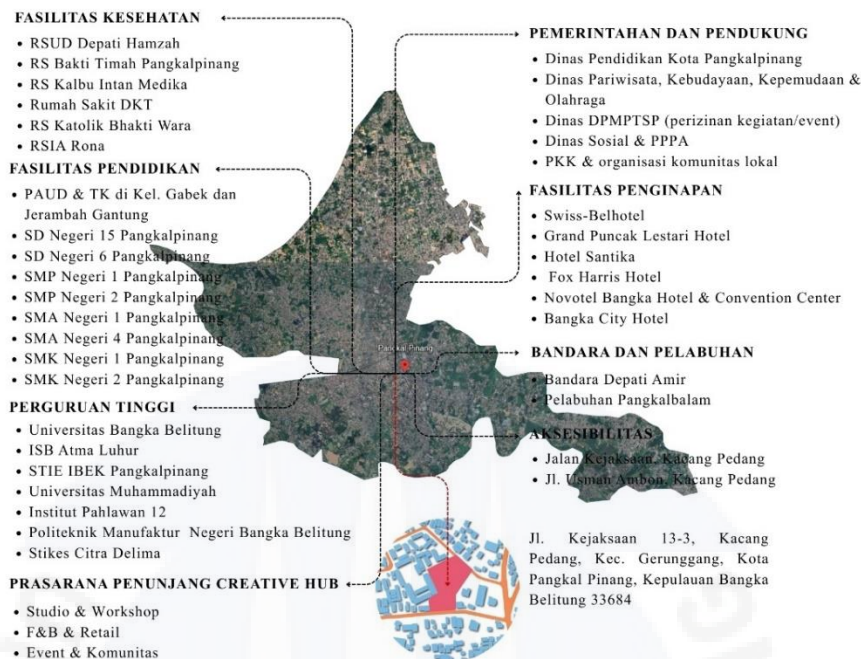


BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

4.1. Analisis Makro



Gambar 21. Peta Makro

Sumber: (Penulis, 2025)

Tapak *Creative Hub* terletak di Jl. Usman Ambon, Kelurahan Kacang Pedang, Kecamatan Gabek, Kota Pangkalpinang. Kawasan ini merupakan area perkotaan padat dengan permukiman yang terintegrasi dengan fasilitas pendidikan, layanan publik, dan aktivitas komersial. Aksesibilitas tapak sangat baik karena terhubung dengan Jl. Kerabut, Jl. Kejaksaan, dan Jl. A. Yani sebagai jalur utama menuju pusat kota. Lingkungan sekitar didukung oleh Rumah Sakit DKT, sekolah, perguruan tinggi, serta berbagai usaha kuliner, jasa fotokopi, dan UMKM. Aktivitas masyarakat berlangsung intensif sepanjang hari, terutama dari mobilitas pelajar dan pekerja. Keberagaman fungsi dan intensitas interaksi sosial di kawasan ini memberikan potensi besar bagi pengembangan *Creative Hub* sebagai wadah kolaborasi, edukasi, dan kegiatan kreatif. Lokasi tapak dinilai strategis untuk mengakomodasi ekonomi kreatif sekaligus menyediakan ruang publik inklusif bagi komunitas lokal.

4.1.1. Aksesibilitas dan Konektivitas

Tapak memiliki akses utama dari Jl. Usman Ambon yang berfungsi sebagai jalur kolektor lingkungan, menghubungkan kawasan permukiman Kacang Pedang

dengan pusat aktivitas Kota Pangkalpinang. Jalan ini terintegrasi dengan Jl. Kejaksaan, Jl. A. Yani, dan Jl. Kerabut sehingga memudahkan mobilitas menuju fasilitas pendidikan, pelayanan publik, dan area komersial. Aksesibilitas ini mendukung pergerakan warga, pelajar, pengunjung, dan pelaku industri kreatif.

Jarak tapak ke titik penting di Pangkalpinang

- Pusat Kota Pangkalpinang: $\pm 3,7$ km
- Bandara Depati Amir: $\pm 9,5$ km
- Pelabuhan Pangkalbalam: $\pm 4,8$ km (pelabuhan utama Pangkalpinang)
- Kantor Pemerintahan Kota: $\pm 2,7$ km (dalam kawasan pusat kota)
- Pantai Pasir Padi: $\pm 11,1$ km

Tapak memiliki keterhubungan spasial kuat karena berada di tengah kawasan aktif dan mudah dijangkau. Hubungan langsung dengan pusat kota, fasilitas pendidikan, kesehatan, kuliner, dan permukiman padat menempatkan tapak dalam jaringan pergerakan strategis. Akses melalui Jl. Usman Ambon dan jalan pendukung memberikan kemudahan orientasi bagi pejalan kaki maupun kendaraan bermotor. Kondisi ini mencerminkan prinsip keterhubungan penting dalam perancangan *Creative Hub*: memberikan akses mudah, kenyamanan, keamanan, dan fleksibilitas mobilitas bagi komunitas pengguna. Dengan aksesibilitas kuat dan konektivitas terintegrasi, tapak sangat mendukung pengembangan ruang kreatif yang terbuka, inklusif, dan mudah dijangkau berbagai kelompok pengguna.

4.1.2. Fasilitas Kesehatan

Area sekitar tapak dilayani oleh berbagai fasilitas kesehatan yang mudah dijangkau, seperti rumah sakit, klinik, dan puskesmas untuk menunjang kebutuhan *Creative Hub*.

Tabel 10. Fasilitas Rumah Sakit

No	Fasilitas Kesehatan	Jenis Fasilitas	Jarak
1	Rumah Sakit DKT	Umum	150 m
2	RS Kalbu Intan Medika	Umum	2,5 km
3	RSUD Depati Hamzah	Umum	3,9 km
4	RS Bakti Timah	Umum	2,0 km
5	RS Katolik Bhakti Wara	Swasta	2,9 km
6	RSIA Rona	Swasta	900 m

Kedekatan dengan fasilitas kesehatan menjadi konteks lingkungan penting dalam perancangan *Creative Hub*. Melalui pendekatan kontekstual, kondisi ini memengaruhi penataan ruang *workshop*, ruang komunitas, dan ruang pendukung lainnya dengan mempertimbangkan kemudahan akses, keamanan, dan penanganan darurat. Integrasi ini memastikan *Creative Hub* dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar serta memberikan kenyamanan dan rasa aman bagi pengguna.

4.1.3. Fasilitas Pendidikan

Area sekitar tapak dilengkapi dengan berbagai fasilitas Pendidikan, yaitu:

- Paud & TK
- SD Negeri 15 Pangkalpinang
- SD Negeri 6 Pangkalpinang
- SMP Negeri 1 Pangkalpinang
- SMP Negeri 2 Pangkalpinang
- SMA Negeri 1 Pangkalpinang
- SMA Negeri 4 Pangkalpinang
- SMK Negeri 1 Pangkalpinang
- SMK Negeri 2 Pangkalpinang

Kehadiran fasilitas pendidikan di sekitar kawasan menjadikan *Creative Hub* sebagai wadah pengembangan keterampilan bagi siswa. Melalui program dan ruang belajar yang mendukung kuliner, kriya, seni pertunjukan, dan *fashion*, siswa dapat mengeksplorasi minat sejak dini serta memperoleh pengalaman praktik di luar sekolah formal. Kondisi ini menciptakan hubungan saling menguatkan antara institusi pendidikan dan *Creative Hub* sebagai pusat kreativitas.

4.1.4. Perguruan Tinggi

Beberapa perguruan tinggi yang dekat dengan tapak, antara lain,

- Universitas Bangka Belitung
- ISB Atma Luhur
- STIE IBEK Pangkalpinang
- Universitas Muhammadiyah
- Institut Pahlawan 12
- Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
- Stikes Citra Delima

Kolaborasi antara *Creative Hub* dan lembaga terkait diwujudkan melalui riset bersama, magang, inkubasi startup kreatif, *workshop*, dan pameran karya

mahasiswa. Inisiatif ini memperkuat ekosistem pembelajaran dan pengembangan talenta muda sekaligus mendorong pertumbuhan industri kreatif lokal secara inovatif dan berkelanjutan.

4.1.5. Prasarana Penunjang *Creative Hub*

Beberapa prasarana penunjang direncanakan untuk memperkuat fungsi *Creative Hub*, antara lain

- Studio dan *Workshop*
- F&B dan Retail
- Even dan Komunitas

Studio dan workshop menjadi ruang produksi dan eksplorasi kreatif bagi pelaku industri untuk berkolaborasi, bereksperimen, dan mengembangkan karya. Fasilitas F&B dan retail mendukung aktivitas pengunjung sekaligus mempromosikan produk kreatif lokal. Ruang event dan komunitas berfungsi sebagai wadah interaksi sosial, diskusi, dan kegiatan kreatif untuk membangun jaringan antarpelaku industri dan masyarakat.

4.1.6. Pemerintahan dan Pendukung

Kawasan sekitar tapak didukung jaringan fasilitas pemerintahan dan organisasi masyarakat yang berperan penting dalam aktivitas kreatif, pengembangan ekonomi lokal, serta kegiatan sosial dan budaya. Lembaga yang memiliki peran strategis dalam pengembangan *Creative Hub* antara lain

- Dinas Pendidikan Kota Pangkalpinang
- Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga
- Dinas DPMPTS Kota Pangkalpinang (perizinan kegiatan dan *event*)
- Dinas social dan PPPA
- PKK Kota Pangkalpinang
- Organisasi komunitas lokal

Institusi-institusi tersebut memperkuat pengelolaan *Creative Hub* secara berkelanjutan, terutama dalam pengembangan kapasitas pelaku kreatif, penguatan identitas budaya lokal, dan penyelenggaraan event terstruktur dan legal. Melalui pendekatan kontekstual, sinergi antara pemerintah, komunitas, dan pelaku industri kreatif menciptakan ruang yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. *Creative Hub* menjadi ekosistem kolaboratif yang mendorong inovasi, partisipasi publik, dan pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Pangkalpinang.

4.1.7. Fasilitas Penginapan

Kawasan sekitar tapak didukung jaringan fasilitas akomodasi dan perhotelan yang berperan penting dalam menunjang kegiatan kreatif, pariwisata, dan penyelenggaraan event skala lokal hingga regional. Fasilitas perhotelan dalam jangkauan kawasan meliputi:

- Swiss-Belhotel Pangkalpinang
- Grand Puncak lestari Hotel
- FOX Harris Hotel Pangkalpinang
- Novotel Bangka Hotel dan Convention Center
- Bangka City Hotel

Fasilitas-fasilitas tersebut memperkuat potensi kawasan dalam pengembangan *Creative Hub* untuk menyelenggarakan workshop, pameran, konferensi, dan event kreatif secara profesional. Selain menyediakan penginapan bagi peserta dan kolaborator, jaringan hotel ini meningkatkan mobilitas, aksesibilitas, dan daya tarik kawasan. Melalui pendekatan kontekstual, integrasi antara sektor pariwisata, industri kreatif, dan jaringan akomodasi menciptakan ekosistem aktivitas kreatif yang dinamis, inklusif, dan berkelanjutan bagi masyarakat Kota Pangkalpinang.

