

ADAPTIVE REUSE PONOROGO CITY CENTER SEBAGAI CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INKLUSIF

Azzahra Prilla Nurhaliza; Widyastuti Nurjayanti

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ponorogo City Center (PCC) merupakan salah satu pusat perbelanjaan di Kabupaten Ponorogo yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi ruang publik yang lebih aktif dan produktif. Namun, kondisi eksisting menunjukkan bahwa fungsi bangunan belum optimal dalam mewadahi aktivitas kreatif masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan melalui pendekatan *adaptive reuse* untuk menghidupkan kembali kawasan dengan fungsi baru sebagai *creative hub*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pengembangan PCC menjadi *creative hub* dengan pendekatan inklusif yang mampu mewadahi aktivitas kreatif, sosial, dan komersial secara terintegrasi. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan ruang, analisis tapak, zonasi kawasan, serta penerapan konsep desain berdasarkan studi preseden seperti Funan Mall Singapura dan Publika Shopping Gallery Malaysia. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pengembangan dilakukan dengan mempertahankan bangunan eksisting sebagai massa utama, serta menambahkan bangunan baru di bagian belakang kawasan sebagai *creative hub*. Penataan ruang dilakukan melalui zonasi yang terstruktur, serta didukung oleh konsep arsitektur modern yang terbuka, fleksibel, dan inklusif. Selain itu, integrasi elemen budaya lokal Ponorogo serta penerapan teknologi dan material yang sesuai turut memperkuat identitas kawasan. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas fungsi kawasan, menciptakan ruang publik yang inklusif, serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Ponorogo.

Kata kunci: *Adaptive reuse; creative hub; inklusif; Ponorogo City Center; ruang public.*

Abstract

Ponorogo City Center (PCC) is one of the shopping centers in Ponorogo Regency with the potential to be developed into a more active and productive public space. However, the existing condition shows that the building's function has not been optimized to accommodate creative community activities. Therefore, redevelopment through an adaptive reuse approach is needed to revitalize the area into a creative hub. This study aims to design the development of PCC into an inclusive creative hub that accommodates creative, social, and commercial activities in an integrated manner. The method used includes space requirement analysis, site analysis, zoning analysis, and the application of design concepts based on precedent studies such as Funan Mall Singapore and Publika Shopping Gallery Malaysia. The design results show that the development maintains the existing building as the main mass, while adding a new building at the rear area as a creative hub. Spatial planning is organized through structured zoning and supported by a modern architectural concept that is open, flexible, and inclusive. In addition, the integration of local cultural elements of Ponorogo, along with the application of appropriate technology and materials, strengthens the identity of the area. Thus, this design is expected to enhance the functionality of the area, create an inclusive public space, and support the growth of the creative economy in Ponorogo Regency.

Keywords: *Adaptive reuse; creative hub; inclusive; Ponorogo City Center; public space.*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Ponorogo merupakan salah satu kabupaten di bagian barat daya Provinsi Jawa Timur dengan luas wilayah sekitar 1.371,78 km², dikenal sebagai Kota Reog karena menjadi daerah

asal kesenian tradisional Reog Ponorogo, sekaligus dikenal sebagai kota santri dengan keberadaan pondok pesantren besar seperti Pondok Modern Darussalam Gontor. Dengan jumlah penduduk mencapai 949.318 jiwa pada tahun 2020 (BPS, 2021), Ponorogo menunjukkan potensi perkembangan aktivitas ekonomi dan sosial yang signifikan, sejalan dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap fasilitas komersial modern yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berbelanja, tetapi juga sebagai ruang rekreasi, hiburan, dan interaksi sosial.

Ponorogo *City Center* (PCC), sebagai pusat perbelanjaan modern pertama di Ponorogo yang dikembangkan PT Bliss Properti Indonesia melalui jaringan Posa Malls sejak 2013, sempat menjadi pusat aktivitas utama masyarakat dengan kehadiran tenant besar seperti Hypermart, Lotus Department Store, bioskop, serta fasilitas hotel. Namun, aktivitas di dalam PCC saat ini mengalami penurunan dibandingkan masa awal operasionalnya, dengan jumlah pengunjung harian berkisar 2.000–3.000 orang dan sejumlah tenant yang tidak lagi aktif, sehingga sebagian area bangunan tidak termanfaatkan secara optimal. Meski demikian, PCC masih memiliki potensi besar untuk dikembangkan kembali, didukung lokasinya yang strategis di tepi Jalan Ir. H. Juanda dengan aksesibilitas baik, kondisi lingkungan sekitar yang masih didominasi lahan terbuka, serta bangunan eksisting yang masih layak dimanfaatkan tanpa perlu dibangun dari awal.

Di sisi lain, Kabupaten Ponorogo memiliki potensi budaya yang kuat, khususnya kesenian Reog Ponorogo yang telah dikenal secara nasional maupun internasional melalui Festival Reog Nasional, didukung keberadaan batik khas Ponorogo dan berbagai komunitas seni yang memperkaya identitas kreatif daerah. Namun, fasilitas yang secara khusus mewadahi aktivitas seni dan kreatif di Ponorogo masih tergolong terbatas. Fasilitas seperti Alun-alun Ponorogo, Gedung Kesenian Ponorogo, dan sanggar seni yang ada umumnya masih bersifat konvensional, terpisah, dan belum terintegrasi dalam satu wadah yang mampu menampung berbagai aktivitas secara bersamaan, termasuk kebutuhan ruang kreatif fleksibel seperti ruang pameran, workshop, diskusi, hingga coworking space yang semakin dibutuhkan generasi muda.

