

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN PUSTAKA KASUS STUDI

2.1.1 Tinjauan Creative Space

2.1.1.1 Pengertian Creative Space

Creative space adalah sebuah ruang yang dirancang dan didesain untuk mewadahi dan menyediakan tempat bagi komunitas kreatif yang ada sebagai bentuk dukungan bagi orang-orang kreatif. Creative space juga didefinisikan sebagai tempat dimana para komunitas untuk berkreatifitas dan mengembangkan berbagai macam ide mereka baik itu seni, bisnis, ataupun sebagainya dari latar belakang yang berbeda – beda, namun memiliki ketertarikan dan focus yang sama dalam mengembangkan ide-ide tersebut (Dewi, 2016).

Menurut *Creative Hubkit British Council Creative Economy* (dalam Dewi, 2016), creative space adalah tempat atau ruang, baik fisik maupun virtual yang menyatukan berbagai komunitas ataupun orang-orang kreatif didalamnya untuk saling memberikan ruang dan dukungan dalam mengumpulkan dan mengembangkan bidang mereka dalam sektor kreatif, budaya, teknologi, dan sebagainya.

Dari beberapa definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa creative space adalah sebuah tempat yang diciptakan untuk dapat menampung dan memberikan ruang sebagai dukungan bagi setiap komunitas kreatif yang ada dalam mengembangkan ide-ide mereka dan saling bertukar pikiran dalam bidang mereka masing-masing.

2.1.1.2 Tujuan Creative Space

Tujuan sebuah creative space menurut *Creative Hubkit British Council Creative Economy* (dalam Dewi, 2016) diantaranya yaitu:

1. Menyediakan fasilitas serta pelayanan untuk setiap kegiatan komunitas kreatif dalam kurun waktu yang panjang atau pendek
2. Memberikan fasilitas ruang kolaborasi antar komunitas
3. Sebagai penghubung antara komunitas kreatif dengan lembaga pengembangan atau institusi.
4. Memberikan wadah untuk saling berkomunikasi dan memperluas relasi
5. Memberikan penghargaan bagi komunitas kreatif yang telah berkarya dan menciptakan inovasi.

2.1.1.3 Jenis Creative Space

Creative space terdiri dari beberapa jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan dari setiap penghuninya. Menurut *Creative Hubkit British Council Creative Economy*

(dalam (Dewi, 2016)), terdapat beberapa jenis creative space yang umum dijumpai, diantaranya yaitu:

1. Studio: Jenis creative space yang hanya menyediakan ruang kerja untuk individu atau kelompok kecil.
2. Network: Jenis creative space yang menyediakan wadah bagi anggota yang tersebar dengan minat tertentu.
3. Online platform: Jenis creative space untuk menampung sesama komunitas melalui media online
4. Center: Jenis creative space yang berskala besar dan menyediakan beberapa fasilitas pendukung didalamnya seperti toko/shop, ruang pameran, cafe, bioskop, dll.
5. Cluster: Jenis creative space untuk mewadahi sekelompok individu atau komunitas kreatif yang tinggal dalam tempat yang sama.
6. Alternative: Jenis creative space yang berfokus pada kegiatan komunitas baru, sektor dan finansial.

Selain itu, terdapat juga beberapa jenis creative space dalam lingkup pendidikan yang diutarakan oleh (Thoring et al., 2018) dalam jurnalnya yang berjudul *Creative environments for design education and practice: a typology of creative space*. Jenis creative space tersebut diantaranya:

1. Personal Space: Jenis yang memungkinkan kerja lebih terkonsentrasi (berpikir, membaca, menulis) dan terhindar dari gangguan. Ruang ini disebut juga sebagai tempat untuk waktu sendiri.
2. Collaboration Space: Jenis yang diperuntukkan bagi kerja kelompok, lokakarya, diskusi, pertemuan antar komunitas, saling bertukar ide, dll.
3. Presentation Space: Jenis ruang yang memungkinkan antar kelompok saling berbagi ide dan masukan, menyajikan, dan menampilkan hasil karya mereka.
4. Making Space: Jenis ruang yang digunakan untuk membuat, bereksperimen, mencoba atau memproses sebuah karya sesuai dengan minat dan bidang masing masing.
5. Intermission Space: jenis ruang yang digunakan untuk istirahat, rekreasi, dan melakukan pertemuan secara tidak langsung seperti taman atau tempat parkir, cafe, jalan setapak, Lorong, dll.

2.1.1.4 Prinsip Desain Creative Space

Dalam sebuah jurnal yang berjudul *Design Principles for Creative Spaces* (Thoring et al., 2018), dijelaskan bahwa terdapat 49 prinsip desain yang dikembangkan guna menyediakan sumber bagi para desainer, arsitek, ataupun perencana tata ruang dalam mendesain ruang kerja kreatif.

Prinsip desain tersebut dilampirkan dalam bentuk tabel dan digolongkan dalam 4 kategori yang diurutkan dari skala besar ke skala kecil. Dimulai dari (1) Lingkungan, (2) Arsitektur, (3) Interior, dan (4) Furniture. Transisi antar kategori tidak dibedakan secara jelas dikarenakan ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan lebih dari satu kategori. Seperti pada prinsip desain No. 44 yaitu the high seat atau kursi yang tinggi, bisa dikategorikan sebagai sebuah furniture atau panggung tinggi yang menjadi bagian

dari interior ruangan. Tabel rinci yang menampilkan 49 prinsip desain creative space dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 2. 1 Prinsip Desain Creative Space

Overview of Design Principles (from large scale to small scale)				
Neighbourhood	1 Genius Loci	2 The Innovation Hub	3 Field Access	4 The Food Truck
	5 The Supply Store	6 The Landmark	7 The Pavilion	8 Vertical Distance
	9 Horizontal Distance	10 View Variations	11 Vistas	12 Visible Structures
	13 The Meeting Stairs	14 Visual Zoning	15 Room-in-a-Room	16 The Capsule
	17 White Space	18 Empty Space	19 Physical Borders	20 Access Control
	21 The Observatory	22 The Reception	23 The Café	24 The Bar Counter
	25 Transverse Auditorium	26 The Silencer	27 The Plugin	28 Camouflage
	29 Visual Privacy	30 The Label	31 Gadget Library	32 Material Library
	33 Book Library	34 Visual Inventory	35 The Anchor Point	36 Writable Surface
	37 The Postbox	38 The Bulletin Board	39 The Mystery	40 The Playground
Furniture	41 The Gym	42 The Greenhouse	43 The Interim Exhibition	44 The High Seat
	45 The Spare Seat	46 The Chameleon	47 The Trolley	48 The Communal Desk
	49 The Confessional			

Sumber: Thoring et al. (2018)

Selain itu, 49 prinsip desain tersebut juga dapat dikembangkan dan dipetakan dalam sebuah tipologi atau jenis creative space. Setiap tabelnya diberi nomor prinsip desain yang digunakan sebagai rujukan dalam mengatasi kualitas tata ruang pada masing masing jenis ruang tertentu. Sehingga tabel ini dapat dijadikan rujukan dalam mendesain dan mencari kriteria yang relevan digunakan atau diubah dalam menata ulang sebuah ruang.

