

BAB IV

ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

4.1. Analisis Makro

Analisi makro skala kota Surabaya sebagai berikut :

4.1.1. Roadmap Ekonomi Kreatif 2025-2045



Gambar 4. 1 Peta visualisasi penyalarsan kebijakan nasiaonal

Sumber: Sumber: peta jalan pengembangan ekonomi kreatif kota Surabaya 2025-2045 (2025)

Analisa roadmap ekonomi kreatif mengacu pada dokume “Peta Jalan Ekonomi Kreatif Kota Surabaya 2025-2045” guna menyelaraskan perencanaan creative space dengan kebijakan ekonomi kreatif kota, provinsi maupun nasional yang dapat diliat sebagai berikut:

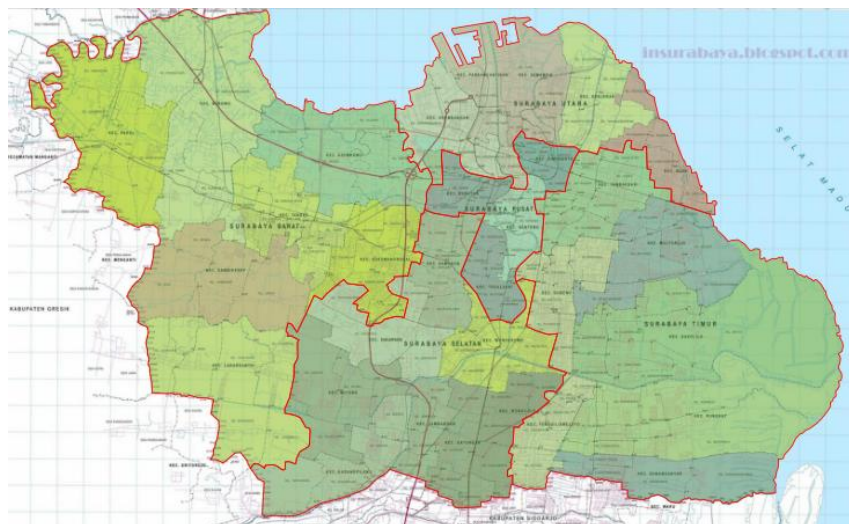
No	Periode Pentahapan	Arah Kebijakan RPJPN 2025-2045	Arah Kebijakan RPJPD Provinsi 2025-2045	Arah Kebijakan RPJPD Kab/Kota 2025-2045
----	-----------------------	--------------------------------------	---	---

1	2025 - 2029	Perkuatan Fondasi Transformasi	Penguatan Fondasi Transformasi Jawa Timur	Penguatan Ekosistem Tranformasi Kota Surabaua
2	2030 - 2034	Akselerasi Transformasi	Akselerasi Tranformasi Jawa Timur	Akselerasi Tranformasi Kota Surabaya
3	2035 – 2039	Ekspansi Global	Jawa Timur Ekspansi Global	Stabilitas dan Ekspansi Global
4	2040 - 2045	Perwujudan Indonesia Emas	Jawa Timur Sejahtera	Perwujudan Surabaya Kota Dunia

Tabel 4. 1 Roadmap ekonomi kreatif nasional, daerah dan kota

Sumber: peta jalan pengembangan ekonomi kreatif kota Surabya 2025-2045 (2025)

4.1.2. Analisis Urban Creative Economy



Gambar 4. 2 Analisis Urban Creative Economy

Sumber: Sumber: peta jalan pengembangan ekonomi kreatif kota Surabya 2025-2045 (2025)

Analisis Urban Creative Economy untuk pemetaan potensi ekonomi kreatif di tiap wilayah bagian kota Surabaya seabgai berikut :

KLUSTER	URBAN CREATIVE ECONOMY
SURABAYA UTARA	- Episentrum Multikultural dan Religi: Kawasan ini merupakan pelabuhan bersejarah yang menjadi titik temu ragam budaya. Kekuatannya terletak pada integrasi kawasan Arab kuno (Masjid Ampel) dan Pecinan, yang membentuk lanskap wisata kuliner serta budaya yang autentik, mulai dari kuliner Timur Tengah hingga keberadaan kuil dan pasar tradisional. - Pusat Perdagangan dan Industri Kreatif Grosir: Wilayah ini berfungsi sebagai hub perdagangan utama dengan keberadaan pasar ikonik dan pusat grosir (seperti Pasar Atom, Jembatan Merah Plaza, PGS, dan Kaza). Sektor ini menjadi tulang punggung bagi distribusi produk kerajinan tangan serta industri fashion skala besar. - Identitas Maritim dan Ekonomi Pesisir: Memiliki keterikatan kuat dengan budaya bahari melalui komunitas nelayan di wilayah Kenjeran. Potensi ini mencakup pengembangan produk kreatif bertema kelautan, hilirisasi pengolahan makanan laut, serta penyelenggaraan kegiatan kreatif berbasis aktivasi ruang tepi pantai (<i>waterfront event</i>).
SURABAYA BARAT	- Pusat Gaya Hidup Modern: Kawasan ini merupakan area residensial dan komersial yang tumbuh masif, didukung oleh pusat perbelanjaan kelas atas (seperti Pakuwon Mall dan Ciputra World) yang aktif memfasilitasi berbagai acara gaya hidup, mulai dari peragaan busana hingga pertunjukan musik bagi kaum muda. - Mikro-Klaster Kreatif dan Edukasi: Surabaya Barat menjadi lokasi bagi <i>emerging creative</i>

	<i>microclusters</i> yang berpusat pada lingkungan kampus (seperti Universitas Ciputra). Fokus utamanya adalah integrasi antara kewirausahaan digital, arsitektur, dan desain produk yang bersinergi dengan pesatnya perkembangan sektor properti di wilayah tersebut. - Ekspansi Infrastruktur Kreatif (<i>Greenfield Opportunity</i>): Berbeda dengan pusat kota yang padat, ketersediaan lahan di Surabaya Barat menawarkan peluang untuk pembangunan studio industri kreatif baru atau <i>makerspace</i> berskala besar yang membutuhkan ruang luas.
SURABAYA PUSAT	- Pusat Pertumbuhan Ekonomi: Kawasan ini berfungsi sebagai jantung ekonomi kota dengan densitas tinggi pada sektor bisnis, pusat perbelanjaan (mal), dan kompleks perkantoran. - Sentra Kebudayaan dan Literasi: Menjadi hub utama bagi pelestarian budaya dan pengetahuan, yang mencakup fasilitas milik pemerintah (Balai Pemuda, Pusat Kesenian Cak Durasim, Museum Surabaya, Museum Pendidikan) maupun institusi yang dikelola swasta serta komunitas (C2O Library, Omahtua Library, Museum NU, GNI, dan Balai Budaya Cak Markeso di Kampung Ketandan). - Koridor Kreatif Berbasis Heritage: Keberhasilan revitalisasi koridor Jalan Tunjungan menunjukkan transformasi bangunan kolonial menjadi ruang kreatif kontemporer, seperti galeri dan kafe. Transformasi ini menciptakan sebuah ruang transisi yang mempertemukan nilai historis masa lalu dengan gaya hidup modern saat ini.
SURABAYA TIMUR	- Pusat Inovasi Teknologi dan Akademis: Kawasan ini didukung oleh institusi pendidikan tinggi

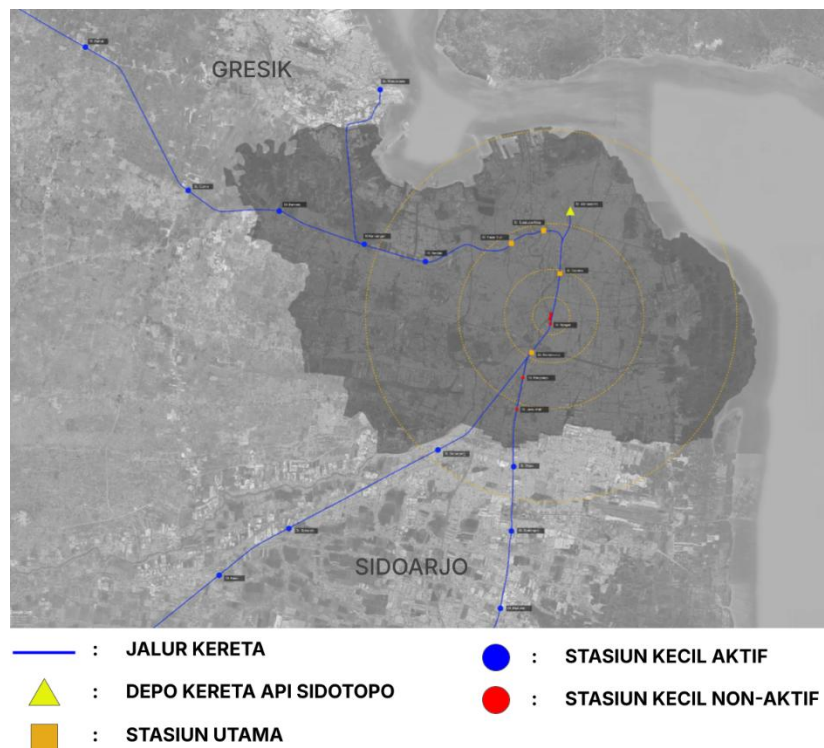
	berbasis teknologi dan kesehatan (seperti ITS dan Universitas Airlangga). Keberadaan institusi tersebut memberikan potensi besar bagi pengembangan ekonomi kreatif di bidang desain digital, pengembangan perangkat lunak, serta industri gim. - Sinergi Warisan Kuliner, Kriya, dan Ekologi: Surabaya Timur memiliki identitas unik melalui integrasi komunitas nelayan dan kawasan konservasi mangrove. Hal ini menjadi sumber inspirasi bagi produk kreatif lokal yang berbasis pada kearifan lokal dan kelestarian lingkungan, seperti motif batik khas dan inovasi pengolahan pangan. - Ruang Ritel dan Aktivasi Seni: Kehadiran pusat perbelanjaan (seperti Galaxy Mall dan East Coast Center) menyediakan infrastruktur pendukung berupa ruang ritel bagi jenama kreatif serta ruang publik untuk eksibisi seni.
SURABAYA SELATAN	- Sinergi Ritel dan Edukasi: Kawasan ini merupakan area komersial padat yang didominasi oleh ritel modern dan pusat bisnis, serta dikelilingi oleh berbagai universitas. Keberadaan mal besar (seperti Royal Plaza dan Trans Icon) berperan strategis sebagai ruang alternatif untuk pameran dan aktivasi produk kreatif. - Infrastruktur MICE (Meetings, Incentives, Conventions, Exhibitions): Tersedianya fasilitas konvensi berskala besar (seperti JX International dan Surabaya Convention Center) memberikan dukungan infrastruktur yang mumpuni untuk penyelenggaraan festival kreatif, pameran industri, hingga peragaan busana di tingkat internasional.