Kondisi PCC yang mengalami penurunan aktivitas membuka peluang pemanfaatan kembali bangunan melalui pendekatan *adaptive reuse*, yaitu strategi memperpanjang umur bangunan sekaligus memberikan fungsi baru yang lebih sesuai dengan perkembangan kebutuhan masyarakat (Douglas, 2006). Melalui pendekatan tersebut, PCC berpotensi ditransformasikan menjadi *creative hub* yang mewadahi aktivitas seni pertunjukan, edukasi, dan komunitas (Council, 2016), dilengkapi penerapan arsitektur inklusif agar fasilitas yang dirancang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut: pertama, bagaimana merancang penerapan konsep *adaptive reuse* pada bangunan Ponorogo *City Center*

sehingga dapat bertransformasi menjadi *creative hub* yang mampu meningkatkan kembali fungsi dan daya tarik bangunan sebagai ruang publik di Ponorogo; dan kedua, bagaimana penerapan pendekatan arsitektur inklusif dalam perancangan *creative hub* pada bangunan PCC sehingga dapat mewadahi berbagai aktivitas kreatif masyarakat serta mendukung pengembangan potensi budaya lokal Ponorogo.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan merancang konsep pemanfaatan kembali bangunan PCC melalui pendekatan *adaptive reuse* sehingga dapat difungsikan sebagai *creative hub* yang mampu meningkatkan nilai guna dan daya tarik bangunan sebagai ruang publik, serta menghasilkan rancangan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur inklusif yang mampu menyediakan ruang terbuka, aksesibel, dan mendukung aktivitas kreatif masyarakat sekaligus pengembangan potensi budaya lokal Ponorogo. Sasaran yang ingin dicapai meliputi pengembangan konsep *adaptive reuse* pada bangunan PCC agar fungsinya dapat dioptimalkan kembali sebagai *creative hub* yang meningkatkan daya tarik ruang publik, serta perancangan konsep *creative hub* dengan pendekatan arsitektur inklusif yang mampu mewadahi berbagai aktivitas kreatif, sosial, dan budaya masyarakat.

Perancangan ini diharapkan memberikan manfaat pada tiga aspek. Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan ilmu arsitektur, khususnya terkait penerapan konsep *adaptive reuse*, *creative hub*, dan arsitektur inklusif pada bangunan komersial. Secara praktis, hasil perancangan diharapkan mampu memberikan solusi untuk meningkatkan kembali fungsi Ponorogo City Center yang aktivitasnya mengalami penurunan, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan jumlah pengunjung. Sementara itu, bagi masyarakat, perancangan ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi pelaku ekonomi kreatif serta memperkuat potensi budaya lokal seperti kesenian Reog, sekaligus menciptakan ruang yang ramah dan dapat diakses oleh seluruh kalangan masyarakat.

2. METODE

Metode penyusunan KPA yang digunakan dalam perancangan Tugas Akhir ini yaitu :

2.1 Observasi

Pengamatan langsung dilakukan di lokasi Ponorogo City Center untuk mengumpulkan data mengenai kondisi eksisting bangunan, pola aktivitas pengunjung, dokumentasi visual, serta catatan kondisi lapangan akan digunakan sebagai bahan analisis lebih lanjut.

2.2 Evaluasi Purna Huni

Evaluasi purna huni dilakukan untuk menilai sejauh mana bangunan Ponorogo City Center telah berfungsi secara optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna sebelum dilakukan *adaptive reuse*. Metode ini mencakup analisis terhadap kondisi fisik bangunan, efektivitas tata ruang, dan tingkat okupansi. Hasil evaluasi ini akan membantu mengidentifikasi kekurangan dan potensi

bangunan yang dapat dioptimalkan dalam konsep *adaptive reuse*, sehingga desain yang dihasilkan mampu meningkatkan kenyamanan, fungsi, dan daya tarik.

2.3 Studi Preseden

Studi preseden dilakukan dengan mempelajari beberapa proyek bangunan yang menerapkan konsep *adaptive reuse* dan *creative hub*. Studi ini bertujuan untuk memperoleh referensi mengenai strategi desain, pengolahan ruang, serta penerapan konsep arsitektur yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan PCC.

2.4 Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, evaluasi purna huni, dan studi preseden kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi potensi, permasalahan, serta kebutuhan ruang yang diperlukan dalam perancangan *creative hub* pada bangunan PCC. Analisis ini akan menjadi dasar dalam merumuskan solusi desain yang efektif.

2.5 Perumusan Konsep Desain

Tahap ini merupakan proses penyusunan konsep perancangan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Konsep desain yang dihasilkan akan mengintegrasikan pendekatan *adaptive reuse* dengan prinsip arsitektur inklusif guna menciptakan *creative hub* yang mampu mewadahi aktivitas kreatif, sosial, dan budaya masyarakat Ponorogo.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat hasil dan pembahasan yaitu :

3.1 Lokasi Tapak



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber : Google Earth Pro, 2026

Tapak terpilih untuk perancangan *Adaptive reuse* Ponorogo City Center sebagai *Creative hub* berada di kawasan Ponorogo City Center, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur, dengan luas keseluruhan tapak sekitar 21.664 m². Kawasan ini merupakan area komersial yang telah terbangun dan difungsikan sebagai pusat perbelanjaan beserta fasilitas pendukungnya, dengan luas lahan bangunan eksisting sekitar 6.900 m² dan luas lahan yang direncanakan untuk pengembangan *Creative hub* sekitar 4.200 m². Kondisi tapak relatif datar dan berbatasan langsung dengan jalan utama, sehingga memiliki aksesibilitas yang baik sebagai kawasan komersial.

Berdasarkan ketentuan tata bangunan yang berlaku, diperoleh luas dasar bangunan maksimal sebesar 15.164,8 m² pada KDB 70%, total luas lantai maksimal 60.659,2 m² pada KLB 2,8, dengan jumlah lantai maksimal yang diizinkan mencapai empat lantai. Ketentuan Koefisien Dasar Hijau (KDH) menetapkan luas ruang terbuka hijau minimal sebesar 6.499,2 m² pada KDH 30%, sementara Garis Sempadan Bangunan (GSB) ditetapkan sejauh 7 meter dari as jalan berdasarkan lebar jalan 12 meter.