Tabel 2. 2 Pemetaan prinsip desain dalam jenis creative space.

	Knowledge Processor	Indicator of Culture	Process Enabler	Social Dimension	Source of Stimulation
Personal Space	20, 21, 28, 31, 33, 45	14, 18, 19, 20, 28, 29, 45, 49	7, 16, 26, 27, 46	15, 16, 28, 29, 45, 49	7, 10, 11, 17, 18, 19, 21, 26, 28, 29, 33, 34, 41, 42
Collaboration Space	20, 21, 28, 30, 31, 33, 36, 37, 38, 45, 48, 49	2, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 40, 41, 42, 45, 48, 49	7, 9, 26, 27, 36, 37, 44, 45, 46, 47, 49	11, 15, 16, 23, 35, 40, 44, 45, 48, 49	7, 10, 11, 18, 19, 21, 23, 26, 31, 34, 40, 41, 42, 43
Making Space	12, 21, 30, 32, 34, 43	30, 32, 34	8, 27, 34, 46	5, 9, 45, 49	17, 18, 19, 21, 26, 32, 34
Presentation Space	21, 25, 36, 37, 43	6, 30	25, 27, 37, 46, 47	24, 25	21, 26, 34, 39, 43
Intermission Space	2, 3, 21, 24, 33, 36, 43	1, 2, 6, 14, 22, 33, 40, 41, 42, 49	3, 5, 9, 24, 27, 36, 44, 46, 47	3, 4, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 22, 23, 24, 35, 40, 41, 44, 45, 48, 49	4, 5, 10, 11, 17, 21, 23, 26, 33, 34, 39, 40, 41, 42, 43

Sumber: (Thoring et al., 2018)

2.1.2 Tinjauan Adaptive Reuse

2.1.2.1 Pengertian Adaptive Reuse

Adaptive reuse adalah salah satu upaya yang dapat digunakan dalam mengkonservasi bangunan dan menjadi alternative untuk melindungi serta menjaga bangunan bersejarah dengan cara memberikan fungsi baru pada bangunan lama yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar (Tanaka, S, & Mustaram, AL, 2023).

Disisi lain, Burchell dan Listokin (dalam Susanto et al., 2020) berpendapat bahwa adaptive reuse diartikan sebagai strategi revitalisasi yang proses pekerjaannya mencakup perencanaan, pengolahan serta penggunaan kembali bangunan yang sudah terbengkalai.

Sehingga dari kedua definisi tersebut, dapat diartikan adaptive reuse sebagai upaya revitalisasi yang digunakan untuk melindungi serta menjadi bangunan bersejarah dengan cara merencanakan, mengolah serta menggunakan kembali bangunan yang sudah mulai terlupakan dan memiliki nilai penting.

2.1.2.2 Prinsip Adaptive Reuse

Adaptive reuse memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat Retdiana Sofia (dalam Artha & Purwantiasning, 2022). Diantaranya yaitu:

1. Signifikansi tempat/bangunan, aspek yang dilihat dan dinilai berdasarkan nilai penting dari sebuah bangunan seperti nilai sejarah, arsitektur dan keberadaannya.
2. Tingkat Perubahan, aspek yang dilihat dan dinilai berdasarkan perubahan yang terjadi karena adanya penyesuaian dengan fungsi baru bangunan dan dibatasi oleh tipe golongan bangunannya.
3. Dapat berkomunikasi dengan masa lampau, aspek yang dinilai dan dilihat berdasarkan nilai nilai yang ada pada bangunan dalam memberikan kesan pada penggunanya sehingga dapat dirasakan melalui interpretasi.

2.1.2.3 Manfaat Adaptive Reuse

Adaptive reuse memberikan beberapa manfaat pada sebuah kawasan maupun bangunan tua bersejarah sesuai yang dikemukakan oleh Henahan dan Woodson (dalam Sofiana et al., 2014). Manfaat tersebut diantara yaitu:

1. Menjadikan kawasan atau bangunan sebagai sumber sejarah dan budaya karena tetap berupaya dalam mempertahankan nilai nilai penting yang tersirat didalamnya.
2. Meningkatkan perekonomian lingkungan sekitar karena adanya fungsi baru yang ditambahkan pada bangunan tersebut.

Selain itu, (Sofiana et al., 2014) juga menjelaskan bahwa manfaat lain yang dapat diperoleh dari adaptive reuse diantaranya:

1. Mendukung upaya penghematan sumber daya serta konservasi
2. Mengurangi biaya konstruksi
3. Meringankan biaya akuisisi lahan

4. Waktu pengerjaan bangunan menjadi lebih singkat yang disesuaikan dengan lingkup pekerjaannya
5. Menjaga dan melestarikan hubungan kehidupan masa lalu dengan masa kini

2.1.2.4 Strategi Adaptive Reuse

Terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan dalam menerapkan pendekatan adaptive reuse yang juga sejalan dengan prinsip sustainable development menurut (Susanti et al., 2020). Diantaranya yaitu:

Tabel 2. 3 Strategi adaptive reuse bangunan lama

Prinsip Sustainable Development De Groot (2002)	Strategi Adaptive Reuse Bangunan Lama
Prinsip Ekologis	Mendaur ulang material yang masih tersisa (Robert 1989)
	Mengutamakan system low energy (Shao dkk,2018)
	Mengadaptasi struktur-struktur yang ada dan penting (Moshaver, 2011)
Prinsip Sosial (berkaitan dengan kesehatan, nilai personal dan komunitas)	Beradaptasi dengan fungsi yang baru serta mempertahankan langgam yang ada (Robert, 1989)
	Melakukan intervensi fisik, penyisipan, atau instalasi (Brooker dan Stone, 2004)
	Melakukan penambahan, transformasi, atau penggantian (Jager, 2010)
	Mempertahankan bangunan lama dan melakukan penyesuaian dengan fungsi yang lebih relevan. Mempertahankan standar kualitas bangunan serta mengedepankan sense of place Masyarakat sekitar. (Shao dkk, 2018)
	Memberikan fungsi baru pada bangunan lama dengan tetap mempertahankan gaya bangunan aslinya (Moshaver, 2011)
Prinsip Ekonomi (Pola konsumsi, produksi dan nilai nilai ketenagakerjaan)	Membangun didalamnya, membangun diatasnya (Robert, 1989)
	Modernisasi (Cramer dan Brereiling, 2007)
	Mempertahankan fungsi ekonomi dari Lokasi yang ada (Shao dkk, 2018)
	Melakukan pembaharuan secara teknis seperti menambahkan fasilitas untuk pemadam kebakaran, fungsi

	akustika ruang, kenyamanan termal, dll (Moshaver, 2011)
--	---

Sumber: (Susanti et al., 2020)