	- Pusat Penyuplai Talenta Kreatif: Keberadaan institusi pendidikan tinggi terkemuka (seperti UNESA dan Universitas Kristen Petra) berfungsi sebagai pemasok utama tenaga kerja terampil di berbagai subsektor strategis, mulai dari desain dan teknologi informasi hingga manajemen pemasaran.
--	---

Tabel 4. 2 Urban Economy Creative

Sumber: peta jalan pengembangan ekonomi kreatif kota Surabaya 2025-2045 (2025)

4.1.3. Analisis Ketercapaian *Commuter Linen* dan *SRRL*



Gambar 4. 3 Analisis ketercapaian jalur Commuter Line dan SRRL

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

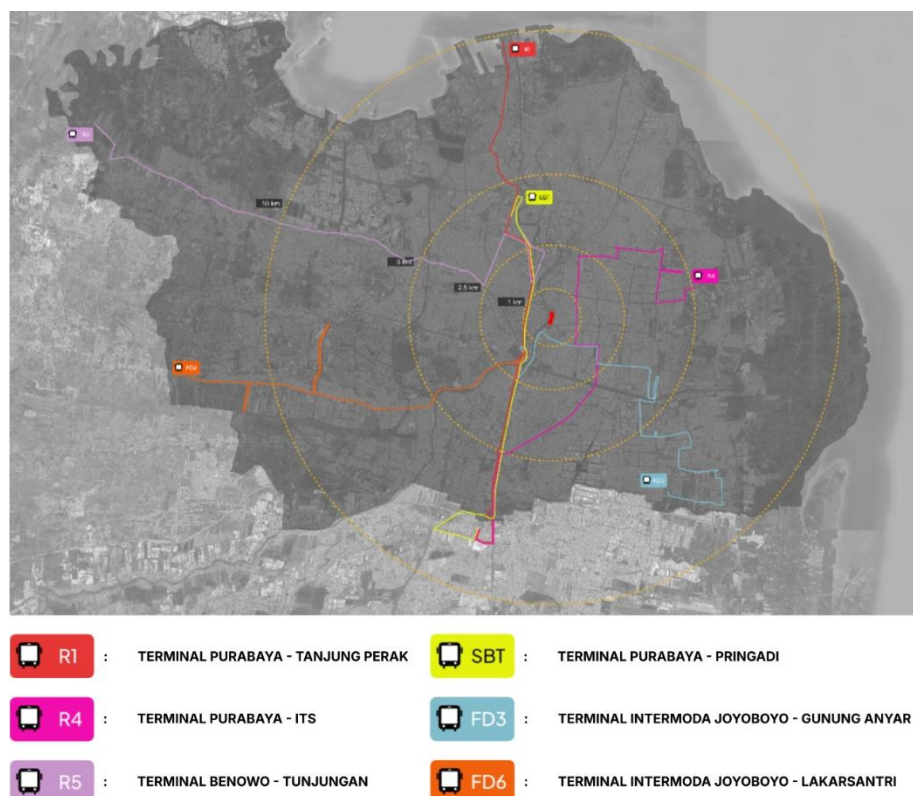
Analisis ketercapaian transportasi commuter line dan SRRL (Surabaya Regional Railway Line) untuk melihat potensi Transit Oriented Development (ToD) pada site.



Gambar 4. 4 Berita pemkot Surabaya siapkan infrastruktur pendukung proyek SRRL

Sumber: Surabaya.go.id. (2025)

4.1.4. Analisis Ketercapaian Transportasi Bus dan Feeder

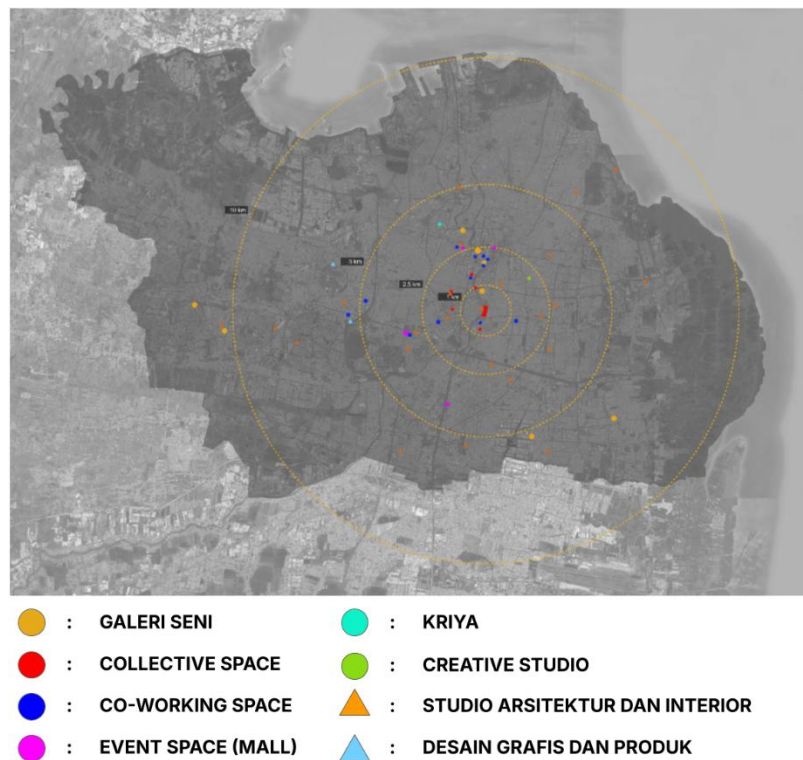


Gambar 4. 5 Analisis ketercapaian Bus kota dan Feeder

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

Analisi Ketercapaian Transportasi Bus kota dan Feeder untuk melihat potensi tercapainya Transit Oriented Development (ToD)

4.1.5. Analisis Sebaran Tempat dan Pelaku Kreatif

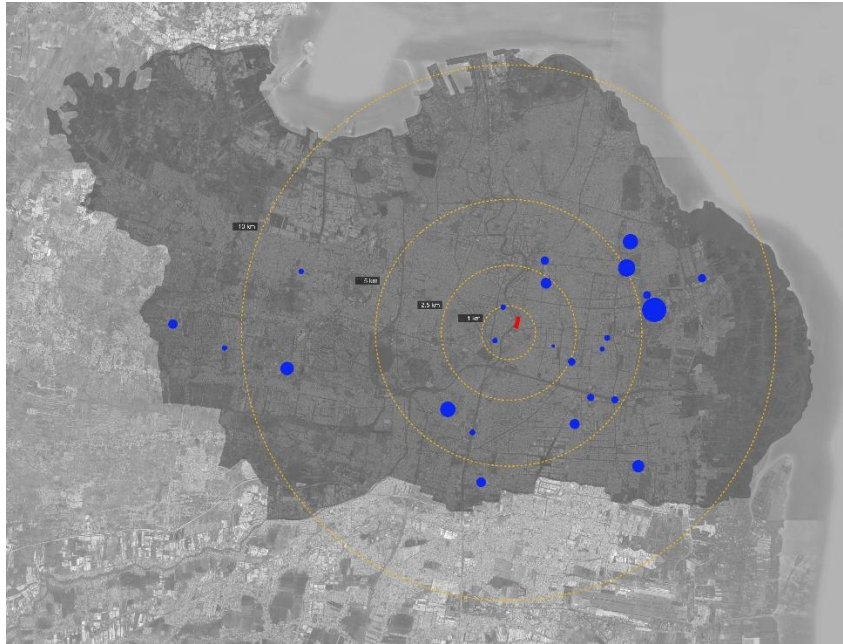


Gambar 4. 6 Analisis sebaran tempat dan pelaku kreatif

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Radius sebaran terbagi dari 1km, 2.5 km, 5 km hingga 10 km, menunjukkan kedekatan sebaran ekonomi kreatif pada skala makro Surabaya dengan titik lokasi di Ngagel.

4.1.6. Analisis Sebaran Perguruan Tinggi



Gambar 4. 7 Analisis sebaran perguruan tinggi dengan jurusan yang berhubungan dengan sub sektor ekraf

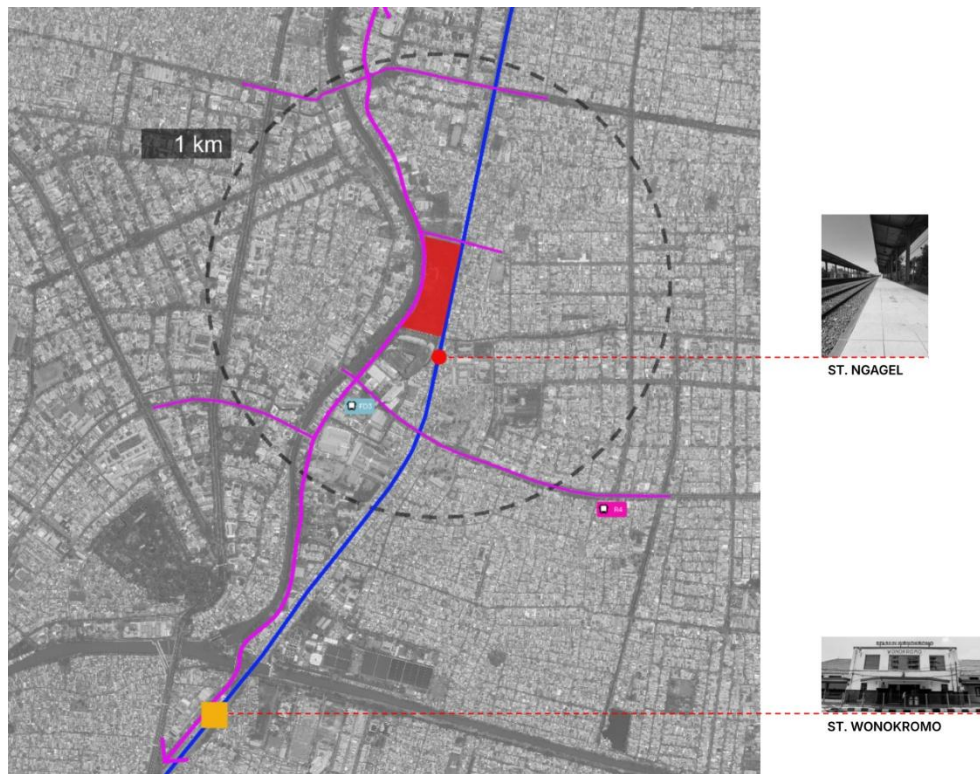
Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Sebaran perguruan tinggi di Surabaya terhadap site, dengan radius ketercapaian 1 km, 2.5 km, 5 km dan 10 km.

4.2. Analisis Messo

Analisis messo mencakup kecamatan Wonokromo, Kelurahan Ngagel dan sebagian area yang berdekatan sebagai berikut

4.2.1. Analisis Aksesibilitas



Gambar 4. 8 Analisis aksesibilitas
 Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Ketercapaian transportasi terdapa feder kode rute FD 6 dengan pemberhentian tepat di Mall Marvel diaman keterjangkauan dengan site masih dalam radius 1km, sedangkan untuk bus paling dekat dengan kode rute R1 pemberhentian di Krukah dalam jangkauan diluar radius 1 km.

Posisi stasiun Ngagel sangat dekat dengan site, hanya berjarak sekurang-kurangnya 100 m dari sisi selatan site, status stasiun non-aktif sejak 2020. Dengan rekomendasi kepemangku kebijakan dan pemerintah untuk diaktifkan kembali berpotensi mewujudkan Transit Oriented Development (ToD) pada kawasan komersil Ngagel maupun *creative space*.

4.2.2. Analisis Tipologi Sekitar Site



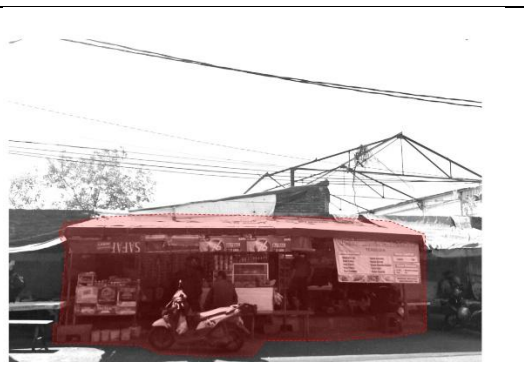
Gambar 4. 9 Analisis tipologi sekitar site
Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Analisis untuk mengetahui tipologi sekitar site.

4.2.3. Analisis Sosial Budaya

Analisis untuk melihat kehidupan sosial ataupun budaya warga sekitar site.