Ketentuan intensitas pemanfaatan ruang tersebut menjadi acuan dalam menentukan luasan bangunan yang dapat dipertahankan maupun dikembangkan pada proses *adaptive reuse*, proporsi ruang terbuka hijau, serta jumlah lantai yang dapat diakomodasi pada bangunan eksisting maupun bangunan tambahan *Creative hub*, sehingga perancangan dapat berjalan sesuai regulasi sekaligus tetap mendukung prinsip arsitektur inklusif dan optimalisasi fungsi bangunan sebagai ruang publik kreatif bagi masyarakat Ponorogo.

3.2 Evaluasi Purna Huni

Evaluasi purna huni dilakukan untuk menilai kondisi eksisting Ponorogo City Center secara menyeluruh sebagai dasar perumusan rekomendasi desain pada tahap perancangan berikutnya. Evaluasi ini mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek teknis yang meliputi kondisi struktur, interior, fasad, dan utilitas bangunan; aspek fungsional yang meliputi pemanfaatan ruang tenant, fungsi bangunan, aksesibilitas, serta ketersediaan fasilitas umum dan parkir; serta aspek perilaku yang meliputi aktivitas pengunjung, interaksi sosial, dan citra kawasan secara keseluruhan. Melalui evaluasi ketiga aspek tersebut, dapat diidentifikasi kondisi bangunan yang masih layak dipertahankan maupun bagian yang memerlukan penyesuaian, sehingga proses *adaptive reuse* dapat dilakukan secara tepat sasaran dan sesuai kebutuhan pengembangan Ponorogo City Center sebagai *creative hub*.

Tabel 3. 1 Evaluasi Purna Huni Aspek Teknis

ASPEK TEKNIS			
Elemen yang Dievaluasi	Kondisi Eksisting	Rekomendasi	
Struktur Bangunan	Struktur masih baik dan layak	Dipertahankan dengan perawatan rutin dan pengecekan berkala	



Interior



Cukup baik, sebagian kurang terawat

Renovasi interior dengan desain lebih modern dan menarik

Fasad



Tampilan mulai menurun

Memperbarui fasad agar lebih modern dan menarik

Utilitas



Sistem utilitas dasar tersedia

Meningkatkan kualitas utilitas dan sistem teknologi bangunan

ASPEK FUNGSIONAL

Elemen yang Dievaluasi	Kondisi Eksisting	Rekomendasi
Hunian Tenant 	Banyak ruang kosong	Mengisi ruang dengan tenant baru berbasis UMKM dan kreatif
Fungsi Ruang 	Monofungsi (retail)	Menambah fungsi baru seperti ruang kreatif dan komunitas

Aksesibilitas 	Mudah dijangkau	Mempertahankan akses sekaligus meningkatkan kenyamanan pengguna
Aksesibilitas Disabilitas 	Fasilitas disabilitas masih terbatas dan belum optimal	Menyediakan fasilitas yang ramah disabilitas
Fasilitas Umum 	Ada, namun masih terbatas	Menambah kapasitas dan kualitas fasilitas umum
Parkir 	Luas dan memadai	Mengatur ulang sistem parkir agar lebih efisien
ASPEK PERILAKU		
Elemen yang Dievaluasi		
Aktivitas Pengunjung 	Kondisi Eksisting Cenderung sepi	Rekomendasi Menambahkan event dan aktivitas kreatif kegiatan untuk menarik pengunjung
Interaksi Sosial 	Rendah, ruang kurang interaktif	Menyediakan ruang komunal untuk meningkatkan interaksi
Citra Kawasan	Kurang menarik	Melakukan rebranding dan peningkatan kualitas visual kawasan



Sumber: Analisis Penulis, 2026

3.3 Analisis Konsep Ruang

Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang pada perancangan *Adaptive reuse* Ponorogo City Center sebagai *Creative hub* bertujuan mengidentifikasi pengguna, pola aktivitas, serta kebutuhan ruang yang harus diakomodasi sesuai fungsi bangunan yang bersifat campuran, mencakup komersial, kreatif, rekreasi, dan akomodasi.

Pengguna dalam bangunan diklasifikasikan menjadi dua kelompok utama. Pengelola bertugas mengatur dan mengendalikan seluruh sistem operasional bangunan, terdiri dari kelompok pengelola manajerial yang mencakup manajer mall, manajer *creative hub*, dan manajer hotel; kelompok pengelola komersial yang mencakup tenant retail, pengelola supermarket, *foodcourt*, dan restoran; kelompok pengelola kreatif yang mencakup kurator galeri, instruktur pelatihan, dan koordinator komunitas seni; kelompok pengelola akomodasi yang mencakup resepsionis, housekeeping, dan staf layanan hotel; serta kelompok pengelola servis dan utilitas yang mencakup teknisi, petugas maintenance, kebersihan, dan distribusi barang. Pengunjung atau tamu merupakan pengguna utama yang memanfaatkan fasilitas bangunan, meliputi pengunjung komersial yang datang untuk berbelanja dan hiburan, pengunjung kreatif seperti pelajar dan komunitas seni yang mengikuti workshop atau pameran, pengunjung rekreasi yang menikmati ruang publik, tamu hotel yang menggunakan fasilitas akomodasi, serta pengguna difabel yang memerlukan aksesibilitas dan fasilitas inklusif dalam bangunan.

Aktivitas pengelola kegiatan manajerial berlangsung mulai dari penyusunan rencana kegiatan, pengawasan operasional, hingga pengambilan keputusan strategis oleh manajer, didukung staf administrasi yang mengelola data dan arsip, staf pemasaran yang mempromosikan kegiatan dan tenant, serta koordinator yang mengatur jadwal event kreatif. Pengelola kegiatan komersial menjalankan aktivitas penjualan dan pelayanan pengunjung, mulai dari membuka toko hingga transaksi kasir, sementara pengelola kegiatan kreatif melakukan aktivitas latihan seni, produksi karya, pengajaran workshop, hingga kurasi pameran. Pengelola kegiatan akomodasi menjalankan pelayanan *check-in* dan *check-out* tamu, pembersihan kamar, serta operasional layanan hotel secara menyeluruh.

