

BAB II

KAJIAN TEORI DAN STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Teori Arsitektur

2.1.1 *Adaptive Reuse*

2.1.1.1 Pengertian *Adaptive Reuse*

Dalam bidang perancangan dan pelestarian arsitektur, *adaptive reuse* dikenal sebagai salah satu pendekatan yang digunakan untuk memanfaatkan kembali bangunan yang telah ada dengan menyesuaikan fungsi baru yang lebih relevan dengan kebutuhan masa kini. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pemanfaatan kembali struktur bangunan, tetapi juga mempertahankan nilai sejarah, karakter arsitektural, serta identitas tempat yang dimiliki bangunan tersebut. Selain itu, penerapan *adaptive reuse* juga dianggap sebagai solusi yang lebih berkelanjutan karena dapat mengurangi kebutuhan pembangunan baru, meminimalkan limbah konstruksi, serta mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang telah tersedia (Plevoets & Van Cleempoel, 2019; Stone, 2020). Oleh karena itu, konsep ini banyak diterapkan dalam upaya menghidupkan kembali bangunan yang mengalami penurunan fungsi agar tetap memiliki peran dalam mendukung aktivitas masyarakat. Beberapa ahli memberikan definisi mengenai *adaptive reuse* sebagai berikut:

1. *Adaptive reuse* merupakan proses pemanfaatan kembali bangunan yang sudah ada dengan menyesuaikan fungsi baru sehingga bangunan tersebut dapat terus digunakan secara efektif tanpa harus dilakukan pembongkaran secara menyeluruh (Stone, 2020).
2. *Adaptive reuse* adalah strategi perancangan yang memungkinkan bangunan lama dialihfungsikan menjadi ruang dengan fungsi baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini, sekaligus tetap mempertahankan nilai historis maupun arsitektural yang dimilikinya (Conejos, Langston & Smith, 2016).
3. *Adaptive reuse* dapat dipahami sebagai proses transformasi bangunan yang sudah tidak lagi digunakan atau mengalami penurunan fungsi

menjadi bangunan dengan fungsi baru yang lebih produktif dan memberikan manfaat bagi lingkungan sekitarnya (Plevoets & Van Cleempoel, 2019).

4. *Adaptive reuse* juga diartikan sebagai pendekatan dalam pelestarian bangunan yang dilakukan melalui penyesuaian atau modifikasi fungsi bangunan lama sehingga dapat digunakan kembali tanpa menghilangkan karakter utama yang menjadi identitas bangunan tersebut (Bullen & Love, 2011).

2.1.1.2 Prinsip *Adaptive Reuse*

Berikut merupakan prinsip-prinsip adaptive reuse yang dikemukakan oleh Douglas (2006):

1. Pestaarian Struktur (*Structural Retention*)

Prinsip ini menekankan pentingnya mempertahankan elemen struktural utama bangunan yang masih layak digunakan, seperti kolom, balok, dan sistem konstruksi utama. Dengan menjaga struktur yang sudah ada, proses perancangan tidak hanya menjadi lebih efisien dari segi waktu dan biaya, tetapi juga tetap mempertahankan nilai historis dan karakter asli bangunan.

2. Fleksibilitas Desain (*Design Flexibility*)

Adaptive reuse menuntut adanya fleksibilitas dalam pengolahan ruang agar bangunan dapat menyesuaikan fungsi baru tanpa kehilangan esensi aslinya. Fleksibilitas ini dapat diwujudkan melalui penggunaan ruang multifungsi, tata ruang terbuka, serta sistem modular yang memungkinkan perubahan di masa depan.

3. Adaptasi Fungsi (*Functional Adaptation*)

Bangunan yang mengalami adaptive reuse perlu mengalami penyesuaian fungsi agar tetap relevan dengan kebutuhan masa kini. Proses ini tidak sekadar mengganti fungsi lama dengan fungsi baru, tetapi juga mempertimbangkan kesesuaian antara karakter bangunan dengan aktivitas yang akan diwadahi.

4. Integrasi Elemen Lama dan Baru (*Integration of Old and New Elements*)

Dalam adaptive reuse, penting untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara elemen lama dengan intervensi desain baru. Penambahan elemen baru

sebaiknya tidak menutupi atau menghilangkan karakter bangunan lama, tetapi justru melengkapinya.

5. Efisiensi Energi dan Keberlanjutan (*Sustainability Consideration*)

Adaptive reuse memiliki peran penting dalam mendukung konsep pembangunan berkelanjutan. Dengan memanfaatkan bangunan yang sudah ada, kebutuhan terhadap material baru dapat diminimalkan, sehingga mengurangi dampak lingkungan.

6. Peningkatan Kualitas Ruang (*Spatial Enhancement*)

Proses adaptive reuse tidak hanya mempertahankan bangunan lama, tetapi juga meningkatkan kualitas ruang agar lebih nyaman, fungsional, dan menarik bagi pengguna. Hal ini dapat dilakukan melalui pengolahan pencahayaan, sirkulasi udara, serta penataan ulang ruang dalam.

7. Respons terhadap Konteks (*Contextual Responsiveness*)

Bangunan hasil adaptive reuse harus tetap mempertimbangkan hubungan dengan lingkungan sekitar, baik secara fisik maupun sosial. Hal ini mencakup keterkaitan dengan kawasan, aksesibilitas, serta aktivitas masyarakat di sekitarnya.

2.1.2 City Center dan Pusat Perbelanjaan

City center atau pusat kota merupakan kawasan inti dalam suatu wilayah perkotaan yang berfungsi sebagai pusat aktivitas utama, baik dalam aspek ekonomi, sosial, maupun budaya. Kawasan ini umumnya memiliki intensitas kegiatan yang tinggi serta didukung oleh keberadaan berbagai fasilitas publik, komersial, dan infrastruktur yang terintegrasi (Carmona, 2019). City center tidak hanya berperan sebagai pusat perdagangan, tetapi juga sebagai ruang interaksi masyarakat yang mencerminkan dinamika dan identitas suatu kota.

Seiring dengan perkembangan kota, pusat perbelanjaan atau mall menjadi salah satu elemen penting dalam struktur city center modern. Mall tidak hanya berfungsi sebagai tempat jual beli, tetapi juga berkembang menjadi ruang publik yang mewadahi berbagai aktivitas masyarakat. Menurut Levy dan Weitz (2012), pusat perbelanjaan merupakan sekumpulan unit usaha ritel yang direncanakan dan dikelola secara terpadu untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam satu lokasi. Sementara itu, International Council of Shopping Centers (ICSC) menyatakan

bahwa mall merupakan kawasan komersial yang dirancang untuk memberikan kenyamanan berbelanja sekaligus pengalaman ruang bagi pengunjung.

Dalam perkembangannya, fungsi pusat perbelanjaan tidak hanya terbatas pada aktivitas komersial, tetapi juga mencakup fungsi sosial dan rekreasi. Secara umum, fungsi pusat perbelanjaan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fungsi Komersial

Pusat perbelanjaan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya aktivitas ekonomi melalui kegiatan jual beli barang dan jasa. Fungsi ini menjadi dasar utama keberadaan mall sebagai fasilitas perdagangan modern yang mampu menarik pengunjung dan meningkatkan perputaran ekonomi kawasan.

2. Fungsi Sosial

Selain sebagai tempat berbelanja, mall juga berfungsi sebagai ruang interaksi sosial bagi masyarakat. Pengunjung tidak hanya datang untuk bertransaksi, tetapi juga untuk berkumpul, bersosialisasi, dan melakukan berbagai aktivitas bersama, sehingga mall menjadi bagian dari ruang publik perkotaan.

3. Fungsi Rekreasi

Pusat perbelanjaan juga menyediakan berbagai fasilitas hiburan seperti bioskop, area bermain, serta ruang publik yang mendukung kegiatan santai. Hal ini menjadikan mall sebagai destinasi rekreasi yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat.