Foto	Keterangan
------	------------

	Pria dengan becaknya dan terdapat warung di ujung jalan
	Warung dengan tenda, khas warung kopi pinggir jalan di Surabaya
	Lapak sederhana dan nenek yang duduk di depannya, terdapat kursi sebagai tempat duduk sebagai tempat cangkruk atau fungsi lain seperti menjemur kerupuk atau yang lain.
	Potret warung kopi khas di mana para pekerja pria sarapan dan menikmati kopi pagi, istirahat siang, pulang kerja sore ataupun ngopi malam hari

	Potret gerobak PKL dan tenda warung kopi
---	---

Tabel 4. 3 Analisis Sosial-Budaya

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.3. Analisis Mikro

Analisis mikro meliputi kondisi eksisting tapak, iklim dan konteks sekitar site sebagai berikut:

4.3.1. Kondisi Tapak



Gambar 4. 10 Site di Ngagel, Wonokromo, Surabaya

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Tapak perancangan *creative space* terletak berada di Jl. Ngagel no.109, Ngagel, Kecamatan Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur. Luasan site 62.200 m²

	REGULASI	PERHITUNGAN
KDB	Maksimal 50%	= 31.100 m ²
KLB	KLB maksimal tanpa kriteria yang diizinkan pada kegiatan tersebut adalah 4 poin.	= 124.400 m ²
KDH	Minimal 10%	= 6.220 m ² (10%)
GSB	Pada jalan dengan lebar sampai dengan 10 m (sepuluh meter), maka garis sempadan muka bangunan sekurang-kurangnya 4 m (empat meter)	= Lebar jalan 9 meter = ketentuan < 9 meter GSB minimal 4 meter GSB = 4 meter

Tabel 4. 4 Regulasi tata bangunan

Sumber: Analisa Penulis.(2026)



Gambar 4. 11 Menunjukkan proporsi antara lahan dengan bangunan eksisting yang masih berdiri

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Kondisi eksisting dapat dilihat pada gambar dari total 62.000 m² hanya menyisahkan 2 bangunan eksisting, satu merupakan bangunan asli era N.V Braat.

4.3.2. Analisis Matahari



Gambar 4. 12 Analisis matahari

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Analisis matahari menunjukan azimuth yang tertera pada diagram.

Konsep

Dari hasil analisis untuk merespon matahari sebagai berikut:

- 1) Memberikan vegetasi pohon dengan kriteria bentuk yang tinggi sebagai elemen peneduh pada kawasa
- 2) Memberi fitur shading pada bangunan atau memutar orientasi muka bangunan agar tidak menghadap frontal matahari terutama pada sisi barat.

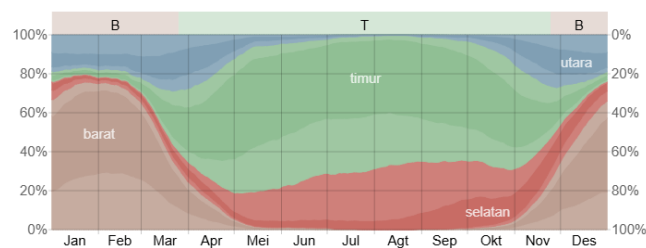
4.3.3. Analisis Angin



Gambar 4. 13 Analisis angin

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Analisis angin berdasarkan data menunjukkan arah angin bulan Maret – November bertiup dari timur selama 8 bulan, sedangkan pada bulan November – Maret bertiup dari arah barat selama 4 bulan



Gambar 4. 14: data arah angin

sumber: Wheatherspark.com (ND)

Konsep

Dari hasil analisis untuk merespon arah angin sebagai berikut:

1. Permainan ruang *solid-void* sebagai tunnel alami angin
2. Penempatan beberapa vegetasi di beberapa titik tertentu sebagai pemecah angin untuk mengurangi efek ketidaknyamanan

4.3.4. Analisis View

Analisis view untuk menentukan *view from site* orientasi bangunan dan *view to site* menganalisa hubungan interaksi secara tidak langsung pengguna kereta apa ketika melintas. View tapak menyulurh ke 4 sisi, utara menghadap Jl.Kali Bokor I, sisi barat menghadap jalan dan Kali Mas, sisi timur menghadap rel kereta api, dan sisi selatan menghadap Jl. Kali



Gambar 4. 15 Analisis View

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Konsep

Dari hasil analisi maka konsep perancangan adalah sebagai berikut :

- 3) Orientasi bangunan utama difokuskan pada sisi barat dimana bangunan eksisting menghadap Kali Mas
- 4) Untuk merespon sisi timur menempatkan beberapa “*follie*” dengan warna kontras untuk menciptakan interaksi antara penumpang kereta dengan bangunan dan menciptakan intraksi bagi pengguna bangunan dengan view kereta lewat.
- 5) Sisi utara lebih berfokus pada “*view to site*” sebagai katalisator yang inklusif untuk pengguna warga kampung.
- 6) Sisi selatan lebih berfokus pada “*view to site*” sebagai penghubung untuk menarik pengunjung dari stasiun Ngagel

4.3.5. Analisis Kebisingan



Gambar 4. 16 Analisis kebisingan

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Analisis kebisingan area terbising berada di sisi timur karena berdekatan dengan pelintasan kereta api, area bising berikutnya di sisi barat karena berada pada Jl. Ngagel, sedangkan sisi utara cenderung tidak terlalu bising, dan sisi selatan merupakan sisi paling tenang karena intensitas lalu lintas cenderung sepi.

Dari hasil analisis maka konsep perancangan adalah sebagai berikut :

- 1) Sisi Timur memberikan buffer tanaman perdu dan pohon dengan ketinggian 1.5-2 meter untuk meredam bising
- 2) Bangunan *folie* lantai 2 yang berdekatan dengan sumber bising diberi perlakuan khusus agar ruang lebih kedap suara dari luar
- 3) Sisi utara dan barat memberikan vegetasi perdu untuk meredam kebisingan

4.3.6. Analisis Konteks Histori

4.3.6.1. Analisis Titik Koordinat Pengeboman Tahun 1944



Gambar 4. 17 Analisis titik koordinat pengeboman

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Analisis dilakukan dengan *superimpose* foto site dengan dokumen koordinat yang di gunakan sekutu untuk mengebom kawasan N.V Braat pada saat oprasi Transom tahun 1944.



Gambar 4. 18 Superimpose foto site dengan dokumen titik pengeboman

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Dari hasil analisis maka konsep perancangan adalah sebagai berikut :

- 1) Titik tersebut digunakan sebagai respon konteks dan landasan awal untuk menentukan grid sebagai titik penempatan *follie*.

- 2) Titik tersebut juga direspon sebagai cekungan void, secara fungsi sebagai ruang kontemplasi atau refleksi.
- 3) Respon sebagai cekungan kontemplasi juga merupakan konsep penanda *event* (peristiwa).

4.3.6.2. Analisis Jejak Pondasi Bangunan Lama

Analisis dilakukan dengan *superimpose* foto site dengan dokumen foto udara kawasan N.V Braat yang bersumber dari buku Niew Surabaya halaman 241.



Gambar 4. 19 Superimpose dan tracing jejak pondasi lama dengan refrensi foto sekitra tahun 1931

Sumber: Analisis Penulis.(2026)



Gambar 4. 20 Hasil superimpose dan tracing sebagai acuan jejak pondasi lama

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Dari hasil analisis maka konsep perancangan adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil *superimpose* menjadi respon konteks histori sebagai “ghost trace” yang merupakan layer tambahan pada metode *superimposition* disamping 3 layer *point*, *lines*, dan *surface*.
- 2) Layer ini nantinya merupakan layer dasar yang tidak bisa diintervensi oleh 3 layer lainnya, kecuali layer pengemboman.
- 3) Bagian dari parameter bangunan lama bisa hilang atau terputus bila bersinggungan dengan titik koordinat pengemboman.

4.4. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

4.4.1. Identifikasi Fungsi dan Pengguna

Pengguna *creative space* secara garis besar dibagi menjadi beberapa kategori utama yaitu produksi, presentasi, penjualan, pengunjung dan pengelola. Hal tersebut termuat pada identifikasi pada tabel berikut

KLASIFIKASI	AKTIVITAS	PENGGUNA
PRODUKSI	PRODUKSI MELIPUTI MEMBUAT KARYA MELIPUTI KARYA SENI RUPA, SENI MUSIK, VIDEO DIGITAL, PODCAST, DESIGN MAUPUN KRIYA	SENIMAN PERUPA
		PEMATUNG
		DESAINER FASHION
		KRIYA
		WOOD WORK
		METAL WORK
		JAWELLARY (PENGERAJIN PERHIASAN)
		KOMPOSER MUSIK
		CREATOR PODCAST
		FOTOGRAFER
		FILM MAKER
PRESENTASI	MELIPUTI PAMERAN KARYA, KONSER, TALKSHOW, WORKSHOP, FASHION SHOW, DAN KEGIATAN YANG LAINYA YANG BERKAITAN DENGAN PRESENTASI KARYA	SENIMAN PERUPA
		PEMATUNG
		MUSISI
		ARSITEK
		DESAINER GRAFIS
		DESAINER INTERIOR

		DESAINER FASHION
		KRIYA
		WOOD WORK
		METAL WORK
		JAWELLARY (PENGERAJIN PERHIASAN)
		FOTOGRAFER
BEKERJA KANTORAN	BEKERJA 8-5 DALAM SEHARI KADANG BISA LEMBUR, BERSIFAT KANTOR BISNIS UNTUK OPRASIONAL MANANGEMENT	START UP
		PENULIS
		KANTOR BISNIS
		ARSITEK
		DESAINER INTERIOR
		DESAINER GRAFIS
PERTEMUAN / RAPAT	KEGIATAN PERTEMUAN FORMAL DAN INFORMAL SEPerti WORKSHOP, TALKSHOW, DISKUSI, RAPAT BISNIS	PEMBISNIS
		INVESTOR
		START UP
		SENIMAN PERUPA
		PEMATUNG
		DESAINER FASHION
		KRIYA
		WOOD WORK
		METAL WORK
		JAWELLARY (PENGERAJIN PERHIASAN)
		KOMPOSER MUSIK
		CREATOR PODCAST
		FOTOGRAFER
		FILM MAKER
		ARSITEK
		DESAINER INTERIOR
		DESAINER GRAFIS
PENJUALAN	KEGIATAN TRANSAKSI PENJUALAN PRODUK DAN F&B DIMANA BRAND ATAU TENANT TERKURASI OLEH MANAGEMENT CREATIVE SPACE	KRIYA
		WOOD WORK
		METAL WORK
		JAWELLARY (PENGERAJIN PERHIASAN)
		DESAINER FASHION
		BRAND FASHION
		BRAND F&B
		PKL
		COFFE SHOP
		PENJUAL BUKU
KUNJUNGAN	MELIPUTI AKTIVITAS KUNJUNGAN DARI YANG SEKEDAR BERSANTAI, MENGIKUTI	ANAK-ANAK WARGA SEKITAR (5-10 TAHUN)
		REMAJA WARGA SEKITAR (10-18 TAHUN)
		IBU-IBU (WARGA SEKITAR)

OPRASIONAL	KEGIATAN / EVENT, ATAU TRANSAKSI JUAL-BELI PRODUK	BAPAK-BAPAK (WARGA SEKITAR)
		REMAJA UMUM (10-18 TAHUN)
		DEWASA UMUM (18 +)
	MENJALANKAN OPRASIONAL CREATIVE SPACE MULAI DARI MENGATUR JALANYA MANAGEMENT, KURASI PROGRAM DAN TENANT, MARKETING, PERAWATAN ASSET, PENGATURAN LOGISTIK DAN KEGIATAN YANG BERSANGKUTAN DENGAN KELANGSUNGAN OPRASIONAL TEMPAT	DIREKTUR
		MANAGER
		ADMIN
		FINANCE
		KURATOR PROGRAM
		TIM IT
		RESEPSIONIS / INFORMASI
		SECURITY
		CLEANING SERVIS
		TEKNISI MEP
		TUKANG KEBUN
		SUPIR LOGISTIK
		PETUGAS SAMPAH

Tabel 4. 5 Identifikasi Fungsi dan Pengguna

Sumber: Analisis Penulis. (2026)

4.4.2. Identifikasi Pengguna dan Pola Aktivitas

Creative space sebagai tempat berkarya, berkumpul dan berkolaborasi tentu memiliki waktu yang hampir produktif dalam 24 jam tiap hari. Tiap sesi waktu terdapat aktivitas dan pengguna yang diidentifikasi untuk mengetahui sasaran dari program pengguna yang tertera pada tabel berikut:

IDENTIFIKASI PENGGUNA DENGAN WAKTU OPRASIONAL					
KELOMPOK PENGGUNA	KATEGORI	PENGGUNA	IDENTIFIKASI PENGGUNA DENGAN WAKTU OPRASIONAL	WAKTU (JAM / MINGGU)	SESI
Penyewa/Pengguna Tetap	Creative Studio	Seniman perupa	Tempat bekerja rapih kadan sedikit	24 / 7	PAGI-SIANG SIANG-SORE
		Kriya			

		Fashion Designer	berantakan, bekerja 8-12 jam atau kadang bisa 24 jam		SORE-MALAM
		Pematung			MALAM-PAGI
	Meet Maker Space	Pengerajin	Tempat produksi dan penjualan dalam satu tempat untuk menampilkan proses produksi kepada pelanggan atau pengunjung, biasa pengerajin seperti kriya atau perhiasan	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM MALAM-PAGI
	Workshop Space	Wood Work	Pekerjaan cenderung berantakan dan berisik dengan barang kerajinan skala kecil, kadang sesekali untuk workshop dengan peserta atau perbincangan dan diskusi terkait karya	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM MALAM-PAGI
		Metal Work			
		Pematung			
		Jawellery (Pengerajin Perhiasan)			
	Digital Media Lab	Fotografer	Bekerja dengan minim gangguan suara dari luar, ruang cenderung tertutup untuk kontrol cahaya dan suara	24/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM MALAM-PAGI
		Film and Visual Maker			
		Tim Podcast			
		Composer			
	Creative Office	Penulis	Kantor kecil - sedang dengan ukuran 15 - 20 m2, bisa untuk	24/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM MALAM-PAGI
		Small Start up			
		Small busines			
		Arsitek			

		Desainer interior	kontor privat atau co-working space tergantung si penyewa		
		Desainer grafis			
		Desainer produk			
	FnB Terkurasi	Coffe shop	Brand makanan dan minuman dengan yang masuk terkurasi oleh management, khusus brand lokal dengan value unik sebagai tempat untuk merk lokal berkembang	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM
		Tenant makanan			
		Tenant minuman			
	Tenant Terkurasi	Brand fashion	Brand fashion atau kerajinan lain dengan yang masuk terkurasi oleh management, khusus brand lokal dengan value unik sebagai tempat untuk merk lokal berkembang	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM
		Brand pernik			
		Kerajinan			
	Penyewa/Pengguna Temporer	Seniman	Bersifat temporer berdasarkan event yang di selenggarakan, bisa 3 hari, 1 minggu atau beberapa bulan tergantung penyewa. Perlu pencahayaan yang baik dan ruang yang fleksibel untuk	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM
		Pematurung			
		Fotografer			
		Desainer produk			
		Desainer Interior			
		Arsitek			
		Desainer Grafis			

			memamerkan karya		
	PKL Dock Station / Market	PKL	Hanya pada waktu tertentu pagi, siang dan sore. Satu tempat bisa berbeda PKL dalam 3 waktu berbeda, biasa membawa gerobak sendiri untuk berjualan	5/7	PAGI,SIANG DAN SORE
	Meeting Space	Start up Pembisnis Desainer	Untuk rapat bisnis, startup atau dengan klien. Perlu termal ruang yang nyaman	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM
	Indoor Multipropose	Musisi Penari Desainer Fashion Penjual buku Workshop	Bersifat temoprer berdasarkan event yang di selenggarakan, bisa 3 hari, 1 minggu atau beberapa bulan tergantung penyewa. Perlu pencahayaan yang baik dan ruang yang fleksibel untuk memamerkan karya, workshop, bazar atau festival. Terdapat 2 alternatif yakni indoor dan outdoor tergantung kebutuhan.	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM
	Outdoor Multipropose	Musisi konser Warga Pengunjung Seniman		24/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM MALAM-PAGI

Pengunjung	Warga Sekitar	Anak Kecil (5-10 Tahun)	Pengunjung warga sekitar bisa bersifat spontan dengan kegiatan seperti jalan pagi, atau sekedar nyore dengan melihat kereta, anak kecil bermain sepak bola.	18/7	PAGI-SIANG
		Remaja (10-18 Tahun)			SIANG-SORE
		Orang Dewasa			SORE-MALAM
		Ibu-ibu			
	Umum	Pengunjung pameran	Bersifat kunjungan yang direncanakan untuk agenda tertentu, menghabiskan waktu untuk event yang diselenggarakan, atau juga berkuliner, berkencan dan membeli sesuatu	18/7	PAGI-SIANG
		Pengunjung konser			SIANG-SORE
		pengunjung Fashion Show			SORE-MALAM
		Pengunjung tenant dan PKL			
		Siswa			
		Mahasiswa			
Pengelola dan logistik	Management	Direktur / Manager	Standby pada jam oprasional beberapa bagian di waktu pagi hingga jam 10 malam, beberapa bagian 24 jam dengan sistem shift	24/7	PAGI-SIANG
		Admin			SIANG-SORE
		Finance			SORE-MALAM
		Kurator Program			MALAM-PAGI
		Tim IT			
		Resepsionis / Informasi			
		Security			
	Servis	Cleaning Servis	Oprasional 24 Jam dengan sistem shift, stand by untuk pembersihan berkala dan perbaikan, kecuali gardener yang beroperasi	24/7	PAGI-SIANG
		Teknisi MEP			SIANG-SORE
		Tukang Kebun			SORE-MALAM

			ketika jam tertentu		
	Logistik	Supir logistik	Mobilitas dengan kendaraan, untuk supply, perlu tempat khusus untuk drop off, jam oprasional bersifat terjadwal di jam kerja, untuk petugas sampah di jam tertentu yang relatif sepi pengunjung	18/7	PAGI-SIANG SIANG-SORE SORE-MALAM
		Petugas sampah			

Tabel 4. 6 Identifikasi Pengguna dan Pola Aktivitas

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.4.3. Besaran Ruang

Besaran ruang perencanaan *creative space* di bekas pabrik N.V Braat di Ngagel menggunakan beberapa literatur sebagai berikut :

TTS : Time Saver Standart for Building Type

NAD : Neufart Data Arsitek, Ernest Neufart jilid 1 dan 2

CSDG : Creative Space Design Guide

AP : Analisa Pribadi

Perhitungan sirkulasi pada ruangan dan bangunan ditentukan mengacu pada buku Time Saver Standart for Building Types 2nd Edition, dengan perhitungan ditetapkan sebagai berikut

- a) 5-10% : Sirkulasi minimum
- b) 20% : Kebutuhan akan keleluasaan sirkulasi
- c) 30% : Kenyamanan fisik

- d) 40% : Kenyamanan psikologis
- e) 50% : Sirkulasi sesuai dengan spesifik kegiatan
- f) 70-100% : Sirkulasi dengan banyak kegiatan

BESARAN RUANG						
KATEGORI	KEBUTUHAN RUANG	BESARAN RUANG	SUMBER	KAPASITAS	JUMLAH	TOTAL m2
CREATIVE STUDIO	TIPE A (CLEAN STUDIO)	50 m2	CSDG	4 - 6 orang	10	500
	TIPE B (WET STUDIO)	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	10	500
	GENERAL STORAGE	200 m2	CSDG		1	200
	LOADING AREA	15 m2	AP		1	15
	WASTE ROOM (RUANG SAMPAH)	100 m2	CSDG		1	200
TOTAL						1415
MEET THE MAKER	STUDIO + AREA PRODUKSI	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	10	500
	SHOWROOM	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	10	500
	MARKET	9 m2	CSDG	2 - 4 orang	30	270
DIGITAL MEDIA SPACE	FILM DAN VISUAL STUDIO	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	1	50
	FOTOGRAFI STUDIO	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	1	50
	SOUND RECORDING STUDIO	20 m2	CSDG	5 - 6 orang	1	20
	EDITING AND POST PRODUCTION STUDIO	20 m2	CSDG	1 - 4 orang	1	20
	PODCAST STUDIO	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	2	100
						1510
EXHIBITION SPACE	GALLERY INDEPENDENT	1000 m2	CSDG	100 - 200 orang	1	2500
	ART STORAGE	200 m2	AP		1	500
	LOKET	20 m2	AP		1	20
						2420
CREATIVE OFFICE SPACE	PRIVATE OFFICE SPACE	20 m2	CSDG	5 - 6 orang	60	1200
	CO-WORKING OFFICE SPACE	20m2	CSDG	5 - 6 orang	60	1200

						2400
MULTIPURPOSE SPACE	MULTIPORPOSE ROOM	300 m2	CSDG		1	300
	DRASSING ROOM	25 m2	CSDG	5 - 6 orang	1	25
	GREEN ROOM (RUANG TUNGGU)	25 m2	CSDG	5 - 6 orang	1	25
	REHEARSAL SPACE - MUSIK	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	1	50
	REHEARSAL SPACE - TEATER DAN TARI	50 m2	CSDG	5 - 10 orang	1	50
	STORAGE	50 m2	AP		1	50
TOTAL						500
WORKSHOP SPACE	RUANG DESAIN DAN FABRIKASI - WOOD WORK	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	2	100
	RUANG DESAIN DAN FABRIKASI - METAL WORK	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	2	100
	KRIYA KERAMIK	50 m2	CSDG	5 - 6 orang	2	100
	KRIYA PERHIASAN	20 m2	CSDG	5 - 6 orang	2	40
TOTAL						340
TENANT	TENANT FnB	50 m2	CSDG	10 - 15 orang	20	1000
	TENANT FASHION	50 m2	CSDG	10 - 15 orang	20	1000
TOTAL						2000
PENGELOLA	RUANG DIREKTUR	8 m2	NAD	1 orang	1	8
	RUANG MANAGER	16 m2	NAD	2 orang	1	16
	RUANG STAF	120 m2	NAD	10 - 15 orang	1	120
	RUANG FINANCE DAN ADMIIN	48 m2	NAD	4 - 6 orang	1	48
	RUANG KURATOR PROGRAM	48 m2	NAD	4 - 6 orang	1	48
	RUANG IT	48 m2	NAD	4 - 6 orang	1	48
	POS KEAMANAN	6 m2	NAD	2 orang	5	30
SERVIS	RUANG UTILITAS	80 m2	AP		1	80
	RUANG ME	200 m2	AP		1	200
	GUDANG UMUM	200 m2	NAD		1	200
	JANITOR DAN CLEANING SERVIS	4 m2	NAD		6	24

	SISTEM PENGELOLAAN AIR LIMBAH	150 m2	AP		1	150
TOTAL						972
MCK	TOILET PRIA (AREA MULTIPROPOSE)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET WANITA (AREA MULTIPROPOSE)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET PRIA (AREA PRODUKSI)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET WANITA (AREA PRODUKSI)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET PRIA (AREA GALERY)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET WANITA (AREA GALERY)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET PIRA (AREA PRODUKSI)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET WANITA (AREA PRODUKSI)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET PIRA (AREA KANTOR DAN STUDIO)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET WANITA (AREA KANTOR DAN STUDIO)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET PRIA (AREA KAWASAN)	4 m2	NAD	6	1	24
	TOILET WANITA (AREA KAWASAN)	4 m2	NAD	6	1	24
TOTAL						288
TOTAL LUASAN						11.845

Tabel 4. 7 Besaran Ruang

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Perhitungan jumlah parkir mengacu pada “Pedoman Perencanaan dan Pengoprasian Fasilitas Parkir” yang diterbitkan Direktorat Bina Sistem Lalu Lintas Angkutan Kota Direktorat Jenderal Perhubungan Darat tahun 1998 sebagai berikut :

$$\text{Total SRP} = \frac{\text{Luas Lantai Efektif}}{100} \times \text{Koefisien}$$

Keterangan :

SRP = Satuan Ruang Parkir

Luas Lantai Efektif = Diambil dari perhitung besaran ruang bersih

Koefisien = Pusat perdagangan 3,5-7,5
Perkantoran 1,5-3,5

Dikarenakan secara fungsi *creative space* terdapat 2 tipologi sebagai kantor bagi pelaku kreatif dengan waktu singgah 8-12 ja, dan retail, pameran dan *event* kreatif dengan waktu berkunjung yang cenderung singkat dan bergantian maka perhitungan sebagai berikut :