4.1.8. Bandara dan Pelabuhan

Kawasan di sekitar tapak didukung oleh fasilitas infrastruktur transportasi yang strategis, yaitu:

- Bandara Depati Amir
- Pelabuhan Pangkal Balam

Infrastruktur transportasi ini memperkuat konektivitas antarwilayah dan memfasilitasi mobilitas pelaku industri kreatif, tenaga ahli, serta pengunjung. Keunggulan lokasi ini mendukung kolaborasi lintas daerah, distribusi produk kreatif, dan partisipasi masyarakat dalam pengembangan *Creative Hub*.

4.1.9. Kesimpulan Analisis Makro

Creative Hub dipilih sebagai konsep perancangan karena mampu mewadahi aktivitas kreatif, kolaborasi komunitas, pengembangan ekonomi kreatif, serta interaksi sosial budaya secara terpadu. Keberadaannya tidak hanya mendukung produktivitas pelaku ekonomi kreatif, tetapi juga memperkuat identitas lokal, meningkatkan kualitas ruang publik, dan mendorong pertumbuhan ekonomi kota.

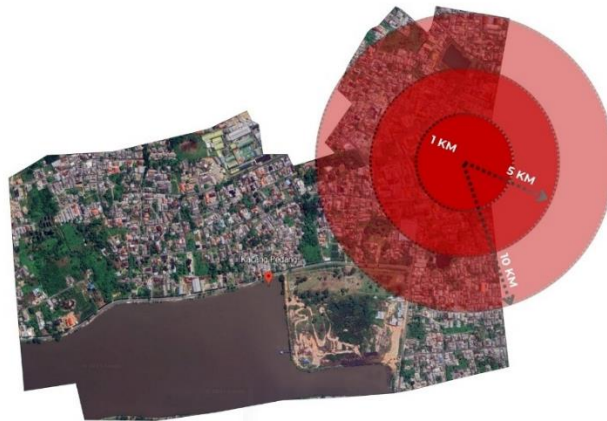
Urgensi pembangunan *Creative Hub* di Kota Pangkalpinang semakin tinggi setelah kota ini ditetapkan sebagai bagian dari program Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia dengan subsektor unggulan kuliner, kriya, fashion, dan seni pertunjukan. Meskipun telah terdapat fasilitas pendukung kreativitas, aktivitas pelaku ekonomi kreatif masih tersebar dan belum terintegrasi dalam satu wadah yang mampu mendukung kolaborasi, inovasi, promosi, edukasi, dan pengembangan sumber daya manusia kreatif secara berkelanjutan.

Kawasan Jl. Usman Ambon, Kelurahan Kacang Pedang, Kecamatan Gabek dipilih karena memiliki posisi strategis yang didukung oleh keberadaan fasilitas pendidikan, perguruan tinggi, layanan kesehatan, pemerintahan, pusat aktivitas ekonomi, serta jaringan transportasi yang baik. Konektivitas terhadap pusat kota, Bandara Depati Amir, dan Pelabuhan Pangkalbalam memperkuat potensi kawasan sebagai pusat aktivitas kreatif yang mudah dijangkau oleh masyarakat lokal maupun regional.

Dari aspek ekonomi, *Creative Hub* berpotensi meningkatkan nilai tambah produk lokal, mendukung pertumbuhan UMKM, membuka peluang kerja, serta memperkuat ekosistem ekonomi kreatif. Dari aspek sosial dan budaya, fasilitas ini menjadi ruang publik yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan pelestarian budaya lokal melalui pengembangan kuliner, kriya, fashion, dan seni pertunjukan khas Bangka Belitung.

Berdasarkan kondisi tersebut, pembangunan *Creative Hub* di kawasan Jl. Usman Ambon menjadi penting sebagai pusat kolaborasi, inovasi, edukasi, dan promosi yang mampu mengintegrasikan potensi kreatif masyarakat sekaligus memperkuat posisi Kota Pangkalpinang sebagai kota kreatif di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

4.2. Analisis Meso



Gambar 22. Meso Gerunggang

Sumber: (Penulis, 2025)

Pada skala meso, analisis mengkaji relasi tapak dengan kawasan sekitarnya melalui pendekatan radius bertingkat (1 km, 5 km, dan 10 km). Metode ini mengidentifikasi konektivitas tapak dengan aktivitas dan fasilitas pendukung, sekaligus mengukur jangkauan pengaruh kawasan terhadap tapak.

4.2.1. Analisis Radius 1 Km

Kawasan dalam radius 1 km dari tapak menunjukkan aktivitas sosial, ekonomi, dan pendidikan yang tinggi, ditandai dengan distribusi fasilitas publik sepanjang jaringan jalan lingkungan dan kolektor. Fungsi perkotaan seperti Puskesmas Kacang Pedang, GOR Depati Bahrain, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE), pusat perdagangan lokal, kafe, hotel, dan kelompok UMKM membentuk karakter kawasan yang dinamis dengan aktivitas sepanjang hari.

Keberadaan aktivitas pendidikan, olahraga, kuliner, dan perdagangan menghasilkan ritme sosial yang kuat dan berpengaruh langsung terhadap potensi pengembangan ruang kreatif. Intensitas kegiatan masyarakat mulai dari mobilitas pelajar, aktivitas perdagangan lokal, hingga sirkulasi ekonomi kecil menengah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan ekosistem industri kreatif.

Aksesibilitas kawasan didukung oleh sistem transportasi yang beragam, meliputi kendaraan pribadi, transportasi daring, kendaraan bermotor roda dua, dan jalur pedestrian di kawasan permukiman. Kondisi ini menguntungkan perancangan *Creative Hub* karena memfasilitasi mobilitas pengunjung, pelaku kreatif, komunitas seni, dan wisatawan secara lancar dan efisien.

Keberadaan Puskesmas Kacang Pedang dalam jarak dekat menjadi faktor pendukung penting untuk kegiatan komunitas dan penyelenggaraan event kreatif berskala besar, khususnya dalam aspek keamanan dan kesehatan pengunjung. Sementara itu, fasilitas pemerintahan seperti kelurahan, forum UMKM, dan institusi pendidikan tinggi membuka peluang kolaborasi melalui workshop, program pelatihan keterampilan, pameran mahasiswa, dan kegiatan ekonomi kreatif berbasis komunitas.

4.2.2. Analisi Radius 5 KM

Kawasan dalam radius 5 km dari tapak mencakup wilayah pusat Kota Pangkalpinang yang didominasi fungsi pemerintahan, perdagangan, fasilitas kesehatan skala kota, ruang publik, dan institusi pendidikan menengah hingga tinggi. Intensitas aktivitas kawasan ini ditopang oleh keberadaan pusat layanan kota seperti RSUD Depati Hamzah, RSBT, Kantor Wali Kota, Kantor DPRD, Terminal Girimaya, Taman Sari, Pusat Perbelanjaan Ramayana, dan BTC.

Fungsi-fungsi tersebut menghasilkan pola mobilitas harian yang intens, dengan pergerakan masyarakat berlangsung sepanjang hari yang melibatkan pegawai, pelajar, pengunjung pusat kota, dan pelaku UMKM. Keberagaman fasilitas publik berskala kota ini memperluas potensi jejaring kolaborasi lintas sektor—seni, teknologi, pendidikan, dan kewirausahaan—yang mendukung pengembangan *Creative Hub*.

Aksesibilitas kawasan radius 5 km tergolong optimal dengan dukungan jaringan jalan kolektor primer seperti Jl. Sudirman, Jl. Soekarno Hatta, Jl. Hamidah, dan Jl. Merdeka yang menghubungkan tapak dengan pusat kota, bandara, dan kawasan komersial. Moda transportasi daring, angkutan umum lokal, kendaraan bermotor, dan kendaraan pribadi mendominasi mobilitas harian, memudahkan akses menuju *Creative Hub* bagi masyarakat luas.

Zona radius 5 km menampilkan karakter kawasan perkotaan yang aktif, padat, dan berorientasi layanan publik. Keberagaman fungsi dan intensitas aktivitas sosial-ekonomi yang tinggi membuka peluang besar untuk menghadirkan *Creative Hub* yang terintegrasi dan menarik minat pelaku kreatif dari seluruh Kota Pangkalpinang.

4.2.3. Analisis Radius 10 KM

Kawasan dalam radius 10 km dari tapak meliputi wilayah yang lebih luas, mencakup batas administratif Kota Pangkalpinang hingga sebagian Kabupaten Bangka. Pada radius ini, karakter kawasan menunjukkan keberagaman dengan perpaduan area perkotaan padat, koridor komersial, kawasan pendidikan, permukiman berkembang, ruang terbuka, dan area perbukitan.

Radius ini memuat berbagai fasilitas strategis seperti Bandara Depati Amir, Kawasan Wisata Pasir Padi, RSUP Ir. Soekarno, Polres Pangkalpinang, Universitas Bangka Belitung (kampus eksternal), kawasan industri ringan, dan destinasi pariwisata pesisir. Keberadaan bandara dan kawasan wisata menjadi faktor pendukung penting dalam pengembangan *Creative Hub* berskala kota hingga provinsi, khususnya untuk penyelenggaraan event, pameran kreatif, festival budaya, dan kegiatan kolaboratif berbasis komunitas.

Mobilitas kawasan radius 10 km dilayani jaringan jalan utama seperti Jl. Raya Pasir Padi, Jl. Lingkar Timur, Jl. Soekarno Hatta, dan Jl. Pulau Bangka yang menghubungkan pusat kota dengan kawasan pesisir, bandara, dan wilayah pinggiran. Pergerakan kendaraan dalam radius ini relatif stabil, mendukung aksesibilitas *Creative Hub* dari berbagai arah oleh wisatawan, mahasiswa, komunitas luar kota, dan pelaku industri kreatif kabupaten sekitar.

Karakter kawasan radius 10 km menampilkan integrasi antara pusat kegiatan perkotaan dan zona peri-urban yang berkembang. Kondisi ini menyediakan peluang jangka panjang bagi *Creative Hub* untuk berkembang sebagai pusat inovasi regional yang mampu menjangkau audiens lebih luas dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif skala provinsi.