Seiring dengan perubahan gaya hidup dan perkembangan teknologi, karakter pusat perbelanjaan modern juga mengalami transformasi. *Mall* tidak lagi hanya berorientasi pada transaksi, tetapi lebih mengutamakan pengalaman ruang (*experience*), fleksibilitas fungsi, serta integrasi dengan aktivitas komunitas. Konsep seperti mixed-use development, ruang terbuka, serta fasilitas berbasis komunitas mulai banyak diterapkan untuk meningkatkan daya tarik pengunjung.

Namun demikian, tidak semua pusat perbelanjaan mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Fenomena *dead mall* menjadi salah satu permasalahan yang muncul akibat menurunnya jumlah pengunjung serta berkurangnya aktivitas dalam bangunan. *Dead mall* ditandai dengan banyaknya tenant yang tutup, ruang yang tidak terpakai, serta menurunnya kualitas ruang dan fungsi bangunan. Kondisi ini

umumnya disebabkan oleh perubahan perilaku konsumen, persaingan dengan pusat perbelanjaan lain, serta perkembangan perdagangan digital.

Fenomena ini menunjukkan bahwa pusat perbelanjaan perlu melakukan penyesuaian agar tetap relevan dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengembangan yang mampu menghidupkan kembali fungsi bangunan, salah satunya melalui pendekatan adaptive reuse yang dapat memberikan fungsi baru yang lebih sesuai dengan kondisi saat ini.

2.1.3 Ponorogo City Center

2.1.3.1 Deskripsi Umum



Gambar 2. 1 Eksterior *Ponorogo City Center*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Ponorogo City Center (PCC) merupakan pusat perbelanjaan modern yang berlokasi di Jalan Ir. H. Juanda No.19, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Bangunan ini berada pada kawasan yang strategis karena terletak di jalur utama kota yang memiliki aksesibilitas tinggi serta berdekatan dengan pusat kegiatan ekonomi, pemerintahan, dan permukiman. Keberadaan PCC sebagai pusat perbelanjaan modern menjadikannya salah satu fasilitas penting dalam menunjang aktivitas komersial, sosial, dan rekreasi masyarakat di Kabupaten Ponorogo.

PCC dikembangkan oleh PT Bliss Properti Indonesia melalui jaringan Posa Malls dengan konsep pusat perbelanjaan terpadu yang mengakomodasi berbagai kebutuhan masyarakat dalam satu kawasan. Dalam satu kompleks, PCC tidak hanya berfungsi sebagai ruang retail, tetapi juga dilengkapi dengan fasilitas hiburan dan

akomodasi, seperti bioskop serta hotel yang terintegrasi dalam kawasan. Pada masa awal operasionalnya, PCC menjadi salah satu pusat aktivitas masyarakat yang cukup ramai dan berperan sebagai ruang publik modern di Ponorogo.

Secara fisik, Ponorogo City Center (PCC) berdiri di atas lahan seluas ± 21.664 m². Namun, tidak seluruh lahan tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam kondisi eksisting. Masih terdapat beberapa area kosong yang berada dalam satu kesatuan lahan PCC yang belum terbangun maupun belum dimanfaatkan secara maksimal. Keberadaan lahan yang belum terpakai ini menunjukkan adanya potensi pengembangan kawasan tanpa harus melakukan perluasan lahan baru. Dengan demikian, kondisi eksisting PCC tidak hanya mencerminkan fungsi bangunan yang telah berjalan, tetapi juga membuka peluang untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut melalui optimalisasi ruang dan penambahan fungsi baru yang terintegrasi.

2.1.3.2 Kondisi Ponorogo City Center

Ponorogo City Center (PCC) saat ini masih beroperasi sebagai pusat perbelanjaan, namun menunjukkan adanya penurunan intensitas aktivitas dibandingkan masa awal operasionalnya. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang telah dilakukan, aktivitas pengunjung cenderung tidak merata di seluruh area bangunan dan lebih terfokus pada beberapa titik tertentu yang memiliki daya tarik utama. Kondisi ini menyebabkan sebagian ruang dalam bangunan tidak termanfaatkan secara optimal, terutama pada area yang tidak memiliki tenant aktif.

Meskipun demikian, PCC masih memiliki beberapa tenant yang beroperasi dan menjadi penarik utama aktivitas pengunjung, terutama pada fungsi retail, hiburan, serta layanan publik. Keberadaan tenant-tenant ini menunjukkan bahwa bangunan masih memiliki fungsi yang berjalan, meskipun belum mampu menghidupkan seluruh area secara menyeluruh. Selain itu, distribusi aktivitas yang tidak merata menyebabkan beberapa bagian bangunan terlihat sepi, sehingga mempengaruhi kualitas ruang dan pengalaman pengunjung.

Berdasarkan data direktori resmi tenant Ponorogo City Center, berikut merupakan tenant yang masih beroperasi dan tersebar pada beberapa lantai bangunan:

1. Lower Ground (LG)



Gambar 2. 2 Kondisi Lantai LG Ponorogo City Center
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lantai LG umumnya berfungsi sebagai area penunjang dengan aktivitas yang relatif lebih rendah dibandingkan lantai utama. Pada lantai ini terdapat beberapa fungsi servis serta ruang yang belum termanfaatkan secara optimal.

- CFC
- *She's Fit Gym*
- *Hypermart*
- *ATM Center*
- *Casual Leasing*

2. *Ground Floor (GF)*



Gambar 2. 3 Kondisi Lantai GF Ponorogo City Center
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lantai GF merupakan area dengan tingkat aktivitas paling tinggi karena menjadi titik akses utama pengunjung. Fungsi pada lantai ini didominasi oleh retail kebutuhan sehari-hari serta tenant dengan daya tarik tinggi.

- Mr. DIY
- Guardian
- Mall Pelayanan Publik (MPP)
- Ichiban Sushi
- Matahari Store
- Bata

3. *Upper Ground (UG)*



Gambar 2. 4 Kondisi Lantai UG Ponorogo City Center
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lantai UG didominasi oleh fungsi hiburan yang menjadi salah satu daya tarik utama bagi pengunjung, terutama pada waktu tertentu seperti akhir pekan atau hari libur.

- Aqualina Karaoke
- Bouncy Castle
- Zone 2000
- Wondertown
- *Foodcourt*
- *Casual Leasing*

4. Lantai 1



Gambar 2. 5 Kondisi Lantai 1 Ponorogo City Center
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lantai 1 difungsikan sebagai area hiburan dan akomodasi dengan keberadaan Cinepolis dan Hotel Amaris sebagai tenant utama. Aktivitas pada lantai ini cenderung terkonsentrasi pada kedua fungsi tersebut.

- Bioskop Cinepolis
- Hotel Amaris

2.1.3.3 Permasalahan Ponorogo City Center

Berdasarkan kondisi eksisting Ponorogo City Center (PCC), dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi optimalisasi fungsi bangunan. Permasalahan ini tidak hanya berkaitan dengan penurunan aktivitas, tetapi juga menyangkut kualitas ruang serta distribusi fungsi dalam bangunan.

1. Penurunan Intensitas Aktivitas Pengunjung

Aktivitas pengunjung di dalam bangunan mengalami penurunan dibandingkan masa awal operasionalnya. Hal ini terlihat dari berkurangnya kepadatan pengunjung pada hari-hari biasa serta terbatasnya area yang masih aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa bangunan belum mampu mempertahankan daya tariknya secara berkelanjutan.

2. Distribusi Aktivitas yang Tidak Merata

Aktivitas dalam bangunan cenderung terpusat pada tenant tertentu, sementara area lain relatif sepi. Ketimpangan ini menyebabkan sebagian ruang tidak berfungsi secara optimal dan mengurangi kualitas pengalaman ruang bagi pengunjung.

3. Banyaknya Ruang Tidak Terpakai

Adanya tenant yang tidak lagi beroperasi menyebabkan munculnya ruang kosong yang tersebar di beberapa lantai. Ruang-ruang tersebut tidak hanya menurunkan efisiensi penggunaan bangunan, tetapi juga memberikan kesan kurang hidup pada kawasan secara keseluruhan.

