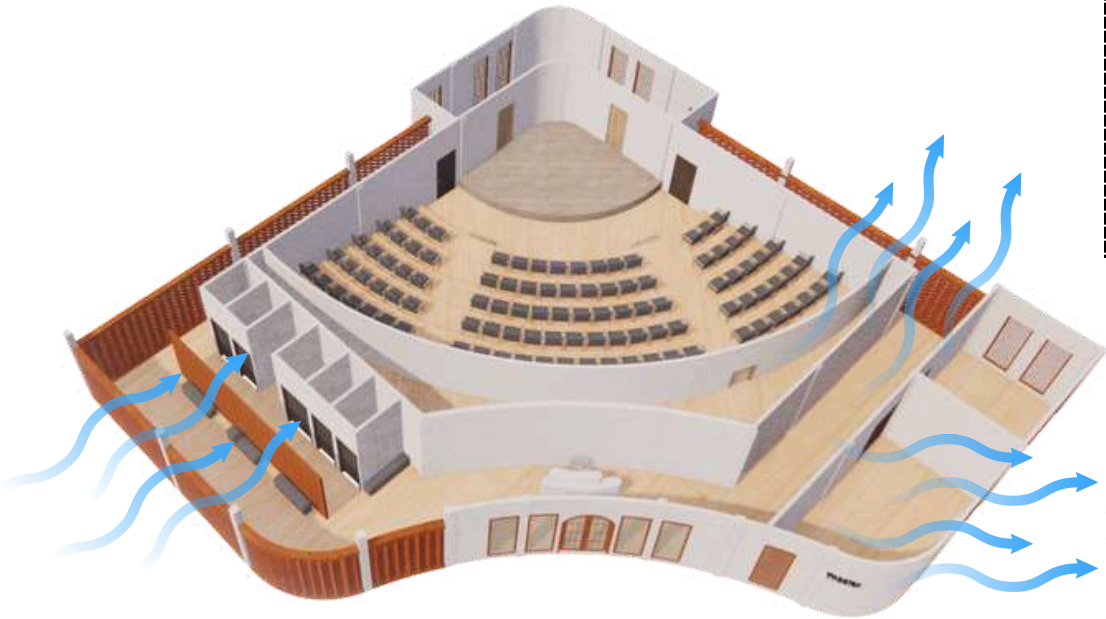


Fitness Center dirancang khusus untuk pelanggan tetap yang memiliki minat dalam berolahraga, dengan pembagian ruang yang jelas untuk mendukung berbagai kebutuhan aktivitas fitness. Terdapat dua area utama yaitu ruang pilates yang lebih tenang pada latihan fleksibilitas dan keseimbangan, serta area gym yang dilengkapi dengan peralatan lengkap untuk latihan kekuatan dan kardio. Selain itu, disediakan pula area santai sebagai ruang istirahat dan refleksi, menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung gaya hidup sehat secara menyeluruh bagi para pengguna.

Gambar 4.14 Suasana Fitness Center
Sumber : Penulis

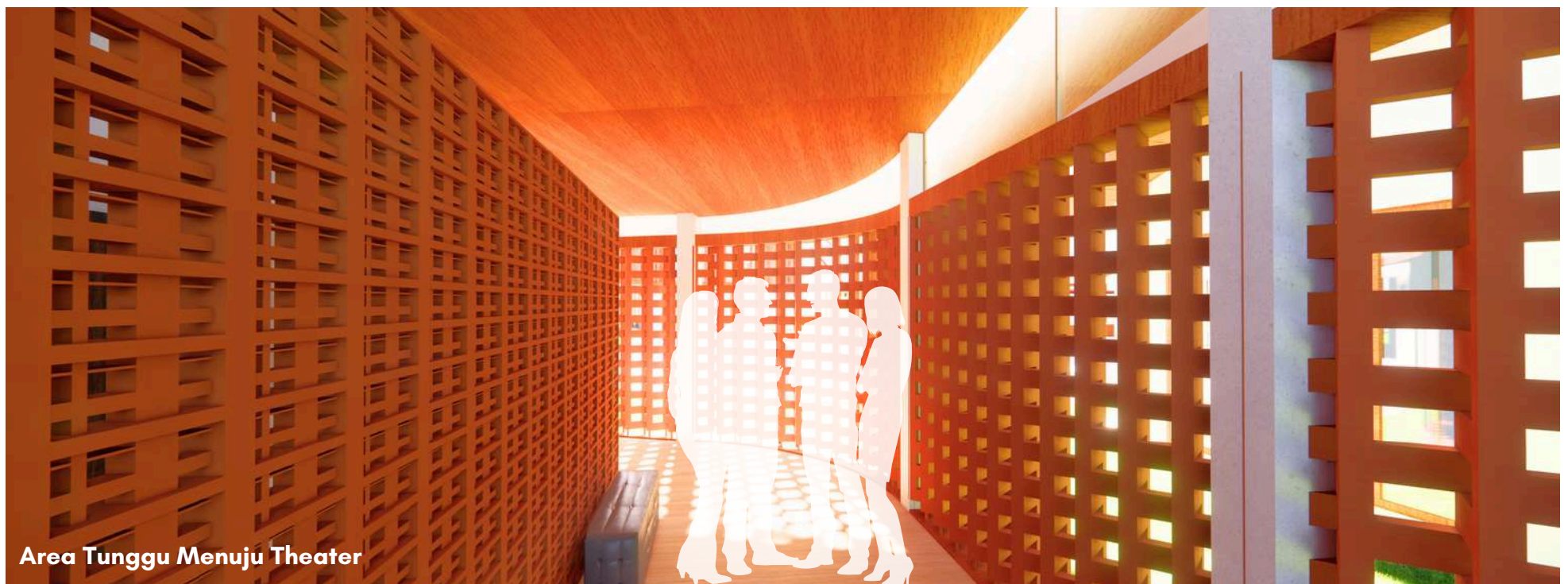
4.1.2 Tata Ruang

Layout teater dirancang dengan menempatkan area utama teater sebagai pusat fokus, sedangkan ruang mekanikal, ruang ganti, dan ruang latihan ditempatkan di sisi timur untuk mendukung fungsi operasional secara efisien. Area utama teater tidak menerima penghawaan alami guna memastikan kontrol penuh terhadap penghawaan buatan yang diperlukan selama pertunjukan, sekaligus didukung oleh insulasi dinding akustik yang optimal untuk menjaga kualitas suara di dalam ruang. Selasar di sekitar area teater dibiarkan semi terbuka untuk memungkinkan masuknya pencahayaan dan sirkulasi udara alami, sehingga menciptakan keseimbangan antara kenyamanan pengguna dan kebutuhan teknis teater.



Gambar 4.15 Tata Ruang & Tampak Theater
Sumber : Penulis

4.1.2 Tata Ruang

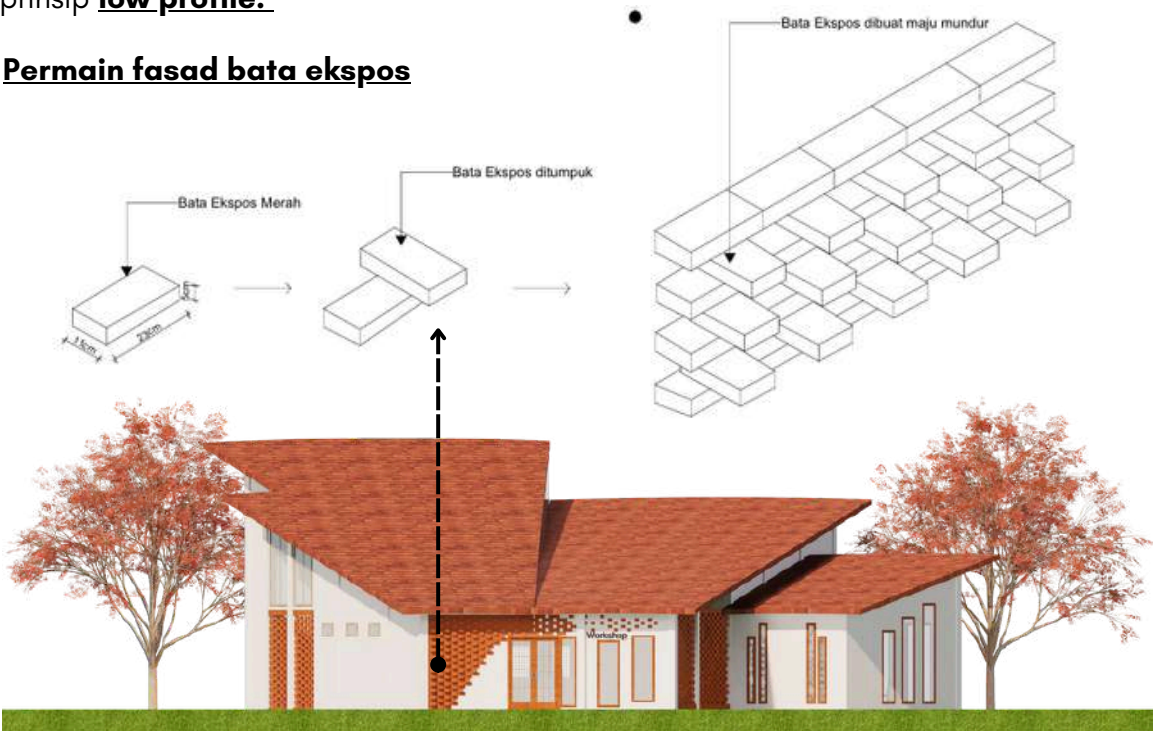


Area Theater ini dirancang sebagai ruang yang berfungsi untuk melestarikan dan mengembangkan budaya lokal maupun nasional melalui berbagai kegiatan seni pertunjukan. Konsep utama dari perancangan ini adalah memfasilitasi sebuah tempat yang bukan hanya sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai pusat edukasi dan apresiasi budaya yang dapat diakses oleh masyarakat.

4.1.2 Tata Ruang

Fasad bangunan pada Linked Society Hub tidak monumental sebagai respon dari prinsip **low profile**. Oleh karena itu, kebiasa sajaan ini dirancang dengan mempermainkan selubung bangunan dari bata ekspos sebagai penghawaan dan pencahayaan alami sekaligus dapat membantu mereduksi kebisingan. Selain itu, bentuk atap yang memiliki perbedaan ketinggian atau terdapat hirarki menjadi salah satu alternatif lain dari prinsip **low profile**.