Luas Lantai Efektif = 11.845 m²

Alokasi = 4,902 m² (Perkantoran)
6,943 m² (Perdagangan)

Hasil perhitungan :

Perkantoran dengan koefisien 1,5

Total SRP = 73.53 SRP

Luas lahan parkir = Total SRP x Luasan SRP
= 73.53 x 12.5 m² (Luasan SRP)

Luas lahan parkir = 919,125 m²

Perdagangan dengan koefisien 3,5

Total SRP = 243,005 SRP

$$\begin{aligned}\text{Luas lahan parkir} &= \text{Total SRP} \times \text{Luasan SRP} \\ &= 243,005 \times 12.5 \text{ m}^2 (\text{Luasan SRP})\end{aligned}$$

$$\text{Luas lahan parkir} = 3.037,5625 \text{ m}^2$$

$$\text{Total jumlah SRP} = 316,535 \text{ Mobil}$$

$$\text{Dibulatkan} = 317 \text{ Mobil}$$

$$\text{Total luas SRP} = 3.956,6875 \text{ m}^2$$

$$\text{Dibulatkan} = 3.960 \text{ m}^2$$

	Luas	Sirkulasi	Perhitungan (Luas x Sirkulasi)	Total
Luas Bangunan	11.845 m ²	30 %	11.845 + 3.553,5	15.399 m ²
Luas Lahan Parkir	3.960 m ²	50%	3.960 + 1.980	5.940 m ²
Total Luasan				21.339 m ²

Tabel 4. 8 Total Besaran Ruang

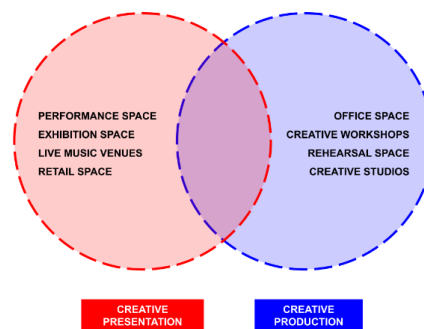
Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.4.4. Program dan Hubungan Ruang

Analisi ini bertujuan untuk mengetahui masing masing program dan keterhubungannya baik ruang produksi, ruang presentasi, pengguna kantor, servis maupu pengelola sebagai

4.4.4.1. Prinsip Program dan Hubungan Ruang

Zonasi dan hubungan ruang mengacu pada panduan “Creative Space Design Buide Part Accessible Version” pada dasar nya memilik 2 fungsi program yang memiliki keterhubungan. Prinsip tersebut dapat diliat pada diagaram prinisp berikut:

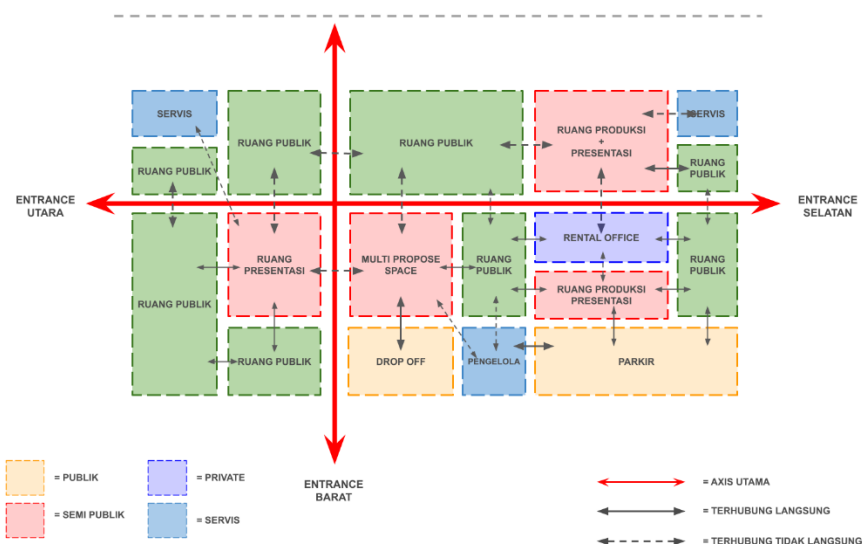


Gambar 4. 21 Diagram prinsip program dan hubungna ruang

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.4.4.2. Program dan Hubungan Ruang Makro Kawasan

Hubungan Ruang Makro

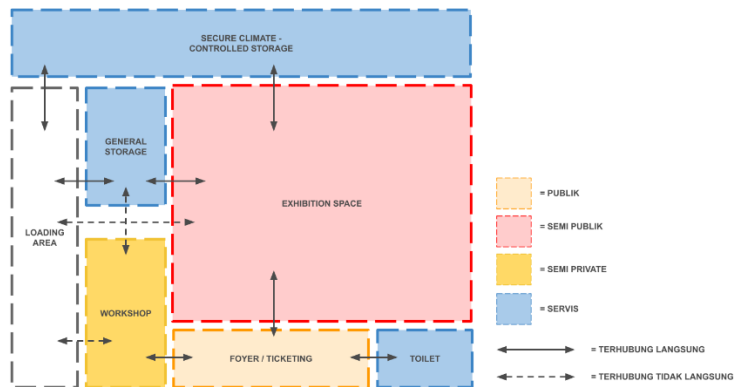


Gambar 4. 22 Hubungan ruang makro

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.4.4.3. Program dan Hubungan Ruang Mikro

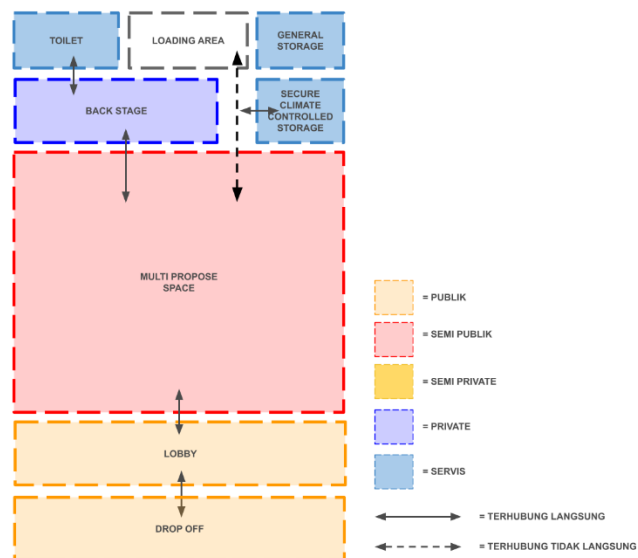
1. Program dan Hubungan Exhibition Space



Gambar 4. 23 Program dan hubungan ruang exhiition space

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

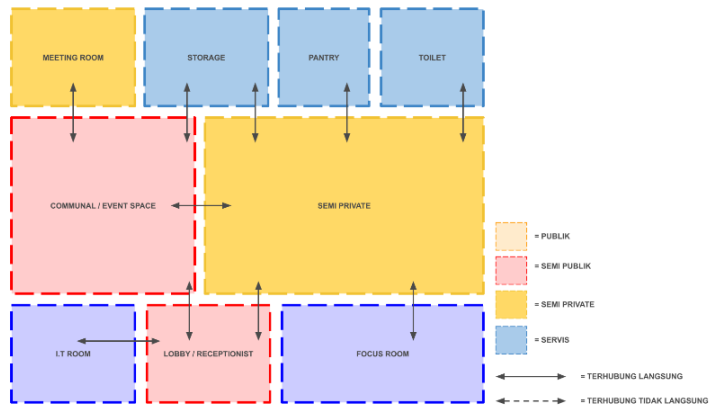
2. Program dan Hubungan Multipropose Space



Gambar 4. 24 Program dan hubungan ruang multipropose space

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

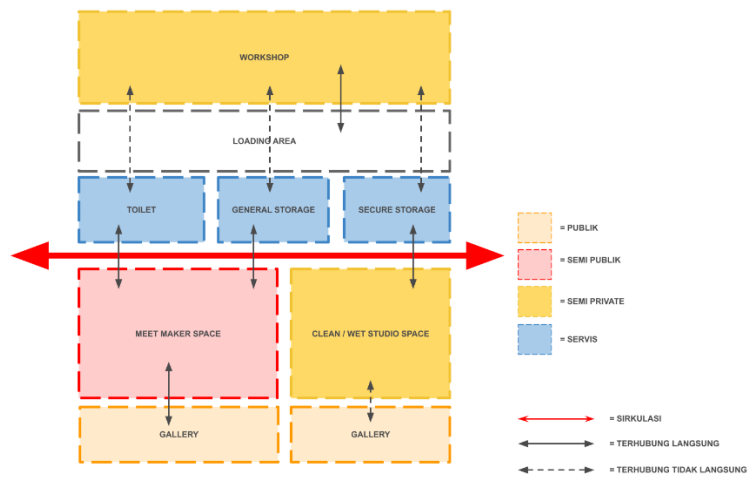
3. Program dan Hubungan Creative Office



Gambar 4. 25 Program dan hubungan ruang creative office

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4. Program dan Hubungan Creative Studio, Meet Makers & Workshop



Gambar 4. 26 Program dan hubungan ruang creative studio, meet makers & workshop

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.4.4.4. Zoning Kawasan

Zoning pada kawasan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 27 Zoning Kawasan

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.5. Analisis Bentuk dan Tata Massa

Analisis bentuk dan tata massa bermula dari penyusunan layer-layer terpisah yang terdiri dari 4 layer, layer 0 merupakan “ghost trace” yang muncul karena konteks site. Layer 2 berupa *point* (titik) yang nantinya menyusun pola grid pada site, *point* tersebut berdiri sebuah bangunan dengan massa kecil bernama *follie*, layer ke-3 berupa *line* yang mendefinisikan *movement* (pergerakan). Layer terakhir berupa *surface* (bidang) yang membentuk *programmatic texture* yang nantinya akan menjadi ruang-ruang outdoor.

4.5.1. Layer 0 Ghost Trace – Bomb Void

Layer ini terdiri dari hasil *superimpose* foto lama untuk mengidentifikasi grid atau parameter dari pondasi lama dan titik

koordinat pengeboman operasi Transom tahun 1944. Layer ini merupakan penanda konteks pada site yang memunculkan karena *event* (peristiwa) historis pada kawasan N.V Braat

4.5.1.1. *Ghost Trace-Parimeter Pondasi Lama*



Gambar 4. 28 Analisis pondasi lama

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Parimeter ini merupakan kunci dari konteks yang tidak bisa diintervensi oleh elemen arsitektural baru. Layer ini nantinya akan memotong layer baru, setiap tumpang tindih pada elemen makan objek lain harus terputus secara bentuk, terpotong, atau membiarkan objek tumpang tindih dengan perlakuan material berbeda pada pertemuan parimeter dengan objek baru agar terbaca perbedaannya.

4.5.1.2. *Ghost Trace*-Titik Koordinat Pengeboman



Gambar 4. 29 Analisis titik pengeboman

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Titik ini merupakan penandaan “*violance*” atau kekerasan pada sebuah *event* (peristiwa) , elemen atau objek yang melewati atau berada di titik ini akan terputus atau hilang. Titik menjadi “*Bomb Void*” berupa cekungan sebagai area untuk berkontemplasi dan refleksi.