4. Fungsi Bangunan Kurang Adaptif terhadap Kebutuhan Saat Ini

PCC masih didominasi oleh fungsi retail konvensional, sementara kebutuhan masyarakat saat ini telah berkembang ke arah ruang yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis komunitas. Ketidaksesuaian ini menyebabkan bangunan kurang mampu menarik minat pengunjung dalam jangka panjang.

5. Kurangnya Integrasi Antar Fungsi Ruang

Hubungan antar ruang dalam bangunan belum terintegrasi secara optimal, sehingga pergerakan pengunjung tidak merata ke seluruh area. Hal ini menyebabkan beberapa lantai dan zona menjadi kurang aktif karena tidak terhubung secara kuat dengan alur sirkulasi utama.

2.1.3.4 Potensi Ponorogo City Center

Meskipun Ponorogo City Center (PCC) mengalami penurunan aktivitas, bangunan ini masih memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan kembali. Potensi tersebut dapat menjadi dasar dalam merumuskan strategi

perancangan yang mampu mengoptimalkan fungsi bangunan serta menghidupkan kembali aktivitas di dalam kawasan.

1. Lokasi yang Strategis dan Mudah Diakses

PCC terletak di jalur utama kota yang memiliki aksesibilitas tinggi serta dekat dengan pusat kegiatan ekonomi, pemerintahan, dan permukiman. Kondisi ini menjadikan PCC memiliki potensi besar untuk menarik kembali pengunjung apabila fungsi dan kualitas ruang dapat ditingkatkan.

2. Struktur Bangunan yang Masih Layak Digunakan

Secara fisik, bangunan PCC masih dalam kondisi yang layak dan tidak memerlukan pembongkaran total. Hal ini memungkinkan pengembangan dilakukan melalui pendekatan adaptive reuse dengan memanfaatkan struktur eksisting sebagai dasar perancangan.

3. Keberadaan Tenant Aktif sebagai Penggerak Aktivitas

Beberapa tenant seperti Hypermart dan Cinepolis masih menjadi daya tarik utama yang mampu menarik pengunjung. Keberadaan tenant tersebut dapat dimanfaatkan sebagai anchor dalam menghidupkan kembali aktivitas di dalam bangunan.

4. Ketersediaan Ruang Kosong yang Dapat Dioptimalkan

Adanya ruang-ruang yang tidak terpakai memberikan peluang untuk menghadirkan fungsi baru yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini, seperti ruang komunitas, kreatif, maupun ruang publik yang lebih fleksibel.

5. Ketersediaan Lahan Kosong dalam Satu Kawasan

PCC berada pada lahan seluas $\pm 21.664 \text{ m}^2$, di mana tidak seluruh lahan telah dimanfaatkan. Keberadaan lahan kosong dalam satu kawasan ini menjadi potensi penting dalam pengembangan, khususnya untuk penambahan massa bangunan baru yang terintegrasi tanpa perlu melakukan perluasan lahan.

6. Potensi Integrasi Fungsi Komersial dan Non-Komersial

Selain fungsi retail, PCC juga telah memiliki fungsi hiburan dan pelayanan publik. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan bangunan menjadi ruang yang lebih beragam, dengan integrasi antara fungsi komersial, sosial, dan kreatif.

2.1.4 *Creative Hub*

Dalam perkembangan ekonomi kreatif dan dinamika ruang perkotaan, kebutuhan akan ruang yang mampu mendukung aktivitas kreatif masyarakat semakin meningkat. Salah satu fasilitas yang muncul untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *creative hub*. Konsep ini berkembang sebagai ruang yang dapat mewadahi berbagai kegiatan kreatif, seperti kolaborasi komunitas, pengembangan ide, hingga produksi karya dalam berbagai bidang industri kreatif. Kehadiran *creative hub* juga sering dikaitkan dengan upaya menghidupkan kembali suatu kawasan melalui aktivitas seni, budaya, dan inovasi. Oleh karena itu, berbagai akademisi dan praktisi di bidang ekonomi kreatif maupun perencanaan kota memberikan definisi mengenai konsep *creative hub* dari berbagai sudut pandang. Beberapa ahli memberikan definisi mengenai *creative hub* sebagai berikut:

1. *Creative hub* merupakan ruang fisik maupun digital yang berfungsi sebagai pusat kegiatan bagi individu kreatif untuk bekerja, berkolaborasi, serta mengembangkan proyek dan inovasi dalam berbagai bidang industri kreatif (Comunian & England, 2020).
2. *Creative hub* adalah tempat yang mempertemukan berbagai pelaku kreatif, seperti seniman, desainer, wirausaha kreatif, dan komunitas budaya, untuk saling berinteraksi dan menciptakan jaringan kolaborasi yang dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif (Pratt, 2018).
3. *Creative hub* dapat dipahami sebagai ruang yang dirancang untuk mendukung proses penciptaan, produksi, serta distribusi karya kreatif dengan menyediakan fasilitas seperti ruang kerja bersama, ruang pameran, studio, dan area pertunjukan (Council, 2016).
4. *Creative hub* juga diartikan sebagai platform atau pusat kegiatan yang berfungsi sebagai penghubung antara komunitas kreatif, sektor bisnis, serta masyarakat luas dalam mengembangkan ide, kreativitas, dan inovasi (UNESCO, 2021).

Definisi-definisi ini menunjukkan bahwa *creative hub* merupakan suatu ruang atau fasilitas yang berfungsi sebagai pusat kegiatan kreatif yang mewadahi individu maupun komunitas untuk berkolaborasi, berinovasi, serta

mengembangkan karya dalam berbagai bidang industri kreatif. Keberadaan *creative hub* tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja atau berkarya, tetapi juga membangun ekosistem yang mendukung interaksi, pertukaran ide, serta pengembangan jaringan antar pelaku kreatif. Dengan demikian, *creative hub* dapat berperan sebagai wadah yang mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, memperkuat identitas budaya lokal, serta meningkatkan aktivitas sosial dan ekonomi di suatu kawasan.

2.1.5 Arsitektur Inklusif

2.1.5.1 Pengertian *Adaptive Reuse*

Dalam perancangan arsitektur modern, konsep inklusivitas menjadi salah satu pendekatan penting untuk memastikan bahwa lingkungan binaan dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Arsitektur inklusif menekankan pada penciptaan ruang yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu untuk mengakses, menggunakan, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Pendekatan ini tidak hanya berkaitan dengan penyediaan fasilitas bagi penyandang disabilitas, tetapi juga mempertimbangkan berbagai kebutuhan pengguna yang beragam, seperti anak-anak, lansia, maupun masyarakat umum. Dengan demikian, arsitektur inklusif bertujuan menciptakan lingkungan yang lebih adil, nyaman, dan mudah diakses oleh semua orang. Beberapa ahli dan lembaga memberikan definisi mengenai arsitektur inklusif sebagai berikut:

1. Arsitektur inklusif merupakan pendekatan perancangan lingkungan binaan yang memastikan setiap orang, termasuk penyandang disabilitas, dapat mengakses dan memanfaatkan ruang secara mandiri, aman, serta nyaman tanpa adanya hambatan fisik maupun sosial (Kementerian PUPR, 2017).
2. Menurut Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), arsitektur inklusif merupakan prinsip perancangan yang memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh masyarakat untuk menggunakan fasilitas dan ruang publik melalui penyediaan aksesibilitas yang memadai dalam desain bangunan dan kawasan (IAI, 2020).