Pada sisi pengunjung, aktivitas berlangsung sesuai jenis kunjungan, mulai dari berbelanja dan menikmati hiburan di area mall, mengikuti workshop dan mengamati pameran di area kreatif, bersantai menikmati ruang publik di area rekreasi, hingga menginap dan menggunakan fasilitas

pendukung bagi tamu hotel. Kegiatan servis dan pendukung dijalankan oleh petugas keamanan yang melakukan patroli dan monitoring, petugas kebersihan yang menjaga kebersihan area, serta teknisi yang melakukan pengecekan dan perbaikan utilitas bangunan secara berkala.

Kebutuhan ruang disusun berdasarkan enam kelompok kegiatan. Kegiatan manajerial membutuhkan ruang kantor pengelola, ruang rapat, ruang administrasi, dan ruang arsip yang bersifat semi privat hingga privat. Kegiatan komersial membutuhkan ruang retail, supermarket, *foodcourt*, dan atrium yang bersifat publik, didukung gudang tenant yang bersifat privat. Kegiatan kreatif membutuhkan studio latihan, workshop, galeri, dan performance space yang bersifat publik hingga semi privat, dilengkapi backstage yang bersifat privat. Kegiatan akomodasi membutuhkan lobby dan lounge hotel yang bersifat semi publik, serta kamar dan koridor hotel yang bersifat privat. Kebutuhan ruang bagi pengunjung mencakup lobby, retail, galeri, dan performance space yang bersifat publik, sementara kegiatan servis dan pendukung membutuhkan loading dock, ruang utilitas, ruang genset, dan ruang panel listrik yang bersifat privat hingga servis. Fasilitas umum seperti toilet dan mushola secara konsisten dibutuhkan oleh seluruh kelompok pengguna lintas fungsi dalam bangunan.

Besaran ruang ditentukan berdasarkan jumlah pengguna, jenis aktivitas, serta standar perancangan yang berlaku, guna memperoleh kapasitas ruang optimal yang mampu mewadahi aktivitas komersial, kreatif, rekreasi, dan akomodasi secara efektif. Penentuan besaran ruang tidak hanya mempertimbangkan aspek kuantitatif berupa luas dan kapasitas, tetapi juga aspek kualitatif seperti fleksibilitas ruang, kenyamanan pengguna, dan kemudahan akses bagi seluruh kalangan, sejalan dengan pendekatan arsitektur inklusif yang menekankan terciptanya ruang tanpa hambatan fisik maupun sosial. Pendekatan *adaptive reuse* turut menjadi pertimbangan utama, di mana pemanfaatan ruang eksisting dilakukan secara optimal tanpa perubahan struktur besar, sehingga ruang-ruang yang sebelumnya kurang aktif dapat diolah kembali menjadi ruang produktif yang mendukung aktivitas kreatif dan komunitas, sekaligus meningkatkan efisiensi penggunaan bangunan secara keseluruhan.

Tabel 1. Rekap Besaran Ruang

Kelompok Ruang		Luas	Total (m ²)
INDOOR			
Kegiatan Manajerial	Lobby Pengelola/ Layanan Informasi	20,8	559,2
	Ruang Manajer Mall	26	
	Ruang Manajer <i>Creative hub</i>	226	
	Ruang Manajer Hotel	26	
	Ruang Administrasi Mall	31,2	
	Ruang Administrasi <i>Creative hub</i>	20,8	
	Ruang Administrasi Hotel	20,8	
	Ruang Marketing / Konten	26	
	Ruang Koordinator Event	20,8	
	Ruang Rapat Besar	70,2	
	Ruang Rapat Kecil	46,8	
	Ruang Arsip	19,5	

	Ruang CCTV / Control Room	19,5	
	Ruang Keamanan	26	
	Ruang Istirahat Staff	52	
	Pantry Staff	15,6	
	Toilet Pria	14,4	
	Toilet Wanita	14,4	
	Toilet Difabel	7,2	
	Musholla Staff	36	
	Tempat Wudhu Pria	9,6	
	Tempat Wudhu Wanita	9,6	
Kegiatan Komersial (Mall)	Retail / Tenant Kecil	1.872	
	Retail Anchor / Department Store	2.080	
	Supermarket / Hypermart	1.950	
	Foodcourt	504	
	Restoran / Cafe	624	
	Bioskop	390	
	Area Kasir Komersial	46,8	
	Gudang Tenant	260	
	Atrium / Plaza Indoo	675	
	Koridor / Sirkulasi Mall	1.200	
	Area Duduk Komunal	292,5	
	Toilet Publik Mall	75	
	Musholla Publik Mall	120	
			10.320,3
Kegiatan Kreatif (<i>Creative hub</i>)	<i>Co-working Space</i>	675	
	Studio Tari / Reog	168	
	Studio Musik	117	
	Studio Seni / Kriya	156	
	Workshop Kreatif	195	
	Ruang Kelas / Pelatihan	234	
	Laboratorium Digital	78	
	Galeri / Exhibition Space	336	
	<i>Performance Space / Amphitheater</i>	420	
	<i>Indoor</i>		
	<i>Backstage / Ruang Ganti</i>	39	
	Ruang Komunitas	104	
	Area Diskusi	78	
	Perpustakaan / Reading Area Kreatif	104	
	Ruang Pengelola / Kurator	15,6	
	Toilet Pria	9,6	
	Toilet Wanita	9,6	
	Toilet Difabel	7,2	
	Musholla	48	
	Tempat Wudhu Pria	7,2	
	Tempat Wudhu Wanita	7,2	
			3.456,4
Kegiatan Akomodasi (Hotel)	Lobby Hotel	117	
	Resepsionis	10,4	
	Lounge Hotel	78	
	Kamar Hotel Standard	936	
	Kamar Hotel Twin	468	
	Koridor Hotel	250	
	Laundry	26	
	Gudang Linen	19,5	
	Ruang Housekeeping	20,8	
	Ruang Staff Hotel	26	
	Restoran Hotel	208	
	Toilet Pria	4,8	
	Toilet Wanita	4,8	
	Musholla Hotel	36	
	Tempat Wudhu Pria	6	
			2.217,3