Permain fasad bata ekspos



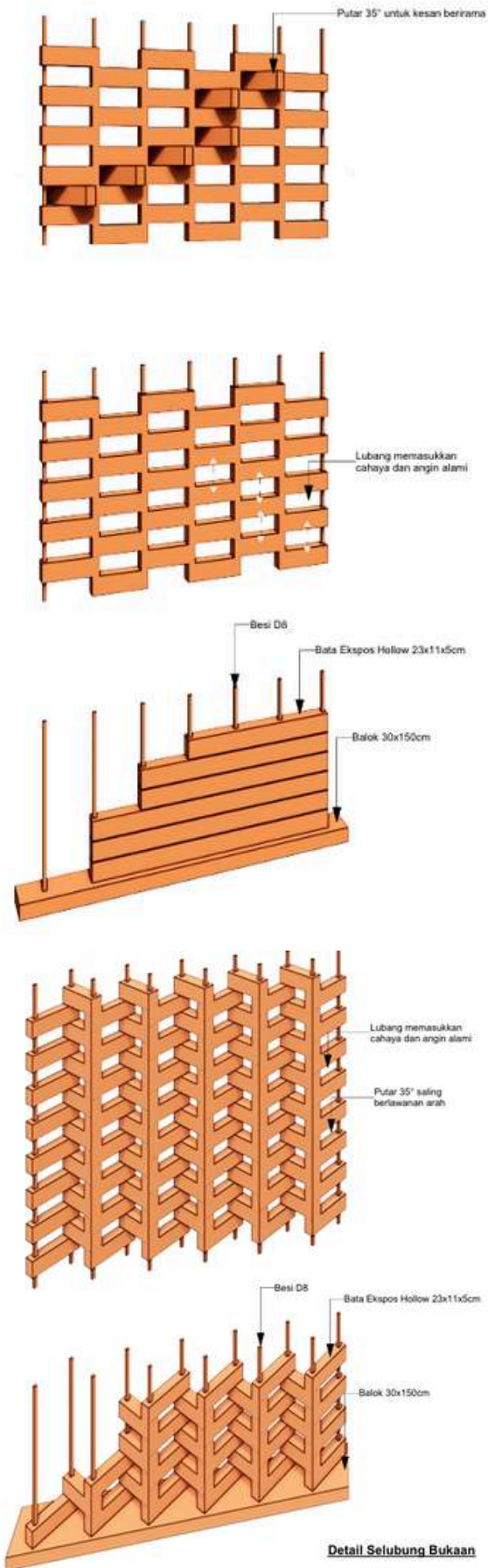
Gambar 4.17 Tampak Depan Workshop
Sumber : Penulis



Gambar 4.18 Tampak Belakang Fitness Center
Sumber : Penulis



Gambar 4.17 Fasad Bangunan
Sumber : Penulis



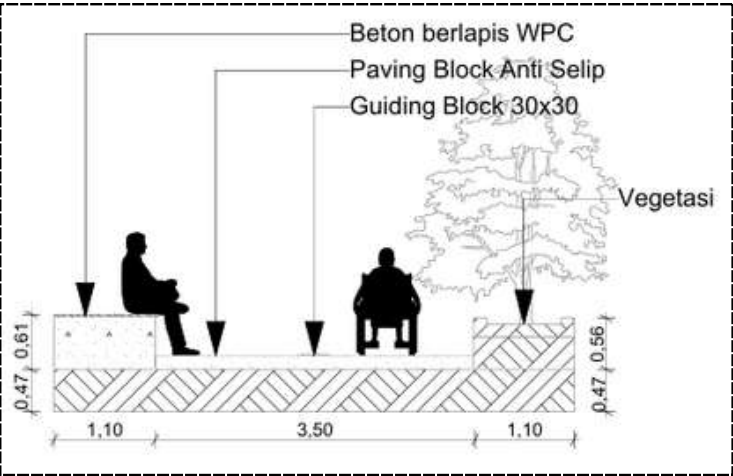
4.1.2 Tata Ruang



Gambar 4.18 Suasana Amphiteather
Sumber : Penulis

4.1.3 Tata Lansekap

Alur sirkulasi yang panjang membuat pengunjung cepat lelah terutama dengan perbedaan ketinggian elevasi sehingga sirkulasi pedestrian dirancang dengan menggunakan **ramp dengan lebar yang cukup untuk 2 arah dan kursi roda dan tempat duduk di sepanjang sisi jalur pedestrian.**

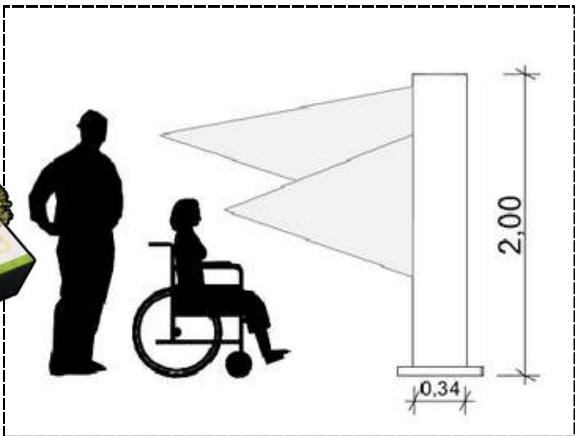


Penempatan vegetasi ketapang kaca sepanjang jalur tersebar setiap 3-4m.

Sepanjang jalur pedestrian terdapat **guiding block** sehingga rancangan society hub dapat mengakomodasi para disabilitas.

Gambar 4.14 Perspektif Sirkulasi Linked Society Hub
Sumber : Penulis

Linked Society Hub memiliki **ramp** yang serta **2 parkir disabilitas** sehingga desain terancang secara universal dengan baik. Selain itu, penempatan **signage** di area depan juga dapat membantu pengunjung memahami alur sirkulasi kawasan.



Mampu menampung 25 parkir motor. Parkir motor pengunjung dan pegawai menjadi satu.

Assembly point jauh dari bangunan sehingga akan aman dari segala bencana.