3. Arsitektur inklusif juga dipahami sebagai pendekatan desain yang memperhatikan keberagaman kemampuan manusia sehingga ruang yang dirancang dapat digunakan oleh sebanyak mungkin orang tanpa memerlukan adaptasi khusus (Steinfeld & Maisel, 2012).
4. Menurut Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, prinsip aksesibilitas dalam bangunan dan lingkungan meliputi kemudahan mencapai bangunan, kemudahan memasuki ruang, serta kemudahan menggunakan fasilitas yang tersedia bagi seluruh pengguna, termasuk kelompok rentan (Permen PUPR No.14/PRT/M/2017)

2.1.5.2 Prinsip Arsitektur Inklusif

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya, arsitektur inklusif menekankan pada perancangan ruang yang dapat diakses, dipahami, dan digunakan oleh seluruh pengguna secara setara. Menurut Steinfeld dan Maisel (2012), desain inklusif bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat digunakan oleh semua orang tanpa memerlukan adaptasi khusus. Sementara itu, Imrie dan Hall (2001) menekankan pentingnya kemudahan orientasi dan keterbacaan ruang, serta Preiser dan Smith (2011) menambahkan bahwa fleksibilitas dan kenyamanan merupakan aspek penting dalam mendukung pengalaman pengguna. Oleh karena itu, prinsip arsitektur inklusif mencakup berbagai aspek seperti aksesibilitas, keterbacaan, fleksibilitas, serta kenyamanan dalam penggunaan ruang. Adapun prinsip-prinsip tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Prinsip Arsitektur Inklusif

Prinsip	Penjelasan	Penerapan pada Desain
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Bangunan harus dapat diakses oleh semua orang tanpa hambatan, termasuk penyandang disabilitas, lansia, dan anak-anak	Penyediaan ramp, lift, jalur difabel, serta toilet aksesibilitas
Keterbacaan (<i>Legibility</i>)	Lingkungan bangunan mudah dipahami dan dinavigasi oleh pengguna	Signage yang jelas, peta area, serta tata ruang yang terstruktur

Fleksibilitas (Flexibility)	Ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas dan kebutuhan pengguna	Ruang serbaguna, area terbuka untuk berbagai kegiatan
Kenyamanan dan Keamanan (Comfort & Safety)	Lingkungan memberikan rasa aman dan nyaman bagi seluruh pengguna	Pencahayaan yang cukup, ventilasi baik, serta sistem keamanan
Kesetaraan (Equity)	Semua pengguna memiliki kesempatan yang sama dalam menggunakan fasilitas	Tidak ada pembatasan akses ruang, semua area dapat digunakan bersama
Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)	Desain sederhana dan mudah digunakan oleh semua kalangan	Sirkulasi jelas, minim perubahan level, penggunaan elemen intuitif

Sumber: Imrie & Hall, 2001; Preiser & Smith, 2011; Steinfeld & Maisel, 2012

2.1.5.3 Standar dan Ketentuan Arsitektur Inklusif

Dalam penerapan arsitektur inklusif, perancangan bangunan tidak hanya berlandaskan pada konsep dan prinsip, tetapi juga harus mengacu pada standar teknis yang telah ditetapkan. Standar ini bertujuan untuk memastikan bahwa bangunan dapat diakses, digunakan, dan dipahami oleh seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas, lansia, maupun anak-anak.

Di Indonesia, ketentuan terkait aksesibilitas bangunan diatur dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (Permen PUPR) No.14/PRT/M/2017 tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung. Selain itu, beberapa standar internasional seperti Universal Design dan Americans with Disabilities Act (ADA) juga sering digunakan sebagai acuan tambahan dalam perancangan arsitektur inklusif.

Berikut merupakan beberapa elemen utama dalam arsitektur inklusif beserta ketentuan teknis yang perlu diperhatikan dalam perancangan bangunan:

1. Jalur Landai (Ramp)

Ramp merupakan elemen penting dalam mendukung aksesibilitas bagi pengguna kursi roda maupun pengguna dengan keterbatasan mobilitas. Keberadaan ramp bertujuan untuk menggantikan atau melengkapi tangga sehingga perbedaan ketinggian dapat dilalui dengan lebih mudah.

Berdasarkan Permen PUPR No.14/2017, kemiringan ramp maksimal adalah 1:12 (sekitar 8%), sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan saat naik maupun turun. Lebar ramp minimal adalah 120 cm agar memungkinkan pergerakan kursi roda secara nyaman. Selain itu, ramp harus dilengkapi dengan handrail pada kedua sisi sebagai pegangan, serta landing (area datar) pada setiap jarak tertentu untuk memberikan ruang istirahat bagi pengguna. Permukaan ramp juga harus menggunakan material yang tidak licin guna menjamin keamanan.

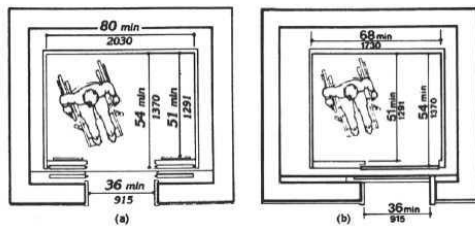


Gambar 2. 6 *Ramp* Bangunan Publik
Sumber: simplifiedbuilding.com

2. Lift (Elevator)

Lift merupakan sarana vertikal utama dalam bangunan bertingkat yang harus dapat diakses oleh seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Oleh karena itu, ukuran dan fitur lift harus dirancang sesuai dengan standar aksesibilitas.

Ukuran minimum kabin lift adalah sekitar 110 cm x 140 cm, dengan lebar pintu minimal 90 cm agar kursi roda dapat masuk dengan mudah. Panel tombol lift harus ditempatkan pada ketinggian yang dapat dijangkau oleh pengguna kursi roda serta dilengkapi dengan huruf braille dan indikator visual maupun audio. Keberadaan sistem suara (audio announcement) juga penting untuk membantu pengguna dengan keterbatasan penglihatan dalam mengetahui posisi lantai.



Gambar 2. 7 Dimensi *Elevator*
Sumber: kompasiana.com

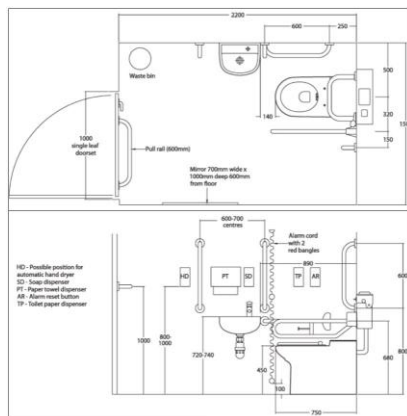


Gambar 2. 8 Tombol *Lift* dengan Huruf
Braille
Sumber: storage.googleapis.com

3. Toilet Difabel

Toilet merupakan fasilitas dasar yang harus tersedia dalam bangunan publik dan harus dirancang agar dapat digunakan oleh seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas.

Ukuran minimum toilet difabel adalah sekitar 1,5 m x 1,75 m, yang memungkinkan ruang gerak dan putar kursi roda. Pintu toilet harus memiliki lebar minimal 90 cm dan sebaiknya membuka ke arah luar untuk memudahkan akses. Selain itu, toilet harus dilengkapi dengan *handrail* pada area kloset, serta posisi wastafel yang dapat dijangkau oleh pengguna kursi roda. Penataan ruang dalam toilet harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan tanpa hambatan.



Gambar 2. 9 Dimensi Toilet Difabel
Sumber: exovoibsm.blob.core.windows.net

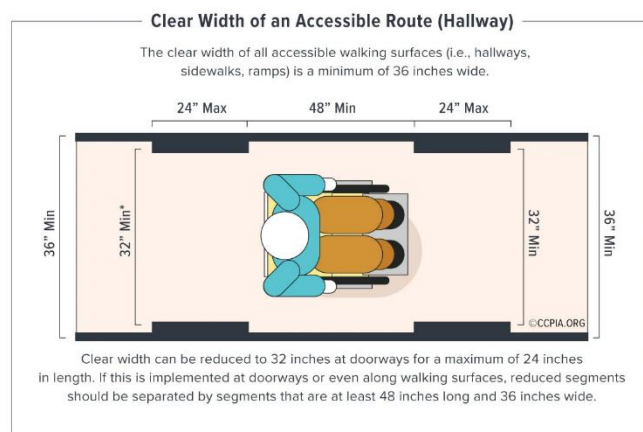


Gambar 2. 10 Interior Toilet Difabel
Sumber: victorianplumbing.co.uk

4. Sirkulasi dan Koridor

Sirkulasi merupakan elemen penting dalam arsitektur inklusif karena menentukan kemudahan pergerakan pengguna di dalam bangunan. Koridor harus dirancang dengan lebar yang cukup agar dapat dilalui oleh berbagai pengguna, termasuk kursi roda.