	Tempat Wudhu Wanita	6	
Kegiatan Servis dan Utilitas	<i>Loading Dock</i>	52	479,5
	Gudang Umum	39	
	Ruang Genset	32,5	
	Ruang Panel Listrik	20,8	
	Ruang Pompa	15,6	
	Ruang Sampah	15,6	
	Ruang AHU / Mechanical	26	
	Ruang Maintenance	26	
	IPAL	52	
	Jalur Servis Dalam Bangunan	200	
TOTAL KESELURUHAN INDOOR=			17.032,7
OUTDOOR			
Area Parkir dan <i>Drop Off</i>	Area Parkir Sepeda	92,16	5.702,16
	Area Parkir Motor	1.600	
	Area Parkir Mobi	3.000	
	Area Parkir Bus/Elf	540	
	Loading / Servis Kendaraan Barang	200	
	Drop Off Pengunjung Mall, Hotel, dan <i>Creative hub</i>	270	
Ruang Luar <i>Creative hub</i> / Publik	Plaza Outdoor / Ruang Transisi	600	1.590
	Amphitheater Outdoor / Performance Space Terbuka	450	
	Taman / RTH Aktif	300	
	Jalur Pedestrian dan Ramp Outdoor	180	
	Area Duduk Outdoor	60	
TOTAL KESELURUHAN OUTDOOR=			7.292,16

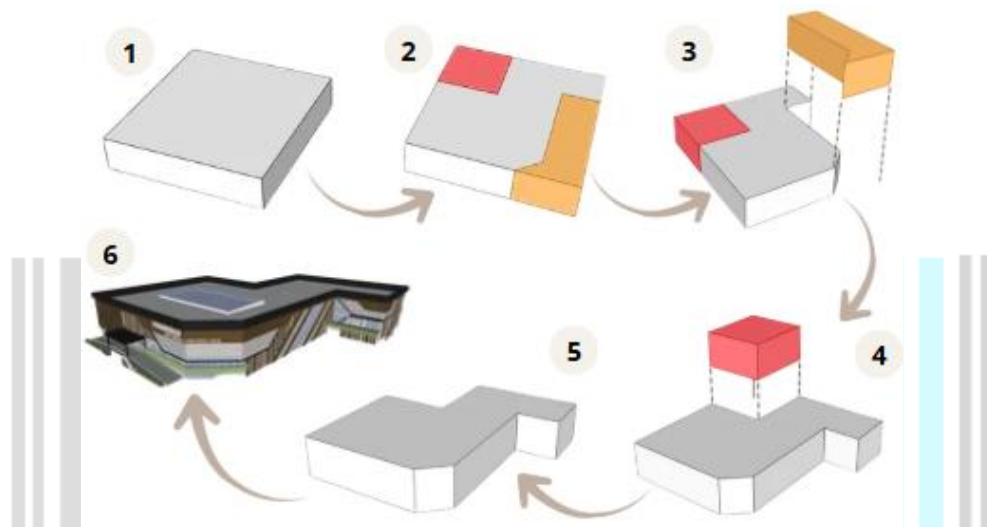
Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.4 Analisis Konsep Zonasi dan Tata Massa



Gambar 2. Zonasi
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Zonasi kawasan *Adaptive reuse* Ponorogo City Center sebagai *Creative hub* disusun berdasarkan fungsi dan tingkat aksesibilitas pengguna, guna menciptakan keterkaitan ruang yang terstruktur, nyaman, dan efisien. Kawasan dibagi menjadi lima zona: zona parkir dan area hijau yang berada di depan dan samping tapak sebagai area transisi menuju bangunan; zona publik yang mencakup lobby, area komersial, dan coworking space pada bangunan mall di depan serta *creative hub* di belakang; zona semi privat berupa ruang pengelola dengan akses terbatas; zona privat berupa ruang internal seperti ruang rapat; serta zona servis yang mewadahi ruang genset, AHU, dan maintenance yang ditempatkan terpisah agar tidak mengganggu aktivitas utama.



Gambar 3. Gubahan Massa Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Gubahan massa kawasan dirancang dengan pendekatan *adaptive reuse* yang mempertahankan bangunan mall PCC eksisting sebagai elemen dominan, sementara bangunan *creative hub* dikembangkan sebagai massa tambahan yang mendukung fungsi kawasan tanpa menghilangkan karakter bangunan lama. *Creative hub* ditempatkan di bagian belakang kawasan sehingga tercipta hubungan yang saling terhubung namun tetap memiliki pembagian fungsi yang jelas, dengan bangunan mall tetap menjadi orientasi utama sesuai arah akses dari Jalan Ir. H. Juanda.

dan horizontal, memberikan kestabilan sekaligus fleksibilitas ruang. Sistem grid struktur diterapkan untuk mengatur posisi kolom secara teratur, memudahkan perencanaan struktur dan pembagian ruang yang fleksibel bagi berbagai fungsi. Struktur atap menggunakan plat beton (dak) yang memberikan kesan modern dan kuat, sekaligus memungkinkan pemanfaatan ruang atap sebagai area rooftop atau utilitas tambahan.

b. Sistem Utilitas



Gambar 6. Skema Air Bersih dalam Perancangan

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Sistem air bersih bersumber dari PDAM yang ditampung pada ground tank di area servis, dipompa ke upper tank, dan didistribusikan ke seluruh bangunan mengikuti sistem eksisting PCC untuk memudahkan pengelolaan. Sistem air kotor mengalirkan limbah dari toilet, wastafel, dan pantry menuju bak kontrol untuk diolah di septic tank atau IPAL sebelum dibuang ke saluran kota, sementara air hujan ditampung dan dimanfaatkan kembali untuk kebutuhan non-potable seperti penyiraman. Sistem kelistrikan menggunakan PLN sebagai sumber utama yang disalurkan melalui gardu trafo menuju Main Distribution Panel dan Main Sub Panel, dilengkapi genset sebagai sumber cadangan otomatis saat terjadi gangguan pasokan.