Gambar 4.19 Tata Lansekap Sirkulasi
Sumber : Penulis

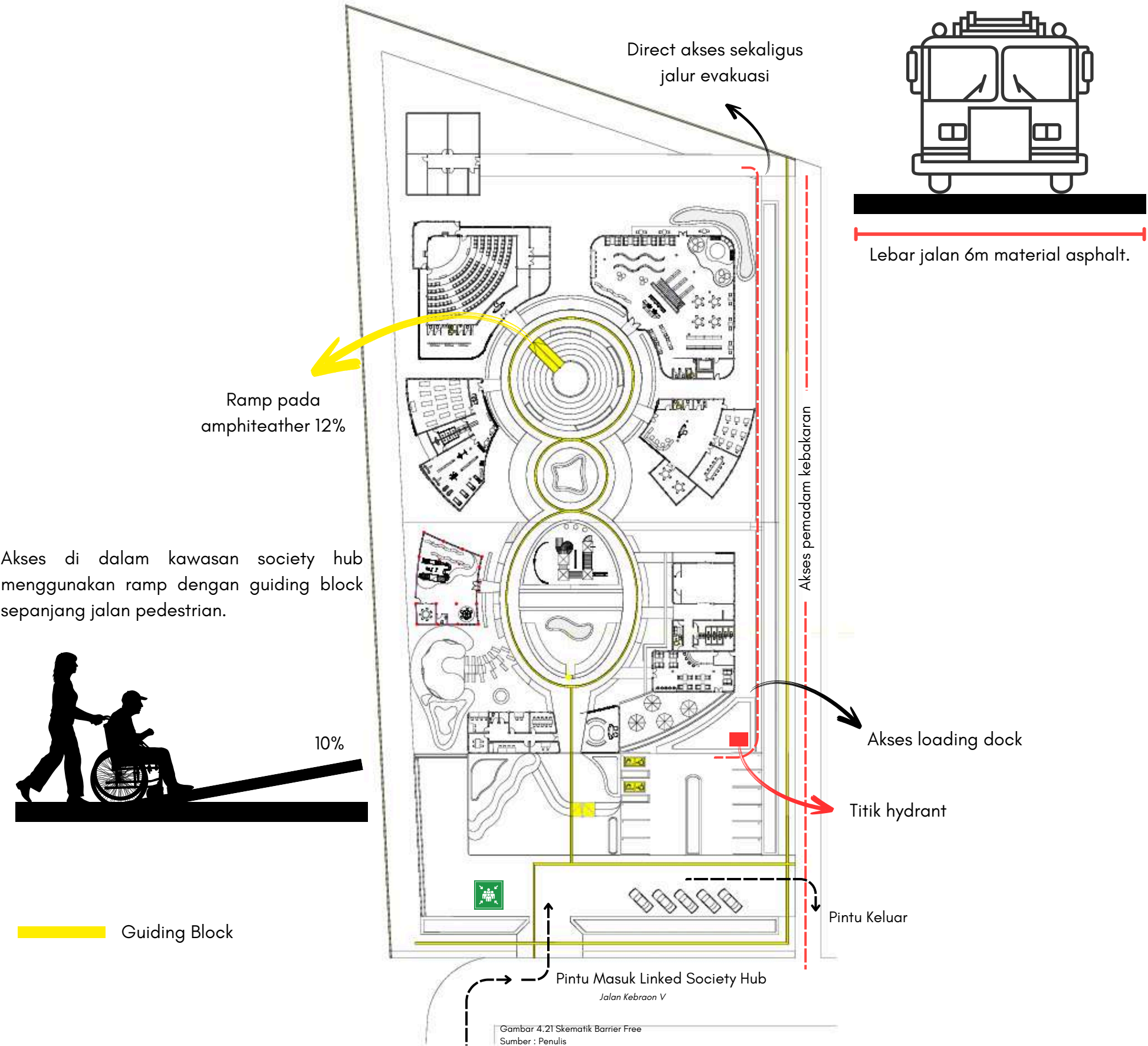
4.1.3 Tata Lansekap



Gambar 4.20 Tata Lansekap
Sumber : Penulis

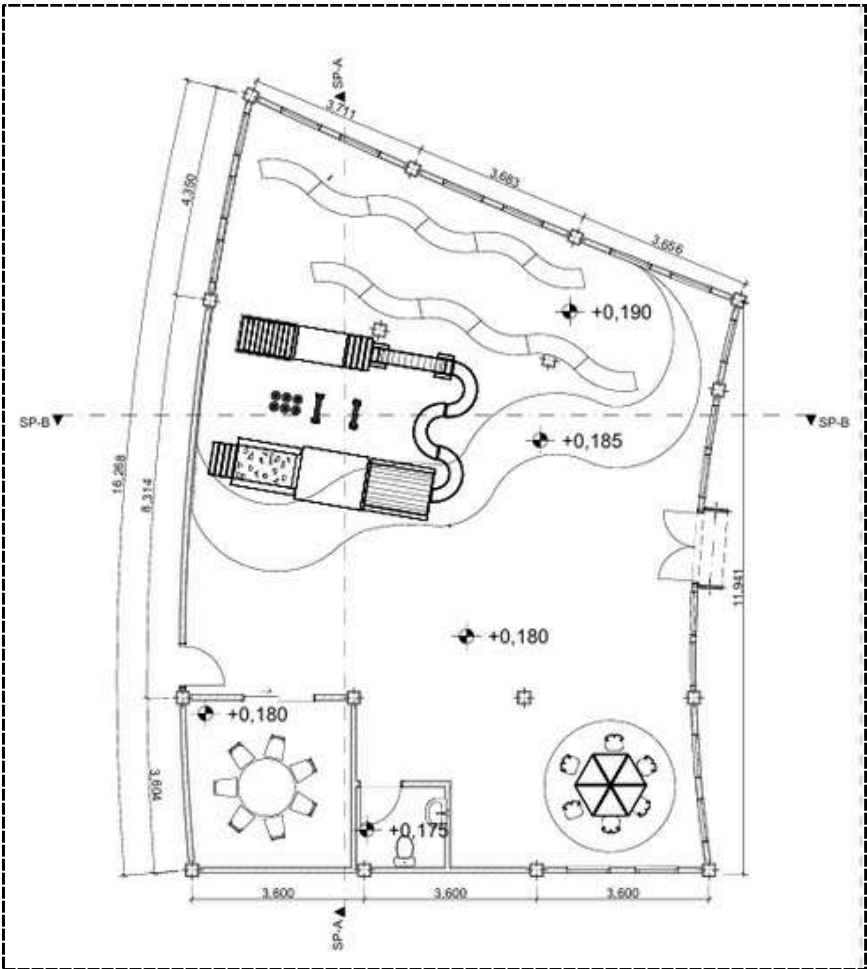
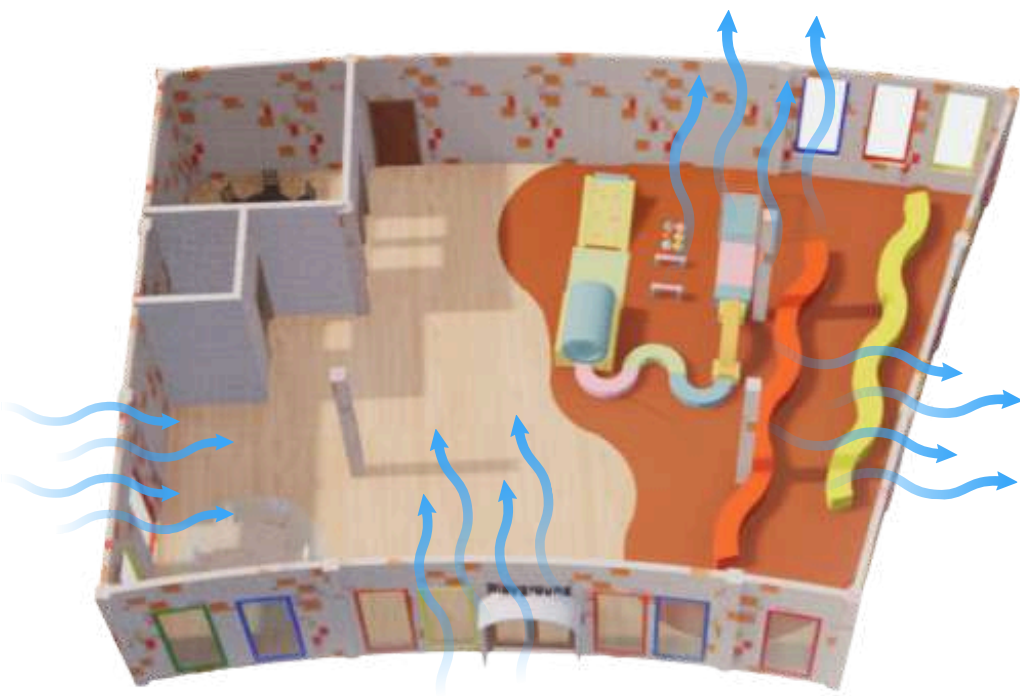
Tanaman pagar boksus digunakan sebagai elemen pembatas yang efektif sekaligus penanda visual yang jelas bagi zona transisi dari area publik menuju semi privat. Pilihan boksus sebagai tanaman pagar didasarkan pada kemampuannya untuk tumbuh rapat dan rapi, sehingga menciptakan batas fisik yang terstruktur tanpa menghalangi pandangan sepenuhnya. Selain fungsinya sebagai pembatas ruang yang alami, pagar boksus juga memberikan nilai estetika yang elegan dan harmonis dengan lingkungan sekitar, memperkuat kesan tertata dan terorganisir pada zona transisi tersebut.

4.1.4 Skematik Barrier Free



4.1.5 Tata Ruang Bermain

Tata letak playground indoor dirancang dengan pendekatan zonasi berdasarkan tingkat kebisingan, mengelompokkan area yang lebih bising ke ruang bermain dan area yang lebih tenang ke ruang belajar santai. Pembagian ini bertujuan menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif untuk setiap aktivitas, sehingga anak-anak dapat belajar dengan fokus di ruang yang tenang sekaligus bebas berekspresi dan beraktivitas fisik di ruang bermain tanpa saling mengganggu. Penataan ruang yang cermat ini mendukung keseimbangan antara stimulasi kreativitas dan kebutuhan konsentrasi dalam satu lingkungan yang aman dan menyenangkan.



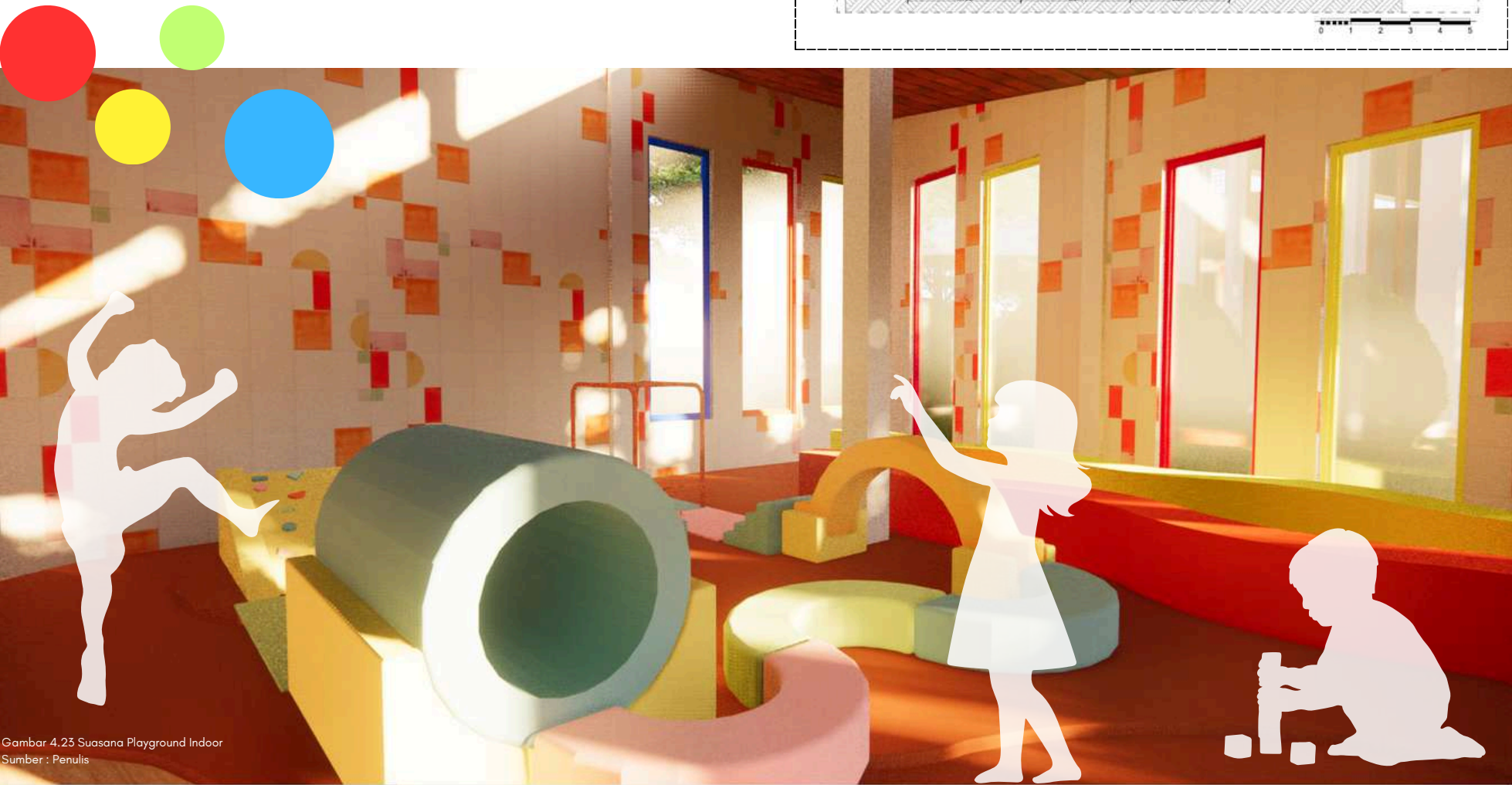
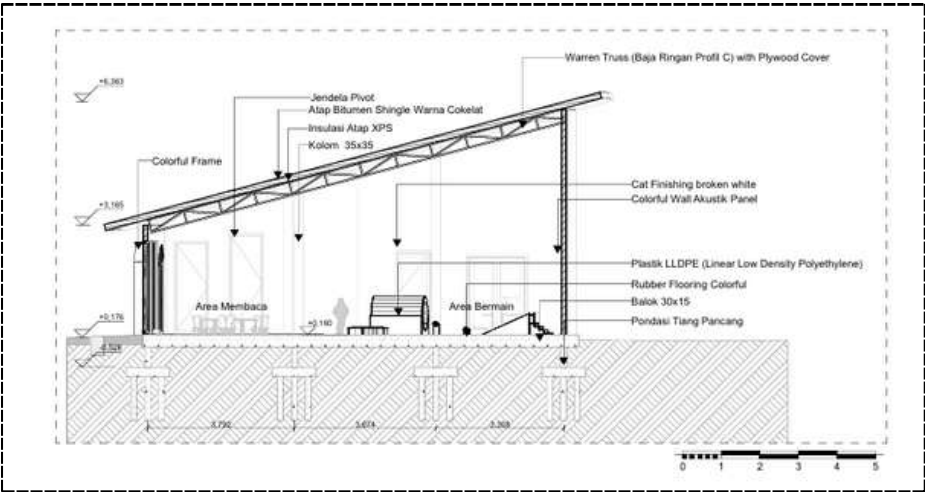
Gambar 4.22 Tata Ruang & Tampak Playground Indoor
Sumber : Penulis

4.1.5 Tata Ruang Bermain

Desain untuk menekankan prinsip playful mood menggunakan warna-warna cerah yang dapat membangkitkan semangat seperti kuning, merah, biru dan hijau muda.

Material seperti plastik LLDPE dipilih dalam perancangan ini karena fleksibel, tahan lama, dan aman untuk anak-anak—material ini mampu menahan benturan tanpa menyebabkan cedera dan tahan terhadap berbagai kondisi cuaca sehingga playground bisa awet. Kombinasi warna cerah dengan material yang kuat dan ramah anak ini menghasilkan playground yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman dan aman, sehingga meningkatkan pengalaman bermain sekaligus perkembangan anak.