4.2.4. Kesimpulan Analisis Meso

Berdasarkan analisis radius 1 km, 5 km, dan 10 km, tapak berada pada kawasan strategis yang memiliki intensitas aktivitas sosial, ekonomi, pendidikan, dan pelayanan publik yang tinggi. Pada radius 1 km, tapak didukung oleh keberadaan fasilitas pendidikan, kesehatan, perdagangan, UMKM, serta aktivitas komunitas yang aktif sehingga menciptakan lingkungan yang dinamis dan potensial bagi pengembangan ruang kreatif. Pada radius 5 km, keterhubungan dengan pusat Kota Pangkalpinang melalui jaringan jalan utama dan berbagai fasilitas

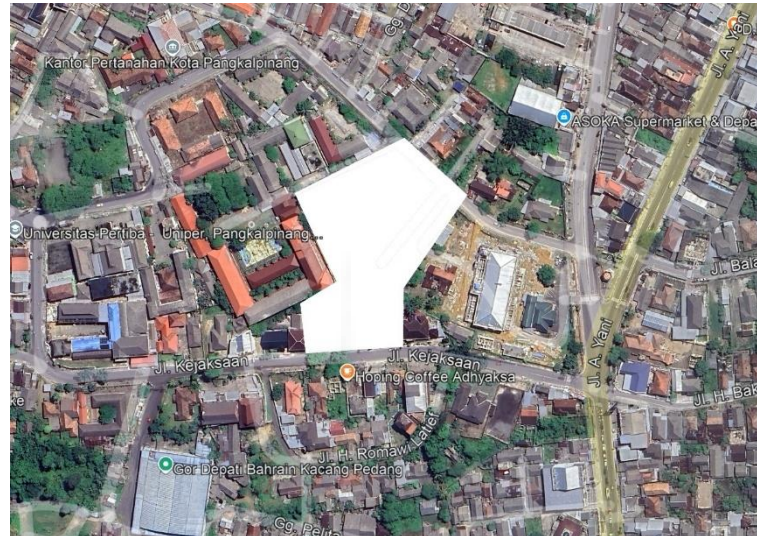
pemerintahan, perdagangan, pendidikan, serta ruang publik memperkuat posisi tapak sebagai pusat aktivitas yang mudah diakses oleh masyarakat dari berbagai wilayah kota. Sementara pada radius 10 km, konektivitas dengan Bandara Depati Amir, kawasan wisata, perguruan tinggi, dan wilayah penyangga kota memperluas jangkauan pelayanan serta membuka peluang kolaborasi yang lebih luas hingga tingkat regional.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tapak memiliki urgensi yang tinggi untuk dikembangkan sebagai *Creative Hub* karena berada pada kawasan yang didukung oleh aktivitas masyarakat yang aktif, aksesibilitas yang baik, serta jaringan fasilitas yang lengkap dan saling terhubung. Keberadaan fasilitas pendidikan, komunitas, pusat perdagangan, fasilitas kesehatan, dan institusi pemerintahan menciptakan potensi kolaborasi lintas sektor yang dapat mendukung pengembangan ekonomi kreatif secara berkelanjutan. Selain itu, tingginya mobilitas masyarakat dan keberagaman aktivitas kawasan memberikan peluang besar bagi *Creative Hub* untuk menjadi pusat interaksi, inovasi, edukasi, dan promosi karya kreatif.

Dengan posisi yang strategis dalam struktur perkotaan Pangkalpinang, *Creative Hub* diharapkan mampu mengintegrasikan potensi pelaku kreatif, UMKM, komunitas, akademisi, dan masyarakat dalam satu wadah yang kolaboratif. Kehadirannya tidak hanya berfungsi sebagai ruang pengembangan kreativitas, tetapi juga sebagai penggerak ekonomi kreatif, ruang publik yang inklusif, serta sarana penguatan identitas lokal yang dapat mendukung visi Pangkalpinang sebagai Kota Kreatif di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

4.3. Analisis Mikro

4.3.1. Deskripsi Tapak



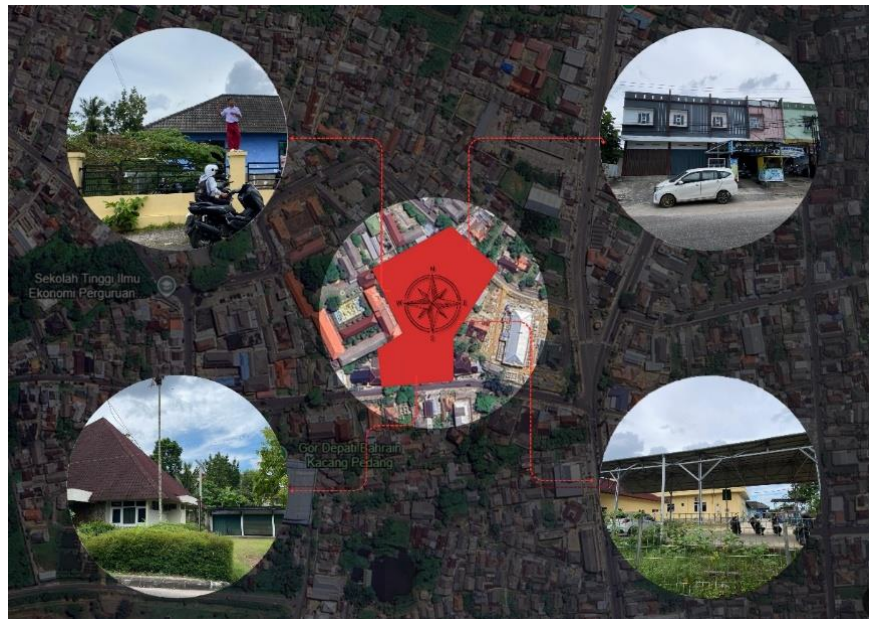
Gambar 23. Site
Sumber: (Penulis, 2025)

Tapak perancangan berlokasi di Jalan Usman Ambon, Kelurahan Kacang Pedang, Kecamatan Taman Sari, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Lahan perancangan memiliki luas total sekitar 1,15 hektar atau setara dengan 11.500 m², berada dalam kawasan yang didominasi oleh fungsi pendidikan dan permukiman perkotaan dengan tingkat kepadatan tinggi.

Akses pencapaian utama menuju tapak terletak pada sisi timur laut melalui Jalan Usman Ambon, yang berfungsi sebagai jalan dua arah dengan karakteristik lalu lintas tingkat menengah. Secara kontekstual, tapak memiliki kedekatan geografis dengan berbagai fasilitas pelayanan publik, di antaranya Rumah Sakit DKT, kawasan permukiman warga, serta sejumlah institusi pendidikan lainnya. Kondisi ini menjadikan lokasi tapak memiliki nilai strategis sebagai area pengembangan fungsi pendidikan dan aktivitas sosial kemasyarakatan.

Kondisi tapak eksisting memperlihatkan sebagian besar lahan telah terbangun dengan fasilitas bangunan sekolah, area penghijauan berupa vegetasi pohon yang rindang, dan jalur sirkulasi internal sebagai penghubung antarblok bangunan. Kondisi topografi lokasi cenderung datar dengan pola drainase alami yang beradaptasi mengikuti gradien kemiringan jalan pada kawasan sekitarnya.

4.3.2. Analisis Batas Tapak



Gambar 24. Batas Tapak

Sumber: (Penulis, 2025)

Analisis batas tapak dilakukan untuk memahami kondisi lingkungan di sekitar tapak yang dapat memengaruhi arah perancangan, baik dari segi fungsi, aksesibilitas, maupun potensi visual kawasan.

Tabel 11. Batas Tapak

Arah	Batas Tapak	Kondisi Sekitar	Implikasi Desain
Utara	Jalanan Kejaksanaan	Permukiman warga dan akses lingkungan	Perlu vegetasi buffer untuk menjaga privasi dan kenyamanan
Timur	Jalan Usman Ambon	Akses utama menuju kawasan pendidikan	Arah utama orientasi bangunan dan jalur masuk tapak
Selatan	Rumah Sakit DKT	Fasilitas kesehatan dan area publik	Perlu penataan sirkulasi agar tidak mengganggu aktivitas RS dan menjaga ketenangan ruang belajar
Barat	Permukiman penduduk	Hunian padat dan jaringan jalan lokal	Menyesuaikan tinggi bangunan agar harmonis dengan skala lingkungan

Batasan fisik tapak tersebut menjadi dasar pertimbangan utama dalam menentukan orientasi massa bangunan, perencanaan sistem bukaan (opening), serta penetapan zonasi fungsi ruang, sehingga desain yang dihasilkan dapat terintegrasi secara harmonis dengan konteks lingkungan sekitarnya.

4.3.3. Analisis SWOT

Metode analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) diterapkan untuk mengidentifikasi aspek-aspek kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terdapat pada tapak perancangan, yang selanjutnya dijadikan sebagai landasan pertimbangan dalam proses pengambilan keputusan desain arsitektural.

Tabel 12. Analisis SWOT

Aspek	Uraian
<i>Strength</i>	Lokasi strategis di pusat kota, akses mudah dari dua jalan utama, lingkungan sekitar sudah berkembang, terdapat vegetasi peneduh alami
<i>Weakness</i>	Keterbatasan lahan terbuka di bagian tengah, kepadatan bangunan eksisting cukup tinggi, potensi kebisingan dari aktivitas jalan dan rumah sakit
<i>Opportunity</i>	Dapat dikembangkan menjadi pusat pembelajaran atau fasilitas publik berbasis komunitas, mendukung aktivitas pendidikan dan sosial budaya, potensi sinergi dengan fasilitas sekitar
<i>Threat</i>	Risiko peningkatan lalu lintas, keterbatasan lahan parkir, potensi genangan jika sistem drainase tidak dikelola dengan baik

Temuan dari analisis SWOT menjadi landasan dalam merumuskan strategi perancangan yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi kawasan sebagai pusat aktivitas pendidikan dan ruang interaksi publik, dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan pengguna, kemudahan akses bagi seluruh kalangan, serta penerapan konsep desain berkelanjutan yang responsif terhadap lingkungan.

4.3.4. Analisis Peraturan

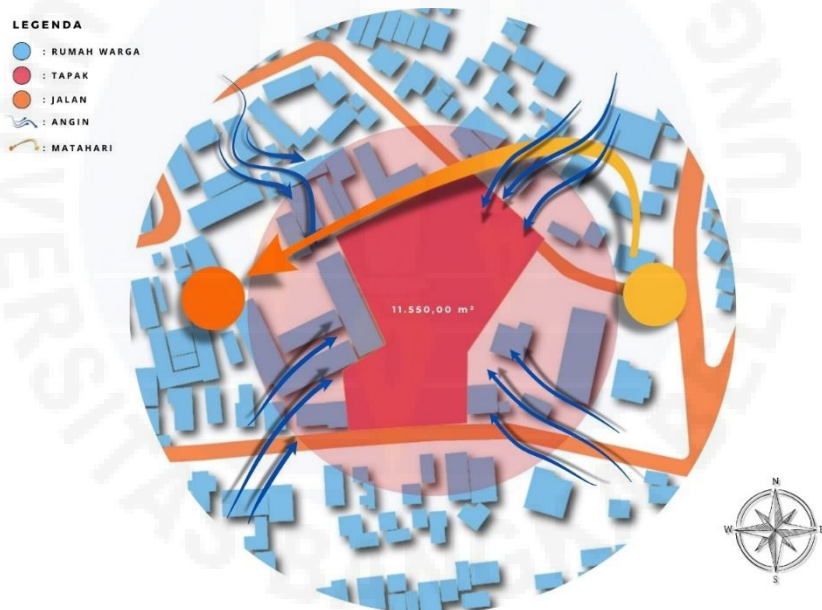
Tapak berada di kawasan Kota Pangkalpinang, dengan ketentuan zonasi yang mengacu pada Peraturan Daerah Kota Pangkalpinang Nomor 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pangkalpinang Tahun 2011-2030.

Tabel 13. Analisi Peraturan

NO	Komponen	Ketentuan/Rumus	Perhitungan Site	Keterangan
1	GSB (Garis Sempadan Bangunan)	$\frac{1}{2} \times \text{lebar jalan} + 1$	$\frac{1}{2} \times 8 + 1 = 5 \text{ m}$ Luas daerah GSB 1995 m ²	
2	Luas Tapak	1,25 Ha - GSB	$12.550 - 1995 =$ 10.555 m ²	
3	KDB (Koefisien Dasar Bangunan)	Maks 40%	$40\% \times 10.555 =$ 4.222 m ²	Zona Pendidikan
4	KDH (Koefisien Dasar Hijau)	Min 60%	$60\% \times 10.555 =$ 6.333 m ²	Zona Pendidikan
5	Ketinggian Bangunan	Maks 5 lantai		Zona Pendidikan

4.3.5. Analisis Tapak

a. Analisis matahari dan arah angin



Gambar 25. Analisis Matahari dan Angin

Sumber: (Penulis, 2025)

Masalah

- Peningkatan intensitas matahari pada siang hari di area tengah hingga selatan tapak serta paparan panas tinggi dari arah barat pada sore hari menyebabkan akumulasi panas berlebihan dan distribusi panas yang tidak merata, sehingga berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan termal pada beberapa zona tapak.

