

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PERANCANGAN *CREATIVE SPACE* DI KOTA
LAMA MEDAN DENGAN PENDEKATAN
*ADAPTIVE REUSE***

Kota Lama Kesawan, Kec.Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara



Disusun Oleh:

EVELYN ASLEANI MAYELA BR. TARIGAN

210118686

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

LEMBAR PENGESAHAN

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *CREATIVE SPACE* DI KOTA LAMA MEDAN DENGAN PENDEKATAN *ADAPTIVE REUSE*

Kota Lama Kesawan, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Sumatera
Utara

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

EVELYN ASLEANI MAYELA BR. TARIGAN

NPM: 210118686

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR
pada Program Studi Sarjana Arsitektur
Departemen Arsitektur – Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 9 April 2025

Pembimbing,



Khaerunnisa, S.T., M.Eng., Ph. D.

Mengetahui,

Ketua Departemen Arsitektur



Prof. Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NDS.Arch.

FAKULTAS
TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *CREATIVE SPACE* DI KOTA LAMA MEDAN DENGAN PENDEKATAN *ADAPTIVE REUSE*

benar - benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Idc, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 9 April 2025

Yang membuat pernyataan,



(Evelyn Asleani Mayela)

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan kasih, rahmat, dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur dengan judul “Perancangan *Creative Space* di Kota Lama Medan dengan Pendekatan *Adaptive Reuse*” dengan baik dan tepat waktu. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berperan penting, memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi dalam proses penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini, diantaranya:

1. Ibu Khaerunnisa, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses penulisan proposal dan Studio Tugas Akhir Arsitektur.
2. Ibu Dr. V. Reni Vitasurya, S.T., M.T. dan bapak Ir. Y. D. Krismiyo, M.T. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan pengerjaan Tugas Akhir Arsitektur.
3. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, kasih sayang serta doa yang terbaik bagi penulis.
4. Teman-teman seperjuangan dibawah bimbingan ibu Khaerunnisa, S.T., M.Eng., Ph.D. yaitu Gita, Maria, dan Rangga yang saling mendukung dan memberikan masukan.
5. Teman-teman terdekat penulis, Angelly, Andini, Layla, Catherin, dan Yinge yang selalu memberikan semangat, bantuan dan masukan.
6. Serta seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan dan menerima segala bentuk kritik serta saran, sehingga proposal ini dapat bermanfaat dan berkontribusi bagi masyarakat.

Yogyakarta, 9 April 2025
Penulis,



Evelyn Asleani Mayela

ABSTRAK

Kota Medan sebagai salah satu kota terbesar dan bersejarah di Indonesia menyimpan begitu banyak kenangan dan bangunan lama didalamnya, terkhusus di area kesawan yang memberikan karakter tersendiri pada kota ini. Kesawan menjadi daya tarik wisata heritage yang penting untuk dilestarikan dan dikembangkan karena menjadi titik awal dari perkembangan kota. Selain itu, kesawan juga dipenuhi dan diwarnai oleh keanekaragaman komunitas kreatif yang berkembang pesat didalamnya. Keberadaannya menjadi penting bagi perkembangan perekonomian kota Medan karena menjadi salah satu bagian dari industry kreatif. Sehingga penyediaan *creative space* menjadi hal yang penting dilakukan untuk mewadahi komunitas kreatif yang berada di area kesawan.

Namun kemudian muncul sebuah permasalahan ketika fasilitas ini ternyata belum terlalu diperhatikan, sehingga tempat yang digunakan untuk menjadi *creative space* masih minim ditemukan dan mengalami beberapa kendala. Disamping itu, bangunan lama yang terdapat pada area kesawan dalam membentuk identitas kota juga banyak yang mengalami degradasi fisik yang cukup parah.

Fasilitas *Creative Space* di Kota Lama Medan dengan Pendekatan *Adaptive Reuse* menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Fasilitas ini menggunakan pendekatan *adaptive reuse* yang bertujuan untuk memanfaatkan kembali bangunan lama dengan memberikan fungsi baru didalamnya. Sehingga *creative space* ini nantinya tidak hanya sebagai wadah untuk melakukan kegiatan dan kolaborasi, tetapi juga sebagai wadah yang dapat melestarikan bangunan lama dan memberikan inspirasi pada pengunjung dan pengamatnya.