2.1.2.5 Aspek yang Dapat Dikelola dengan Adaptive Reuse

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Soekanda & Darmady, (2023), terdapat beberapa elemen ataupun aspek yang dapat diubah dan dikelola dengan menggunakan pendekatan adaptive reuse dalam sebuah bangunan lama. Elemen tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Aspek yang dapat dikelola dengan adaptive reuse

Aspek	Keterangan	Menurut Ahli
Fungsi	Fungsi bangunan lama yang menggunakan metode adaptive reuse dapat diubah serta disesuaikan dengan analisis yang ada.	Menurut Moshaver (2011) Pendekatan tipologi adaptive reuse dapat dilakukan dengan cara menambahkan fungsi baru didalam bangunan lama dengan mempertahankan bentuk asli bangunannya.
Ruang dalam bangunan	Ruang dalam bangunan lama yang menggunakan adaptive reuse dapat disesuaikan tanpa mengubah bentuk dan tampak bangunan aslinya secara signifikan.	
Elemen pembentuk ruang	Elemen pembentuk ruang pada bangunan lama dapat diubah sesuai konsep tanpa mengganggu struktur utama bangunan.	Menurut Ching (2000), dalam melakukan perancangan ruang dalam terdapat elemen pendukung yang membentuk ruang dalam. Dan secara pendekatan teknis, elemen tersebut dapat diperbaharui teknis sistemnya dengan cara menambahkan fasilitas pemadam kebakaran, akustika ruang, kenyamanan termal, dll (Moshaver, 2011),
Struktur	Struktur pada bangunan lama dapat digantikan jika terdapat kerusakan pada struktur bawaan eksisting.	Menurut Moshaver, (2011), Pendekatan secara strategis arsitektural dapat dilakukan karena berkonsentrasi pada

		adaptasi struktur yang dianggap penting.
--	--	--

Sumber: (Socanda & Darmady, 2023)

2.1.3 Tinjauan Desain yang Inspiratif

2.1.3.1 Pengertian Desain yang inspiratif

Desain yang inspiratif dalam lingkup arsitektur merupakan sebuah desain yang mampu memicu dan membangkitkan emosi, mendorong kreativitas, dan menghubungkan penghuni dengan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan inspirasi. Desain yang inspiratif dapat memberikan dampak yang positif bagi penghuni maupun pengamatnya.

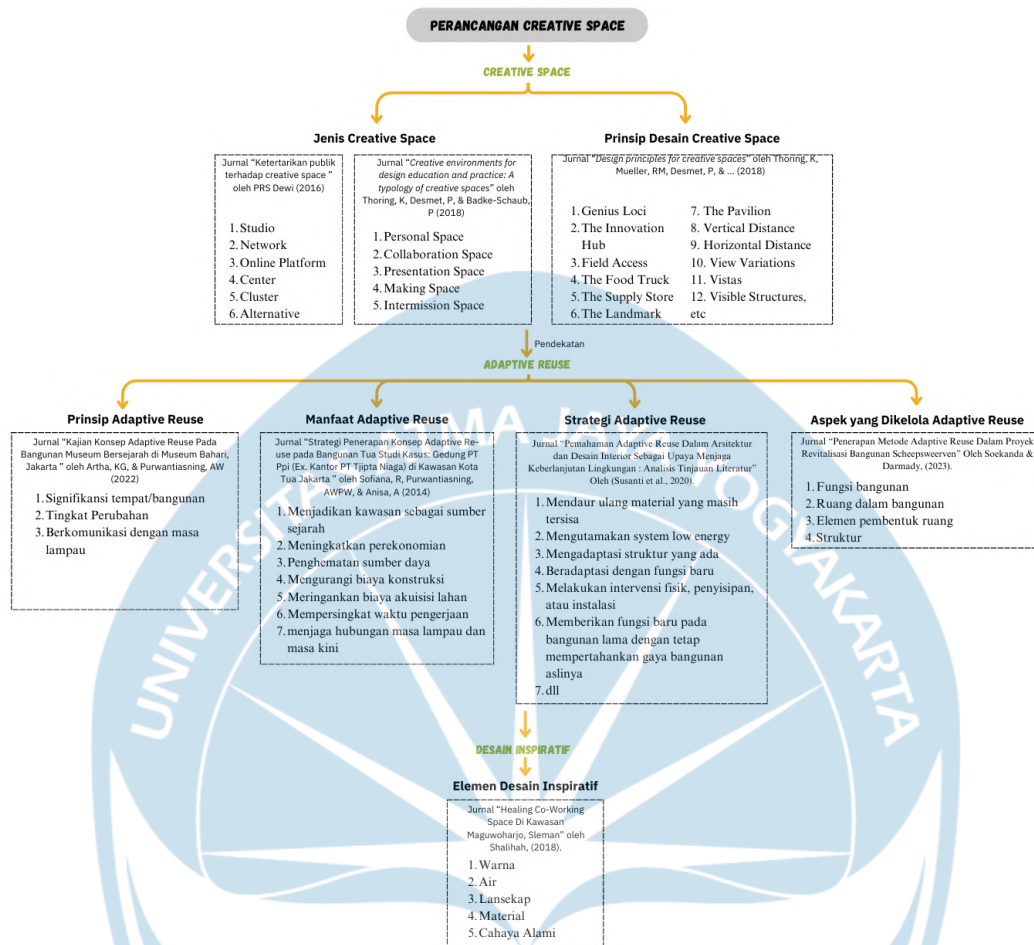
Desain yang inspiratif memiliki kaitan dengan healing arsitektur, terlebih dalam hal elemen desain yang digunakan. Walau healing architecture identik dengan desain rumah sakit, rehabilitas atau yang lainnya, tapi elemen desain pada healing architecture mampu diaplikasikan dalam segala aspek karena ditujukan untuk menciptakan kesan yang nyaman dan mampu menurunkan rasa kecemasan (Virginia & Winata, 2023). Sehingga dengan begitu, penghuni dapat enjoy melakukan sesuatu dan memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk mendapatkan inspirasi.