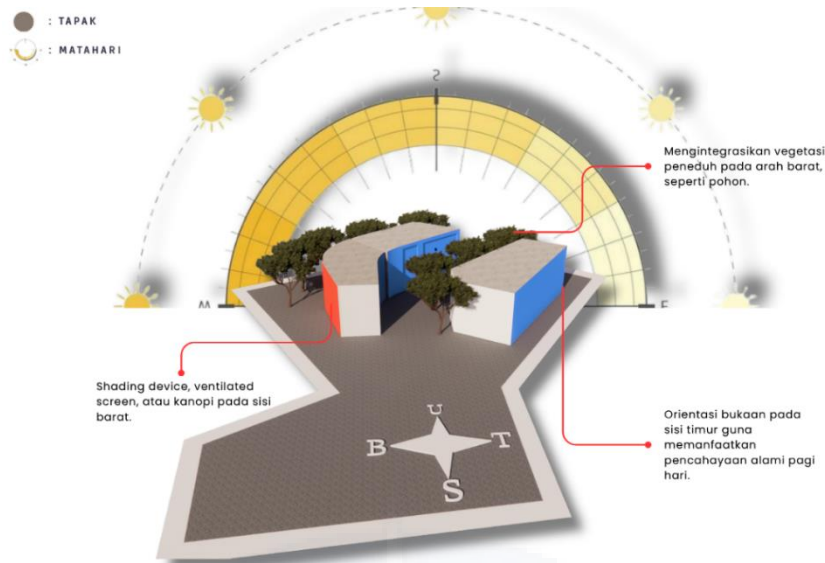
- Peningkatan kecepatan angin pada area tertentu , khususnya di celah bangunan sisi barat daya, serta ketidakseimbangan distribusi aliran udara menyebabkan beberapa zona mengalami hembusan angin berlebihan sementara area lainnya kurang teraliri, sehingga berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna.

Potensi

- Pergerakan matahari yang memberikan pencahayaan alami dari pagi hingga sore hari dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan penerangan alami, meningkatkan efisiensi energi, serta mendukung perancangan bangunan yang responsive terhadap iklim melalui pengaturan orientasi, bukaan, dan elemen shading yang tepat.
- Aliran angin dominan dari arah selatan dan barat daya serta dukungan aliran sekunder dari utara dan timur dapat dimanfaatkan untuk menciptakan ventilasi silang alami yang optimal, sehingga meningkatkan kenyamanan termal dan mengurangi ketergantungan pada system penghawaan buatan. obstruksi dan dapat terdistribusi secara merata ke seluruh area tapak.

Respon Site Matahari

- Memaksimalkan orientasi bukaan pada sisi timur dan tenggara guna memanfaatkan pencahayaan alami pagi hari yang memiliki intensitas stabil dan nyaman tanpa menimbulkan peningkatan beban termal yang signifikan.
- Mengaplikasikan elemen pembayangan berupa *shading device*, *ventilated screen*, atau kanopi pada sisi barat dan selatan sebagai upaya mereduksi radiasi panas sore yang cenderung memiliki intensitas tinggi.
- Mengintegrasikan vegetasi peneduh pada perimeter barat, seperti pohon dengan kanopi lebar, sebagai filter alami terhadap radiasi matahari langsung pada periode sore hari.

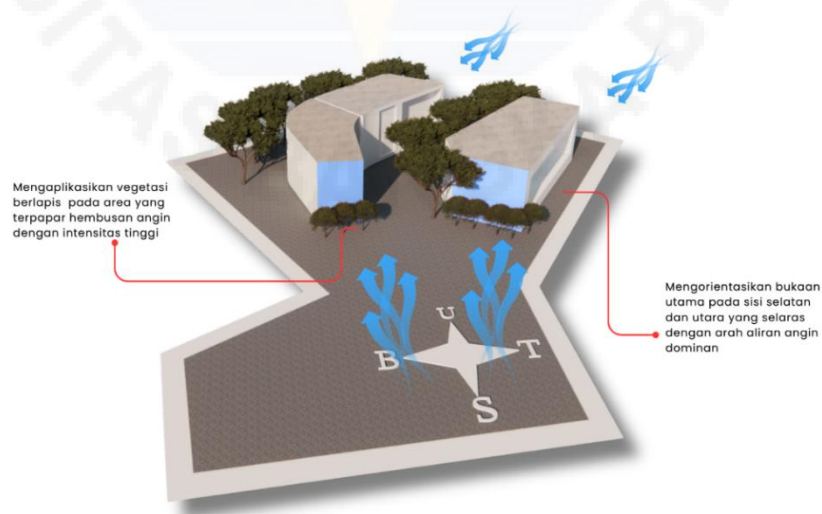


Gambar 26. Respon Matahari

Sumber: (Penulis, 2025)

Respon Site Angin

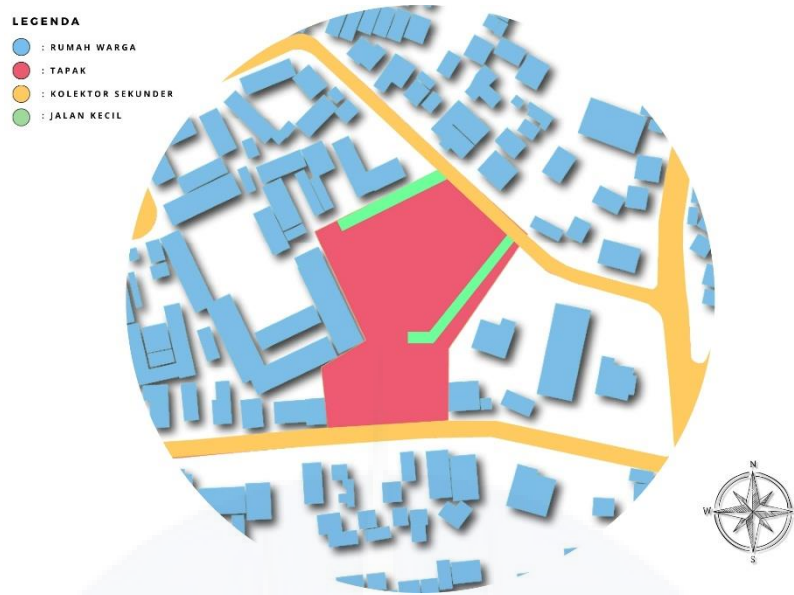
- Mengorientasikan bukaan utama pada sisi selatan dan barat daya yang selaras dengan arah aliran angin dominan guna memaksimalkan efektivitas ventilasi silang alami.
- Mengaplikasikan vegetasi berlapis atau *green barrier* pada area yang terpapar hembusan angin dengan intensitas tinggi, khususnya pada arah barat daya.
- Mengalokasikan ruang-ruang yang memerlukan tingkat sirkulasi udara tinggi pada jalur angin selatan–barat daya untuk memperoleh suplai udara segar yang optimal.



Gambar 27. Respon Angin

Sumber: (Penulis, 2025)

b. Analisis Aksesibilitas



Gambar 28. Analisis Aksesibilitas
Sumber: (Penulis, 2026)

Masalah

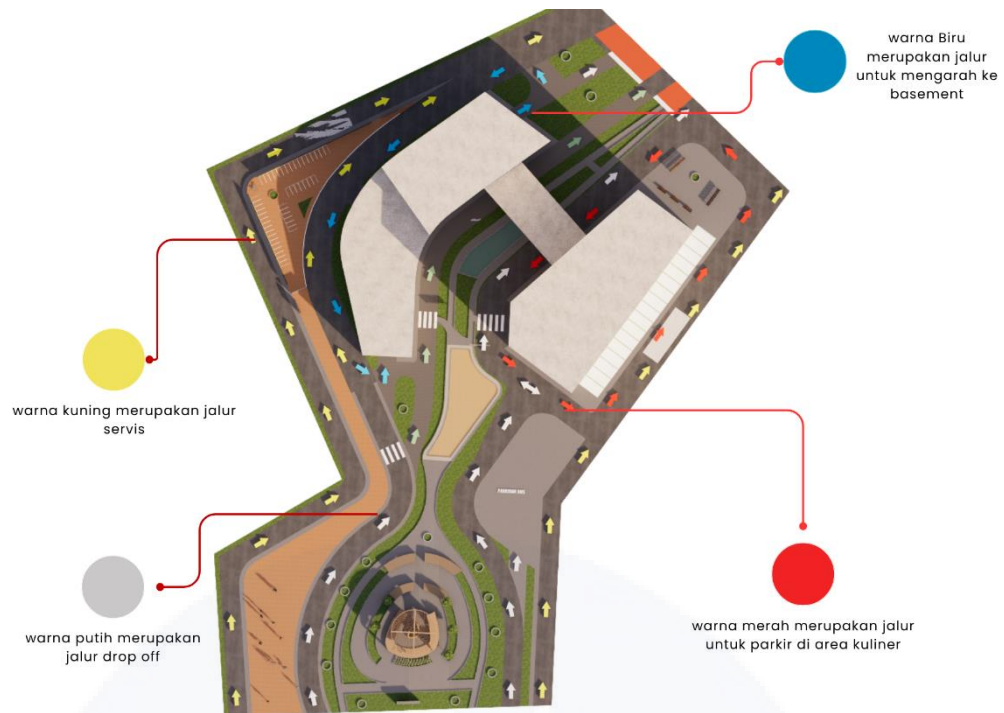
- Keterbatasan jumlah akses masuk ke tapak menyebabkan kurangnya fleksibilitas sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki.

Potensi

- Potensi aksesibilitas tapak yang terhubung langsung dengan jalan kolektor sekunder serta didukung oleh jaringan jalan kecil di sekitarnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan sistem sirkulasi yang terintegrasi, meningkatkan kemudahan pencapaian dari berbagai arah, serta mendukung pembagian akses yang jelas antara pengunjung, servis, dan pengguna lokal.