Parameter
Material dengan warna cerah yang membangkitkan mood seperti merah, oren, biru muda, kuning, hijau muda.
Menggunakan pola lantai/plafond/dinding asimetris.
Memiliki area terpisah untuk zona bermain dan belajar



Gambar 4.23 Suasana Playground Indoor
Sumber : Penulis

4.1.5 Tata Ruang Bermain



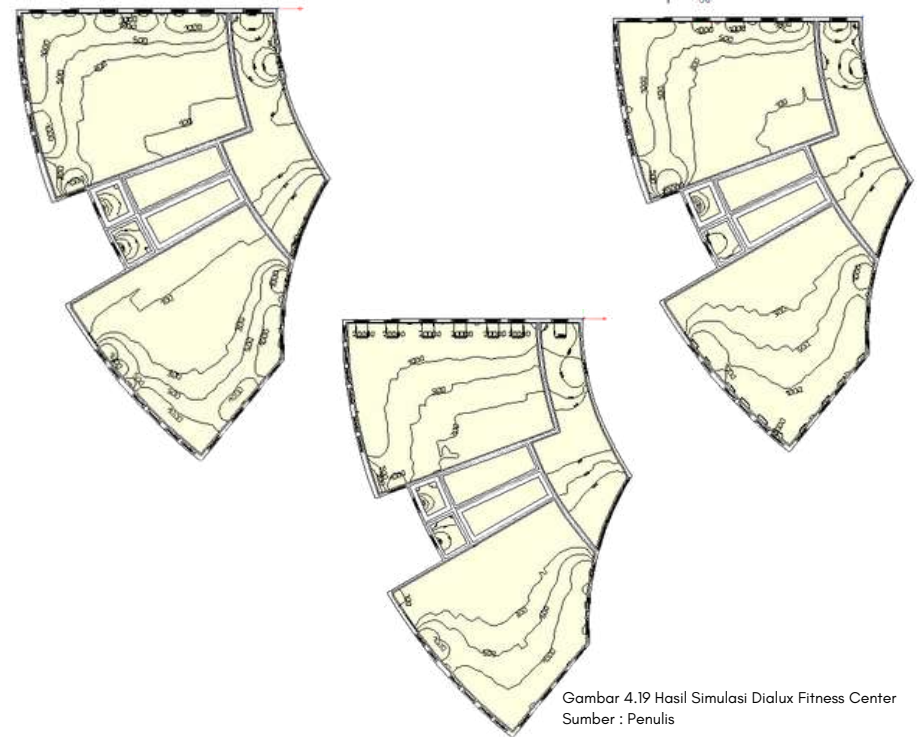
Gambar 4.24 Suasana Playground Outdoor
Sumber : Penulis

Playground outdoor dirancang khusus untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh melalui aktivitas bermain yang aman dan menyenangkan. Area ini menggunakan material seperti beton yang dicat dengan finishing matte yang tahan lama dan mampu meredam benturan, sehingga meminimalkan risiko cedera saat anak bergerak aktif. Warna-warna cerah seperti kuning, merah, biru, dan hijau muda dipilih untuk menstimulasi semangat dan perkembangan kognitif anak secara optimal, namun dilengkapi dengan pengaturan pencahayaan yang tepat dan penggunaan finishing matte untuk mengurangi pantulan cahaya berlebih dan menghindari silau.

4.1.6 Sistem Penghawaan & Pencahayaan

Society Hub dirancang dengan pendekatan third place yang menekankan suasana **homy** dan kenyamanan sebagai ruang pertemuan sosial di luar rumah dan kantor. Pilihan material dan warna difokuskan pada nuansa hangat yang mampu menciptakan rasa keakraban dan relaksasi. Warna **merah bata** digunakan sebagai aksen yang menghadirkan kesan alami dan autentik, memberikan sentuhan tekstur yang memperkuat identitas ruang yang kuat namun ramah.

Penggunaan **putih** sebagai warna netral pada dinding dan elemen lain berfungsi sebagai penyeimbang visual yang efektif. Selain memberikan kesan terang, luas, dan bersih, warna putih mampu memantulkan cahaya alami secara optimal sehingga ruangan terasa lebih terbuka dan segar. Hal ini sekaligus membantu mengoptimalkan pencahayaan tanpa menimbulkan kesan dingin, tetap menjaga nuansa hangat secara keseluruhan. Warna **cokelat dari elemen kayu** dan finishing natural menjadi elemen penting yang menambah kedalaman tekstur visual serta menguatkan kehangatan ruang & menghadirkan sensasi stabilitas dan ketenangan yang membuat pengunjung merasa betah dan rileks saat berada dalam Society Hub.



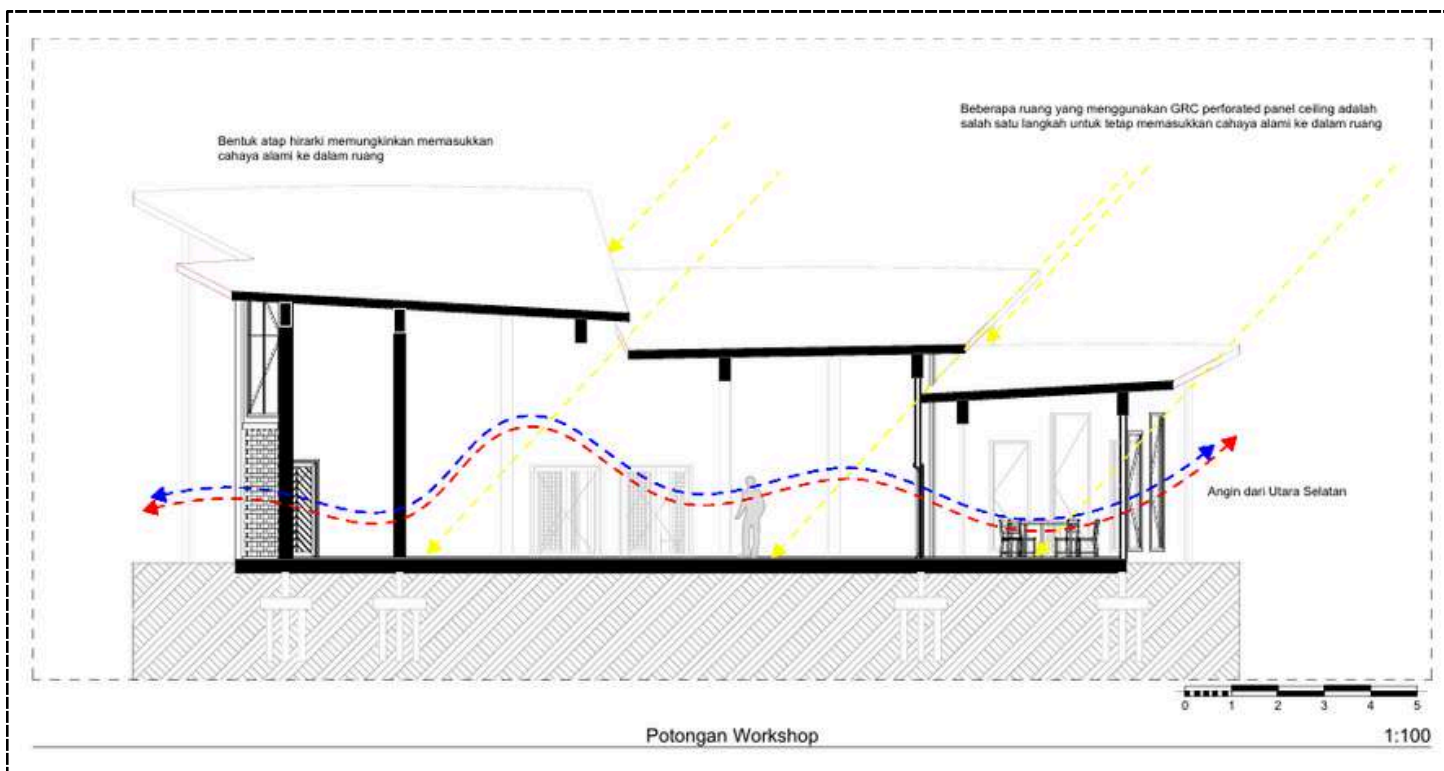
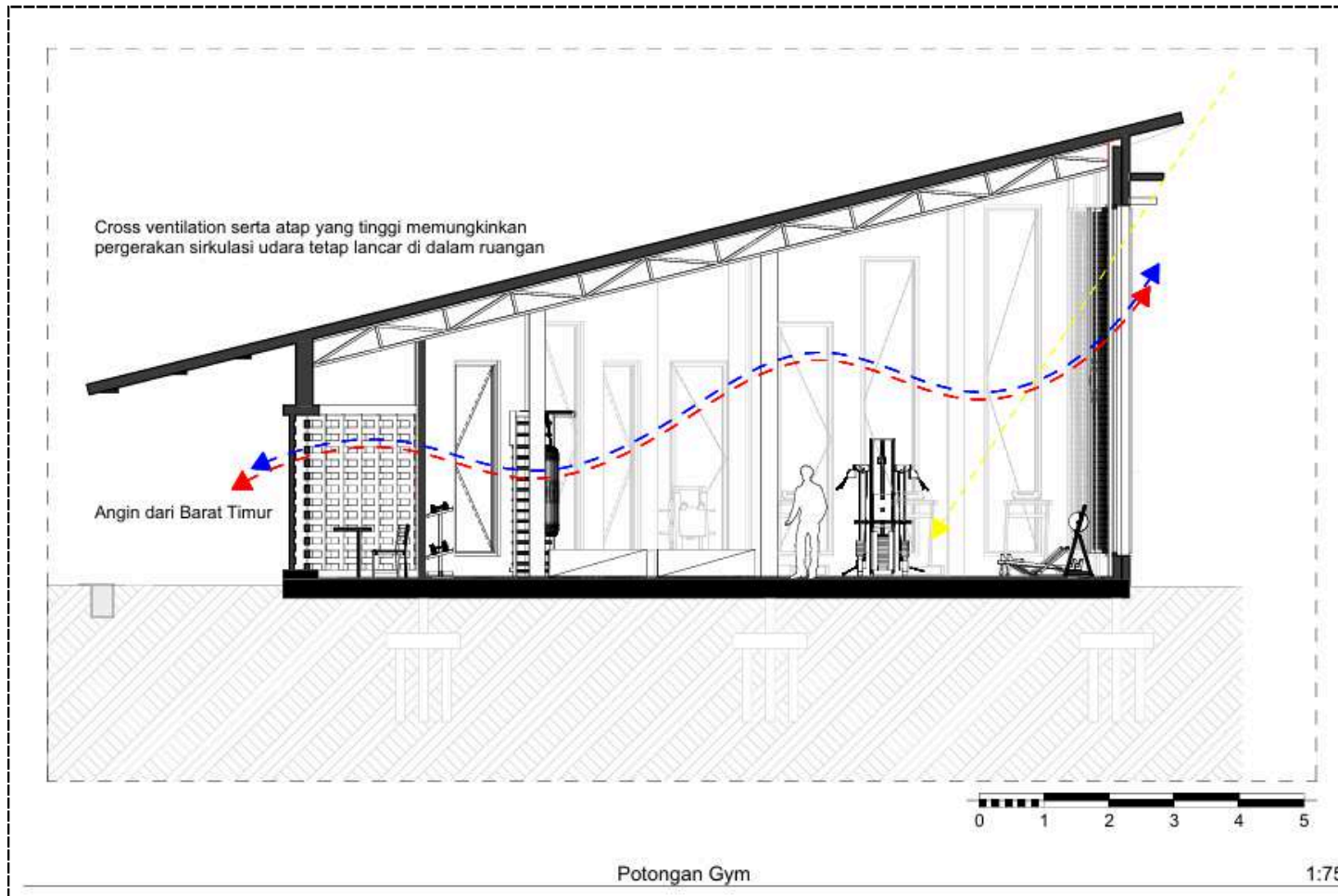
Gambar 4.19 Hasil Simulasi Dialux Fitness Center
Sumber : Penulis

Hasil analisa selama bulan Maret, Juni dan Desember menunjukkan area gym termasuk homy karena cahaya alami dalam ruang sebesar 300 lux-500 lux yang cocok untuk bersantai maupun olahraga.