2.1.3.2 Elemen Desain yang Inspiratif

Elemen desain yang inspiratif mengikuti elemen desain healing architecture untuk mencapai suasana yang menenangkan dan menginspirasi. Menurut Hussain dalam (Shalihah, 2018), terdapat lima elemen desain dalam healing architecture, diantaranya yaitu:

1. Warna, pemilihan warna penting untuk menentukan suasana yang ingin dicapai, seperti warna yang netral dan lembut dapat membantu menciptakan suasana yang tenang, dll.
2. Air, penerapan elemen air dalam desain dapat digunakan untuk meningkatkan ketenangan dan konsentrasi.
3. Lansekap, penataan lansekap seperti taman yang didesain dengan menarik dapat memberikan dampak baik dalam memunculkan inspirasi dan kreativitas.
4. Material, pemilihan material pada ruang juga dapat menciptakan suasana tertentu, seperti kayu yang memberikan kesan hangat dan alami, dll
5. Cahaya alami, pencahayaan alami yang baik dapat memicu mood yang baik, memberikan kesan ruang yang lebih luas dan terbuka, dan dapat menampilkan warna asli material ruangan yang digunakan. Hal ini dapat membuat desain menjadi tampak lebih menarik dan memicu munculnya inspirasi.

2.2 KERANGKA TEORI



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.3 PRESEDEN CREATIVE SPACE

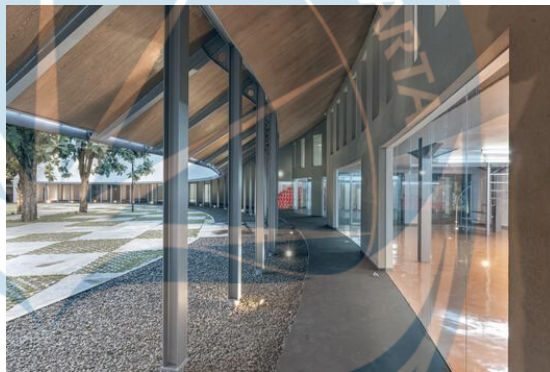
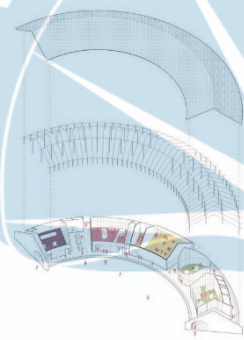
2.3.1 Bogor Creative Hub. Bogor, Indonesia

Bogor Creative Hub merupakan sebuah ruang kegiatan yang digunakan sebagai platform terbuka untuk kegiatan informal, ruang mencari inspirasi, Latihan spontan dan sebagainya. Bangunan ini bersanding dengan bangunan bersejarah yang sudah berusia 200 tahun dan terdapat ruang terbuka hijau diantara bangunan lama dan creative hub yang dapat digunakan sebagai tempat kegiatan santai dan ekstensi.



Gambar 2. 2 Posisi creative hub dengan bangunan bersejarah dan ruang terbuka hijau
Sumber: Archdaily

Bangunan pusat kreatif dirancang berbentuk huruf C dengan aksesibilitas berpori dari segala arah agar menghubungkan semua ruang di kompleks dengan baik untuk kegiatan di ruang terbuka dan meluas ke taman. Semua program ruang (Auditorium- ruang kelas- galeri) dikelilingi oleh teras terbuka yang memperluas ruang sebagai ruang komunal dan aksesibilitas.



Gambar 2. 3 Tampilan bangunan yang berbentuk C untuk menghubungkan ruang dalam dengan ruang terbuka hijau
Sumber : Archdaily

Selain itu, bentuk bangunan didesain sesederhana mungkin dengan tone warna yang calm dan tidak provokatif namun tetap fleksibel agar menghormati dan menyelaraskan antara bangunan bersejarah dan taman hijau yang luas.



Gambar 2. 4 Tampilan eksterior bangunan yang menunjukkan kesederhanaan desain agar selaras dengan lingkungan sekitar.

Sumber : Archdaily

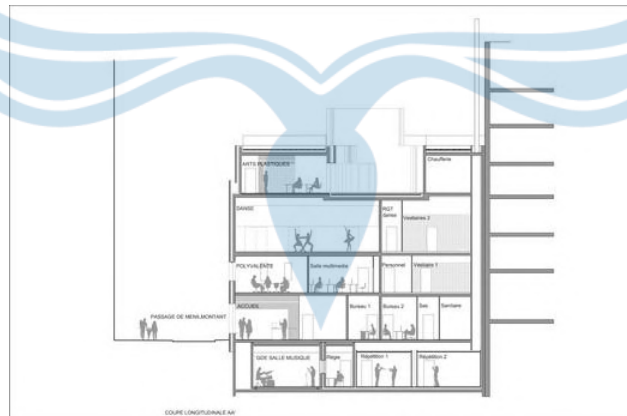
2.3.2 The Victor Gelez Community Centre

Victor Gelez Community Centre adalah sebuah tempat yang menyediakan fasilitas lingkungan yang mendorong pengembangan pribadi di ruang bersama dalam kreativitas terbuka. Tempat ini dirancang untuk mewadahi kegiatan menari, memahat, melukis, membuat grafiti, bermain musik, berkolaborasi, berdiskusi, belajar, dan sebagainya.



Gambar 2. 5 Tampilan eksterior bangunan
Sumber : Archdaily

Fitur pusat yang ada pada bangunan ini adalah setiap ruangan yang bertema sama berada dilantai tersendiri. Penataan secara vertikal ini memiliki kepentingan khusus, baik dari segi tata letak internal atau cara mentafsirkan hal itu dari jalan.



Gambar 2. 6 Penataan program ruang secara vertikal sesuai
tema setiap kegiatan
Sumber : Archdaily

Material yang digunakan merupakan batu bata yang merupakan material eksisting dari bangunan tersebut. Pada dasarnya batu bata tersebut berwarna gelap dan padat. Namun kemudian ketika bayangan fasad meninggi, batu bata berubah menjadi piksel dan kemudian menjadi terang ketika terkena paparan cahaya matahari. Efek gradien ini yang kemudian menjadi identitas pada bangunan komunitas ini.