Lebar minimum koridor adalah 120 cm untuk satu arah dan 180 cm untuk dua arah, sehingga memungkinkan dua kursi roda berpapasan dengan nyaman. Selain itu, jalur sirkulasi harus bebas dari hambatan, memiliki pencahayaan yang cukup, serta dilengkapi dengan penunjuk arah yang jelas untuk membantu orientasi pengguna.

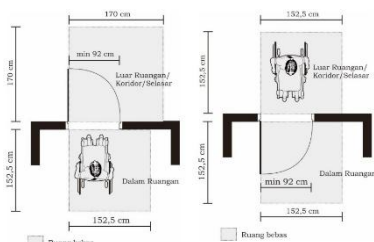


Gambar 2. 11 Dimensi Lebar Minimum Koridor Difabel
Sumber: storage.googleapis.com

5. Pintu dan Akses Masuk

Pintu merupakan elemen penting yang harus dirancang agar mudah digunakan oleh seluruh pengguna. Lebar pintu minimal adalah 90 cm untuk memungkinkan akses kursi roda.

Selain itu, pintu harus mudah dibuka tanpa memerlukan tenaga besar, serta tidak menggunakan ambang (*threshold*) yang terlalu tinggi. Pada bangunan publik, penggunaan pintu otomatis atau pintu dengan sistem dorong ringan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan aksesibilitas.



Gambar 2. 12 Lebar Efektif Pintu Difabel
Sumber: lingkarsosial.org

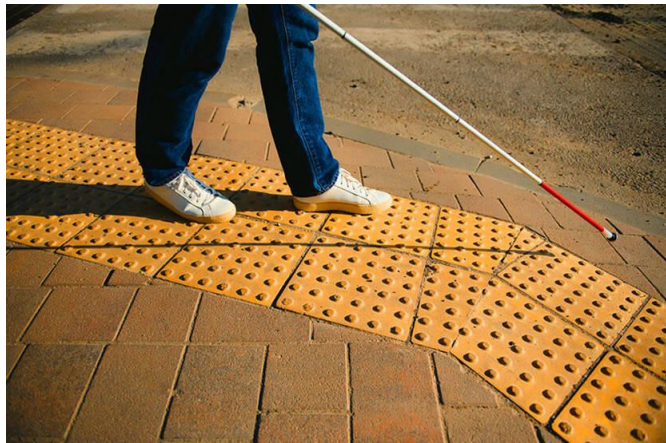


Gambar 2. 13 Pintu Otomatis
Sumber: dxoxdggqq.blob.core.windows.net

6. Jalur Pemandu (Guiding Block)

Guiding block merupakan elemen penting bagi pengguna dengan keterbatasan penglihatan. Jalur ini berfungsi sebagai panduan arah dan peringatan terhadap perubahan kondisi ruang.

Guiding block biasanya dipasang pada jalur utama, area masuk bangunan, serta menuju fasilitas penting seperti lift, toilet, dan tangga. Pola guiding block terdiri dari garis memanjang sebagai penunjuk arah serta pola titik sebagai tanda berhenti atau peringatan.

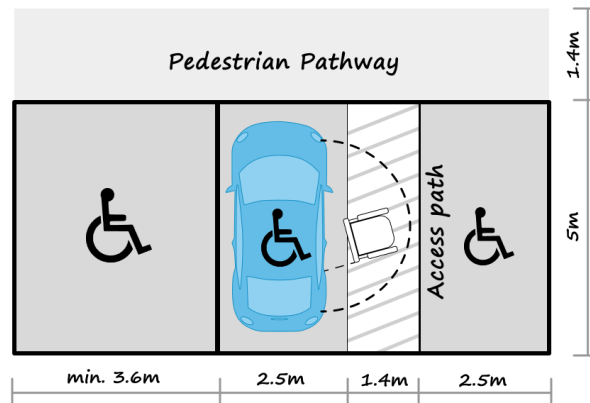


Gambar 2. 14 *Guiding Block*
Sumber: solidernews.com

7. Area Parkir Difabel

Fasilitas parkir juga harus dirancang secara inklusif untuk memudahkan akses pengguna penyandang disabilitas.

Lebar parkir difabel minimal adalah 3,6 meter, yang memungkinkan ruang tambahan untuk keluar-masuk kursi roda. Lokasi parkir harus ditempatkan sedekat mungkin dengan pintu masuk bangunan agar meminimalkan jarak tempuh pengguna.



Gambar 2. 15 Parkir Difabel
Sumber: kaarwan.com

2.2 Studi Preseden

2.2.1 Publika Shopping Gallery, Malaysia



Gambar 2. 16 Lokasi *Publika Shopping Gallery*
Sumber: Google Earth, 2026

Publika Shopping Gallery merupakan bagian dari pengembangan terpadu Solaris Dutamas yang dikembangkan oleh UEM Sunrise Berhad dan selesai dibangun pada tahun 2009. Kawasan Solaris Dutamas berdiri di atas lahan seluas $\pm 68.797 \text{ m}^2$ yang berlokasi di No. 1, Jalan Dutamas 1, Kuala Lumpur, Malaysia. Publika sendiri memiliki Gross Floor Area (GFA) sebesar $\pm 74.322 \text{ m}^2$ dengan Net Lettable Area (NLA) sekitar $\pm 29.729 \text{ m}^2$, dan menampung lebih dari 400 unit ritel di dalamnya (EdgeProp, 2017; Sunrise, 2013).

Berbeda dengan mall konvensional, Publika dirancang sebagai ruang yang menggabungkan fungsi komersial dengan aktivitas seni, budaya, dan komunitas

melalui konsep *creative retail* dan *community mall*. Konsep ini diwujudkan melalui platform seni bernama MAP (*Making Art Public*), yang menyediakan ruang pameran terbuka (*White Box*) dan teater eksperimental berkapasitas 200 kursi (*Black Box*) sebagai fasilitas publik yang dapat diakses secara bebas (UEM Sunrise, 2013). Mall ini dikenal sebagai tempat berkumpulnya komunitas kreatif, seniman, serta pelaku industri kreatif di Malaysia (Zainal-Abidin, 2019).

1. Pendekatan Adaptive Reuse pada Publika Shopping Gallery

a. Adaptasi konsep bangunan

Publika mengubah konsep mall konvensional menjadi ruang komersial berbasis kreativitas dan komunitas. Fokus utama bukan lagi pada retail massal, melainkan pada tenant kreatif seperti galeri seni, desain, dan produk lokal.



Gambar 2. 17 Fasad Publika Shopping Gallery
Sumber: www.expedia.com, 2020

b. Transformasi ruang dan fungsi

Koridor dan ruang kosong diubah menjadi area interaksi sosial, galeri, serta ruang pameran. Ruang yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai sirkulasi kini memiliki fungsi tambahan sebagai ruang aktivitas publik, sehingga meningkatkan intensitas penggunaan ruang.



Gambar 2. 18 Ruang Interaksi Sosial di Publika Shopping Gallery
Sumber: www.iproperty.com, 2025

c. Integrasi dengan lingkungan

Bangunan terhubung dengan kawasan urban dan menjadi pusat aktivitas masyarakat. Publika tidak hanya berfungsi sebagai mall, tetapi juga sebagai ruang publik yang menarik masyarakat untuk datang dan beraktivitas.