Hal ini dapat digambarkan dalam konsep “*Simfoni Creative Space*” yang menggambarkan *creative space* sebagai tempat yang mempersatukan berbagai komunitas untuk berkolaborasi dan menciptakan lingkungan yang inspiratif melalui kegiatan, ruang, dan perpaduan elemen modern pada bangunan lama untuk menciptakan sebuah karya yang lebih baik dan lebih indah. Sama halnya dengan simfoni yang merupakan sebuah penggabungan berbagai elemen musik untuk menciptakan aransemen yang lebih indah.

Kata kunci: Kota lama medan, adaptive reuse, komunitas kreatif, bangunan lama, *creative space*.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x

BAB 1

PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan	2
1.1.3 Latar Belakang Pendekatan Desain.....	4
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN	4
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	4
1.3.1 Tujuan.....	4
1.3.2 Sasaran	4
1.4 RUANG LINGKUP PERANCANGAN	4
1.4.1 Lingkup Spasial.....	4
1.4.2 Lingkup Substansial	5
1.4.3 Lingkup Temporal	5
1.5 METODE PENELUSURAN DATA	5
1.5.1 Observasi dan Survei lapangan	5
1.5.2 Dokumentasi objek.....	5
1.5.3 Wawancara	5
1.5.4 Studi Literatur	5
1.6 METODE ANALISIS.....	5
1.7 ALUR PIKIR.....	6
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN	6

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA KASUS STUDI.....	8

2.1.1	Tinjauan Creative Space.....	8
2.1.2	Tinjauan Adaptive Reuse.....	11
2.1.3	Tinjauan Desain yang Inspiratif	14
2.2	KERANGKA TEORI	15
2.3	PRESEDEN CREATIVE SPACE.....	15
2.3.1	Bogor Creative Hub. Bogor, Indonesia	15
2.3.2	The Victor Gelez Community Centre.....	17
2.3.3	Thailand Creative Design Center Khon Kaen.....	18
2.3.4	Komparasi Studi Preseden Creative Space	19
2.3.5	Kesimpulan Hasil Komparasi Studi Preseden Creative Space.....	20
2.4	PRESEDEN ADAPTIVE REUSE.....	21
2.4.1	Bovenbouwwerkplaats. Utrecht, The Netherlands	21
2.4.2	Zeitz Museum of Contemporary Art Africa. Cape Town, South Africa.....	23
2.4.3	Convention of Jurkovic. Bratislava, Slovakia	24
2.4.4	Komparasi Studi Preseden Adaptive Reuse	27
	Bovenbouwwerkplaats	27
2.4.5	Kesimpulan Hasil Komparasi Studi Preseden Adaptive Reuse.....	28
2.5	PRESEDEN SKATEPARK	29
2.5.1	Leiria Skatepark/Arquitectura Viva, Portugal	29
2.5.2	Navarces Skateplaza, Spain	30
2.5.3	LEMVIG Skatepark, Denmark	31
2.5.4	Komparasi Studi Preseden Skatepark	33
2.5.5	Kesimpulan Hasil Komparasi Studi Preseden Skatepark.....	33

BAB 3

KASUS STUDI.....	34
3.1 STUDI TAPAK.....	34
3.1.1 Skala Makro	34
3.1.2 Skala Mezzo	35
3.1.3 Skala Mikro.....	35
3.2 KRITERIA OBJEK DAN PEMILIHANNYA.....	42
3.2.1 Kriteria objek	42
3.2.2 Justifikasi objek.....	42