Gambar 2. 7 Tampilan material bata pada bangunan yang menciptakan efek terang ketika terpapar sinar matahari
Sumber : Archdaily

2.3.3 Thailand Creative Design Center Khon Kaen

Thailand Creative Design Center merupakan sebuah bangunan yang didirikan untuk memadukan kecerdikan masyarakat dan budaya Thailand dengan pengetahuan dan teknologi modern. Bangunan ini bercita-cita untuk menginspirasi masyarakat Thailand dengan kreativitas melalui pembelajaran pameran, seminar, lokakarya, dll.



Gambar 2. 8 Tampak depan bangunan
Sumber : Archdaily

Desain dari bangunan ini terinspirasi dari tempat-tempat berkumpul masyarakat yang ada di sekitar. Dimana biasanya masyarakat sering berteduh dibawah pepohonan besar dan melakukan aktivitas dibawah naungan pohon tersebut.



Gambar 2. 9 Desain interior bangunan yang menghubungkan ruang dengan pepohonan sebagai wujud inspirasi dari tempat berkumpul masyarakat
Sumber : Archdaily

Kegiatan di creative center ini mendorong adanya interaksi, oleh karena itu diberikan fasad yang dapat berkomunikasi dengan para pejalan kaki melalui panel reflektif yang dapat diputar. Panel ini tidak hanya digunakan sebagai peneduh tetapi juga sebagai cermin yang dapat memberikan pandangan sekilas terkait kegiatan yang sedang dilakukan didalam bangunan atau sebaliknya.



Gambar 2. 10 Panel interaktif fasad yang dapat digunakan sebagai cermin untuk melihat kegiatan didalam bangunan dan sebaliknya.

Sumber : Archdaily

2.3.4 Komparasi Studi Preseden Creative Space

Tabel 2. 5 komparasi studi preseden creative space

Aspek	Studi Preseden		
	Bogor Creative Hub	The Victor Gelez Community Centre	Thailand Creative Design Center
Lokasi & Luas area	Bogor, Indonesia Luas Area : 1600 m2	Paris, France Luas Area : 760 m2	Khon Kaen, Thailand Luas Area : 2100 m2
Fungsi Utama	• R. Galeri dan seni rupa • Art Garden • Auditorium • Desk space creative hub • Desk space outdoor • Basecamp komunitas fotografi • Digital Class	• Ruang dansa • Ruang Serbaguna • Ruang Multimedia • Ruang Seni • Ruang Latihan • Ruang Music	• Exhibition • Seminar Court • Seminar • Meeting Room • Library • Library & Co-working • Material Library
Fungsi Pendukung	• Cafe • R. penyimpanan • Toilet • R. Persiapan • Gudang • Information Center • Kantor • Janitor	• Ruang Ketel • Toilet • Ruang Ganti • Kantor • Ruang Sanitasi • Lobby	• Receptional Hall • Pantry • Janitor • Toilet • Pump Room • Generator Room • Loading Area • Storage Room • Prepare Room

- R. Persiapan
- Toilet
- Loading area
- Taman

3. **Hubungan ruang:** menata ruang-ruang yang memiliki kemiripan fungsi dan saling membutuhkan di area yang sama atau berdekatan. Seperti ruang pameran yang berdekatan dengan ruang penyimpanan, loading area, dan ruang persiapan, dll.

2.4 PRESEDEN ADAPTIVE REUSE

2.4.1 Bovenbouwwerkplaats. Utrecht, The Netherlands



Gambar 2. 11 Tampak eksterior bangunan Bovenbouwwerkplaats

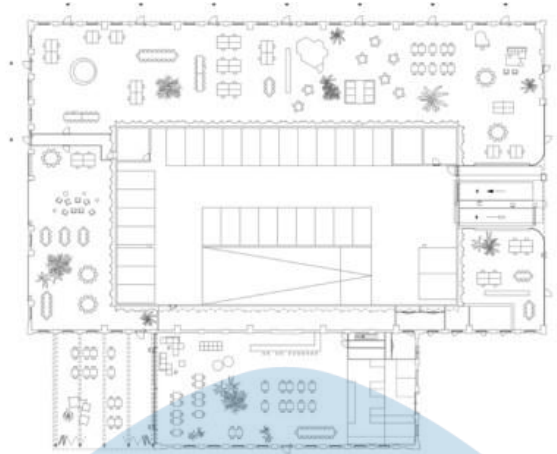
Sumber : Archdaily

Bangunan ini dulunya adalah sebuah bengkel yang memproduksi komponen komponen berat untuk kereta api Belanda. Bangunan yang dibangun pada tahun 1905 ini sempat kehilangan kualitas dan fungsi arsitekturnya karena pemeliharannya yang semakin memburuk dan konstruksi baru disekitar bangunan yang menghalangi pandangan dari dan ke bengkel tersebut.



Gambar 2. 12 Interior bangunan Bovenbouwwerkplaats yang menjaga kualitas asli bangunan

Sumber : Archdaily



Gambar 2. 13 Denah peletakan ruang Bovenbouwwerkplaats yang menggabungkan semua fungsi dalam 1 ruangan

Sumber : Archdaily

Hingga akhirnya bangunan ini digunakan kembali dengan menjaga kualitas asli bangunan sambil menambahkan beberapa elemen kontemporer didalamnya. Dengan menggabungkan berbagai fungsi yang biasanya tersebar disuatu area menjadi satu didalam suatu bangunan, maka bangunan ini akhirnya menciptakan inti kota dalam skala kecil dimana segala sesuatu dapat terjadi. Bangunan ini menyediakan sebuah ruang terbuka yang menjadi rumah bagi lingkungan sekitarnya dan wirausahawan kreatif. Ruang yang didesain juga dapat mengundang interpretasi pengunjung untuk menentukan sendiri penggunaan ruang tersebut.



Gambar 2. 14 Tirai abstrak yang memberikan kesan tegas pada bangunan

Sumber : Archdaily

Untuk memberikan kesan arsitektur yang tegas, arsitek yang mendesain bangunan ini menambahkan komponen berupa tirai sebagai kulit abstrak yang mengkilap dan sepenuhnya membungkus objek baru. Tirai didesain untuk memberikan volume tanpa skala, yang akhirnya memberi kesan lebih rendah dan kurang masif dari luar daripada yang sebenarnya.



(a)



(b)

Gambar 2. 15 (a) penggunaan kembali rangka atap bangunan. (b) Penggunaan dinding kaca transparan untuk berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar

Sumber : Archdaily

Untuk peninggalan yang ada didalam gedung seperti rangka, atap, fasad, instalasi, pipa, dan kerusakan yang ada tetap dipertahankan dan dikembalikan ke kualitas aslinya. Dan bukaan jendela vertikal asli diisi dengan kaca transparan, serta ditambah dengan dinding kaca lengkung yang digunakan untuk memaksimalkan hubungan dengan lingkungan sekitar. Seluruh area lantai dipenuhi dengan pencahayaan alami disiang hari melalui atap yang transparan.