Gambar 2. 19 Ruang Publik di Publika Shopping Gallery
Sumber: www.iproperty.com, 2025

2. Publika sebagai Creative Hub

a. Ruang Publik

Ruang publik dirancang terbuka, fleksibel, dan tidak kaku. Pengunjung dapat menggunakan ruang untuk duduk, berkumpul, atau mengikuti kegiatan komunitas tanpa batasan tertentu.

b. Program Aktivitas

Meliputi pameran seni, bazar kreatif, workshop, dan event komunitas. Aktivitas ini menciptakan ekosistem kreatif yang aktif dan menjadikan mall sebagai tempat berkarya, bukan hanya berbelanja.

3. Arsitektur Inklusif pada Publika

a. Aksesibilitas ruang

Bangunan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Jalur masuk, sirkulasi, dan fasilitas dirancang agar dapat digunakan oleh semua pengguna.

b. Fleksibilitas ruang

Ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas. Hal ini memungkinkan berbagai kelompok masyarakat menggunakan ruang sesuai kebutuhannya.

2.2.2. Funan Mall, Singapura



Gambar 2. 20 Lokasi Funan Mall Singapura
Sumber: Google Earth, 2026

Funan Mall di Singapura merupakan pengembangan terpadu (*mixed-use development*) yang dirancang oleh Woods Bagot sebagai konsultan desain utama dan RSP Architects Planners & Engineers Pte Ltd sebagai arsitek pelaksana, atas inisiatif pengembang CapitaLand Mall Trust. Bangunan ini selesai dan dibuka secara resmi pada Juni 2019, menggantikan bangunan Funan DigitalLife Mall yang sebelumnya telah beroperasi di lokasi yang sama sejak tahun 1985 dan dirobohkan pada akhir tahun 2016 (Asia, 2020; Wikipedia, 2026). Funan Mall berdiri di atas lahan seluas $\pm 11.566 \text{ m}^2$ yang berlokasi di 107 North Bridge Road, Civic District,

Singapura, dengan total Gross Floor Area (GFA) keseluruhan sebesar $\pm 82.400 \text{ m}^2$ yang terdiri atas komponen retail seluas $\pm 46.450 \text{ m}^2$, dua tower perkantoran Grade A seluas $\pm 24.155 \text{ m}^2$, serta tower co-living *lyf by Ascott* dengan 279 unit (Asia, 2020; CapitaLand, 2019).

Funan Mall mengusung konsep *mixed-use* dan *experiential mall*, di mana fungsi retail dipadukan dengan perkantoran, co-living, serta ruang publik interaktif. Mall ini dirancang sebagai *creative lifestyle hub* yang menekankan pengalaman pengguna melalui integrasi teknologi, ruang hijau seperti *rooftop garden* seluas $\pm 465 \text{ m}^2$, serta fasilitas unik seperti jalur sepeda *indoor* sepanjang 200 meter dan fasilitas panjat tebing *indoor* setinggi 15 meter. Dibuka kembali pada tahun 2019 setelah proses redevelopment dari mall IT sebelumnya, Funan Mall menjadi contoh mall generasi baru yang tidak hanya berfokus pada aktivitas belanja, tetapi juga pada pembentukan komunitas dan gaya hidup kreatif di pusat kota (Bagot, 2019; Asia, 2020).



Gambar 2. 21 Fasad Funan Mall
Sumber: <https://cla.asia/project/funan-mall>, 2018

1. Pendekatan Adaptive Reuse pada Funan Mall

a. Adaptasi konsep bangunan

Funan Mall menerapkan adaptasi konsep dengan mengubah mall menjadi *creative lifestyle hub*. Fungsi belanja tetap ada, tetapi diperkuat dengan pengalaman dan aktivitas kreatif.



Gambar 2. 22 Ruang Interaksi di *Funan Mall*
 Sumber: www.businesstimes.com.sg, 2019

b. Penggunaan material

Material modern seperti kaca dan baja digunakan untuk menciptakan kesan terbuka dan transparan, serta dipadukan dengan elemen hijau untuk mendukung keberlanjutan.



Gambar 2. 23 Interior *Funan Mall*
 Sumber: medium.com, 2025

c. Transformasi ruang dan fungsi

Retail menjadi experiential retail, ditambah coworking dan rooftop garden. Pengunjung tidak hanya berbelanja, tetapi juga beraktivitas dan bersosialisasi.



Gambar 2. 24 *Tree of Life* di Funan Mall
Sumber: hypeandstuff.com, 2019

d. Integrasi dengan lingkungan

Terhubung dengan transportasi dan ruang kota, sehingga memudahkan akses dan meningkatkan jumlah pengunjung.



Gambar 2. 25 Eksterior Funan Mall
Sumber: SEG D, 2024

2. Funan Mall sebagai *Creative Hub*

a. Ruang Publik

Ruang publik interaktif dan modern. Ruang dirancang untuk aktivitas sosial dan kreatif.

b. Program Aktivitas

Aktivitas beragam membuat mall tetap hidup sepanjang waktu, seperti adanya *co-working*, event komunitas, ruang digital, dan retail.

3. Arsitektur Inklusif pada Funan Mall

c. Akses universal

Tersedia ramp, lift, dan jalur pedestrian, sehingga semua pengguna dapat mengakses ruang dengan mudah.

d. Konektivitas ruang

Hubungan antar ruang jelas dan terintegrasi, sehingga memudahkan orientasi pengguna dalam bangunan.

2.3 Standar dan Regulasi Teknis

Dalam perancangan Adaptive Reuse Ponorogo City Center sebagai creative hub, diperlukan acuan standar dan regulasi teknis sebagai dasar dalam menciptakan bangunan yang aman, nyaman, serta sesuai dengan ketentuan tata ruang yang berlaku. Standar ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis bangunan, tetapi juga mencakup kesesuaian fungsi, pemanfaatan ruang, serta penerapan prinsip bangunan publik dan arsitektur inklusif.

2.3.1. Persyaratan Bangunan *Adaptive Reuse*

Dalam perancangan adaptive reuse pada bangunan Ponorogo City Center, terdapat beberapa persyaratan yang perlu diperhatikan agar proses alih fungsi bangunan tetap mempertahankan nilai dan karakter bangunan eksisting, sekaligus mampu memenuhi kebutuhan fungsi baru sebagai creative hub.

Adaptive reuse merupakan salah satu metode pelestarian bangunan dengan cara mengubah fungsi tanpa menghilangkan nilai arsitektural yang telah ada. Oleh karena itu, perancangan harus memperhatikan keseimbangan antara pelestarian dan pengembangan. Beberapa persyaratan utama dalam adaptive reuse meliputi:

1. Pelestarian struktur utama bangunan

Struktur utama seperti kolom, balok, dan sistem konstruksi tetap dipertahankan untuk menjaga kekuatan dan efisiensi bangunan.

2. Penyesuaian fungsi ruang

Ruang-ruang yang tidak aktif diadaptasi menjadi fungsi baru seperti ruang kreatif, coworking space, dan ruang komunitas tanpa merusak struktur utama.

3. Kelayakan fungsi bangunan

Bangunan harus memenuhi standar keselamatan, kenyamanan, dan kesehatan sesuai Undang-Undang No. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung.

4. Penerapan aksesibilitas (inklusif)

Mengacu pada Permen PUPR No.14 Tahun 2017, bangunan wajib menyediakan fasilitas akses bagi semua pengguna seperti ramp, lift, dan jalur difabel.

5. Penyesuaian utilitas bangunan

Sistem utilitas seperti listrik, air bersih, drainase, dan proteksi kebakaran harus diperbarui sesuai standar bangunan modern.

Dengan demikian, penerapan adaptive reuse pada PCC tidak hanya berfokus pada perubahan fungsi, tetapi juga memastikan bangunan tetap aman, layak, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini.