4.5.2. Layer 1 *Points* (Titik)

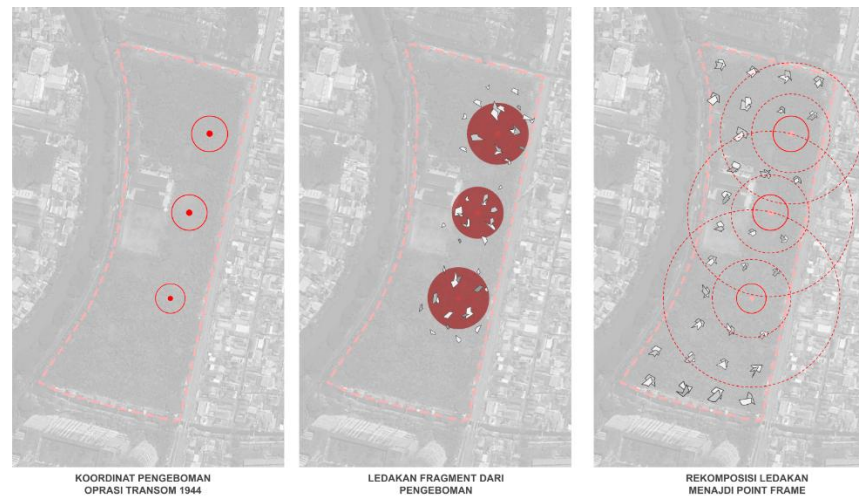


Gambar 4. 30 Sistem *point* pada site

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Layer ini nantinya membentuk grid dimana tiap titik akan diisi oleh massa berukuran 6 x 6 meter dengan istilah "longor" menggantikan kata "*Follie*" untuk aktifitas dan penghubung kawasan. Sistem ini memungkinkan agar kawasan tidak berfokus pada satu titik tertentu sehingga pergerakan bisa merata dan menyebar. Sistem ini menjadi pematik program dan membentuk program baru diantara titik antar grid dimana program tersebut bisa saling mengkontaminasi. Grid walaupun kaku dan bersifat rigid tetapi titik bisa hilang bila bersinggungan dengan layer 0 *bomb void*.

4.5.2.1. Fragmentation

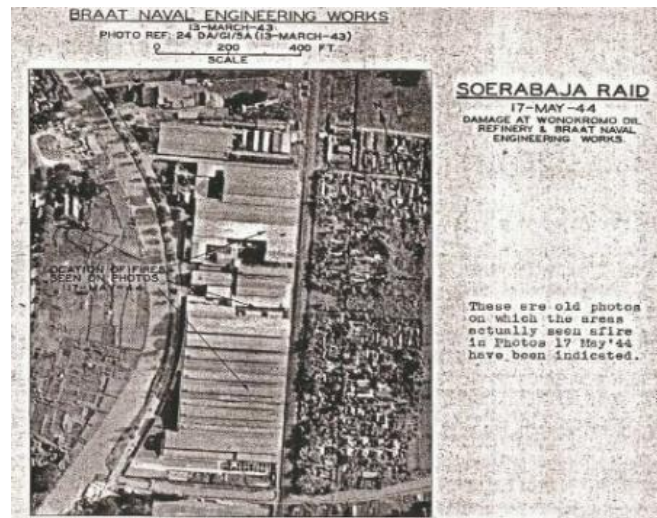


Gambar 4. 31 Fragmentasi dari pengeboman oprasi transom

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Fragmentasi dalam proyek ini dimaknai sebagai proses dekonstruksi fisik dan spasial yang dipicu oleh peristiwa pengeboman Operasi Transom tahun 1944 pada area pabrik N.V. Braat. Potongan-potongan atau fragmen yang tercipta dari ledakan tersebut menginterupsi kekakuan sistem *grid* kolonial, di mana intensitas kehancuran pada struktur Longor ditentukan oleh jarak proksimitas terhadap titik koordinat bom. Fragmen-fragmen ini kemudian disusun kembali menggunakan logika Oplosan untuk mewadahi energi Nguamuk Arek Suroboyo, mengubah sisa-sisa trauma sejarah menjadi elemen arsitektural yang subversif dan lepas dari kendali keteraturan industri Belanda.

- ***Bomb Incident***

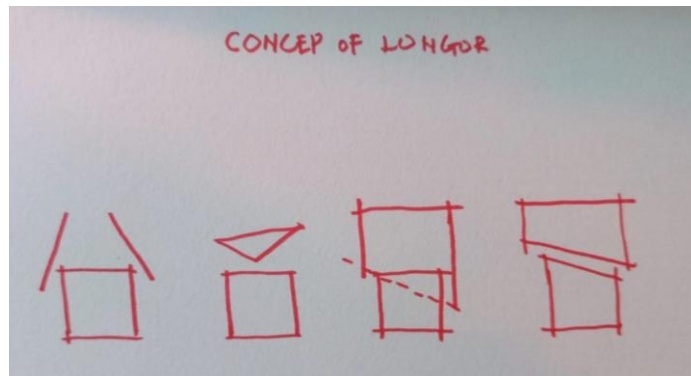


Gambar 4. 32 Dokumen menunjukkan titik pengeboman oprasi transom 1944

Sumber: Surabayastory.com(2026)

Dari peristiwa pengeboman oprasi transom tahun 1944 menjadi dasar terbentuk fragmen (potongan-potongan) yang kemudian disusun kembali membentuk *longor* (pengganti istilah *folie*). Titik-titik pengeboman ini menginterupsi kekakuan sistem *grid* pada sistem *point*, di mana koordinat yang berada dalam radius ledakan mengalami dekonstruksi total hingga menghilang. Kondisi ini menghasilkan anomali pada struktur "Longor", di mana tingkat deformasi dan intensitas fragmennya ditentukan oleh proksimitas (jarak) terhadap pusat ledakan. Semakin dekat sebuah fragmen dengan koordinat bom, maka susunan strukturnya akan semakin terdisintegrasi dan kehilangan keutuhan bentuk; sebaliknya, fragmen yang menjauh dari titik ledakan cenderung mempertahankan integritas struktural dengan jejak kerusakan yang minimal.

4.5.2.2. *Concept of Longor*



Gambar 4. 33 sketsa konsep longor

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Konsep Longor dengan modul inti 6 x 6 meter dengan jarak antara *longor* 40 x 40 meter merupakan transformasi dari “*Concept of Follie*” dari pemikiran Bernard Tschumi. Kata *longor* sendiri merupakan diksi bahasa Jawa yang digunakan arek Suroboyo-an berarti “kebodoh yang murni” atau perilaku “kegilaan yang tidak terduga”. Kata *longor* sendiri sebagai tindakan yang “*sebrono* dan *ngaco*” menjadi upaya membenturkan pemikiran barat maupun perilaku feodalisme dalam manifesto arsitektur dan konteks lokal yang selama ini tergerus oleh gerakan dan bentuk arsitektur barat serta politik yang masif yang menyebabkan terputusnya hubungan dengan konteks masa lalu serta menurunnya kemampuan kausalitas (hubungan sebab-akibat yang kompleks) dalam praktik dan kerja arsitektur dan kebudayaan. “*Concept of Longor*” tersusun dari “*Nguamuk*” terjemahan dari “*madness*”

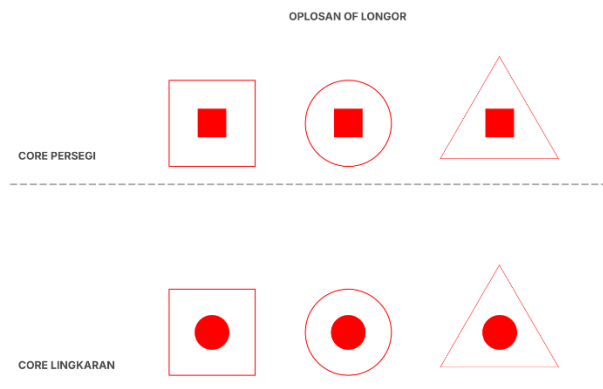
kedalam bahasa Jawa Suroboyo-an dan “oplosan” sebagai kanta pengganti “*combinative*”

Nguamuk

Ngamuk menggantikan kata “*madness*” adalah motor utama “Concept of Longor”, sebuah reaksi emosional dan fisik terhadap kembalinya dominasi Belanda di Surabaya. Ia merepresentasikan transisi dari 'fragmen trauma' akibat bom Transom menjadi 'fragmen perlawanan' arsitektural, di mana ketidak jelasan fungsi dan kesembronoan struktur digunakan untuk memecah kendali bentuk dan estetika kolonial di atas site N.V. Braat."

Oplosan

Sebagai pengganti logika *combinative*, Oplosan merepresentasikan cara kerja tangan Arek Suroboyo yang taktis dan disruptif dalam mensabotase keteraturan industri Belanda. Istilah ini merujuk pada hibriditas yang 'ngawur' namun bertenaga, di mana elemen arsitektural tidak lagi tunduk pada satu hierarki tunggal, melainkan saling bertabrakan untuk menghasilkan identitas ruang yang baru dan merdeka."



Gambar 4. 34 Diagram oplosan pembentuk longor

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.5.3. Layer 2 *Lines* (Garis)



Gambar 4. 35 Sistem garis

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Layer ini sebagai penghubung vektor (perpindahan) manusia, garis garis ini mendefinisikan *movement* yang memudahkan setiap pergerakan manusia. Komponen garis terdiri dari:

1. Galleries – Axis utama vertikal dan horizontal
2. Crossing – Garis diagonal sebagai akses masuk warga kampung dari Jl. Kali Bokor I
3. Cinegram – Jalur alternatif mengitari kawasan

4.5.3.1. Galleries

Galleries axis utama kawasan, bagian melintang merupakan entrance utama dari barat – timur dan bagian memanjang dari sisi utara – selatan membelah kawasan sebagai entrance skunder, sisi utara entrance dari jl. Kalo Bokor I dan selatan jl. Kali Bokor Selatan.



Gambar 4. 36 Garis axis utama

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.5.3.2. Crossing

Garis diagonal yang memotong kawasan, pada sisi utara menjadi akses masuk langsung untuk warga melalui jl. Kali Bokor I.



Gambar 4. 37 Garis diagonal memotong site

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.5.3.3. Cinegram

Cinegram dalam proyek ini diwujudkan sebagai urutan fragmen spasial yang disusun layaknya *storyboard* film untuk merekam transisi sejarah N.V. Braat, mulai dari masa kejayaan industri kolonial hingga peristiwa destruksi pasca-bom Transom. Melalui superimposisi sistem *point*, *lines*, dan *surface*, Cinegram menciptakan narasi ruang yang tidak linier, di mana setiap potongan massa dan jalur sirkulasi bertindak sebagai bingkai peristiwa yang memaksa pengguna mengalami kembali memori kolektif Surabaya secara fragmen demi fragmen.

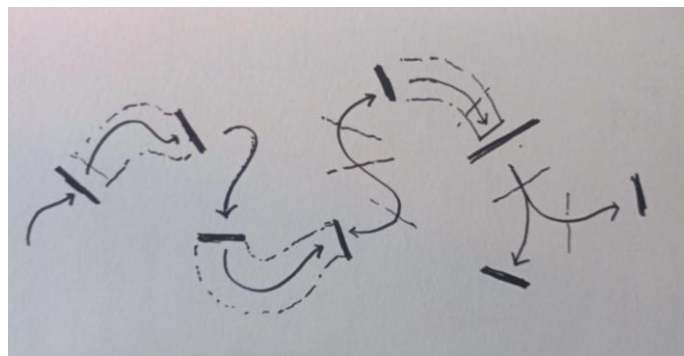


Gambar 4. 38 Garis Cinegram

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

1. *Cinematic Promenade*

Cinematic Promenade adalah kepingan-kepingan klip video (adegan), pada kawasan N.V. Braat diwujudkan sebagai jalur pergerakan naratif yang membimbing pengguna melintasi rangkaian 'fragmen peristiwa' pasca-pengeboman 1944. Layaknya sebuah *tracking shot* dalam film, promenade ini tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi statis, melainkan sebagai rangkaian bingkai visual (*frames*) yang secara ritmis mempertemukan pengguna dengan trauma Ghost Trace dan gairah Nguamuk melalui perspektif yang terus berubah. Setiap langkah di atas Programmatic Texture menjadi pengalaman sinematik yang mengungkap kontras antara rigiditas struktur baja Belanda dan kebebasan intervensi kayu Glulam, memaksa pengguna untuk 'membaca' sejarah Surabaya melalui pengalaman spasial yang dinamis.