2.4.2 Zeitz Museum of Contemporary Art Africa. Cape Town, South Africa



Gambar 2. 16 Tampak eksterior bangunan

Sumber : Archdaily

Museum ini dulunya adalah sebuah monumental kompleks Silo Gandum yang bersejarah dan menjadi monument tertinggi di Africa Selatan pada masanya. Namun bangunan ini sudah tidak digunakan lagi sejak tahun 1990, sehingga akhirnya digunakan kembali oleh Heatherwick Studio. Saat ini, bangunan ini telah menjadi museum terbesar di dunia yang didedikasikan untuk seni kontemporer dari Africa dan diasporanya.



Gambar 2. 17 Interior galeri dan atrium museum yang memperlihatkan struktur tabung

Sumber : Archdaily

Museum yang memiliki luas 9500 m² ini memiliki sebuah galeri dan atrium dibagian tengah museum yang telah terbentuk dari struktur seluler silo bangunan yang terdiri dari empat puluh dua tabung yang memenuhi bangunan. Pembangunan ini mencakup ruang galeri seluas 6000 m² di 80 ruang galeri, taman patung di atap, area penyimpanan dan konservasi seni, toko buku, restoran, bar, dan ruang baca. Museum ini menjadi rumah bagi komunitas kostum, fotografi, kuratorial, gambar bergerak, Pendidikan seni, dll. Bangunan ini juga memadukan material lama dengan material baru seperti kaca yang terlihat jelas pada tampak eksterior bangunan.

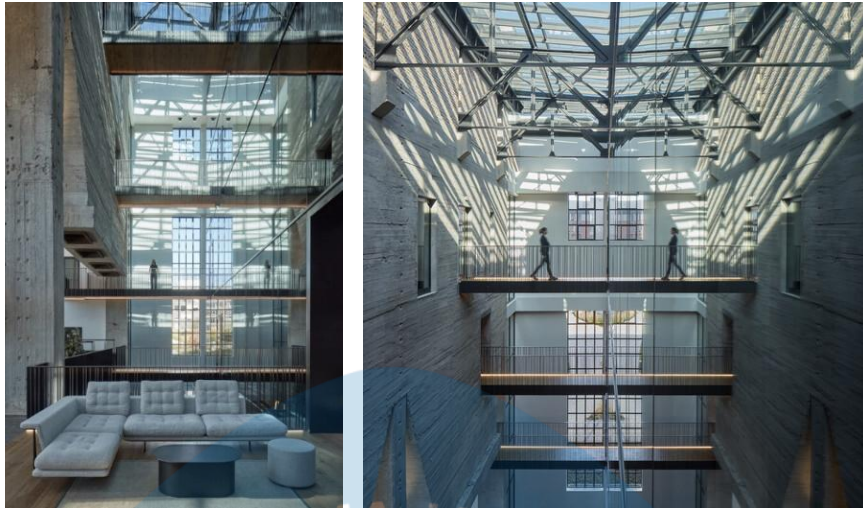
2.4.3 Convention of Jurkovic. Bratislava, Slovakia



Gambar 2. 18 Tampak eksterior bangunan Convention of Jurkovic

Sumber : Archdaily

Bangunan ini merupakan salah satu bukti yang tersisa dari bekas Kilang Apollo karena kawasan industri asli telah menjadi bagian dari pusat Bratislava yang baru. Saat ini bangunan ini digunakan menjadi pusat kebudayaan yang menawarkan tata letak fungsi dan ruang yang sesuai sekaligus menonjolkan nilai sejarah asli dan suasana industri yang unik dari monumen aslinya.



Gambar 2. 19 Penambahan konstruksi baru pada interior kosong untuk menambah jumlah lantai

Sumber : Archdaily

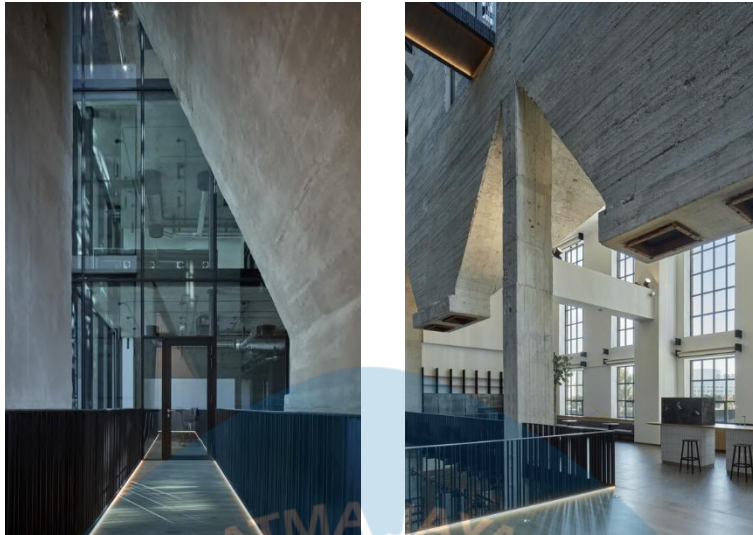
Solusi arsitektural yang digunakan pada bangunan ini dalam menerapkan fungsi baru adalah dengan menggunakan ruang interior kosong di ruang ketel uap dan aula turbin untuk konstruksi struktur independent baru sekaligus untuk menciptakan area dan lantai baru yang secara konsisten berbeda dari bangunan aslinya. Konsep ini memisahkan dan membedakan bangunan bersejarah dari yang baru sekaligus merangkul dan menghargai sejarah dan menciptakan harmoni.



Gambar 2. 20 Potongan bangunan yang menunjukkan ruang komunitas bagi public

Sumber : Archdaily

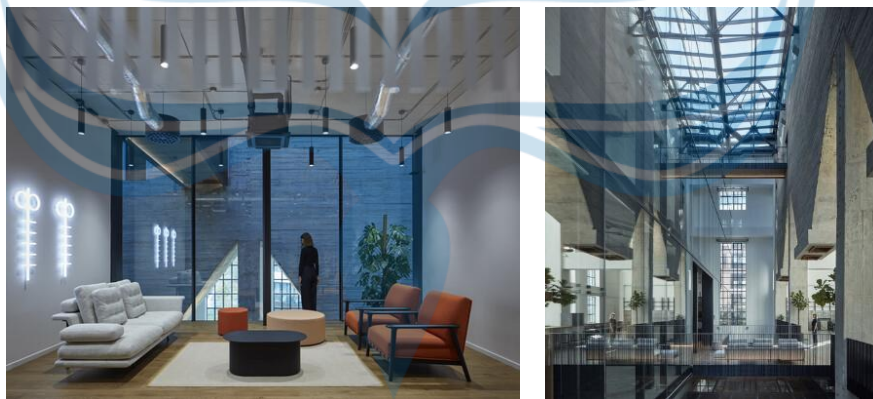
Dengan menambahkan konstruksi baru dalam menciptakan area dan lantai yang baru, bangunan ini berhasil menciptakan ruang komunitas bagi public dengan suasana industri yang unik untuk acara sosial, konferensi dan pameran, serta restoran dan café yang berkualitas.