Gambar 4.25 Suasana Fitness Center Ruang Yoga
Sumber : Penulis

4.1.6 Sistem Penghawaan & Pencahayaan



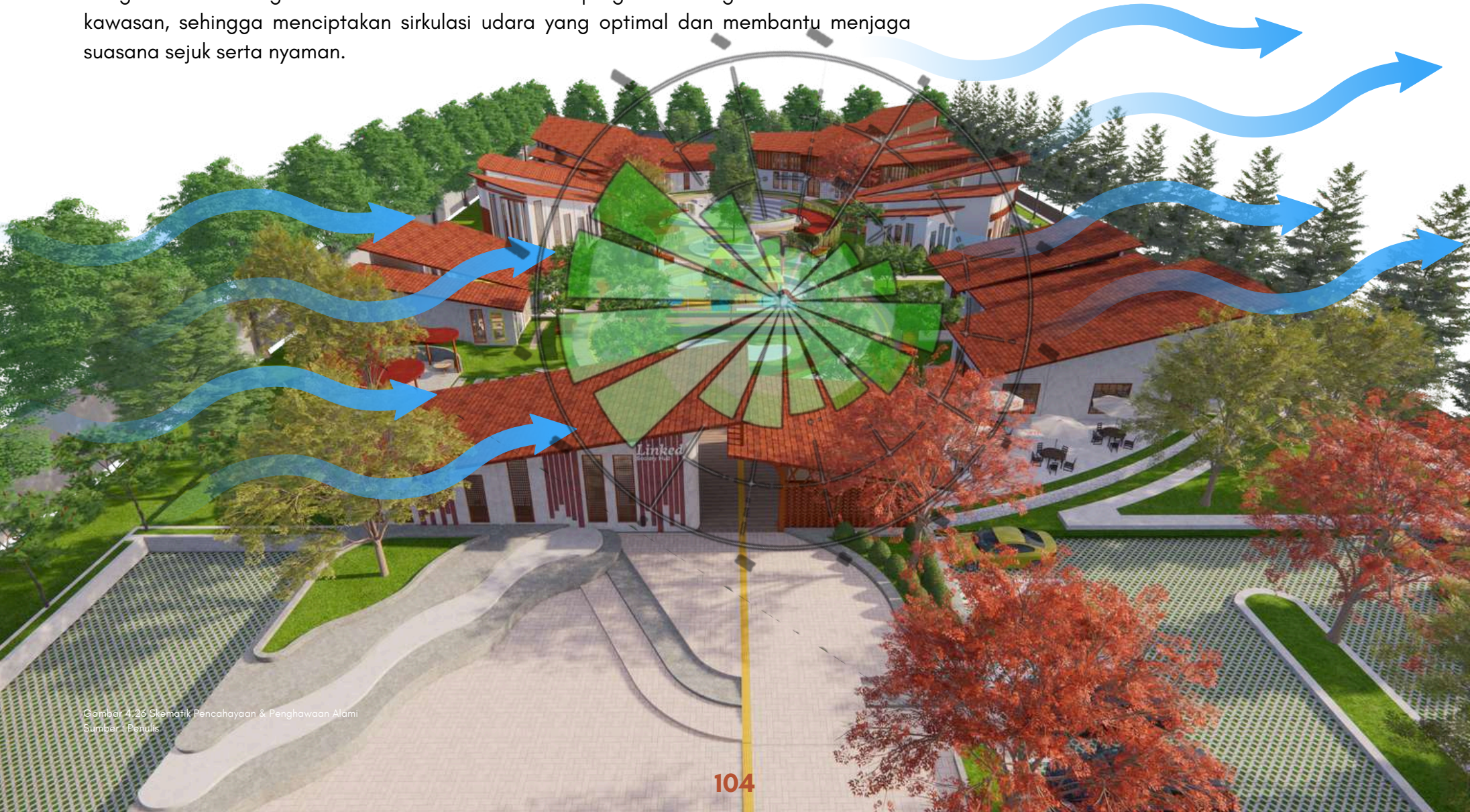
Layout ruang dirancang dengan konsep terbuka (Open Plan) yang memungkinkan terjadinya penghawaan silang secara efektif, sehingga sirkulasi udara menjadi lebih optimal dan memberikan kenyamanan termal bagi pengguna. Bukaan strategis pada dinding dan langit-langit memfasilitasi aliran udara segar tanpa mengorbankan privasi atau fungsi ruang. Perbedaan ketinggian atap menjadi elemen kunci dalam desain ini, yang tidak hanya memungkinkan masuknya cahaya alami ke area-area tertentu, tetapi juga menciptakan dinamika ruang yang variatif dan menarik.

Meskipun tidak semua ruang memiliki akses langsung ke atap atau bukaan alami, penggunaan plafon yang lebih rendah secara selektif berfungsi sebagai pembatas visual yang menambah rasa intim dan suasana homy dalam ruang. Pendekatan ini menciptakan keseimbangan antara faktor fungsional—seperti pencahayaan dan ventilasi—dengan estetika yang mendukung kenyamanan psikologis pengunjung. Dengan demikian, ruang tidak terasa monoton atau kaku, melainkan memiliki karakter hangat dan mengundang.

4.1.6 Sistem Penghawaan & Pencahayaan



Penataan bangunan yang dibuat dengan jarak yang cukup menyisakan ruang antar bangunan dirancang khusus untuk memaksimalkan pergerakan angin alami di dalam kawasan, sehingga menciptakan sirkulasi udara yang optimal dan membantu menjaga suasana sejuk serta nyaman.



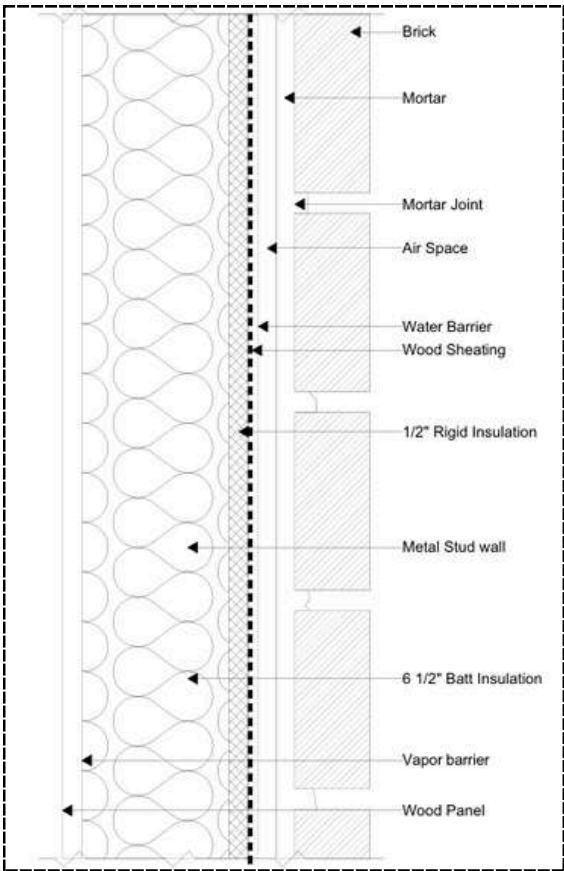
Gambar 4.26 Skematik Pencahayaan & Penghawaan Alami
Sumber: Penulis

4.1.7 Sistem Struktur & Teknologi Termal

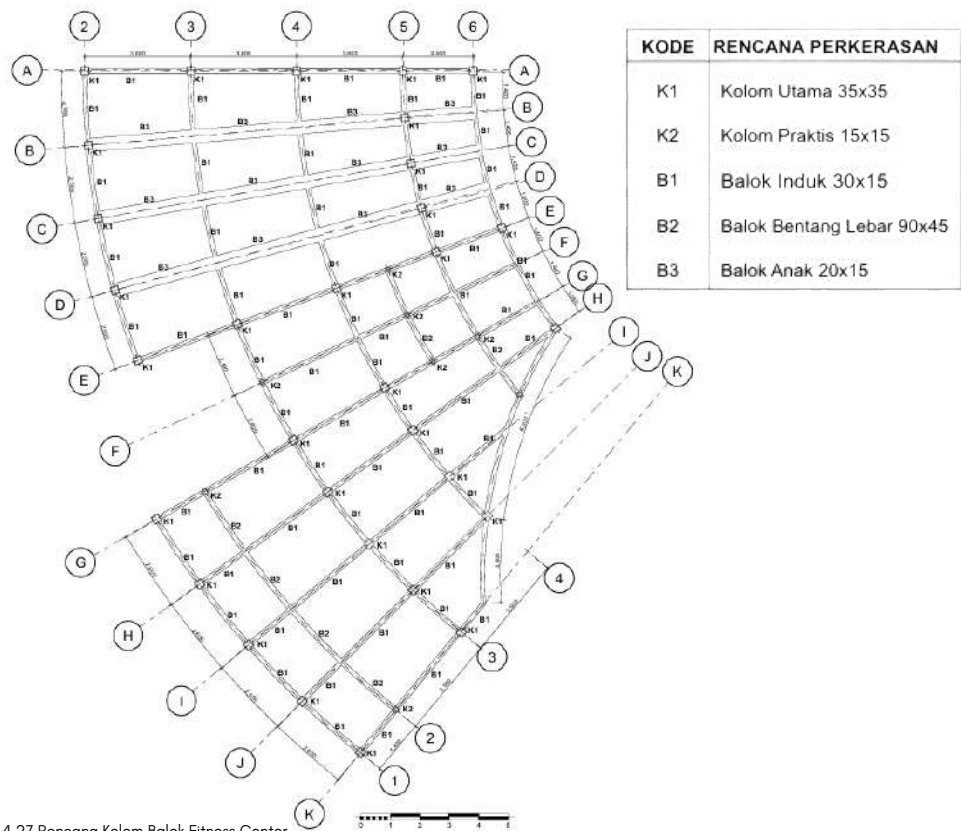
Struktur menggunakan tiang pancang karena tiang ini memberikan pondasi yang sangat stabil dan kuat, terutama pada kondisi tanah yang tidak ideal seperti tanah aluvial. Penggunaan tiang pancang memungkinkan pemasangan yang relatif lebih cepat dan efisien dibandingkan pondasi tipe lain, sehingga menghemat waktu dan biaya konstruksi.