2.3.2. Persyaratan Bangunan *Creative Hub*

Bangunan creative hub merupakan fasilitas yang dirancang untuk memwadahi berbagai aktivitas kreatif, mulai dari produksi, edukasi, kolaborasi, hingga interaksi publik. Dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif, creative hub tidak hanya berfungsi sebagai ruang fisik, tetapi juga sebagai tempat bertemunya ide, komunitas, serta kegiatan yang saling terintegrasi. Oleh karena itu, perancangan bangunan creative hub perlu memperhatikan aspek sarana dan prasarana yang mampu mendukung keberlangsungan aktivitas secara optimal.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2020), creative hub merupakan ruang yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi dan pengembangan pelaku ekonomi kreatif melalui penyediaan fasilitas kerja, pelatihan, serta ruang publik. Hal ini juga didukung oleh British Council (2016) yang menyatakan bahwa creative hub mengintegrasikan fungsi produksi, pembelajaran, dan distribusi dalam satu lingkungan yang saling terhubung. Oleh karena itu, persyaratan bangunan creative hub tidak hanya mencakup aspek fisik ruang, tetapi juga bagaimana ruang tersebut mampu menciptakan interaksi, fleksibilitas, serta kenyamanan bagi penggunanya.

Adapun persyaratan bangunan creative hub meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

1. Lokasi dan Aksesibilitas

Lokasi bangunan creative hub harus berada pada kawasan yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Hal ini bertujuan agar fasilitas dapat dimanfaatkan secara maksimal serta mampu menarik aktivitas publik secara berkelanjutan.

Bangunan sebaiknya berada pada kawasan pusat kota atau kawasan dengan intensitas aktivitas tinggi, seperti area komersial dan publik. Selain itu, lokasi harus memiliki akses yang baik terhadap jaringan jalan utama serta didukung oleh jalur pedestrian yang aman dan nyaman, termasuk bagi penyandang disabilitas. Keterhubungan dengan lingkungan sekitar juga menjadi penting agar bangunan dapat terintegrasi dengan fungsi lain di sekitarnya.

2. Ruang Kreatif (*Creative Space*)

Ruang kreatif merupakan fungsi utama dalam bangunan creative hub yang digunakan untuk kegiatan produksi, eksplorasi ide, dan kolaborasi. Ruang ini harus dirancang fleksibel agar dapat menyesuaikan berbagai jenis aktivitas kreatif.

Ruang seperti coworking space, workshop, dan ruang komunitas menjadi elemen penting dalam mendukung aktivitas tersebut. Tata ruang dirancang terbuka dengan kemungkinan perubahan konfigurasi sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, standar ruang kerja yang nyaman berkisar $\pm 4\text{--}6\text{ m}^2$ per orang, dengan dukungan pencahayaan yang cukup serta sistem penghawaan yang baik, sehingga aktivitas dapat berlangsung secara optimal.

3. Ruang Edukasi dan Kolaborasi

Ruang edukasi dan kolaborasi dalam bangunan creative hub dirancang sebagai wadah untuk mendukung kegiatan pelatihan, diskusi, serta interaksi antar pengguna. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang pengembangan ide dan kreativitas yang bersifat dinamis. Oleh karena itu, perancangan ruang mengutamakan fleksibilitas, kenyamanan, serta keterhubungan antar aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

a. Ruang Pelatihan

Ruang pelatihan digunakan untuk kegiatan workshop, pembelajaran, serta pengembangan keterampilan kreatif. Ruang ini dirancang fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai jenis kegiatan, baik secara individu maupun kelompok.

Pengaturan ruang dibuat sederhana dan mudah diubah, serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti peralatan multimedia, jaringan listrik, serta pencahayaan dan penghawaan yang baik untuk menjaga kenyamanan pengguna selama kegiatan berlangsung.

b. Ruang Pelatihan

Ruang pelatihan tari dan musik merupakan bagian penting dalam mendukung aktivitas seni, khususnya yang berkaitan dengan budaya lokal seperti Reog Ponorogo. Ruang ini dirancang untuk mewadahi kegiatan latihan gerak, ritme, serta ekspresi seni yang membutuhkan ruang yang cukup luas dan nyaman.

Perancangan ruang memperhatikan aspek fleksibilitas agar dapat digunakan untuk berbagai jenis latihan, baik tari maupun musik. Selain itu, aspek akustik menjadi pertimbangan utama untuk mendukung kualitas suara dalam ruang, serta mengurangi gangguan terhadap ruang di sekitarnya. Lantai ruang dirancang aman dan nyaman untuk aktivitas gerak, sementara pencahayaan dan sirkulasi udara diatur agar mendukung aktivitas latihan yang berlangsung dalam durasi cukup lama.

Dengan demikian, ruang pelatihan tari dan musik tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan, tetapi juga sebagai ruang pengembangan seni yang mendukung pelestarian dan eksplorasi budaya lokal.

c. Ruang Diskusi dan Kolaborasi

Ruang diskusi dan kolaborasi berfungsi sebagai tempat interaksi antar pengguna dalam bertukar ide serta mengembangkan gagasan kreatif. Ruang ini dirancang dengan suasana yang lebih santai dan terbuka untuk mendorong komunikasi yang aktif.

Penggunaan furnitur yang fleksibel memungkinkan ruang digunakan untuk berbagai kebutuhan, baik diskusi kelompok kecil maupun kegiatan kolaboratif yang lebih besar. Selain itu, hubungan ruang yang terintegrasi dengan ruang kreatif lainnya memungkinkan terjadinya interaksi yang berkelanjutan antar pengguna.

4. Ruang Pamer dan *Showcase*

Ruang pamer merupakan wadah untuk menampilkan hasil karya kreatif kepada publik sebagai bentuk apresiasi dan interaksi. Ruang ini menjadi bagian penting dalam menunjukkan output dari aktivitas creative hub.

Perancangan ruang pamer memperhatikan aspek pencahayaan, sirkulasi pengunjung, serta fleksibilitas penggunaan ruang. Hal ini bertujuan agar berbagai jenis karya dapat ditampilkan secara optimal serta memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung.

5. Ruang Publik dan Komersial

Creative hub juga berfungsi sebagai ruang publik yang mendukung interaksi sosial dan aktivitas ekonomi. Keberadaan fungsi komersial seperti café, tenant, dan retail kreatif dapat meningkatkan daya tarik kawasan serta mendukung keberlanjutan aktivitas.

Ruang publik dirancang terbuka dan mudah diakses, serta terhubung dengan sirkulasi utama bangunan. Dengan demikian, ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai area pendukung, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang aktif dan dinamis.

2.3.3. Tata Ruang Bangunan

Pengaturan tata ruang bangunan dalam perancangan Ponorogo City Center sebagai creative hub mengacu pada kebijakan tata ruang Kabupaten Ponorogo yang tertuang dalam RTRW Kabupaten Ponorogo Tahun 2024–2044 serta peraturan RDTR yang berlaku. Kawasan ini termasuk dalam wilayah perkotaan yang difungsikan sebagai pusat pelayanan dan aktivitas komersial.

Dalam konteks tersebut, perancangan PCC sebagai creative hub harus tetap mengikuti ketentuan intensitas pemanfaatan ruang, yang meliputi:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

KDB merupakan persentase luas lahan yang dapat dibangun. Pada kawasan komersial perkotaan seperti PCC, KDB umumnya berada pada kisaran 60%–70%, sehingga masih memungkinkan adanya ruang terbuka seperti plaza dan ruang publik.

2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB)

KLB mengatur total luas lantai bangunan terhadap luas lahan. Pada kawasan komersial, KLB berkisar antara 2,0 – 4,0, yang memungkinkan pengembangan bangunan secara vertikal hingga beberapa lantai. Dalam perancangan ini, bangunan creative hub direncanakan maksimal 4 lantai menyesuaikan kondisi eksisting.

3. Koefisien Dasar Hijau (KDH)

KDH merupakan persentase minimal ruang terbuka hijau yang harus disediakan, dengan kisaran 20%–30% pada kawasan perkotaan. Hal ini mendukung penyediaan area hijau sebagai ruang publik dan penunjang kenyamanan lingkungan.