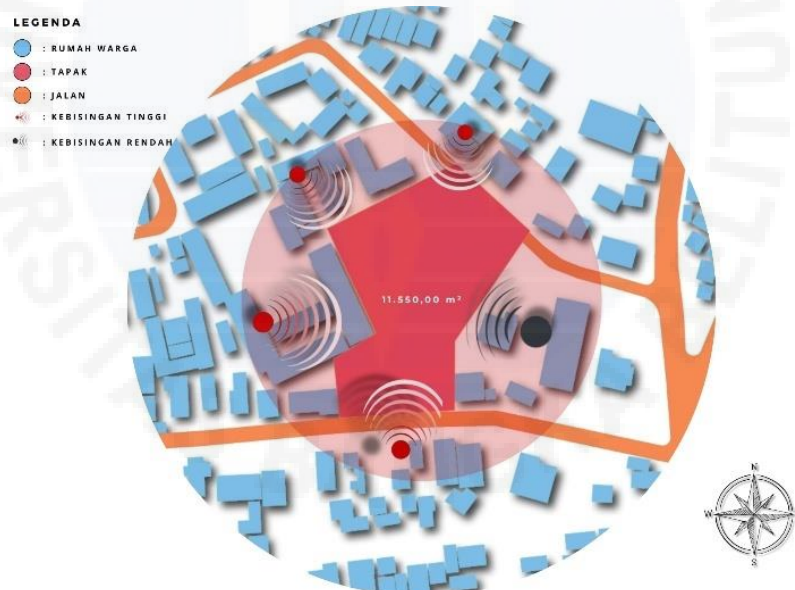
Respon Site

- a. Menempatkan *main entrance* pada sisi yang terhubung langsung dengan jalan kolektor sekunder untuk memaksimalkan visibilitas dan kemudahan akses.
- b. Menerapkan pemisah jalur masuk dan keluar guna menghindari konflik lalu lintas.
- c. Menciptakan akses pejalan kaki yang aman dan nyaman dengan *buffer* dari jalur kendaraan.
- d. Menambahkan elemen penanda *sinage* untuk meningkatkan legibility tapak.



Gambar 29. Respon Aksesibilitas
Sumber: (Penulis, 2025)

c. Analisis Kebisingan



Gambar 30. Analisis Kebisingan
Sumber: (Penulis, 2025)

Site berada di pusat kawasan urban dengan orientasi kebisingan yang dominan berasal dari jaringan jalan utama di sekitarnya. Arah kebisingan tertinggi cenderung datang dari utara dan timur, tempat jalur kendaraan lebih padat serta terdapat aktivitas komersial yang terus berlangsung sepanjang hari.

Dari selatan, kebisingan tetap hadir namun intensitasnya lebih fluktuatif karena dipengaruhi oleh kegiatan fasilitas olahraga dan lalu lintas lokal. Sementara dari barat, kepadatan permukiman membuat tingkat kebisingan relatif lebih rendah, meskipun suara aktivitas warga tetap menjadi latar. Secara keseluruhan, pola penyebaran kebisingan mengarah masuk menuju tapak dari sisi utara–timur–selatan, sehingga area tersebut memerlukan strategi mitigasi akustik pada sisi-sisi tersebut, baik melalui penataan massa bangunan, buffer vegetasi, maupun penggunaan elemen peredam bunyi pada orientasi yang langsung terpapar.

Masalah

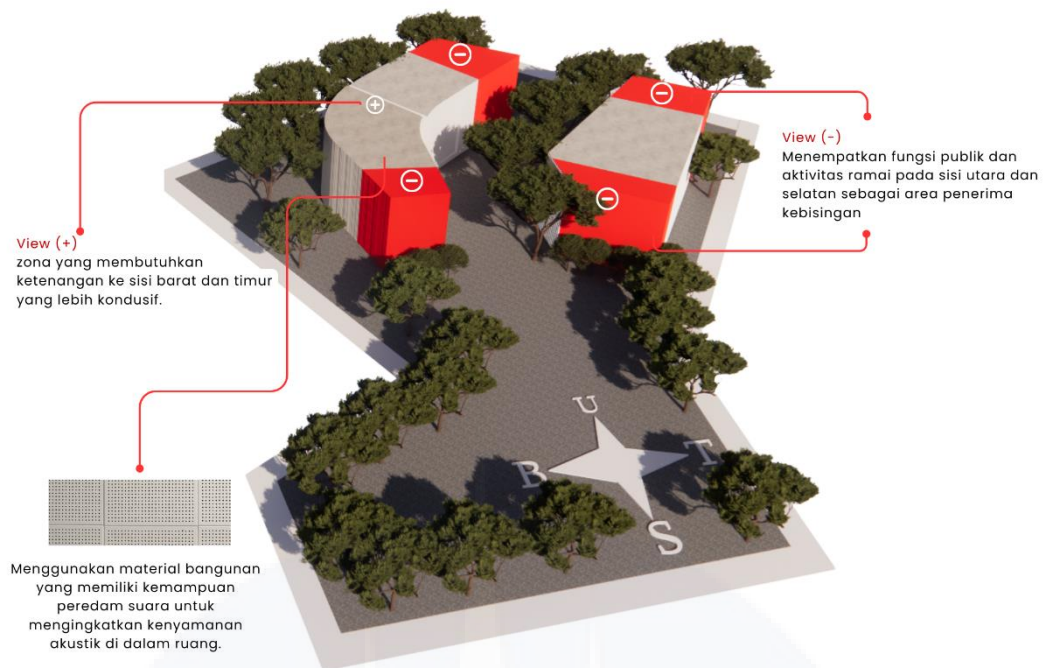
- Tingginya tingkat kebisingan dari arah utara dan selatan akibat lalu lintas padat dan aktivitas komersial menyebabkan gangguan kenyamanan akustik pada tapak.

Potensi

- Perbedaan tingkat kebisingan dari berbagai arah tapak dapat dimanfaatkan untuk membentuk zonasi ruang yang responsif, dengan menempatkan area publik dan aktivitas aktif pada sisi utara dan selatan yang lebih bising, serta mengoptimalkan sisi barat dan timur yang relatif lebih tenang sebagai zona privat atau ruang dengan kebutuhan kenyamanan akustik tinggi, didukung oleh penerapan buffer vegetasi dan massa bangunan sebagai peredam alami.

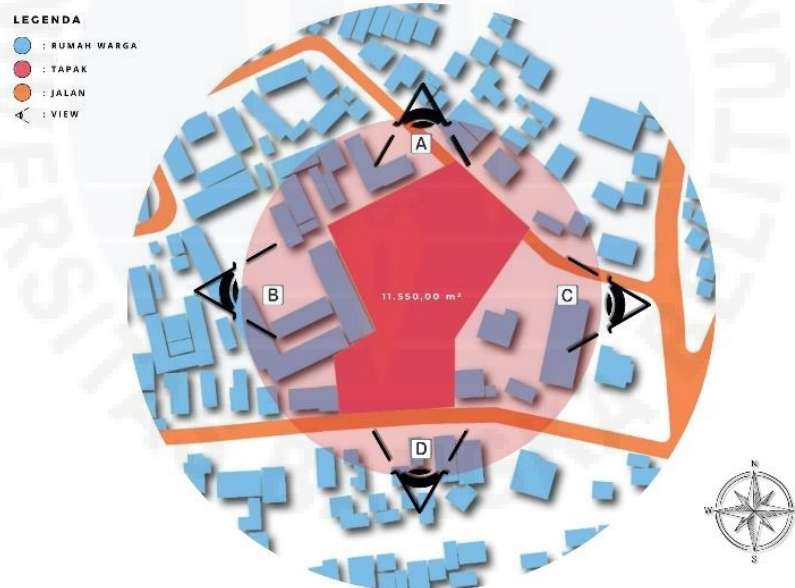
Respon Site

- a. Menempatkan fungsi publik dan aktivitas ramai pada sisi utara dan selatan sebagai area penerima kebisingan, serta mengarahkan zona yang membutuhkan ketenangan ke sisi barat dan timur yang lebih kondusif.
- b. Menggunakan material bangunan yang memiliki kemampuan peredam suara untuk meningkatkan kenyamanan akustik di dalam ruang.



Gambar 31. Respon Kebisingan
Sumber: (Penulis, 2025)

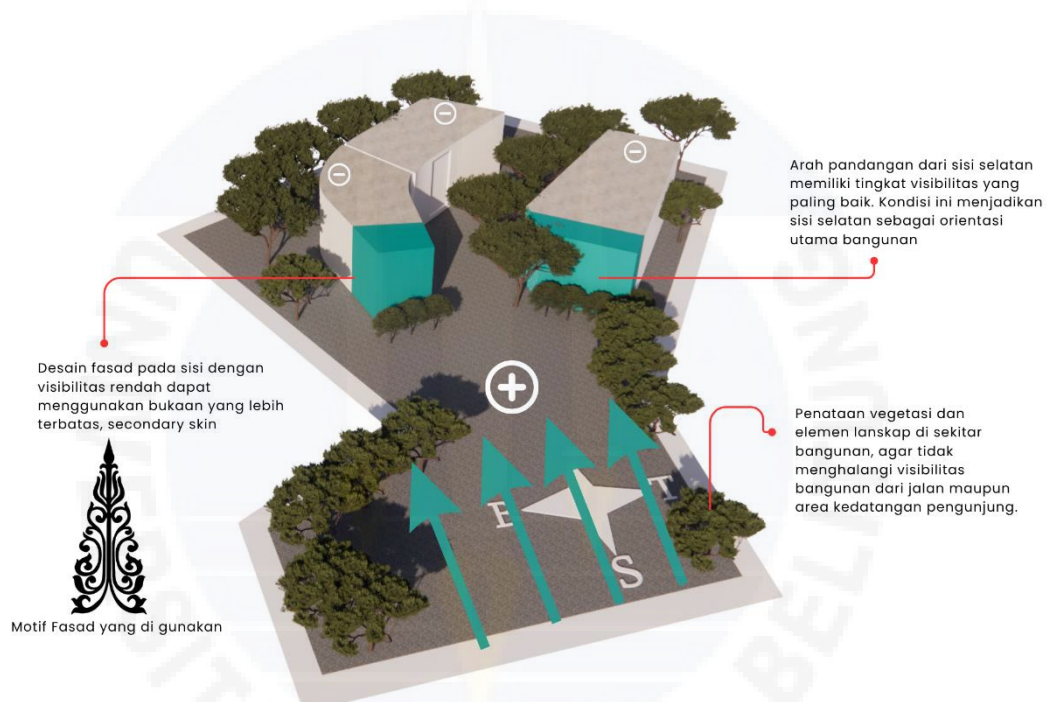
d. Analisis Visibillity



Gambar 32. Analisis Visibillity
Sumber: (Penulis, 2025)

Tapak memiliki karakter visibility yang dipengaruhi oleh kepadatan bangunan di sekelilingnya dan jaringan jalan yang membentuk arah pandang utama dari empat sisi. Arah A (utara) memberikan visibilitas paling kuat karena berhadapan langsung dengan jalan sekunder yang lebih terbuka, menjadikannya

titik pandang publik yang dominan dan sangat potensial untuk penempatan elemen bangunan yang ingin ditonjolkan. Arah B (barat) memiliki visibilitas sedang karena terhalang oleh deretan bangunan warga, sehingga pandangan masuk ke tapak lebih terbatas. Arah C (timur) menawarkan peluang visibilitas menengah, terbentuk dari koridor jalan yang lebih sempit namun tetap memungkinkan orientasi bangunan untuk menarik perhatian pengguna jalan sekitar. Sementara itu, arah D (selatan) sama kayak A yang mana langsung berhadapan langsung dengan jalan sekunder, tetapi banyak vegetasi yang belum tertata.