Perhitungan Kolom Balok :

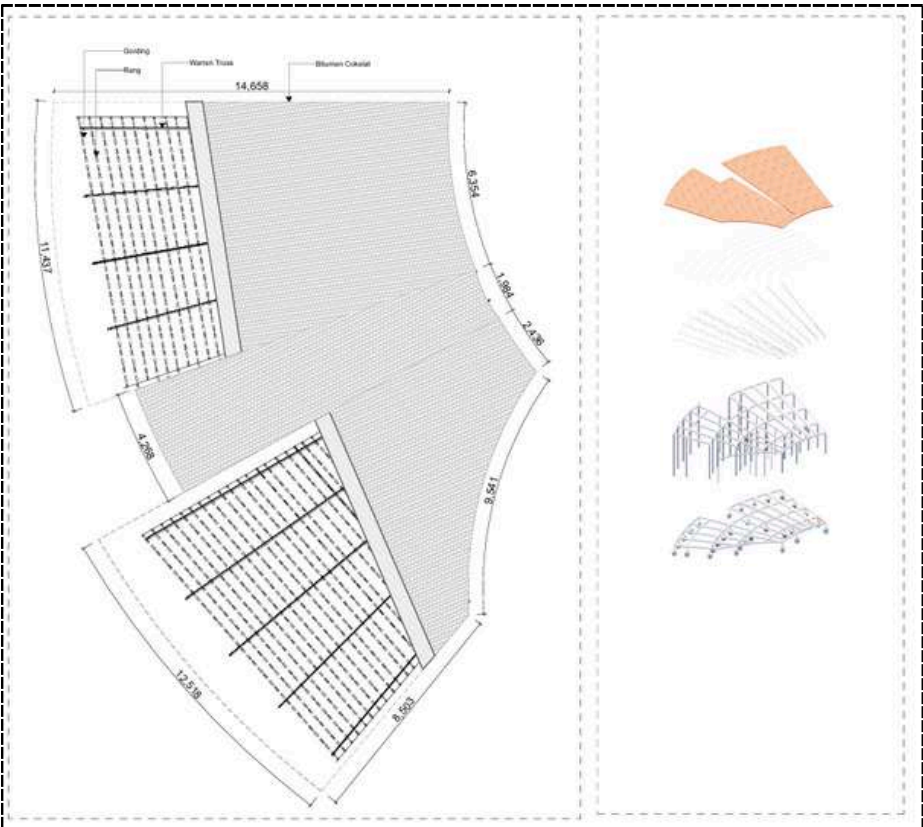
- Tinggi Balok = $10,8 : 12 = 90\text{cm}$
Lebar Balok = $\frac{1}{2} \times 90 = 45\text{cm}$
Kolom = $45 + 10 = 55\text{cm} \times 55\text{cm}$
- Tinggi Balok = $7,2 : 12 = 60\text{cm}$
Lebar Balok = $\frac{1}{2} \times 60 = 30\text{cm}$
Kolom = $30 + 10 = 40\text{cm} \times 40\text{cm}$
- Tinggi Balok = $3,6 : 12 = 30\text{cm}$
Lebar Balok = $\frac{1}{2} \times 30 = 15\text{cm}$
Kolom = $15 + 10 = 25\text{cm} \times 25\text{cm}$



Insulasi dinding double brick fasad



Gambar 4.27 Rencana Kolom Balok Fitness Center
Sumber : Penulis



Gambar 4.28 Rencana Atap Fitness Center
Sumber : Penulis

Gambar 4.29 Exploded Struktur Fitness Center
Sumber : Penulis



Harvest Link Society Hub

BAB 5

Evaluasi Desain

"Design evaluation is the critical process through which the success of a design is measured against its intended purpose and user needs." — Lutfi Hutama

5.1.1 Evaluasi Bukti Keberhasilan Desain Secara Pendekatan Third Place

BAGAIMANA BUKTI KEBERHASILAN DESAIN PADA UJI DESAIN
KUALITATIF SEHINGGA MENJADI KUANTITATIF?

RESPON :

Menurut Anda, jika fasad seperti ini apakah pengemis & pengamen bisa masuk? (Pilih angka *
1 apabila merasa pengemis & pengamen bisa masuk & angka 3 apabila merasa pengemis &
pengamen sungkan untuk masuk)



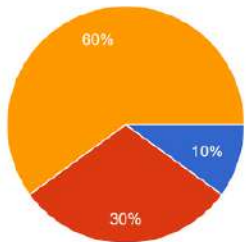
Beri masukan yang sekiranya membuat pengemis dan pengamen akan sungkan masuk apabila
Anda memilih angka 1

2 jawaban

menuju bangunan diberikan arahan secara tidak langsung, misal vegetasi yg mengarahkan langsung ke pintu
utama

tempat security yang keliatan jelas dari luar (menonjol atau ada signage security))

10 jawaban



Gambar 5.1 Suasana Fasad & Hasil Kuisioner
Sumber : Penulis

Menurut hasil kuisioner dengan 10 responden, 8 diantaranya setuju bahwa fasad pintu masuk Linked Society Hub mampu membuat pengamen dan pengemis sungkan untuk masuk. Sedangkan 2 lainnya memberikan saran bahwa elemen vegetasi dan tempat security atau resepsionis yang terlihat lebih efektif dalam menghalangi pengemis dan pengamen masuk kawasan.

5.1.1 Evaluasi Bukti Keberhasilan Desain Secara Pendekatan Third Place

BAGAIMANA BUKTI KEBERHASILAN DESAIN PADA UJI DESAIN KUALITATIF SEHINGGA MENJADI KUANTITATIF?

RESPON :

Menurut Anda, jika posisi resepsionis & lounge seperti ini apakah bisa memfilter para pengunjung yang masuk? (Pilih angka 1 apabila merasa tidak setuju & angka 3 apabila merasa setuju)



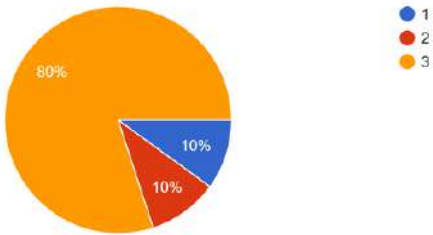
Beri masukkan yang sekiranya elemen desain apa yang dapat memfilter para pengunjung untuk masuk apabila anda memilih angka 1

2 jawaban

pengunjung dapat langsung melihat adanya resepsionis karena terletak di depan dan mudah untuk diliat, akan tetapi pengunjung yang kurang literasi dan tidak memperhatikan lingkungan tidak akan langsung terfillter karena kurang adanya pembatas yang menghalangi pengunjung

berikan sesuatu yg secara tidak langsung bisa membelokkan atau guiding pengunjung untuk belok ke area resepsionis dulu, bukan di jalur yg ketika ramai tidak bisa terfilter siapa saja yg masuk namun tanpa blocking kasar

10 jawaban



Gambar 5.2 Suasana Resepsionis & Hasil Kuisisioner
Sumber : Penulis

Menurut hasil kuisisioner dengan 10 responden, 8 diantaranya setuju bahwa posisi lounge dan resepsionis Linked Society Hub mampu memfilter para pengunjung yang masuk ke dalam kawasan. Sedangkan 2 diantaranya berpendapat bahwa posisi resepsionis yang mudah terlihat lebih baik untuk pengunjung yang kurang literasi dan tidak memperhatikan lingkungan. Serta adanya guiding yang menunjukkan posisi resepsionis.

5.1.1 Evaluasi Bukti Keberhasilan Desain Secara Pendekatan Third Place

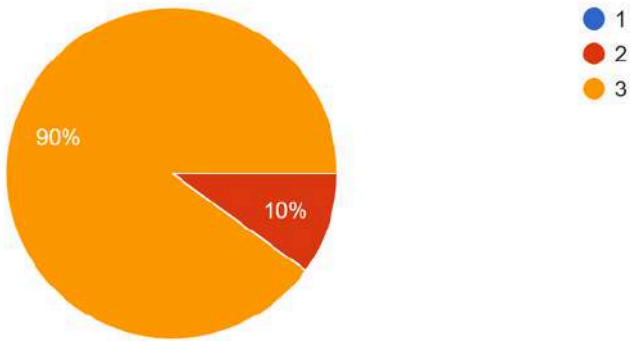
BAGAIMANA BUKTI KEBERHASILAN DESAIN PADA UJI DESAIN
KUALITATIF SEHINGGA MENJADI KUANTITATIF?

RESPON :

Menurut Anda, apakah keberadaan dinding partisi geser yang menghubungkan ruang satu dengan yang lain dapat membantu menciptakan ruang multifungsi sekaligus mendukung interaksi sosial tanpa adanya sekat sosial? *(Pilih angka 1 apabila merasa tidak setuju & angka 3 apabila merasa setuju)*



10 jawaban



Menurut hasil kuisisioner dengan 10 responden, 9 diantaranya setuju bahwa keberadaan dinding partisi dengan finishing WPC mampu menghubungkan ruang satu dengan yang lain dan membantu menciptakan ruang multifungsi yang dapat mendukung interaksi sosial tanpa adanya sekat sosial atau tanpa kasta.