BAB 4

METODE DAN ANALISIS	43
4.1 METODE PENELITIAN DATA	43

4.1.1	Data primer.....	43
4.1.2	Data Sekunder	43
4.2	METODE ANALISIS DATA	43
4.3	ANALISIS PENGUMPULAN DATA	44
4.3.1	Permasalahan General Komunitas	44
4.3.2	Ruang Yang Dibutuhkan Komunitas	45
4.4	ANALISIS KAPASITAS.....	46
4.5	ANALISIS PROGRAMATIK	52
4.5.1	Identifikasi Pelaku & Alur Kegiatan	52
4.5.2	Analisis Pelaku dan Kegiatan.....	53
4.5.3	Hubungan Ruang.....	55
4.5.4	Besaran Ruang	56
4.5.5	Analisis Luasan Bangunan Terpilih	59
4.6	ANALISIS SITE	60
4.6.1	Analisis Site Mikro	60
4.6.2	Respon Site.....	62
4.7	ANALISIS PENEKANAN DESAIN	63
4.7.1	Analisis Penekanan Desain berdasarkan Pendekatan Adaptive Reuse.....	63
4.7.2	Analisis Penekanan Desain Yang Inspiratif.....	63
 BAB 5		
KONSEP & DESAIN SKEMATIK		65
5.1	KONSEP.....	65
5.1.1	Konsep Filosofis.....	65
5.1.2	Konsep Zonasi.....	65
5.1.3	Konsep Sirkulasi	67
5.1.4	Konsep Ruang Dalam	67
5.1.5	Konsep Ruang Luar.....	70
5.1.6	Konsep Material	73
5.1.7	Sintesis Konsep	73
5.2	DESAIN SKEMATIK	74
5.2.1	Siteplan.....	74
5.2.2	Zonasi Site.....	75
5.2.3	Peletakan Fungsi Bangunan	75
 DAFTAR PUSTAKA		76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Permasalahan general komunitas	2
Gambar 1. 2 Alur Pemikiran	6
Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	15
Gambar 2. 2 Posisi creative hub dengan bangunan bersejarah dan ruang terbuka hijau	16
Gambar 2. 3 Tampilan bangunan yang berbentuk C untuk menghubungkan ruang dalam dengan ruang terbuka hijau Sumber : Archdaily	16
Gambar 2. 4 Tampilan eksterior bangunan yang menunjukkan kesederhanaan desain agar selaras dengan lingkungan sekitar.	16
Gambar 2. 5 Tampilan eksterior bangunan	17
Gambar 2. 6 Penataan program ruang secara vertikal sesuai tema setiap kegiatan	17
Gambar 2. 7 Tampilan material bata pada bangunan yang menciptakan efek terang ketika terpapar sinar matahari.....	18
Gambar 2. 8 Tampak depan bangunan.....	18
Gambar 2. 9 Desain interior bangunan yang menghubungkan ruang dengan pepohonan sebagai wujud inspirasi dari tempat berkumpul masyarakat	18
Gambar 2. 10 Panel interaktif fasad yang dapat digunakan sebagai cermin untuk melihat kegiatan didalam bangunan dan sebaliknya.	19
Gambar 2. 11 Tampak eksterior bangunan Bovenbouwwerkplaats	21
Gambar 2. 12 Interior bangunan Bovenbouwwerkplaats yang menjaga kualitas asli bangunan.....	21
Gambar 2. 13 Denah peletakan ruang Bovenbouwwerkplaats yang menggabungkan semua fungsi dalam 1 ruangan	22
Gambar 2. 14 Tirai abstrak yang memberikan kesan tegas pada bangunan	22
Gambar 2. 15 . (a) penggunaan kembali rangka atap bangunan. (b) Penggunaan dinding kaca transparan untuk berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar.....	23
Gambar 2. 16 Tampak eksterior bangunan	23
Gambar 2. 17 Interior galeri dan atrium museum yang memperlihatkan struktur tabung.....	24
Gambar 2. 18 Tampak eksterior bangunan Convention of Jurkovic.....	24
Gambar 2. 19 Penambahan konstruksi baru pada interior kosong untuk menambah jumlah lantai	25
Gambar 2. 20 Potongan bangunan yang menunjukkan ruang komunitas bagi public.....	25
Gambar 2. 21 interior bangunan yang menunjukkan penggunaan struktur bangunan lama dan perpaduan bahan material baru berupa jendela kaca didalam bangunan.....	26
Gambar 2. 22 Interior dengan konsep bangunan didalam bangunan.....	26
Gambar 2. 23 Perspektif Leiria skatepark.....	29
Gambar 2. 24 Gambaran peningkatan lokasi area taman yang diubah menjadi skatepark.....	29
Gambar 2. 25 Beberapa penggunaan elemen baru pada skatepark.....	30
Gambar 2. 26 Area skatepalza yang menyatu dengan lingkungannya.....	30
Gambar 2. 27 Beberapa gambaran material dan elemen skatepark yang digunakan pada navarcles	31
Gambar 2. 28 Perspektif lemvig skatepark	31