Gambar 33. Respon Visibilitas
Sumber: (Penulis, 2025)

Respon Site

- View D (selatan) memiliki keterbukaan lebih luas ke area permukiman dan pepohonan di sekitar tapak. Area ini cocok untuk ruang komunal, lobby, atau ruang yang membutuhkan kesan terbuka.
- Area dengan view kurang menarik dapat diarahkan untuk ruang servis, sirkulasi, gudang, ruang teknis, atau ditempatkan dinding masif.
- Gunakan bukaan terbatas atau high-level windows di sisi B dan C agar bangunan tetap mendapatkan pencahayaan alami tanpa menampilkan view yang tidak diinginkan.

e. Analisis Vegetasi

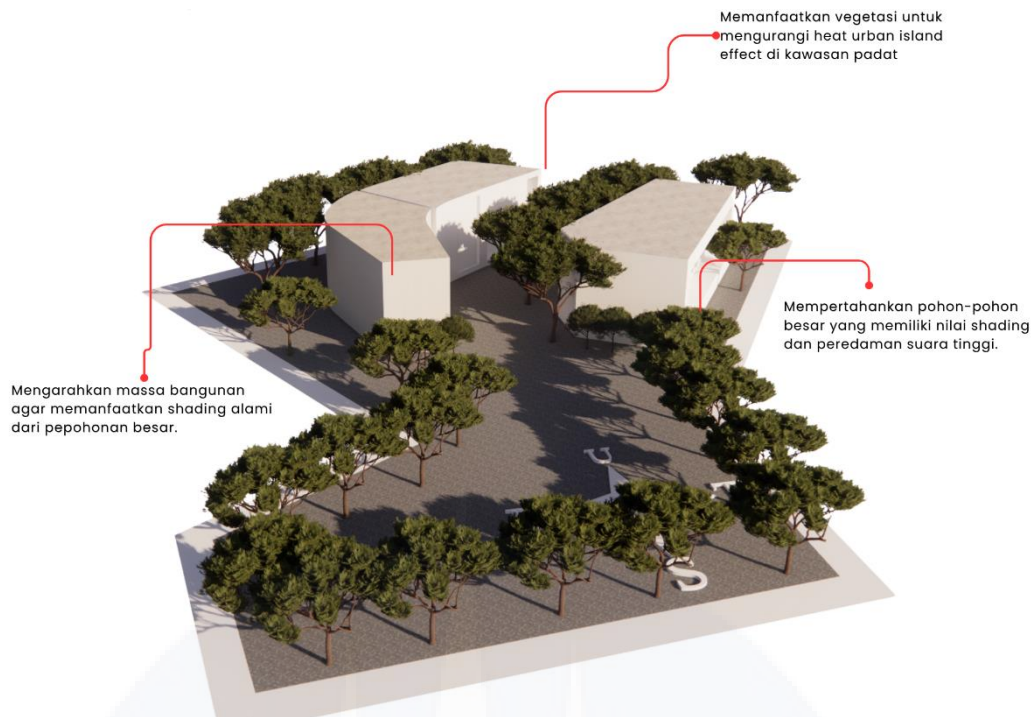


Gambar 34. Analisis Vegetasi
Sumber: (Penulis, 2025)

Tapak memiliki sebaran vegetasi yang cukup merata berupa pepohonan berukuran sedang hingga besar, terutama di sisi tengah dan barat tapak. Vegetasi ini berfungsi sebagai peneduh alami, reduksi panas, sekaligus peredam kebisingan dari jalan kolektor dan lingkungan permukiman padat di sekitarnya. Keberadaan pepohonan besar di area perimeter juga membantu menciptakan buffer alami yang meningkatkan kenyamanan visual dan termal. Namun, sebagian vegetasi berada dekat jalur akses sehingga perlu dikaji ulang agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Secara umum, vegetasi di lokasi merupakan potensi ekologis yang sangat mendukung konsep perancangan berkelanjutan, terutama untuk penghawaan alami, shading, dan pengendalian suara.

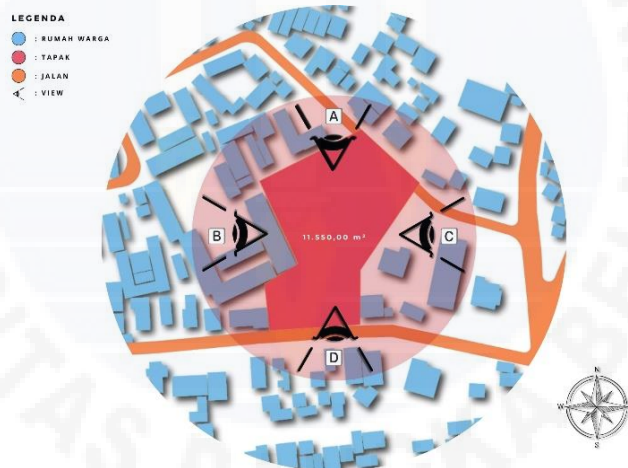
Respon Site

- Mempertahankan pohon-pohon besar yang memiliki nilai shading dan peredaman suara tinggi.
- Mengarahkan massa bangunan agar memanfaatkan shading alami dari pepohonan besar.
- Memanfaatkan vegetasi untuk mengurangi *heat urban island effect* di kawasan padat.



Gambar 35. Respon Vegetasi
Sumber: (Penulis, 2025)

f. Analisis View



Gambar 36. Analisi View
Sumber: (Penulis, 2025)

Tapak memiliki potensi pandangan yang cukup bervariasi dari empat arah sekelilingnya. Pada sisi A (utara), view didominasi permukiman padat dengan bangunan berukuran rendah–sedang, menciptakan latar visual yang cukup tertutup dan kurang memberikan kualitas pemandangan jauh. Sisi B (barat) menawarkan view yang lebih terbuka karena adanya beberapa ruang antarbangunan dan area vegetasi yang tidak terlalu rapat, arah ini berpotensi menjadi orientasi ruang yang membutuhkan suasana lebih tenang dan hijau. Pada sisi C (timur), view mengarah

ke jaringan jalan sekunder dengan aktivitas yang terus bergerak, sehingga memberikan potensi dinamika visual namun juga risiko gangguan dari kepadatan bangunan dan aktivitas lalu lintas. Sisi D (selatan) memperlihatkan kombinasi antara vegetasi, bangunan rendah, serta koridor jalan kecil yang lebih tenang dibanding sisi timur dan utara sehingga memiliki kualitas view yang relatif lebih nyaman dan dapat dimanfaatkan untuk orientasi ruang luar atau area rekreasi. Secara keseluruhan, kualitas view terbaik berada pada arah barat dan selatan, sementara arah utara dan timur lebih tertutup dan perlu diolah dengan strategi desain yang meminimalkan paparan visual kurang menarik.

Respon Site

- Ruang publik & ruang utama (lobby, ruang komunal, ruang baca, ruang tunggu) diarahkan ke sisi selatan dan timur untuk memanfaatkan view terbaik.
- Maksimalkan bukaan besar ke selatan untuk mendapatkan view pohon dan pencahayaan alami yang baik.
- Minimalkan atau kecilkan bukaan ke utara untuk menjaga privasi dan menghindari pandangan kurang menarik.

Respon Site View



Gambar 37. Respon View
Sumber: (Penulis, 2025)

g. Analisis Kontur

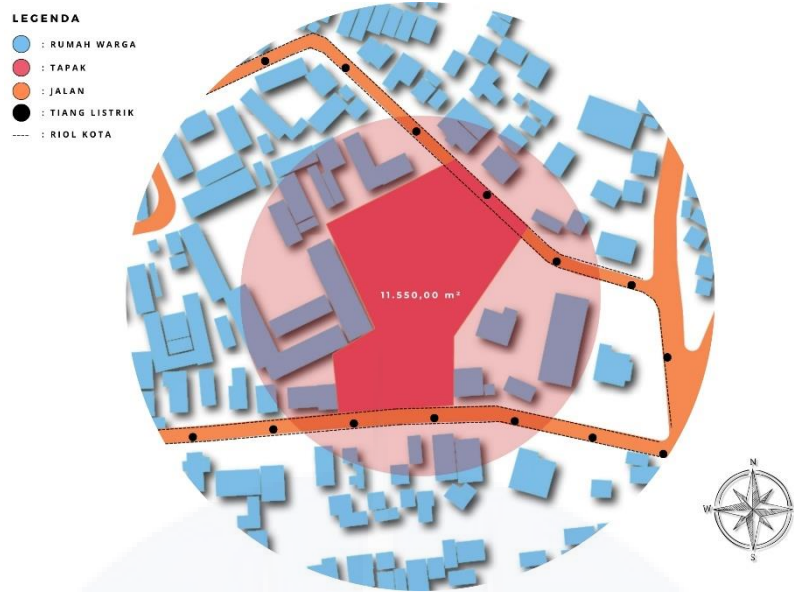


Gambar 38. Analisis Kontur
Sumber: (Penulis, 2025)

Pola garis kontur pada gambar menggambarkan kondisi topografi bergelombang dengan perbedaan ketinggian yang signifikan di lokasi penelitian. Konfigurasi kontur memperlihatkan keberadaan bukit relatif di bagian tengah kawasan, yang ditandai oleh susunan garis kontur berbentuk lingkaran konsentris dengan peningkatan elevasi mengarah ke titik pusat, sementara wilayah di sekitar bukit tersebut mengalami penurunan elevasi ke arah barat dan timur. Kawasan dengan jarak antar-kontur yang rapat pada sisi utara-barat mengindikasikan kemiringan lereng kategori sedang hingga curam, sedangkan bagian tengah hingga mendekati batas timur memiliki jarak antar-kontur yang lebih lebar, menunjukkan karakteristik lereng yang lebih landai dan berpotensi lebih stabil untuk keperluan pembangunan.

Berdasarkan interpretasi data elevasi pada peta kontur, interval ketinggian lokasi kajian berkisar antara ± 14 m sampai ± 21 m, sehingga diferensiasi elevasi dari titik terendah ke titik tertinggi mencapai sekitar ± 6 – 7 m pada profil potongan arah barat-timur. Kondisi tapak dengan kombinasi zona lereng curam dan landai ini menuntut pertimbangan khusus dalam perencanaan sistem aksesibilitas, struktur fondasi, serta pengelolaan drainase permukaan guna meminimalkan risiko erosi dan menjamin kestabilan lereng.

h. Utilitas



Tapak telah memiliki tiang listrik, lampu jalan, dan sistem drainase yang berfungsi baik di sepanjang sisi jalan, sehingga pasokan listrik, pencahayaan malam, dan aliran air hujan sudah memadai. Namun, jaringan air bersih perpipaan, dan sistem pembuangan limbah terpusat (*sewer*). Oleh karena itu, pengembangan tapak memerlukan penyediaan utilitas mandiri untuk air bersih dan sanitasi.

Respon Site:

- Menyediakan sumber air bersih mandiri melalui pembangunan sumur bor dan tangki penyimpanan karena belum ada jaringan air bersih perpipaan.
- Membangun sistem sanitasi mandiri berupa septic tank kedap dan jaringan perpipaan internal karena tidak tersedia sewer atau saluran limbah terpusat.
- Menambahkan penerangan area tambahan (lampu taman atau solar light) untuk melengkapi lampu jalan yang sudah ada, sehingga tapak tetap aman pada malam hari.
- Menyiapkan koridor utilitas baru untuk pipa air bersih, pipa sanitasi, dan jalur telekomunikasi agar penambahan utilitas yang belum tersedia dapat dilakukan secara teratur dan mudah dirawat.