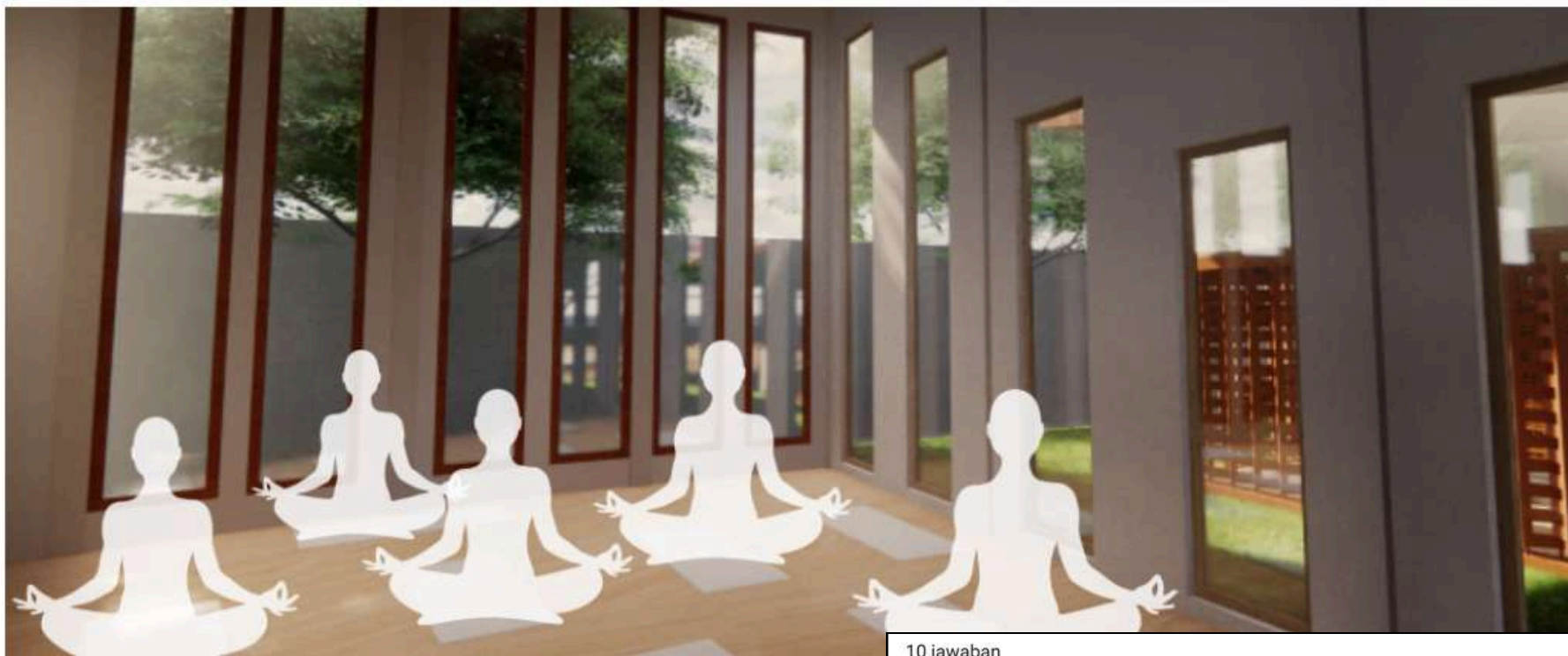
Gambar 5.3 Suasana Ruang Workshop & Hasil Kuisisioner
Sumber : Penulis

5.1.1 Evaluasi Bukti Keberhasilan Desain Secara Pendekatan Third Place

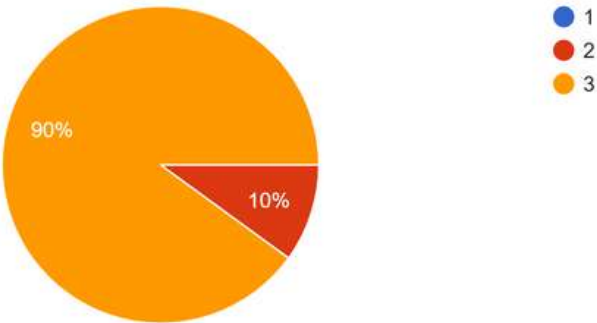
BAGAIMANA BUKTI KEBERHASILAN DESAIN PADA UJI DESAIN
KUALITATIF SEHINGGA MENJADI KUANTITATIF?

RESPON :

Menurut Anda, apakah desain ini sudah memberikan kenyamanan dengan pencahayaan alami dan penggunaan warna netral sehingga menciptakan suasana yang terasa seperti di rumah? *(Pilih angka 1 apabila merasa tidak setuju & angka 3 apabila merasa setuju)*



10 jawaban



Menurut hasil kuisisioner dengan 10 responden, 9 diantaranya setuju bahwa desain dengan bukaan yang tinggi mampu memberikan kenyamanan untuk memasukkan pencahayaan serta penghawaan alami dengan penggunaan warna netral pada dalam ruang sehingga mampu menciptakan suasana yang terasa seperti di rumah.

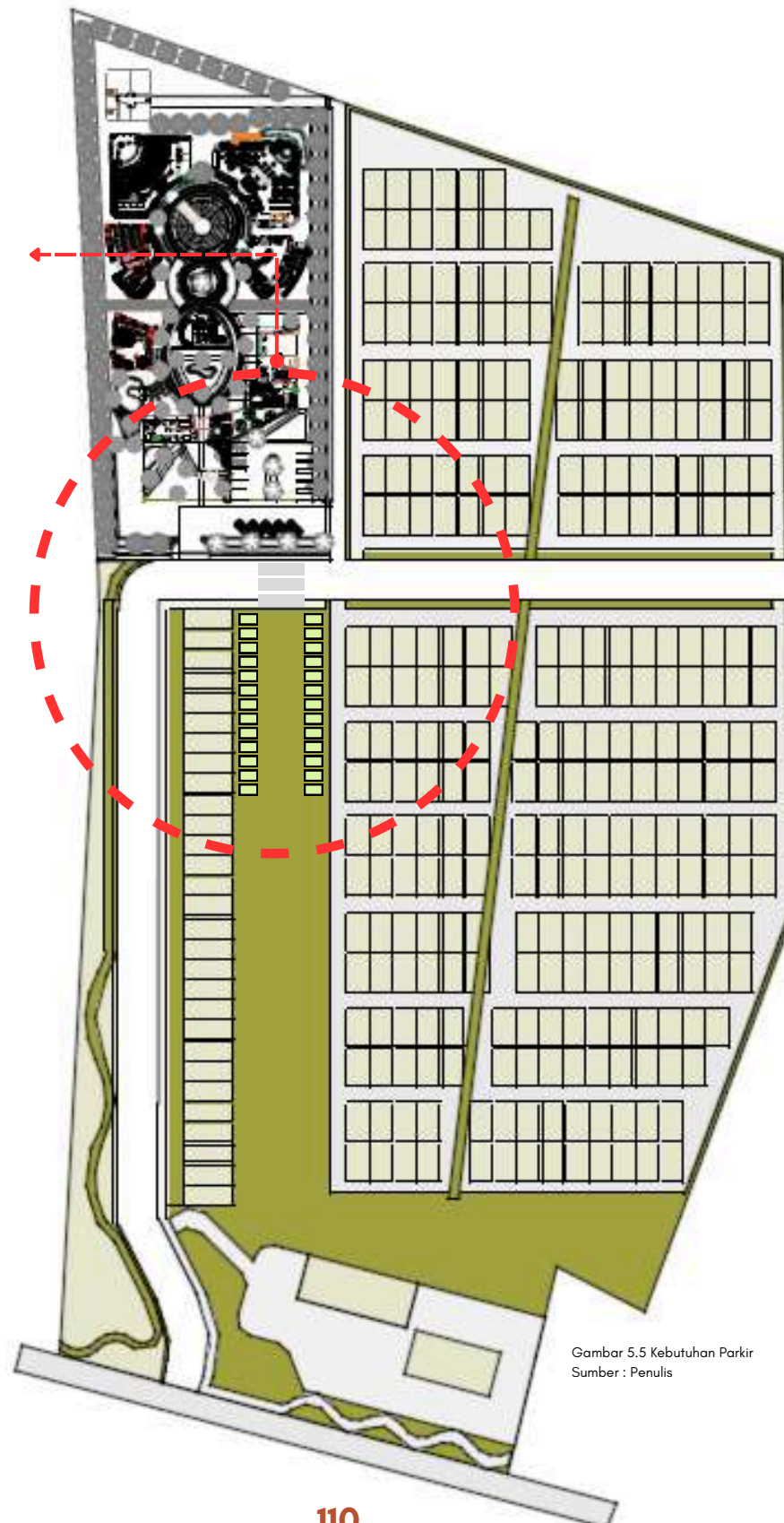
Gambar 5.4 Suasana Ruang Fitness Center & Hasil Kuisisioner
Sumber : Penulis

5.1.2 Evaluasi Kebutuhan Parkir

**BAGAIMANA RESPON KETERBATASAN SITE PADA KEBUTUHAN PARKIR
DISAAT SEMUA PENGUNJUNG DATANG SEMUA TERLEBIH PADA 100
KURSI THEATER?**

RESPON : KEBUTUHAN PARKIR

Pada keterbatasan site dan kebutuhan ruang parkir yang lebih dari 17 parkir mobil, maka mengambil area parkir pada kawasan yang sama di area komersial depan site. Hal tersebut menjadi alternatif untuk dapat menampung 50 mobil.



Gambar 5.5 Kebutuhan Parkir
Sumber : Penulis



Harvest Link Society Hub

BAB 6

Daftar Pustaka

- Situmorang, L. P. (2023). Perubahan sosial yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19 (Studi pada masyarakat Kampung Bebanir Bangun, Kecamatan Sambaliung, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur). Diakses dari : [http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2023/01/1802035019_ejournal_paridah_2018%20\(01-18-23-04-49-41\)](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2023/01/1802035019_ejournal_paridah_2018%20(01-18-23-04-49-41))
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2025). Pertumbuhan ekonomi Triwulan III 2024. Surabaya: BPS Provinsi Jawa Timur. Diakses dari : <https://surabayakota.bps.go.id/id/news/2025/02/13/176/pertumbuhan-ekonomi-surabaya.html>
- Honey-Rosés, J., Anguelovski, I., Chireh, V. K., Daher, C., Brock, C., Dadvand, P., & Nieuwenhuijsen, M. J. (2020). The impact of COVID-19 on public space: An early review of literature. *Cities*, 105, 102854.
- Grand Harvest. (2022). Diakses dari : <https://grandharvest.co.id/>
- Fathina, AA. (2022). Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik Di Bandar Lampung. Diakses dari : <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/67648>
- Habiebie, Wirawan (2020). Redesain Masjid Taqwa di Kenyayan, Bakauheni, Lampung Selatan dengan Pendekatan Third Place. Diakses dari : dspace.uui.ac.id
- Abdul, Hakim. (2022). Survei sebut 74,3 persen masyarakat puas kinerja Pemkot Surabaya. Diakses dari : <https://www.antaranews.com/berita/2808533/survei-sebut-743-persen-masyarakat-puas-kinerja-pemkot-surabaya>
- Fadhil, Muhammad. (2020). Design Social & Working Hub Di Kulonprogo Aerocity Dengan Pendekatan Biophilic Allesthesia Diakses dari : dspace.uui.ac.id.
- Moataz, Merna. (2024). Third Place Theory: Creating Community Spaces. Diakses dari : <https://urbandesignlab.in/third-place-theory-creating-community-spaces/#:~:text=Developed%20by%20sociologist%20Ray%20Oldenburg,Accessible>
- Primadewi, Siluh P N. (2022). Third Place Sebagai Pendekatan Desain Pasca Pandemi Covid-19 : Studi Kasus Tamora Gallery, Bali. Diakses dari : <https://journasic.upnjatim.ac.id/index.php/adbe/article/view/39/39>.
- Peraturan Wali Kota Surabaya Nomor 57 Tahun 2015. Diakses dari : https://jdih.surabaya.go.id/uploads/peraturan/perwali_1752.
- Kerenhapukh, Yemima. (2023). Perancangan Cultural Center di Kawasan Bubakan, Semarang. Diakses dari : <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26130/>.
- Smith, Hillary. Manola, Paula. (2019). 8 Principles to Better Sidewalks. Diakses dari : <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26130/>.
- The Seattle Streets Illustrated. (2017). Urban Village Main. Diakses dari : <https://streetsillustrated.seattle.gov/street-type-standards/urban-village-main/>
- Calderon, Roberto. (2016). Third-placeness Supporting the Experience of Third Place with Interactive Public Displays. Diakses dari : <https://open.library.ubc.ca/soa/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0307293>
- Soja, Edward. (2024). Third Spaces in Architecture: Edward Soja. Diakses dari : <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a10494-third-spaces-in-architecture-edward-soja/>
- Stoldt, Emerson. (2024). Inclusive Design for the 21st Century Library. Diakses dari : <https://www.gensler.com/blog/inclusive-design-for-the-21st-century-library>
- Neufert, Ernst dan Peter Neufert. Neufert Architects' Data. Edisi ke-4, Blackwell Publishing.
- Marsh, R. (2018). Third Places and Optional Activities in the Vernacular Cities: Insights from Baghdad. Diakses dari : https://www.researchgate.net/publication/366275533_Third_Places_and_Optional_Activities_in_the_Vernacular_Cities_Insights_from_Baghdad