Gambar 2. 29 Pengelolaan skatepark yang diharapkan dapat menjadi tempat berkumpul dan bermain skateboard.....	32
Gambar 2. 30 Peletakan area skateboard dengan sisa pelabuhan dan layouting area skatepark.....	32
Gambar 3. 1 Pemanfaatan lahan Kec. Medan Barat	34
Gambar 3. 2 Titik kumpul komunitas	35
Gambar 3. 3 Tapak Terpilih	36
Gambar 3. 4 Kondisi Bangunan di tahun 2015 sebagai bengkel	36
Gambar 3. 5 Kondisi bangunan di jl. Perdana di tahun 2024	37
Gambar 3. 6 Serial fasad di area terpilih.....	37
Gambar 3. 7 Tampak keanekaragaman fasad di Jl. Perdana	38
Gambar 3. 8 Ukuran dan detail setiap fasad di Jl. Perdana.....	39
Gambar 3. 9 Zonasi tapak terpilih.....	41
Gambar 4. 1 Hasil analisis data permasalahan general.....	44
Gambar 4. 2 Hasil analisis data ruang yang dibutuhkan.....	45
Gambar 4. 3 Alur kegiatan dari setiap pelaku creative space	53
Gambar 4. 4 Hubungan ruang.....	55
Gambar 4. 5 Analisis luasan bangunan terpilih terhadap hasil besaran ruang.....	59
Gambar 4. 6 Respon Site	62
Gambar 5. 1 Zonasi site perancangan	66
Gambar 5. 2 Konsep sirkulasi pada site.....	67
Gambar 5. 3 Ilustrasi pemanfaatan struktur utama dalam menata batasan ruang.....	68
Gambar 5. 4 Ilustrasi pemanfaatan material kaca pada bangunan.....	68
Gambar 5. 5 Ilustrasi mempertahankan elemen bukaan lengkung pada ruang dengan fungsi baru	69
Gambar 5. 6 Ilustrasi penggunaan warna earth tone pada ruang kegiatan komunitas.....	69
Gambar 5. 7 Ilustrasi bukaan yang diarahkan menuju view sungai deli	70
Gambar 5. 8 Transformasi sirkulasi taman dan skatepark yang berkelok mengikuti bentuk irama simfoni	70
Gambar 5. 9 Ilustrasi penambahan struktur atap pada bangunan	71
Gambar 5. 10 Detail Fasad yang akan dipertahankan.....	71
Gambar 5. 11 Ilustrasi penerapan material pada interior bangunan	71
Gambar 5. 12 Sintesis konsep ruang luar.....	71
Gambar 5. 13 Sintesis konsep ruang dalam	72
Gambar 5. 14 Siteplan sebelum intervensi	73
Gambar 5. 15 Siteplan setelah intervensi.....	75
Gambar 5. 16 Peletakan zonasi pada site.....	75
Gambar 5. 17 Peletakan fungsi bangunan.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Harapan terhadap Kawasan Kesawan	2
Tabel 1. 2 Harapan terhadap Kawasan Kesawan terkait bangunan lama.....	3
Tabel 2. 1 Prinsip Desain Creative Space	10
Tabel 2. 2 Pemetaan prinsip desain dalam jenis creative space.	10
Tabel 2. 3 Strategi adaptive reuse bangunan lama	12
Tabel 2. 4 Aspek yang dapat dikelola dengan adaptive reuse.....	13
Tabel 2. 5 komparasi studi preseden creative space.....	19
Tabel 2. 6 Komparasi studi preseden adaptive reuse	28
Tabel 2. 7 Komparasi studi preseden skatepark.....	33
Tabel 3. 1 Fasad bangunan dan denah bangunan di Jl. Perdana	39
Tabel 4. 1 Permasalahan umum komunitas.....	44
Tabel 4. 2 Ruang yang dibutuhkan komunitas.....	45
Tabel 4. 3 Analisis pelaku dan kebutuhan ruang.....	53
Tabel 4. 4 Kebutuhan ruang dan pembagian zonasi ruangan.....	55
Tabel 4. 5 Analisis besaran ruang	56
Tabel 4. 6 Analisis Site.....	60
Tabel 4. 7 Tabel analisis penekanan desain adaptive reuse.....	63
Tabel 4. 8 Analisis penekanan desain inspiratif.....	63
Tabel 5. 1 Kelompok zona komunitas dan kebutuhan ruang setiap zona	65