4. Garis Sempadan Bangunan (GSB)

GSB merupakan batas minimal jarak bangunan terhadap jalan. Pada jalan utama seperti Jl. Ir. H. Juanda, GSB berkisar antara 10–15 meter, yang dapat dimanfaatkan sebagai area transisi seperti plaza atau ruang publik terbuka.

Ketentuan tersebut bertujuan untuk menjaga keteraturan tata ruang kota, mengontrol kepadatan bangunan, serta menciptakan lingkungan yang nyaman dan berkelanjutan. Dalam perancangan PCC sebagai creative hub, penerapan tata ruang tidak hanya mengikuti regulasi, tetapi juga dioptimalkan untuk mendukung aktivitas publik, kreatif, dan komersial secara terintegrasi.

2.4 Sintesis Kajian

Berdasarkan kajian teori, studi preseden, serta analisis terhadap kondisi eksisting Ponorogo City Center (PCC), diperoleh pemahaman bahwa bangunan pusat perbelanjaan yang mengalami penurunan aktivitas memiliki potensi besar

untuk diaktifkan kembali melalui pendekatan *adaptive reuse*. Pendekatan ini memungkinkan pemanfaatan kembali struktur bangunan yang sudah ada dengan menyesuaikan fungsi dan ruang agar lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini, tanpa harus melakukan pembongkaran secara menyeluruh (Stone, 2020).

Dari kajian teori mengenai *creative hub*, dipahami bahwa ruang kreatif tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan, tetapi juga sebagai wadah kolaborasi, interaksi sosial, serta pengembangan potensi ekonomi kreatif masyarakat (Pratt, 2018; Comunian & England, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan *creative hub* dapat menjadi strategi untuk menghidupkan kembali bangunan yang kurang aktif dengan menghadirkan aktivitas yang lebih beragam dan dinamis.

Hasil studi preseden, seperti Publik Shopping Gallery Malaysia dan Mall Funan Singapura, menunjukkan bahwa transformasi mall menjadi ruang kreatif dapat dilakukan tanpa menghilangkan fungsi utamanya sebagai pusat perbelanjaan. Integrasi antara fungsi retail, ruang komunitas, serta ruang kreatif terbukti mampu meningkatkan daya tarik bangunan dan mengembalikan aktivitas pengunjung. Selain itu, pengolahan ruang yang fleksibel, pemanfaatan area atrium sebagai pusat kegiatan, serta penyediaan ruang publik menjadi elemen penting dalam keberhasilan transformasi tersebut.

Sementara itu, dari analisis kondisi eksisting PCC di Ponorogo, diketahui bahwa bangunan ini mengalami penurunan jumlah pengunjung serta banyaknya unit retail yang tidak aktif. Di sisi lain, Ponorogo memiliki potensi budaya dan kreativitas yang cukup kuat, khususnya melalui kesenian Reog Ponorogo yang telah dikenal secara luas. Namun, potensi tersebut belum didukung oleh fasilitas yang memadai untuk mewadahi aktivitas kreatif masyarakat secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang PCC melalui pendekatan *adaptive reuse* dengan menambahkan fungsi sebagai *creative hub* merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan bangunan tetap berfungsi sebagai pusat perbelanjaan, namun diperkuat dengan aktivitas kreatif dan komunitas yang lebih beragam. Selain itu, penerapan pendekatan arsitektur inklusif menjadi penting untuk memastikan bahwa

seluruh lapisan masyarakat dapat mengakses dan memanfaatkan ruang secara nyaman dan setara (Kementerian PUPR, 2017).

Sintesis ini kemudian menjadi dasar dalam perumusan konsep perancangan Ponorogo Creative Hub, yang menekankan pada integrasi antara fungsi komersial, ruang kreatif, serta ruang publik yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat.

2.5 Parameter Desain

Berdasarkan hasil sintesis kajian teori, studi preseden, serta kondisi eksisting Ponorogo City Center (PCC), diperoleh beberapa parameter desain yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan. Parameter ini berfungsi sebagai dasar dalam merumuskan konsep perancangan. Parameter ini digunakan untuk menerjemahkan gagasan konseptual ke dalam indikator yang lebih terukur dan aplikatif, sehingga dapat menjadi pedoman dalam proses pengambilan keputusan desain.

Dalam perancangan ini, parameter desain dikelompokkan ke dalam beberapa aspek utama sebagai berikut:

1. Aspek *Adaptive Reuse*, Berfokus pada pemanfaatan kembali bangunan eksisting melalui adaptasi fungsi, transformasi ruang, serta optimalisasi struktur bangunan. Aspek ini bertujuan untuk menghidupkan kembali bangunan PCC tanpa menghilangkan karakter utamanya sebagai pusat perbelanjaan.
2. Aspek *Creative Hub*, Menitikberatkan pada penyediaan fasilitas kreatif, ruang komunitas, serta program aktivitas yang mendukung interaksi dan kolaborasi. Aspek ini juga mengakomodasi potensi budaya lokal Ponorogo, seperti kesenian Reog, sebagai bagian dari identitas ruang.
3. Aspek *Arsitektur Inklusif*, Berfokus pada kemudahan akses, kenyamanan, fleksibilitas, serta keterbukaan ruang bagi seluruh pengguna. Aspek ini memastikan bahwa bangunan dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat tanpa adanya batasan fisik maupun sosial.

Tabel 2. 2 Parameter Desain Tujuan 1

Tujuan 1: Merancang konsep <i>Adaptive Reuse</i> Ponorogo City Center sebagai <i>Creative Hub</i> yang tetap mempertahankan fungsi komersial		
No	Parameter	Indikator
1	Adaptasi Fungsi Bangunan	1. Mengintegrasikan fungsi retail dengan ruang kreatif (creative hub) 2. Mengoptimalkan pemanfaatan ruang kosong/tidak aktif 3. Mempertahankan tenant eksisting strategis (retail utama, bioskop, dan hotel) sebagai daya tarik utama bangunan
2	Transformasi Ruang	1. Mengubah fungsi atrium sebagai pusat aktivitas publik 2. Menghadirkan ruang fleksibel (multi-space)
3	Pemanfaatan Struktur Eksisting	1. Mempertahankan struktur utama bangunan 2. Meminimalkan perubahan konstruksi besar
4	Aktivasi Ruang	1. Menghidupkan kembali area yang sepi melalui program kreatif 2. Menambahkan fungsi komunitas dan event

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Tabel 2. 3 Parameter Desain Tujuan 2

Tujuan 2: Menghadirkan Creative Hub yang mendukung aktivitas kreatif dan budaya lokal Ponorogo		
No	Parameter	Indikator
1	Fasilitas Kreatif	1. Menyediakan ruang workshop, studio, dan galeri 2. Menyediakan ruang pertunjukan seni
2	Integrasi Budaya Lokal	1. Mengakomodasi aktivitas seni Reog Ponorogo 2. Menyediakan ruang ekspresi

		budaya lokal
3	Ruang Komunitas	1. Menyediakan ruang berkumpul komunitas 2. Menyediakan ruang diskusi dan kolaborasi
4	Program Aktivitas	1. Menyelenggarakan event kreatif dan budaya 2. Menyediakan ruang pameran dan bazar kreatif

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Tabel 2. 4 Parameter Desain Tujuan 3

Tujuan 3: Menerapkan prinsip Arsitektur Inklusif dalam perancangan bangunan		
No	Parameter	Indikator
1	Aksesibilitas	1. Menyediakan ramp, lift, dan jalur difabel 2. Menyediakan signage yang mudah dipahami
2	Kenyamanan Pengguna	1. Mengatur sirkulasi yang jelas dan mudah diakses 2. Menyediakan area istirahat yang cukup
3	Fleksibilitas Ruang	1. Ruang dapat digunakan oleh berbagai kelompok pengguna 2. Ruang dapat berubah sesuai kebutuhan aktivitas
4	Keterbukaan Ruang	1. Menyediakan ruang publik terbuka untuk semua kalangan 2. Menghilangkan batasan eksklusivitas ruang

Sumber: Analisis Penulis, 2026