Harvest Link Society Hub

Lampiran

SURAT KETERANGAN HASIL PLAGIASI



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2724891882/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Angreini Rahmanda Saputro
Nomor Mahasiswa : 21512167
Pembimbing : Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Society Hub Pada Kawasan Baru Harvest Link di Surabaya
Dengan Pendekatan Third Place

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **5 (Lima) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

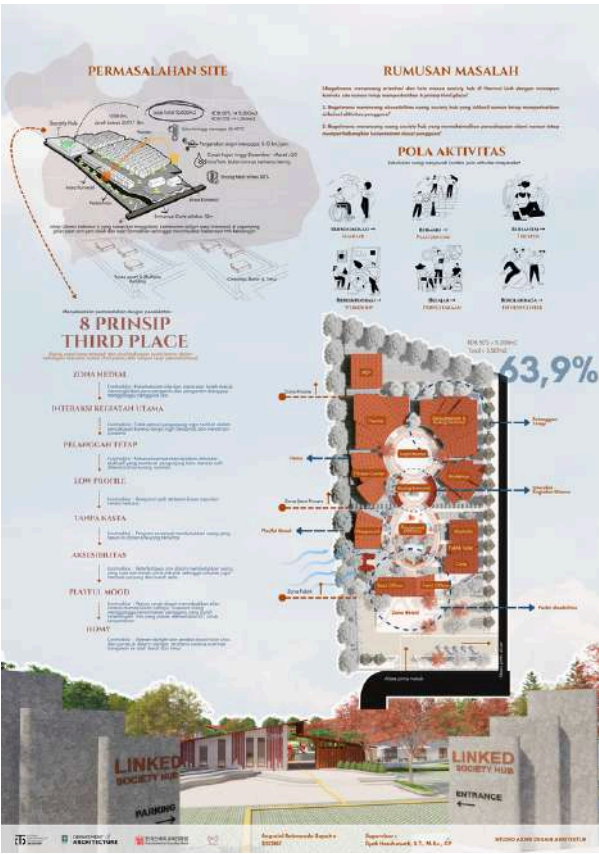
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/4/2025

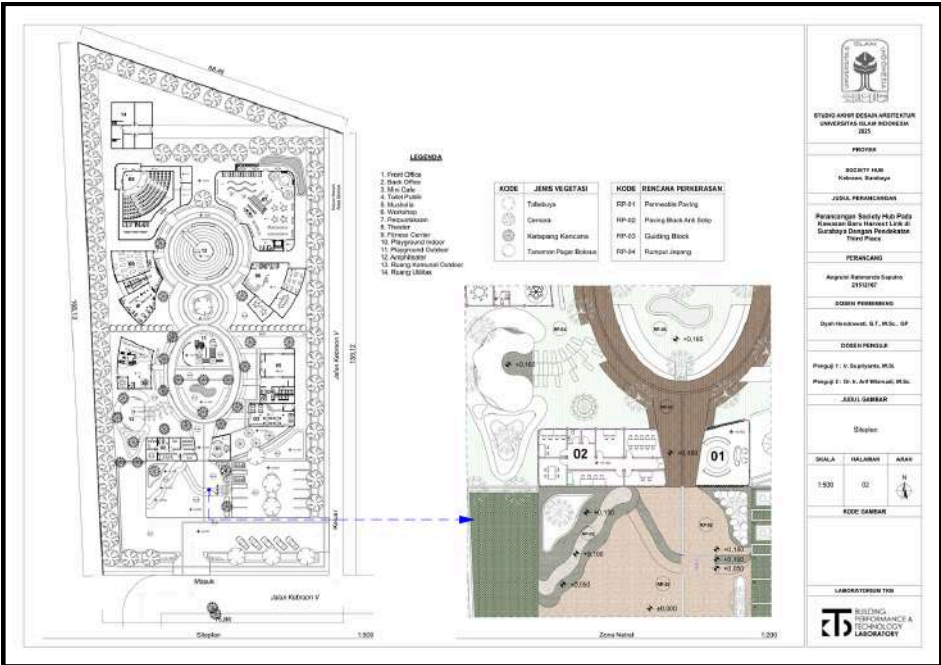
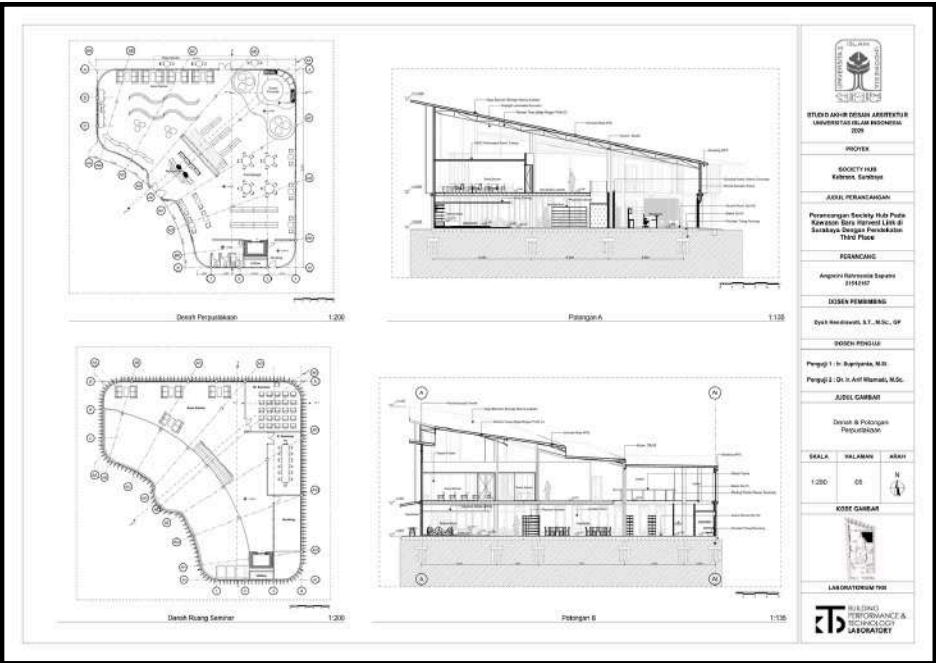
Direktur



Muhammad Jamil, SIP.



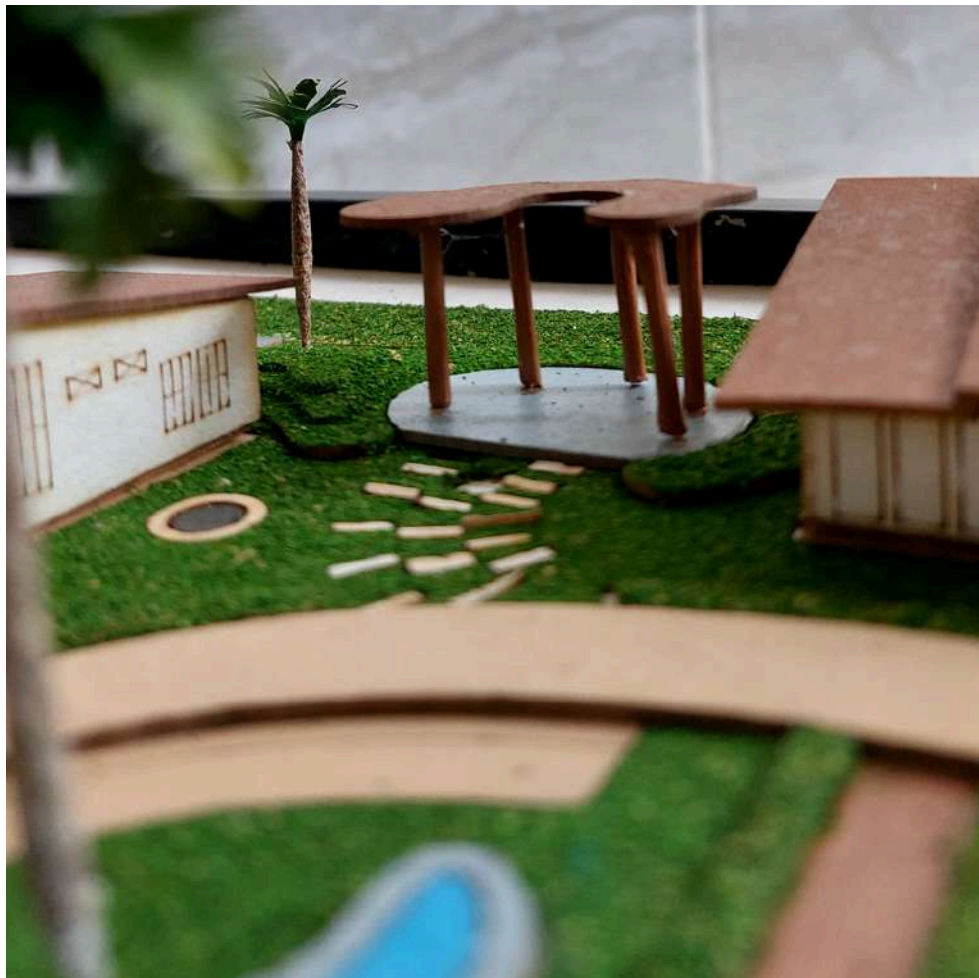
GAMBAR PERANCANGAN



MAKET

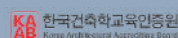


MAKET





UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

PERANCANGAN SOCIETY HUB PADA KAWASAN BARU HARVEST
LINK DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN THIRD PLACE

ANGREINI RAHMANDA SAPUTRO
21512167



DEPARTMENT *of*
ARCHITECTURE