Sistem proteksi kebakaran mengacu pada sistem yang telah diterapkan pada bangunan mall PCC guna menciptakan keseragaman dan kemudahan pengelolaan terpadu dalam satu kawasan, meliputi detektor asap dan panas yang terhubung dengan panel alarm untuk peringatan dini, hydrant dalam dan luar bangunan untuk pemadaman awal maupun bantuan pemadam kebakaran, sprinkler otomatis pada plafon setiap ruang, serta APAR yang ditempatkan pada titik strategis seperti dekat pintu keluar dan area berisiko tinggi.

c. Material Bangunan



Gambar 7. Secondary Skin Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Pemilihan material bangunan mempertimbangkan kesesuaian terhadap iklim tropis, nilai estetika modern-kontekstual, serta integrasi budaya lokal dan pendekatan inklusif, dengan mengacu pada studi preseden Funan Mall Singapura dan Publika Shopping Gallery Malaysia. Fasad utama menggunakan kaca curtain wall tempered dipadukan secondary skin ACP atau perforated panel bermotif budaya lokal seperti Merak Reog dan batik, sementara dinding menggunakan bata ringan dengan finishing cat netral. Elemen interior memanfaatkan material kayu, WPC, dan beton ekspos untuk menciptakan suasana hangat dan tidak kaku, sejalan dengan konsep ruang kreatif yang fleksibel, sedangkan struktur bentang lebar pada area atrium menggunakan kombinasi beton bertulang dan baja. Kombinasi material modern dan elemen natural ini menciptakan keseimbangan antara fungsi, estetika, dan identitas lokal pada bangunan *creative hub*.

d. Teknologi Bangunan



Gambar 8. Pencahayaan Alami dan Buatan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Teknologi yang diterapkan didominasi teknologi modern yang menyesuaikan fungsi bangunan sebagai ruang publik komersial dan kreatif, menggunakan sistem penghawaan buatan (AC) untuk menjaga kenyamanan termal, dilengkapi pemanfaatan pencahayaan alami melalui bukaan dan elemen transparan pada fasad untuk mengurangi konsumsi energi pada siang hari. Sistem pencahayaan menggabungkan cahaya alami melalui fasad kaca dan skylight dengan lampu LED hemat energi serta lighting fasad untuk memperkuat tampilan bangunan pada malam hari. Sistem penghawaan menggunakan AC sentral VRV/VRF dengan zonasi pendinginan sesuai kebutuhan ruang, dilengkapi ventilasi mekanis untuk menjaga kualitas udara. Sistem keamanan diterapkan melalui CCTV pada titik strategis, kontrol akses pada area semi privat dan privat, serta security lighting, sementara integrasi teknologi mencakup jaringan WiFi publik, Building Management System untuk pengelolaan bangunan, dan sistem digital pendukung aktivitas *creative hub* seperti event dan kolaborasi.

3.6 Konsep Tematik/Pendekatan

Konsep tematik kawasan dirumuskan melalui pendekatan *Inclusive Creative hub* berbasis Budaya Lokal, menghadirkan pengalaman ruang yang terbuka, interaktif, dan dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, dengan mengintegrasikan fungsi komersial, kreatif, dan sosial dalam satu kawasan yang saling terhubung. Pada siang hari kawasan berfungsi sebagai ruang publik aktif untuk interaksi sosial dan kegiatan kreatif-komersial, sementara pada malam hari kawasan tetap hidup melalui pengolahan pencahayaan dan aktivitas berkelanjutan, sehingga menciptakan suasana yang dinamis sepanjang waktu.

a. Konsep Tampilan Arsitektur Eksterior



Gambar 9. Tata Massa Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Tampilan eksterior dirancang dengan pendekatan modern terbuka yang mengacu pada karakter fasad Funan Mall Singapura, menekankan transparansi dan keterhubungan visual antara ruang dalam dan luar, dipadukan prinsip inklusif agar bangunan mudah diakses seluruh pengguna. Elemen utama

meliputi fasad kaca transparan (curtain wall) sebagai penciptaan keterbukaan visual, secondary skin sebagai pelindung sekaligus media ekspresi budaya, serta akses masuk yang jelas dan inklusif melalui jalur pedestrian, ramp, dan koneksi langsung dari area publik.

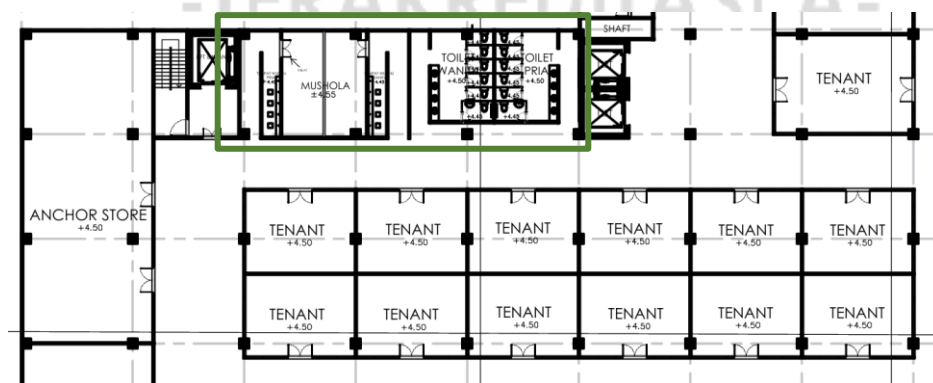
b. Konsep Tampilan Arsitektur Interior



Gambar 10. Interior
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Interior dirancang sederhana, fleksibel, dan nyaman untuk mendukung berbagai aktivitas *creative hub*, dengan pendekatan inklusif melalui kemudahan akses, kejelasan sirkulasi, dan ruang yang dapat digunakan seluruh kalangan, meliputi ruang fleksibel untuk aktivitas kreatif, material natural seperti kayu dan warna netral untuk suasana hangat, serta sirkulasi yang jelas dan mudah dipahami. Konsep interior turut diperkaya nilai arsitektur Islami yang diterapkan secara tidak dominan melalui pola geometris sederhana, keteraturan ruang, dan suasana tenang yang mendukung kenyamanan psikologis pengguna.