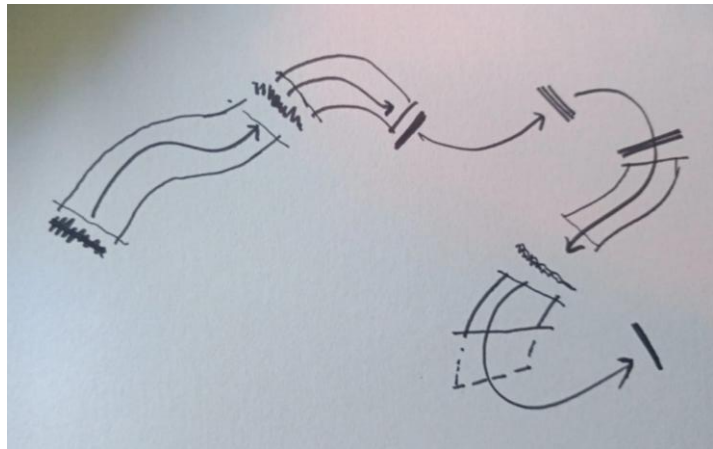
Gambar 4. 39 sketsa alur cinematic promenade

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

2. *Montage*

Montage dalam proyek ini bertindak sebagai “editor” spasial yang menyatukan potongan-

potongan Cinematic Promenade melalui teknik transisi yang diskontinu. Layaknya sebuah *jump cut* dalam film, Montage menciptakan perpindahan adegan yang tiba-tiba—misalnya, perpindahan drastis dari ruang produksi industri yang gelap dan masif langsung menuju ruang kreatif yang terang dan terbuka—tanpa adanya jembatan visual yang halus. Teknik ini sengaja menghindari harmoni untuk menciptakan efek kejutan (*shock effect*), di mana setiap transisi antar-ruang dirancang sebagai benturan material Oplosan yang memaksa pengguna merasakan fragmentasi sejarah Surabaya secara intens.



Gambar 4. 40 Sketsa transisi montage pada squance cinegram

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

4.5.4. Layer 3 *Surface* (Bidang)



Gambar 4. 41 Sistem bidang (*Surface*)

Sumber: Analisis Penulis.(2026)

Surface sebagai *programmatic texture* terbentuk karena tumpang tindih lapisan dari point, line, dan layer 0. Ini menjadi wadah dan terbentuknya program dan ruang baru dari tabrakan yang terjadi dari masing masing layer sebelumnya. Tabrak tersebut akan membentuk bidang datar maupun tiga dimensi sebagai massa bangunan yang bisa jadi terpotong, tembus, teriris atau hilang sebagian karena layer sebelumnya.

4.5.4.1. *Programmatic Texture*

Programmatic Texture diwujudkan sebagai ruang yang “ndak nggenah” secara fungsi tunggal, mencerminkan sifat *Longor* yang menolak standarisasi ruang Barat yang formal dan kaku. Dengan memanfaatkan tekstur permukaan yang beragam seperti pelat besi bekas, susunan bata, dan material organik sistem *surface* ini menciptakan kondisi

disprogramming di mana aktivitas kreatif dan kegiatan informal warga dapat bercampur secara spontan, mengubah area N.V. Braat menjadi sebuah *social condenser* yang egaliter khas budaya Arek.

1. ***Programmatic Indeterminacy***

Sistem *surface* pada eks-pabrik N.V. Braat dirancang melalui prinsip Programmatic Indeterminacy, yakni sebuah ketidakpastian fungsi yang sengaja diciptakan untuk merespons fragmen sejarah yang traumatis. Sifat 'ndak nggenah' ini membentuk Programmatic Texture sebagai medan aktivitas cair yang menyatukan memori industri dan ruang kreatif. Tekstur permukaan ini menawarkan Programmatic Freedom bagi Arek Suroboyo untuk mengokupasi ruang secara bebas, yang pada akhirnya memicu kondisi Disprogramming sebuah titik di mana logika fungsi pabrik kolonial yang kaku sepenuhnya dipatahkan oleh peristiwa-peristiwa baru yang spontan dan tak terduga.

2. ***Programmatic Freedom***

Programmatic Freedom adalah hak okupasi ruang secara mutlak bagi pengguna yang lahir dari kondisi ketidakpastian fungsi (*Programmatic Indeterminacy*) pada permukaan tapak N.V. Braat. Kebebasan ini merupakan bentuk kedaulatan Arek Suroboyo dalam menentukan aktivitasnya sendiri baik untuk bekerja, berkreasi, maupun sekadar *cangkruk* sehingga secara radikal membebaskan

ruang dari jerat kendali fungsi industri kolonial Belanda yang kaku.

3. *Disprogramming*

Disprogramming pada eks-pabrik N.V. Braat diwujudkan sebagai strategi sabotase terhadap sisa tipologi arsitektur industri kolonial yang kaku dengan cara membenturkan dua atau lebih program ruang yang kontradiktif secara hierarki maupun fungsi. Melalui energi Nguamuk yang terakomodasi dalam Programmatic Freedom, logika keteraturan pabrik Belanda sengaja dikacaukan melalui metode Oplosan, di mana aktivitas kreatif yang spontan dipaksa bersinggungan langsung dengan residu ruang produksi masa lalu. Hasilnya adalah sebuah kondisi 'kebodohan murni' atau Longor yang secara radikal memutuskan hubungan antara bentuk bangunan lama dengan fungsi aslinya, sehingga menciptakan sebuah *social condenser* baru yang dinamis, egaliter, dan lepas dari kendali spasial masa lalu.

4.5.4.2. *Violance*

Kekerasan (*violance*) dari peristiwa pengeboman operasi transom tahun 1944 menyisahkan kehancuran pada masa perang. Dari peristiwa (*event*) tersebut membentuk bomb void dalam sistem surface dan menghilangkan *longor* yang berada berdekatan / tepat di posisi titik tersebut sebagai penanda *event*.

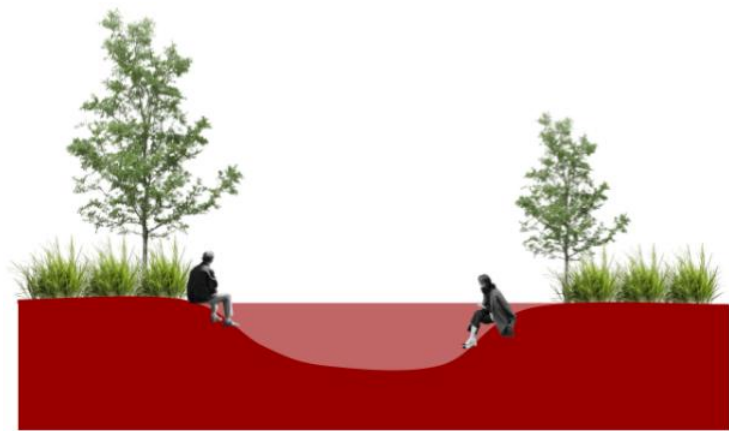


Gambar 4. 42 Diagram violence

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

- **Bomb Void**

Terbentuknya bomb void menjadi area khusus dalam sistem *surface (bidang)*, ruang yang menjorok kedalam menjadi tempat kontemplasi atau beridam sejenak. Ini merupakan statement tentang peristiwa dalam arsitektur.



BOMB VOID

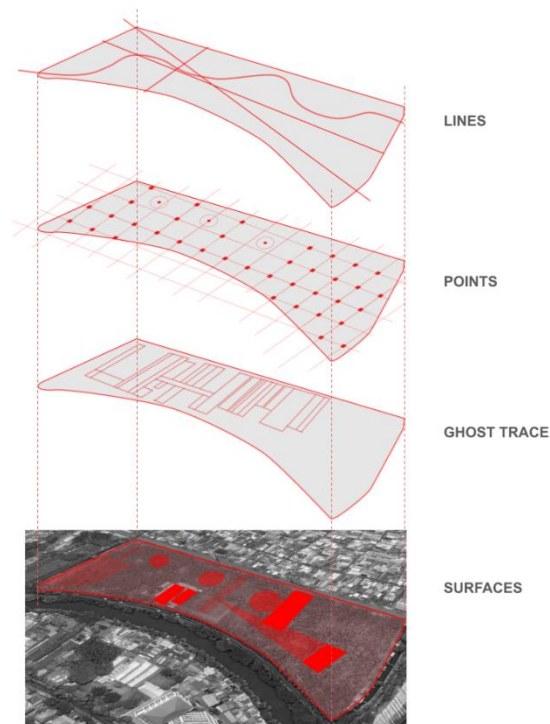
Menghasilkan cekungan sebagai tempat kontemplasi bagi pengunjung atau pengguna creative space

Gambar 4. 43 Diagram bomb void

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

4.5.5. Superimposition Sistem Point, Lines, Surface dan Ghost Trace

Superimposisi dalam proyek ini dilakukan dengan menumpuk empat lapisan sistem spasial secara sekaligus—Point (Longor Points), Lines, Surface, dan Ghost Trace—untuk menciptakan benturan naratif dan fisik di atas tapak eks-pabrik N.V. Braat. Melalui metode ini, jejak memori kolonial dan trauma pengeboman yang tercatat dalam Ghost Trace diinterupsi oleh titik-titik Longor yang 'ngacok' serta alur Lines yang provokatif, sementara Surface bertindak sebagai medan pengikat yang memfasilitasi kebebasan aktivitas pengguna. Strategi ini secara sengaja meniadakan hierarki tunggal dan keharmonisan bentuk, sehingga menghasilkan ruang dekonstruktif yang merayakan energi Nguamuk dan memutus dominasi keteraturan arsitektur Barat di Surabaya.



Gambar 4. 44 Superimposition ke 4 sistem

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

Point (Longor Points):

Bertindak sebagai titik-titik intensitas atau 'kebodohan murni' yang muncul dari distorsi koordinat akibat pengeboman Operasi Transom.

Lines:

Merupakan jalur sirkulasi atau pergerakan yang tidak lagi linier dan kaku, melainkan mengikuti ritme peristiwa yang dinamis.

Surface:

Lapisan permukaan yang memiliki sifat Programmatic Indeterminacy, menyediakan tekstur bagi terjadinya Programmatic Freedom dan Disprogramming.

Ghost Trace:

Lapisan data historis (bekas pondasi, titik bom, dan struktur lama) yang menjadi jangkar memori bagi intervensi arsitektur baru yang bersifat Oplosan.



4.6. Analisis Struktur, Material dan Teknologi

4.6.1. Analisis Struktur

Penggunaan struktur pada *creative space* di bagi menjadi 2 yaitu struktur lama dan struktur baru, dari hasil analisis didapatkan struktur lama dari hasil temuan yang dipertahankan dan intervensi struktur baru sebagai pembeda antara yang lama dan yang baru.