Gambar 2. 21 interior bangunan yang menunjukkan penggunaan struktur bangunan lama dan perpaduan bahan material baru berupa jendela kaca didalam bangunan.

Sumber : Archdaily

Bangunan ini tetap mengekspos dan menggunakan struktur bangunan lama yang dipadukan dengan jendela kaca sebagai penutup fasad didalam bangunan. Saat memasuki bangunan, atrium pintu akan melewati semua lantai dan membentuk alun alun bagian dalam tempat retoran dan café lobi berada, selain itu galeri seni kontemporer dan aula multifungsi dibuat terpisah untuk berbagai acara budaya. Intervensi ini memberikan pandangan kepada banyak detail konstruksi historis seperti kolom asli bangunan yang kokoh dan tiga hopper yang dominan.



Gambar 2. 22 Interior dengan konsep bangunan didalam bangunan

Sumber : Archdaily

Rekonstruksi yang dilakukan menunjukkan representasi keaslian material bangunan lama yang disandingkan dengan penambahan konstruksi dan material yang baru sebagai prinsip dasar kejujuran. Selain itu bangunan ini juga menyisipkan konsep bangunan didalam bangunan yang memberikan pengunjung pengalaman untuk melihat setiap bagian pabrik seperti jendela tinggi khas industry, dinding yang terbuat dari bata asli ataupun struktur beton bertulang dengan tiga hopper.

2.4.4 Komparasi Studi Preseden Adaptive Reuse

Aspek	Studi Preseden		
	Bovenbouwwerkplaats	Zeitz Museum of Contemporary Art Africa	Convention of Jurkovic
Fungsi Bangunan	Dari bengkel produksi komponen berat kereta api menjadi titik kumpul wisausahawan kreatif	Dari monument silo gandum, kini menjadi museum komunitas seni kontemporer	Dari bangunan pabrik pemanas menjadi pusat kebudayaan
Ruang Dalam Bangunan	Satu ruang terbuka multifungsi yang dapat digunakan untuk segala kegiatan	- Ruang Pameran/Galeri - Taman diatas atap - Area penyimpanan dan konservasi - Toko buku - Restoran & café - Bar - Ruang baca	- Ruang konferensi - Ruang pameran - Restoran & Cafe - Galeri seni - Aula multifungsi - Ruang kerja
Elemen Pembentuk Ruang	Dinding: menggunakan dinding asli bangunan berupa bata ekspos & dinding tambahan berupa kaca lengkung. Plafond : Plafond kayu & kaca sebagai skylight Lantai : Menggunakan lantai asli bangunan berupa cor beton	Dinding: mempertahankan material asli bangunan berupa cor beton yang dipadukan dengan material baru berupa dinding kaca. Plafond : plafond eksisting (cor beton) & plafond kaca (skylight) Lantai : lantai beton poles	Dinding: memadukan material asli berupa dinding beton ekspos & bata ekspos dengan dinding kaca sebagai material baru, Plafond : memadukan plafond asli (beton) & plafond baru (kaca, gypsum, dll). Lantai : Lantai finishing kayu.
Struktur	Memanfaatkan struktur asli bangunan & menambahkan struktur tirai abstrak dari elemen logam lengkung untuk menciptakan ketegasan bentuk eksterior yang tetap harmoni dengan bangunan aslinya.	Memanfaatkan struktur asli bangunan dan menambahkan struktur baja pada atap untuk menciptakan skylight.	Mempertahankan struktur asli bangunan dan menambahkan struktur baru berupa baja untuk membagi ruang kosong menjadi beberapa lantai serta struktur baja ringan untuk atap skylight.
Strategi Adaptive Reuse yang diterapkan	Mengadaptasi struktur-struktur yang ada dan penting	Mengadaptasi struktur-struktur yang ada dan penting	Mengadaptasi struktur-struktur yang ada dan penting

	• Mengutamakan system low energy • Memberikan fungsi baru pada bangunan lama dengan tetap mempertahankan gaya bangunan aslinya • Melakukan penambahan, transformasi, atau penggantian • Modernisasi	• Mengutamakan system low energy • Memberikan fungsi baru pada bangunan lama dengan tetap mempertahankan gaya bangunan aslinya • Modernisasi • Melakukan penambahan, transformasi, atau penggantian	• Mengutamakan system low energy • Memberikan fungsi baru pada bangunan lama dengan tetap mempertahankan gaya bangunan aslinya • Melakukan penambahan, transformasi, atau penggantian • Modernisasi • Membangun didalamnya, membangun diatasnya
--	--	--	---

Tabel 2. 6 Komparasi studi preseden adaptive reuse
Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.4.5 Kesimpulan Hasil Komparasi Studi Preseden Adaptive Reuse

Dari hasil perbandingan studi preseden yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam menerapkan kriteria desain yang akan dibuat. Kesimpulan tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. **Fungsi Bangunan** : Fungsi bangunan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, pada kasus ini fungsi bangunan akan diubah menjadi creative space.
2. **Ruang Dalam Bangunan** : Ruang dalam disesuaikan dengan kegiatan dan profil pengunjung yang akan datang. Pada hasil preseden, ruang dalam creative space yang ada berupa ruang pameran/galeri, taman, ruang penyimpanan, aula multifungsi, toko buku, restoran & café, ruang baca, ruang konferensi dan ruang kerja.
3. **Elemen pembentuk ruang**
 - Dinding : Memanfaatkan & mempertahankan dinding asli bangunan serta memadukannya dengan material baru berupa dinding kaca.
 - Plafond : Memanfaatkan material plafond eksisting dan dipadukan dengan plafond kaca sebagai skylight untuk memasukkan pencahayaan.
 - Lantai : Memanfaatkan lantai asli dan dipadukan dengan lantai baru yang selaras seperti kayu atau beton poles.
4. **Struktur** : Memanfaatkan struktur asli bangunan dan memadukannya dengan struktur logam atau baja sebagai struktur tambahan untuk atap dll.
5. **Strategi Adaptive Reuse yang digunakan**
 - Memanfaatkan kembali struktur yang masih ada
 - Mengutamakan system low energy