c. Arsitektur Islam



Gambar 11. Letak Mushola dalam Bangunan serta Pemisahan Toilet
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Penerapan nilai Islami secara khusus diwujudkan melalui empat aspek: mushola yang berorientasi kiblat dengan saf salat tersusun sejajar arah kiblat serta ditempatkan pada area tenang; posisi kloset toilet yang dirancang tidak menghadap maupun membelakangi kiblat sesuai adab Islam;

pemisahan toilet laki-laki dan perempuan dengan sirkulasi akses yang tidak saling berhadapan langsung guna menjaga privasi; serta prinsip kesederhanaan desain melalui elemen interior yang tidak berlebihan, warna netral dan alami, serta ornamen terbatas yang menghindari kesan bermegah-megahan sekaligus mendukung kenyamanan visual dan psikologis pengguna.

d. Arsitektur Berkelanjutan

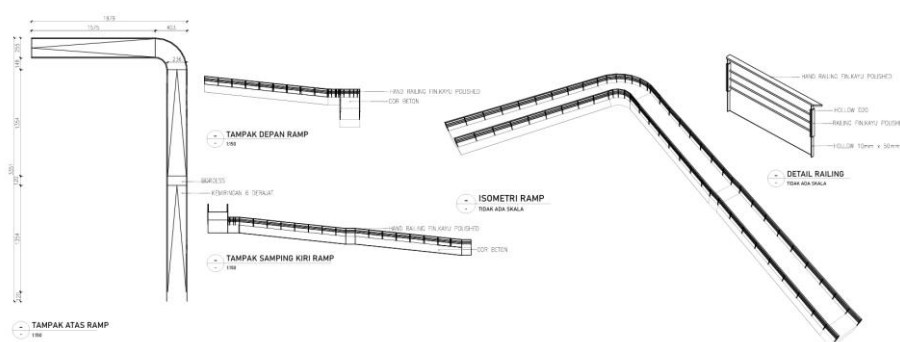


Gambar 12. Penggunaan Smart Lighthing LED
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Konsep teknologi dan keberlanjutan pada perancangan *Adaptive reuse* Ponorogo City Center sebagai *Creative hub* diterapkan melalui empat sistem utama yang mendukung efisiensi sumber daya sekaligus mengurangi dampak lingkungan. Sistem rainwater harvesting diterapkan untuk mengumpulkan air hujan yang kemudian disimpan dan dimanfaatkan kembali untuk kebutuhan utilitas bangunan, sementara IPAL berfungsi mengolah air limbah sebelum dialirkan ke saluran riol kota guna menjaga kualitas lingkungan sekitar kawasan.

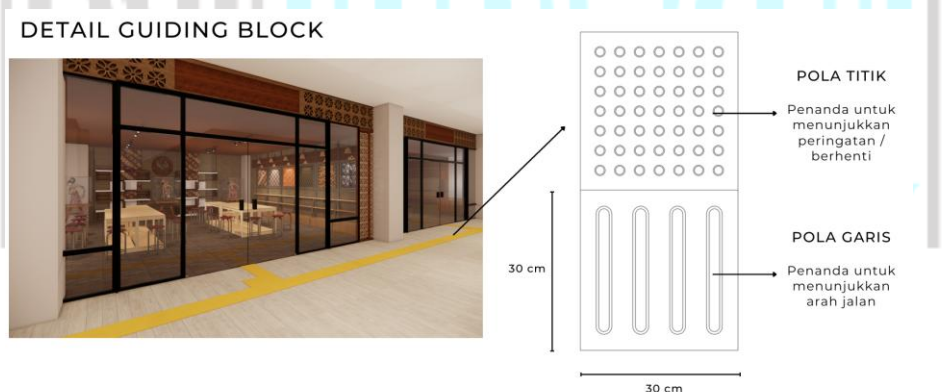
Efisiensi energi didukung melalui smart lighting system berupa lampu LED yang dilengkapi sensor hemat energi, sehingga penggunaan pencahayaan dapat disesuaikan secara otomatis dengan kebutuhan aktivitas ruang. Selain itu, penerapan Low-E Glass pada fasad bangunan berperan mengurangi paparan panas matahari sekaligus meningkatkan efisiensi energi bangunan secara keseluruhan. Melalui integrasi keempat teknologi tersebut, perancangan diharapkan mampu menghadirkan bangunan yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga responsif terhadap prinsip keberlanjutan lingkungan dalam jangka panjang.

3.7 Konsep Arsitektur Inklusif



Gambar 13. Detail Ramp
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Konsep arsitektur inklusif pada perancangan *Adaptive reuse* Ponorogo City Center sebagai *Creative hub* diterapkan melalui enam elemen desain yang memastikan bangunan dapat diakses dan digunakan secara nyaman oleh seluruh kalangan pengguna, termasuk penyandang disabilitas, lansia, dan tunanetra. Ramp disediakan dengan gradien 1:2 untuk memudahkan akses pengguna kursi roda tanpa hambatan level lantai, dilengkapi lift aksesibel yang dirancang khusus untuk mengakomodasi kebutuhan difabel dan lansia dalam berpindah antar lantai bangunan. Guiding block dipasang sebagai jalur pemandu bagi tunanetra, memberikan panduan arah yang jelas dan aman di sepanjang jalur sirkulasi utama.