4.6.1.1. Analisis Struktur Lama

Hasil dari analisis struktur eksisitin terbagi menjadi 2 kategori berdasarkan hasil temuan, temuan pertama struktur asli N.V Braat dengan metode konstruksi basah menggunakan beton dan bata sebagai struktur, temuan kedua merupakan struktur dengan metode konstruksi kering menggunakan baja yang teridentifikasi merupakan struktur tambahan pada masa PN Barata atau sekarang PT. Barata. Analisis struktur lama yang dipertahankan sebagai berikut :



Gambar 4. 45 Keyplan analisis fragment sekitar site

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

ANALISIS STRUKTUR EKSISTING		
FOTO	KODE	KETERANGAN
	 Dipertahankan	- Kategori konstruksi basah (beton dan bata) - Bangunan eksisting N.V Braat dipertahankan sebagai inti dan nyawa kawasan

	 Dipertahankan	• Kategori Konstruksi kering (baja) • Meskipun bukan struktur lama N.V Braat tetap dipertahankan dengan intervensi arsitektur yang selaras dengan bangunan eksisting disebelahnya
	 Dipertahankan	Bentuk dan struktur dipertahankan untuk menunjukan karakter interior bangunan
	 Dipertahankan  Menghilangkan elemen tambahan	Struktur dinding dipertahankan dengan menghilangkan elemen tambahan yang menutup bukaan eksisting
	 Dipertahankan	Elemen dipertahankan dengan intervensi perkuatan dan bentuk baru.
	 Dipertahankan	Dinding dipertahankan sebagai batas antara site dengan rel kereta api

				
--	---	--	--	--

Tabel 4. 9 Analisis fragment sekitar site

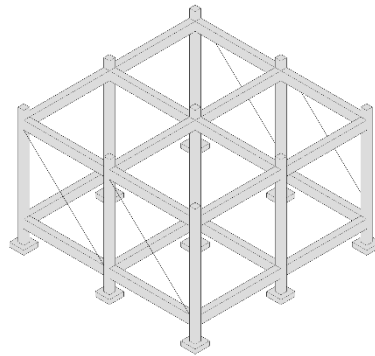
Sumber: Analisa Penulis.(2026)

4.6.1.2. Analisis Struktur Baru

Pada struktur baru menggunakan sistem struktur rangka dengan metode konstruksi kering, dimana struktur fabrikasi dilakukan di workshop dan melakukan perakitan struktur pada saat konsturksi di lapangan. Adapun beberapa tujuan penggunaan sistem struktur tersebut sebagai berikut:

1. Agar waktu konstruksi di lapangan bisa lebih cepat.
2. Meminimalisir sisa konstruksi seperti bekesting dan sisa bahan proyek.
3. Sistem rangka memungkinkan untuk eksplorasi modul dari matrial agar penggunaan bahan efisien dan meminimlisir bahan sisa.

Prinsip struktur rangka terdiri dari komponen utama kolom dan balok seperti pada ilustrasi berikut:



Gambar 4. 46 Axonometri sistem struktur rangka

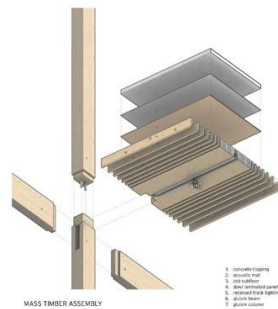
Sumber: Analisa Penulis.(2026)

4.6.2. Analisis Material dan Teknologi

Analisis material hybrid antara besi dan kayu dengan teknologi glulam (Glue Laminated Timber) sebagai material struktur.

4.6.2.1. Analisis Material Kayu dengan Teknologi Glulam

Glulam (Glue Laminated Timber) merupakan material struktural yang diproduksi melalui segmen-segmen kayu yang di satukan menggunakan perekat seperti resin melamin atau poliuretan, teknologi ini memungkinkan kayu bisa tahan lama dan tahan lembab, mampu menghasilkan ukuran potongan besar dengan bentuk *custom* dan unik.



Gambar 4. 47 *Glue Laminated Timber* (Glulam)

Sumber: Pinterest (2026)

Dari hasil studi literatur mengenai produk dan teknologi matrial glulam sebagai berikut:

Kelebihan	Kekurangan
Raiso kekuatan tinggi dengan bobot matrial yang ringan	Sensitiv terhadap kelembapan tinggi
Fleksibilitas desain dan bentuk	Rayap kayu kering
<i>Sustainability</i> (keberlanjutan)	Muai – susut sambungan

Tabel 4. 10 komparasi kelebihan dan kekurang glulam

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

Sumber : Studi penulis

4.6.2.2. Analisis Struktur Baja

Baja sebagai paduan antara besi (*iron*) dan karbon (biasanya berkisar 0,02% hingga 2,1%), pada konteks ini merupakan ma trial konstruksi yang sering di pake dalam industri dan merupakan produk yang dikerjakan oleh N.V Brat sendiri.



Gambar 4. 48 Ilustrasi struktur baja

Sumber: Pinteres (2026)

Hasil studi terkait material baja sebagai berikut:

Kelebihan	Kekurangan
Memiliki tegangan dan daya tarik yang lebih besar dari beratnya sendiri	Rentan terhadap Korosi
Memiliki kelenturan yang baik	Rayap kayu kering
Kecepatan konstruksi dan prefabrikasi	Jejak karbon tinggi

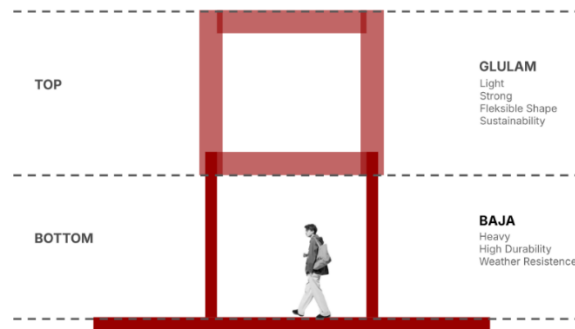
Tabel 4. 11 Komparsi kelebihan dan kekurangan baja

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

4.6.2.3. Hybrid Material Baja dengan Glulam

Dengan pertimbangan iklim Surabaya yang cenderung lembab, penggunaan struktur model hybrid dengan penggabungan antra baja dengan glulam dimana baja sebagai struktur bawah, dan glulam sebagai struktur atas

dengan pertimbangan akan kekurangan dan kelebihan dari masing masing sifat material tersebut.



Gambar 4. 49 Diagram prinsip hybrid struktur baja dengan glulam

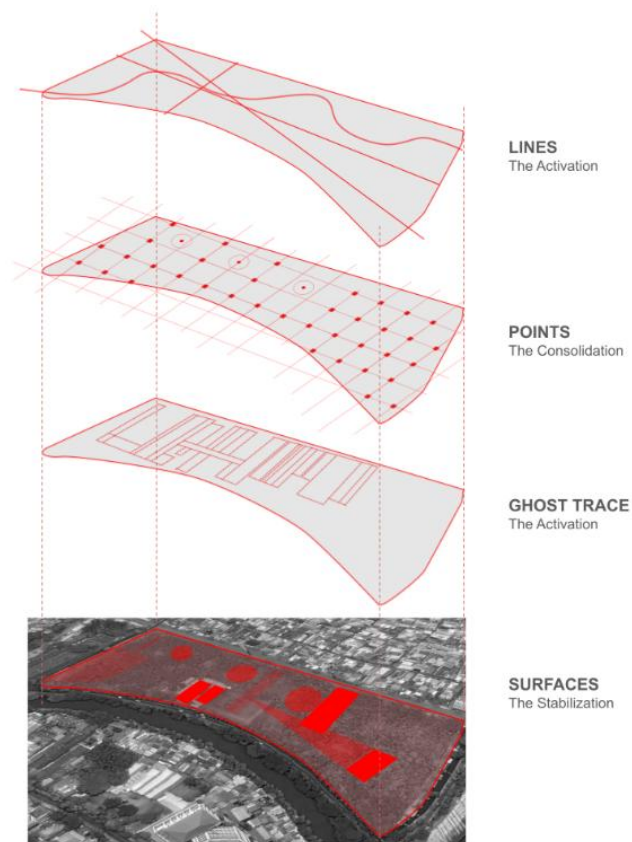
Sumber: Analisa Penulis.(2026)

4.7. Analisis Aspek Khusus

Analisis aspek khusus meliputi pendekatan placemaking, konsep arsitektur Islam dan konsep sustainability yang diterapkan

4.7.1. Pendekatan Placemaking

Menghidupan kawasan industri N.V Braat tentu perlu pendekatan khusus. Pendekatan placemaking sebagai aspek pembentukan tempat menjadi *creative space* perlu strategi perencanaan dan program secara bertahap agar tetap sasaran dan relevan dengan kebutuhan kreatif yang selalu berkembang. Secara prinsip pendekatan placemaking berorientasi kepada manusia dan pengguna, dalam perencanaan akan di bagi menjadi beberapa skema fase sebagai berikut :



Gambar 4. 50 Superimposition 4 sistem

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

Pendekatan placemakin menerapkan ke-4 tipe dengan strategi pentahapan sebagai berikut:

FASE PLACEMAKING	DIMENSI WAKTU	ELEMEN SUPERIMPOSE	FOKUS ARSITEKTURAL & PERISTIWA (EVENT)
1. Tactical (tahun 0-2)	<i>The Activation</i>	Line, Ghost Trace & Aktivasi bangunan eksisitng	- Pemasangan jalur <i>grating</i> dari stasiun/jalan. - Pembersihan lahan dan penanda untuk menonjolkan pola pondasi bangunan yang hilang (<i>Ghost Trace</i>) dan cekungan pengeboman.

			- Penanda pola grid sebagai parimeter untuk <i>Follie</i> dan simpul program - Aktivasi bangunan eksisting dan program (festival buku, fashion show, konser indoor, pameran) - Aktivasi program festival (pop-up market, festival musik, pameran outdoor)
2.Creative (tahun 3-5)	<i>The Consolidation</i>	Points (Follies)	- Pembangunan unit-unit non-formal (Hybrid Follies). - Aktivasi "Cekungan Bom" sebagai oase hijau. - Aktivasi Program pada bangunan "<i>Follie</i>" - Aktivasi program kreatif lebih masif
3.Strategic (tahun 5-10)	<i>The Stabilization</i>	Surfaces & New Large Mass	- Pembangunan 1-2 massa besar yang "terbelah" oleh <i>Line</i> dan <i>Ghost Trace</i>. - Penentuan penyewa utama (<i>Anchor Tenant</i>). - Pengembangan program dan ruang bagi pekerja berbakat - Penataan landscape (<i>surface</i>) kawasan
4.Standard (tahun 10+)	<i>The Refinement</i>	Program & Detail	- Penyempurnaan kenyamanan interior, pencahayaan, dan aksesibilitas inklusif (ramp). - Penyempurnaan fasilitas outdoor - Perawatan asset kawasan

			- Peninjauan program agar tetap relevan dengan perkembangan ekonomi kreatif dan tren
--	--	--	--

Tabel 4. 12 Table konsep fase dalam penerapan placemaking

Sumber: Analisa Penulis.(2026)

4.7.2. Konsep Arsitektur Islam

4.7.2.1. Menghindari kemubaziran (Tabzir)

Dalam Islam, merusak atau menyia-nyiakan sesuatu yang masih bermanfaat adalah tindakan *mubazir*. mempertahankan struktur asli N.V. Braat melalui **Adaptive Reuse** adalah tindakan ekonomi yang islami karena menghemat energi konstruksi dan biaya material, sekaligus menjaga nilai sejarah sebagai modal sosial ekonomi kawasan.

4.7.2.2. Menjalin *Ukhuwah* Melalui Kolaborasi

Ekonomi kreatif tumbuh subur di dalam ekosistem yang kolaboratif, bukan kompetitif secara tidak sehat. Prinsip *Ukhuwah* (persaudaraan) dapat diwujudkan dalam ruang yang memicu pertemuan antar-manusia. Kondisi Disprogramming yang Anda ciptakan memaksa terjadinya benturan aktivitas yang tidak terduga. Benturan ini adalah "titik temu" (social condenser) di mana kolaborasi lintas disiplin terjadi, yang merupakan motor utama pertumbuhan ekonomi kreatif.

4.7.3. Konsep Sustainability

Konsep Sustainability (keberlanjutan) mengacu pada Sustainable Development Goals (SDGs) sebagai berikut:

4.7.3.1. SDGs 8 Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi



Proyek ini bertujuan menciptakan wadah bagi subsektor ekonomi kreatif seperti kuliner, fashion, dan industri digital di Surabaya. Dengan menyediakan ruang produksi dan presentasi dalam satu tempat yang terintegrasi, proyek ini menjadi ekosistem bagi pekerja kreatif lokal untuk berkembang tanpa sekat yang kaku

4.7.3.2. SDGs 11 Kota dan Pemukiman yang Berkelanjutan



Mengubah lahan industri yang terbengkalai di Ngagel menjadi *Creative Hub* adalah bentuk perlindungan warisan budaya dan alam (Target 11.4). Dengan mempertahankan bangunan eksisting dan fragmen fragmen yang tersisa pada kawasan N.V Braat mengurangi emisi karbon dari pembongkaran total dan pembangunan gedung baru, sekaligus merevitalisasi kawasan Wonokromo-Ngagel secara sosial.