Gambar 39. Respon Utilitas
Sumber: (Penulis, 2025)

4.4. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

4.4.1. Analisis Pengguna Ruang

Dalam merancang *Creative Hub*, analisis pengguna menjadi fondasi penting untuk menentukan kebutuhan ruang, mengidentifikasi pola aktivitas, serta memahami keterkaitan antar subsektor ekonomi kreatif. *Creative Hub* memiliki karakteristik pengguna yang heterogen dengan fungsi dan kebutuhan ruang yang spesifik. Pengguna dalam perancangan *Creative Hub* ini dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama sebagai berikut:

1. Pelaku Kreatif

Pelaku kreatif merupakan pengguna primer dalam *Creative Hub* yang menjadi penggerak utama aktivitas ekonomi kreatif. Klasifikasi pelaku kreatif dalam perancangan ini dibagi berdasarkan empat subsektor, yaitu kuliner, kriya, seni pertunjukan, dan fashion. Setiap subsektor memiliki karakteristik aktivitas, kebutuhan fasilitas, dan tipologi ruang yang distinktif.

Aktivitas pelaku kreatif mencakup tahapan produksi, eksperimentasi, pengembangan konsep, penciptaan karya, presentasi produk, hingga penyelenggaraan pertunjukan. Untuk mendukung produktivitas dan kenyamanan dalam berkarya, mereka memerlukan ruang kerja yang adaptif, area pameran, zona

kolaborasi, serta fasilitas pendukung seperti ruang penyimpanan dan sistem utilitas yang memadai.

2. Pengelola *Creative Hub*

Pengelola memiliki fungsi mengkoordinasikan seluruh aspek operasional *Creative Hub* untuk memastikan aktivitas antar subsektor berlangsung secara optimal. Tanggung jawab pengelola meliputi administrasi data penyewa, penjadwalan penggunaan ruang komunal, pengelolaan kegiatan komunitas, serta koordinasi acara yang melibatkan berbagai subsektor.

Selain itu, pengelola bertugas memastikan fungsi optimal dari fasilitas umum, termasuk ruang bersama, sistem utilitas, keamanan, dan pengelolaan kios atau booth penyewa. Kebutuhan ruang pengelola mencakup ruang administrasi, area manajemen, ruang pertemuan, serta pusat kontrol untuk monitoring fasilitas bangunan.

3. Tenaga Pendukung

Tenaga pendukung atau staf operasional memiliki peranan krusial dalam menjaga kelancaran aktivitas harian *Creative Hub*. Kelompok ini terdiri dari petugas kebersihan, teknisi pemeliharaan bangunan, personel keamanan, teknisi audio-visual, petugas perawatan panggung, serta operator sistem utilitas seperti instalasi listrik dan air.

Fasilitas yang diperlukan tenaga pendukung meliputi ruang penyimpanan peralatan, ruang kontrol teknis, ruang operator panggung, area workshop untuk pemeliharaan peralatan, serta ruang istirahat staf yang memadai.

4. Pengunjung

Pengunjung merupakan pengguna dengan karakteristik temporer, namun memberikan kontribusi signifikan terhadap dinamika *Creative Hub*. Kategori pengunjung mencakup konsumen produk kuliner, pembeli kriya dan fashion, audiens pertunjukan seni, partisipan workshop, anggota komunitas lokal, wisatawan, serta masyarakat umum yang menghadiri berbagai event.

Kebutuhan pengunjung meliputi zona publik dengan aksesibilitas tinggi, sistem sirkulasi yang jelas, ruang interaksi sosial yang kondusif, serta fasilitas pendukung seperti toilet umum, area tempat duduk, plaza publik, dan aksesibilitas yang inklusif untuk semua kalangan usia dan kemampuan.

Tabel 14. Analisis Pengguna

Subsektor	Profil pengguna	Aktivitas utama	Kebutuhan ruang	Karakter ruang	Implikasi desain
Kuliner	UMKM kuliner, chef rumahan, barista, food creator, pengunjung	Produksi makanan, demo masak, makan ditempat, jual beli produk	Dapur bersig, area makan, area demo, penyimpanan bahan, akses utilitas (air gas), area cuci	Higienis, mudah dibersihkan, ventilasi kuat, aroma terkontrol	Penempatan dekat area publik, instalasi exhaust kuat, ruang fleksibel untuk pop-up kuliner, material food-grade
Kriya	Pengrajin kayu, rotan, tekstil, logam, resin; desainer produk handmade; peserta workshop	Produksi kriya, workshop, pameran produk, penjualan	Ruang kerja kriya, galeri pameran, ruang workshop, gudang alat & bahan, ventilasi khusus (debu/asap)	Terbuka–semi terbuka, pencahayaan baik, aman dari debu pada area display	Ruang produksi dipisah dari ruang pameran, sirkulasi barang jelas, workshop terhubung dengan galeri, safety equipmer
Seni pertunjukan	Seniman tari/teater, musisi	Latihan, rehearsal, pertunjukan	Studio latihan, ruang	Akustik baik, kedap	Penempatan ruang latihan jauh

	komunita s latihan, penonton, teknisi panggung	indoor/outdoor, kegiatan komunitas	panggung, backstage, ruang ganti, gudang alat musik/lighting	suara, fleksibel untuk berbagai pertunjukan, seating modular	dari zona bising, akustik dan peredaman suara, panggung fleksibel, akses backstage terpisah
Fashion	Perancangan busana, penjahit, fashion stylist, model, komunitas fashion show, pembeli	Desain–produksi busana, fitting, pameran fashion, runway kecil, retail	uang desain, ruang jahit, ruang fitting, showroom fashion, ruang runway modular, penyimpanan tekstil	Bersih, rapi, pencahayaan baik, memiliki privasi tinggi pada area fitting	Showroom dekat publik, ruang produksi agak privat, runway multifungsi, penyimpanan tekstil kering & terorganisi

4.4.2. Analisis Aktivitas

Tabel 15. Analisis Aktivitas

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang	Sifat ruang
1	Pelaku kreatif subsektor kuliner	Datang	<i>Area drop off</i>	Publik
		Produksi kuliner	Dapur produksi	Semi privat
		Demo masak/kelas kuliner	Ruang demo kuliner / <i>workshop</i>	Semi publik

		Menjual produk	Area penjualan / <i>booth</i> kuliner	Publik
		Makan / minum	<i>Area dine-in / foodcourt</i>	Publik
		Penyimpanan bahan	Gudang bahan	Privat
		BAK/BAB	Toilet	Semi publik
2	Pelaku kreatif subsektor kriya	Datang	<i>Area drop-off</i>	Publik
		Produksi kriya	<i>Workshop</i> kriya / studio kerja	Semi privat
		Pameran	Galeri kriya	Publik
		Pembelajaran / pelatihan	Ruang kelas <i>workshop</i>	Semi publik
		Penyimpanan alat dan bahan	Gudang alat	Privat
		Menjual produk	Retail / <i>craft shop</i>	Publik
		BAK/BAB	Toilet	Semi publik
3	Sub sektor seni pertunjukan	Datang	<i>Area drop-off</i>	Publik
		Latihan karya	Studio latihan / studio seni	Semi privat
		Pertunjukan	Panggung <i>indoor / outdoor</i>	Publik
		Persiapan <i>performer</i>	<i>Backstage</i> / ruang ganti	Privat
		Penyimpanan alat	Gudang properti dan sound	Privat
		BAB/BAK	Toilet	Publik
		Peragaan busana	<i>Mini runway / event space</i>	Publik
4.	Sub sektor Fashion	Datang	<i>Drop-off</i>	Publik
		Mendesain busana	Studio desain fashion	Semi privat
		Menjahit, merakit busana	Workshop jahit	Semi privat
		Membuat dan memotong pola	Ruang pembuatan pola	Semi privat
		Pemotongan kain skala besar	Cutting room	Semi privat
		Overlock, pressing, penyetrikaan	Ruang finishing	Semi privat

		Coba busana, penyesuaian ukuran	Ruang fitting	privat
		Penyimpanan kain dan aksesoris	Gudang bahan (kain)	privat
		Pemotretan produk fashion	Mini studio foto produk	privat
		Transaksi, browsing produk	Retail fashion/ butik	Publik
		Pameran karya fashion	Galeri fashion/ display	Publik
		Peragaan busana, event kecil	Mini runway fashion	Semi publik
		Pembuatan konten	Ruang konten digital/ media	Privat
		Aktivitas sanitasi	Toilet	privat
5	Pengelola <i>Creative Hub</i>	Datang	<i>Area drop-off</i>	Publik
		Administrasi dan manajemen	Ruang pengelola	Privat
		Koordinasi dan rapat	Ruang rapat	Privat
		<i>Control dan monitoring</i>	Ruang kontrol / CCTV	Semi privat
		Istirahat staf	Ruang makan staf	Semi privat
		BAK/BAB	Toilet staf	Semi privat
6	Tenaga pendukung (kebersihan, keamanan, teknisi)	Datang	<i>Area drop-off</i>	Publik
		Operasional	Gudang alat	Privat
		Keamanan	Pos keamanan	Semi privat
		Perawatan teknis	Ruang maintance dan panel listrik	Privat
		Istirahat staf	Ruang staf	Semi privat
		BAK/BAB	Toilet staf	Semi publik
7	Pengunjung umum / masyarakat	Datang dan menerima informasi	<i>Lobby</i>	Publik
		Menikmati kuliner	<i>Foodcourt / café</i>	Publik

		Melihat pameran	Galeri / <i>showroom</i>	Publik
		Menonton pertunjukan	Auditorium / ruang pertunjukan	Publik
		Belanja produk	Retail area / <i>marketplace</i>	Publik
		Mengikuti <i>workshop</i>	Ruang <i>workshop</i> / kelas komunitas	Semi publik
		Interaksi sosial	<i>Plaza</i> / ruang komunal	Publik
		BAK/BAB	Toilet umum	Publik
		Ibadah	Mushola	Publik
7	Komunitas	Datang	<i>Area drop-off</i>	Publik
		Diskusi	Ruang meeting komunitas	Semi privat
		Pelaksanaan kegiatan	<i>Event space</i>	Semi publik
		Istirahat	<i>Lounge</i> komunitas	Semi publik
		BAK/BAB	Toilet	Semi publik

Tabel 16. Ruang Publik

No	Nama Ruang	Sifat Ruang
1	<i>Area drop-off</i>	Publik
2	Area penjualan / <i>booth</i> kuliner	Publik
3	<i>Area dine-in</i> / <i>foodcourt</i>	Publik
4	Galeri kriya	Publik
5	Retail / <i>craft shop</i>	Publik
6	Panggung <i>indoor</i> / <i>outdoor</i>	Publik
7	Toilet	Publik
8	<i>Mini runway</i> / <i>event space</i>	Publik
9	<i>Area drop-off</i> (komunitas)	Publik
10	<i>Lobby</i>	Publik
11	<i>Foodcourt</i> / <i>café</i>	Publik
12	Galeri / <i>showroom</i>	Publik
13	Auditorium / ruang pertunjukan	Publik
14	Retail area / <i>marketplace</i>	Publik
15	<i>Plaza</i> / ruang komunal	Publik
16	Toilet umum	Publik
17	<i>Area drop-off</i> (utama)	Publik