Gambar 13. Detail Guilding Block
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Fasilitas toilet dirancang aksesibel dan nyaman dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna berkebutuhan khusus, sementara sirkulasi pada seluruh area bangunan dirancang lebar minimal 180 cm guna memberikan kenyamanan pergerakan bagi semua pengguna, termasuk pengguna kursi roda dan alat bantu jalan lainnya. Signage dirancang jelas dengan informasi yang mudah terbaca oleh semua kalangan, sehingga mendukung kemudahan orientasi dan navigasi pengguna di dalam kawasan. Melalui integrasi keenam elemen tersebut, perancangan diharapkan mampu menciptakan ruang publik yang benar-benar inklusif, ramah, dan setara bagi seluruh lapisan masyarakat Ponorogo tanpa terkecuali.

4. PENUTUP

Berdasarkan keseluruhan analisis dan konsep yang telah diuraikan, perancangan *Adaptive reuse* Ponorogo *City Center* sebagai *Creative hub* dengan Pendekatan Arsitektur Inklusif telah mengintegrasikan aspek fungsi, tata massa, struktur, material, teknologi, tampilan arsitektur, hingga aksesibilitas dalam satu kesatuan rancangan yang saling mendukung. Penerapan pendekatan *adaptive reuse* yang mempertahankan bangunan mall eksisting sebagai elemen dominan, dipadukan dengan pengembangan *creative hub* yang mengangkat identitas budaya lokal Reog dan batik Ponorogo, prinsip arsitektur inklusif melalui ramp, lift aksesibel, guiding block, dan sirkulasi lebar bagi seluruh kalangan, nilai-nilai Islami yang diterapkan harmonis pada ruang ibadah dan elemen desain, serta teknologi keberlanjutan berupa rainwater harvesting, IPAL, smart lighting system, dan Low-E glass, diharapkan mampu menghidupkan kembali fungsi Ponorogo *City Center* sebagai ruang publik yang aktif, terbuka, ramah lingkungan, dan dapat diakses secara setara oleh seluruh lapisan masyarakat. Perancangan ini pada akhirnya diharapkan tidak hanya meningkatkan daya tarik dan nilai guna bangunan, tetapi juga menjadi wadah pengembangan ekonomi kreatif dan pelestarian budaya lokal yang berkelanjutan bagi masyarakat Kabupaten Ponorogo.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2021). *Kabupaten Ponorogo dalam angka 2021*. BPS Kabupaten Ponorogo.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Kabupaten Ponorogo dalam angka 2024*. BPS Kabupaten Ponorogo.
- Bliss Properti Indonesia. (2019). *Ponorogo City Center*. <https://posamalls.com/>
- British Council. (2016). *Creative hubs: Understanding the new economy*. British Council.
- Bullen, P. A., & Love, P. E. D. (2011). *Adaptive reuse of heritage buildings*. *Structural Survey*, 29(5), 411–421.
- Bullen, P. A., & Love, P. E. D. (2017). *Adaptive reuse of heritage buildings in urban areas*. *Facilities*, 35(5/6), 290–310.
- CapitaLand. (2019). *Funan integrated development*. <https://www.capitaland.com/sg/malls/funan/en.html>
- Carmona, M. (2019). *Principles for public space design*. Routledge.
- Comunian, R., & England, L. (2020). *Creative clusters and creative hubs*. *Regional Studies*, 54(3), 1–10.
- Conejos, S., Langston, C., & Smith, J. (2016). *Designing for better adaptive reuse*. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 6(1), 4–15.
- Construction Plus Asia. (2020). *Funan Mall project data*. <https://www.constructionplusasia.com/sg/funan-mall/>
- Douglas, J. (2006). *Building adaptation* (2nd ed.). Butterworth-Heinemann.
- EdgeProp. (2017). *Excellent services ensure top-notch state: Solaris Dutamas*. <https://www.edgeprop.my/content/1114275/excellent-services-ensure-top-notch-state>
- Ikatan Arsitek Indonesia. (2020). *Panduan arsitektur inklusif*. IAI.

- Imrie, R., & Hall, P. (2001). *Inclusive design: Designing and developing accessible environments*. Spon Press.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2020). *Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif di Indonesia*.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2017). *Peraturan Menteri PUPR No. 14/PRT/M/2017 tentang persyaratan kemudahan bangunan gedung*.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2021). *Peraturan Menteri PUPR No. 19 Tahun 2021 tentang pedoman pelestarian bangunan gedung*.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2002). *Undang-Undang No. 28 Tahun 2002 tentang bangunan gedung*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Pendekatan*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Pemerintah Kabupaten Ponorogo. (2024). *RTRW Kabupaten Ponorogo Tahun 2024–2044*.
- Plevoets, B., & Van Cleempoel, K. (2019). *Adaptive reuse of the built heritage*. Routledge.
- Pratt, A. C. (2018). The cultural economy and creative industries. *Geography Compass*, 12(3), 1–13.
- Rahmawati, D. (2019). Perancangan *Creative hub* sebagai Wadah Industri Kreatif. *Jurnal Arsitektur Indonesia*.
- Scott, I. (2009). Inclusive design principles. Dalam Wong, L. (2014). *Inclusive design*. Wiley.
- Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal design: Creating inclusive environments*. Wiley.
- Steinfeld, E., & Maisel, J. (2017). *Universal design: Creating inclusive environments* (2nd ed.). Wiley.
- Stone, S. (2020). *UnDoing buildings: Adaptive reuse and cultural memory*. Routledge.
- UEM Sunrise. (2013). Newsroom: Publika and Solaris Dutamas. Diakses dari <https://www.uem.com.my/newsroom>
- UNESCO. (2021). *Creative economy report 2021*. UNESCO Publishing.
- Pemerintah Kabupaten Ponorogo. (n.d.). *Profil Kabupaten Ponorogo*. <https://ponorogo.go.id/>
- Preiser, W. F. E., & Smith, K. H. (2011). *Universal design handbook* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Wikipedia. (2026). Funan, Singapore. Diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Funan,_Singapore
- Woods Bagot. (2019). Funan project. Diakses dari <https://www.woodsbagot.com/projects/funan/>
- Zainal-Abidin, Z. (2019). Publika Shopping Gallery and creative retail concept. *Journal of Urban Design*, 24(2), 123–135.