- Memberikan fungsi baru pada bangunan lama dengan tetap mempertahankan gaya bangunan aslinya
- Melakukan penambahan, transformasi, atau penggantian
- Menambahkan komponen modern didalamnya

2.5 PRESEDEN SKATEPARK

2.5.1 Leiria Skatepark/Arquitectura Viva, Portugal



Gambar 2. 23 Perspektif Leiria skatepark
Sumber: Archdaily

Leiria skatepark dulunya merupakan sebuah taman yang terlupakan di kota Leiria dan hanya digunakan oleh anak-anak dan terkadang oleh pengendara sepeda bmx. Peralatan yang ada pada taman ini juga telah usang dan mengalami kerusakan karena penggunaan yang berlebihan maupun karena penuaan alami bahan bangunannya. Karena melihat keadaan tersebut, akhirnya dilakukan rehabilitasi guna memenuhi kebutuhan pemain skateboard, pengendara bmx, dan pemain sepatu roda.



Gambar 2. 24 Gambaran peningkatan lokasi area taman yang diubah menjadi skatepark
Sumber: Archdaily

Tujuan dari rehabilitasi ini tidak hanya untuk meningkatkan kondisi taman tetapi juga untuk memberikan serta menciptakan ruang yang aman untuk mendukung interaksi antar kelompok usia dan mendukung pengembangan olahraga dan rekreasi yang berkelanjutan. Proses pembangunan dilakukan dengan memprioritaskan pelestarian struktur yang ada dan meminimalkan perubahan struktural pada taman.



Gambar 2. 25 Beberapa penggunaan elemen baru pada skatepark
Sumber: Archdaily

Beberapa elemen baru juga diperkenalkan untuk meningkatkan jumlah latihan yang berbeda dan mengendalikan kecepatan pada taman ini. Salah satu daya tarik yang diberikan adalah jalur landau yang didesain dengan menggunakan batu bata, yang menambah nuansa unik ketika bermain skateboard.

2.5.2 Navarcles Skateplaza, Spain



Gambar 2. 26 Area skatepalza yang menyatu dengan lingkungannya
Sumber: Archdaily

Fasilitas skate ini dirancang sebagai sebuah plaza dan dianggap sebagai peluang untuk berkontribusi dalam Pembangunan perkotaan kota dan mengubah area olahraga lama menjadi taman umum baru. Proyek ini berupaya untuk memberikan kontribusi dalam menata lingkungan sekitarnya dan menciptakan efek yang melampaui apa yang secara ketat dibangun dan berfungsi untuk bermain skateboard.



Gambar 2. 27 Beberapa gambaran material dan elemen skatepark yang digunakan pada navarcles

Sumber: Archdaily

Fasilitas skate ini dirancang menggunakan material ruang public standar untuk membangunnya. Seperti trotoar pejalan kaki, atau tepian granit besar dan hubba. Pembangunan plaza ini didesain meluas dan membentuk taman baru di sekitarnya, jalan dibuat landai dan tepian berubah menjadi lereng hijau. Disekitar area skate juga disediakan pepohonan untuk memberikan bayangan bagi para skater dan menghubungkan skate dengan taman disekelilingnya.

2.5.3 LEMVIG Skatepark, Denmark



Gambar 2. 28 Perspektif lemvig skatepark

Sumber : Archdaily

Taman yang memperkenalkan konsep ‘skate+park’ ini menjadi jenis baru area taman kota multifungsi dan rekreasi yang menjembatani antar kelompok pengguna dengan ragam minat dan usia didalamnya. Dulunya tempat ini merupakan sebuah lahan industry kosong di tepi pelabuhan kota hingga ada sekelompok warga yang ingin mengubah lahan ini menjadi sebuah area rekreasi. Sehingga dibentuklah skatepark yang menawarkan berbagai fitur programatik dan kesempatan rekreasi.



Gambar 2. 29 Pengelolaan skatepark yang diharapkan dapat menjadi tempat berkumpul dan bermain skateboard.

Sumber: Archdaily

Keberadaan skatepark ini diharapkan menjadi tempat kumpul sosial yang menarik orang-orang untuk datang dan mengubah citra pelabuhan yang tadinya hanya sebagai hamparan sisa aktivitas maritim menjadi pusat rekreasi dan memperkenalkan kembali pelabuhan sebagai aset penting kota.



Gambar 2. 30 Peletakan area skateboard dengan sisa pelabuhan dan layouting area skatepark

Sumber : Archdaily

Skateboard yang berawal dari jalanan dan hidup berdampingan dengan banyak aktivitas perkotaan lainnya menjadikannya terbiasa hidup diantara aktivitas masyarakat. Dengan menggabungkan skateboard dengan banyak aktivitas rekreasi lainnya dan

memperkenalkan kembali budaya skate ke pusat kota akan memberikan manfaat besar bagi kehidupan berdampingan di pelabuhan ini dan memberikan kehidupan baru pada area yang sebelumnya telah terbengkalai ini dengan potensi yang besar.

2.5.4 Komparasi Studi Preseden Skatepark

Tabel 2. 7 Komparasi studi preseden skatepark

Aspek	Studi Preseden		
	Leiria Skatepark	Navarcles Skateplaza	LEMVIG Skatepark
Lokasi	Leiria, Portugal	Navarcles, Spanyol	Lemvig, Denmark
Luas area	24380 ft ²	657 m ²	2200 m ²
Elemen skatepark	Elemen skatepark yang terdapat pada Leiria skatepark sebagai rintangan dan latihan yaitu: • Volcano • Bumps • Flat area • Bank-to-wallride • Bowls • Quarter	Elemen skatepark yang terdapat pada Navarcles skateplaza yaitu: • Gap • Manual pad • Curbs • Funbox • Hubba • Micro ramp	Elemen skatepark yang terdapat pada Lemvig skatepark yaitu: • Bowl • Stairs • Quarter • Hips • Manual pad • Flat rails • Bumps

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.5.5 Kesimpulan Hasil Komparasi Studi Preseden Skatepark

Dari hasil studi komparasi studi preseden skatepark yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan terkait elemen skatepark yang umum dan sering diterapkan. Elemen tersebut yaitu:

- Volcano
- Bumps
- Flat area
- Bank
- Stairs
- Bowls
- Funbox
- Hips
- Quarter
- Micro ramp
- Hubba
- Flat rails
- Manual pad
- Gap
- Curbs