Tabel 17. Ruang Semi Publik

No	Nama ruang	Sifat ruang
1	Ruang demo kuliner / <i>workshop</i>	Semi Publik
2	Ruang kelas <i>workshop</i>	Semi Publik
3	Toilet	Semi Publik
4	Toilet	Semi Publik
5	<i>Event space</i>	Semi Publik
6	<i>Lounge</i> komunitas	Semi Publik

Tabel 18. Semi Privat

No	Nama ruang	Sifat ruang
1	Dapur produksi	Semi Privat
2	<i>Workshop</i> kriya / studio kerja	Semi Privat
3	Studio latihan / studio seni	Semi Privat
4	Ruang kontrol / CCTV	Semi Privat
5	Ruang makan <i>staf</i>	Semi Privat
6	Ruang <i>staf</i>	Semi Privat
7	ruang <i>meeting</i> komunitas	Semi Privat

Tabel 19. Privat

No	Nama ruang	Sifat Ruang
1	Gudang bahan	Privat
2	Gudang alat	Privat
3	<i>Backstage</i> / ruang ganti	Privat
4	Gudang <i>props</i> dan <i>sound</i>	Privat
5	Ruang pengelola	Privat
6	Ruang rapat	Privat
7	Gudang alat (utama)	Privat
8	Ruang <i>maintance</i> dan panel listrik	Privat

4.4.3. Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan hasil analisis pengguna dan aktivitas yang berlangsung di Kacang Pedang, Pangkalpinang, untuk mendukung seluruh proses perancangan *Creative Hub* adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Analisis Kebutuhan Ruang

No	Nama ruang	Besar Area Pengguna (m ²)	Furniture (m ²)	Sirkulasi (%)	Luas Total Ruang (m ²)	Sumber
		A	B	C	A+B+C	
Subsektor Umum						
1.	Area drop off	10 motor	3 m ² /unit	100%	$30 \text{ m}^2 + 100\% = 60 \text{ m}^2$	NAD
		10 mobil	18 m ² /unit		$180 \text{ m}^2 + 100\% = 360 \text{ m}^2$	
2.	Lobby	$0,8 \times 20 \text{ org} = 16 \text{ m}^2$	• Sofa 4 unit (2,00×0,80)=6,40 m² • Meja resepsionis (3,00×1,00)=3,00 m² • Meja tunggu (1,20×0,60)=0,72 m² - Total B = 10,12 m²	72%	45 m ²	Neufert
3.	Foodcourt	$0,8 \times 60 \text{ org} = 48 \text{ m}^2$	• 15 Meja makan (1,20×0,80)=14,40 m² • 60 Kursi (0,50×0,50)=15,00 m² - Total B = 29,40 m²	42%	110 m ²	Neufert
4.	Gallery	$0,8 \times 20 \text{ org} = 16 \text{ m}^2$	• Panel display 12 unit (1,50×0,50)=9,00 m² • Bangku 4 unit (1,50×0,50)=3,00 m² - Total B = 12,00 m²	100%	63 m ²	Neufert
5.	Plaza	$0,8 \times 60 \text{ org} = 48 \text{ m}^2$	• Bangku plaza 10 unit (2,00×0,50)=10,00 m² - Total B = 10,00 m²	38%	138 m ²	Time Saver Standards

6.	Marketplace	$0,8 \times 50 \text{ org} = 40 \text{ m}^2$	• 20 Booth ($2,00 \times 1,50$) = $60,00 \text{ m}^2$ • Rak display 10 unit ($1,20 \times 0,50$) = $6,00 \text{ m}^2$ - Total B = $66,00 \text{ m}^2$	83%	194 m^2	Neufert
	Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,2 \text{ m}$	• 2 Kloset ($0,80 \times 1,50$) = $2,40 \text{ m}^2$ • 2 Wastafel ($0,60 \times 0,50$) = $0,60 \text{ m}^2$ - Total B = $3,00 \text{ m}^2$	100%	20 m^2	Neufert
	Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,4 \text{ m}^2$	• 2 Unit Lift ($3,00 \times 3,00$) = $18,00 \text{ m}^2$ - Total B = $18,00 \text{ m}^2$	84%	76 m^2	Neufert
	Ruang Pertunjukan	$0,8 \times 200 \text{ org} = 160 \text{ m}^2$	• 200 Kursi ($0,50 \times 0,50$) = $50,00 \text{ m}^2$ • Panggung (10×6) = $60,00 \text{ m}^2$ • Sound & control = $12,00 \text{ m}^2$ - Total B = $122,00 \text{ m}^2$	20%	339 m^2	Neufert
	Mushola	$0,8 \times 40 \text{ org} = 32 \text{ m}^2$	• Rak sepatu ($2,00 \times 0,50$) = $1,00 \text{ m}^2$ • Mimbar ($1,50 \times 1,00$) = $1,50 \text{ m}^2$ - Total B = $2,50 \text{ m}^2$	82%	63 m^2	Data Arsitek
	R. Kontrol	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,2 \text{ m}^2$	• Meja monitor ($2,00 \times 0,80$) = $1,60 \text{ m}^2$ • Rak server ($1,20 \times 0,60$) = $0,72 \text{ m}^2$ - Total B = $2,32 \text{ m}^2$	100%	20 m^2	Data Arsitek
	Gudang	$0,8 \times 3 \text{ org} = 2,4 \text{ m}^2$	• Rak penyimpanan 8 unit ($2,00 \times 0,60$) = $9,60 \text{ m}^2$ - Total B = $9,60 \text{ m}^2$	100%	40 m^2	Data Arsitek
	Wudhu Pria	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,8 \text{ m}^2$	• 6 Kran Wudhu ($1,00 \times 0,60$) = $3,60 \text{ m}^2$	100%	17 m^2	Data Arsitek

Wudhu Wanita	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,8 \text{ m}^2$	• 6 Kran Wudhu (1,00×0,60) = 3,60 m ²	100%	17 m ²	Data Arsitek
Ruang Ganti Pria	$0,8 \times 10 \text{ org} = 8 \text{ m}^2$	• 10 Loker (0,40×0,50) = 2,00 m ² • Bangku (1,50×0,50) = 0,75 m ²	100%	22 m ²	Neufert
Ruang Ganti Wanita	$0,8 \times 10 \text{ org} = 8 \text{ m}^2$	• 10 Loker (0,40×0,50) = 2,00 m ² • Bangku (1,50×0,50) = 0,75 m ²	100%	22 m ²	Neufert
Backstage	$0,8 \times 15 \text{ org} = 12 \text{ m}^2$	• Sofa (2,00×0,80)=1,60 m ² • Meja rias 4 unit (1,20×0,60)=2,88 m ² Total B = 4,48 m ²	100%	41 m ²	Neufert
Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,2 \text{ m}^2$	• 2 Kloset = 2,40 m ² • 2 Wastafel = 0,60 m ² Total B = 3,00 m ²	100%	20 m ²	Neufert
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,4 \text{ m}^2$	• 2 Unit Lift =18,00 m ² Total B =18,00 m ²	100%	76 m ²	Neufert
Kantor Pengelola	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,8 \text{ m}^2$	• Meja kerja 3 unit (1,50×0,75)=3,38 m ² • Kursi 3 unit (0,60×0,60)=1,08 m ² • Lemari arsip (2,00×0,60)=1,20 m ² Total B = 5,66 m ²	100%	25 m ²	Neufert
Zona Kuliner					
Area Dine In	$0,8 \times 120 \text{ org} = 96 \text{ m}^2$	• 30 Meja makan (1,20×0,80)=28,80 m ² • 120 Kursi (0,50×0,50)=30,00 m ² Total B = 58,80 m ²	100%	359 m ²	Neufert, Time Saver Standards
Area Penjualan	$0,8 \times 60 \text{ org} = 48 \text{ m}^2$	• 20 Booth (2,00×1,50)=60,00 m ² • Rak display 12 unit	100%	265 m ²	Neufert

		(1,20×0,50)=7,20 m ² Total B = 67,20 m ²			
Area Demo	0,8 × 30 org = 24 m ²	• Meja demo (4,00×1,50)=6,00 m² • Kursi 30 unit (0,50×0,50)=7,50 m² Total B = 13,50 m ²	100%	78 m ²	Neufert
Gudang	0,8 × 2 org = 1,6 m	• Rak 4 unit (2,00×0,60)=4,80 m² Total B = 4,80 m ²	72%	11 m ²	Neufert
Ruang Penyimpanan	0,8 × 2 org = 1,6 m ²	• Rak penyimpanan 5 unit (2,00×0,60)=6,00 m² Total B = 6,00 m ²	71%	13 m ²	Time Saver Standards
Kichen	0,8 × 8 org = 6,4 m ²	• Meja stainless (3,00×0,80)=2,40 m² • Kompor industri (2,00×1,00)=2,00 m² • Sink (2,00×0,80)=1,60 m² Total B = 6,00 m ²	100%	30 m ²	Time Saver Standards
R. Staff	0,8 × 4 org = 3,2 m ²	• Meja staf (1,50×0,75)=1,13 m² • Kursi 4 unit=1,44 m² Total B = 2,57 m ²	100%	13 m ²	Time Saver Standards
R. Kebersihan	0,8 × 1 org = 0,8 m ²	• Rak alat kebersihan (1,50×0,60)=0,90 m² • Mop sink (1,00×0,60)=0,60 m² Total B = 1,50 m ²	100%	6 m ²	Time Saver Standards
Kantor Pengelola	0,8 × 25 org = 20 m ²	• 12 Meja kerja (1,50×0,75)=13,50 m² • 12 Kursi kerja=4,32 m² • Lemari arsip 4 unit=4,80 m² Total B = 22,62 m ²	100%	151 m ²	Time Saver Standards

Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,2 \text{ m}^2$	• 2 Kloset=2,40 m² • 2 Wastafel=0,60 m² Total B = 3,00 m²	100%	20 m ²	Time Saver Standards
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,4 \text{ m}^2$	• 2 Unit Lift=18,00 m² Total B =18,00 m²	100%	76 m ²	Time Saver Standards
L1					
1. Area drop off	10 motor	3 m2/unit	100%	$30 \text{ m}^2 + 100\% = 60 \text{ m}^2$	Neufert, Time Saver Standards
	10 mobil	18 m2/unit		$180 \text{ m}^2 + 100\% = 360 \text{ m}^2$	
Lobby	$0,8 \times 15 \text{ org} = 12,00 \text{ m}^2$	• Sofa = 12,00 m² • Meja resepsionis = 6,00 m²	100%	60 m ²	Neufert
Area Event	$0,8 \times 150 \text{ org} = 120,00 \text{ m}^2$	• Kursi = 37,50 m² • Panggung = 60,00 m² • Meja registrasi = 12,50 m²	70%	390 m ²	Neufert
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,40 \text{ m}^2$	• Core lift = 38,00 m²	100%	76 m ²	Neufert
Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Kloset = 5,00 m² • Wastafel = 2,30 m²	100%	21 m ²	Neufert
Backstage	$0,8 \times 10 \text{ org} = 8,00 \text{ m}^2$	• Sofa = 4,00 m² • Meja rias = 8,00 m²	100%	40 m ²	Neufert
Storage	$0,8 \times 2 \text{ org} = 1,60 \text{ m}^2$	• Rak penyimpanan = 13,40 m²	100%	30 m ²	Neufert
Coworking Space	$0,8 \times 25 \text{ org} = 20,00 \text{ m}^2$	• Meja kerja = 18,00 m² • Kursi = 9,00 m² • Meja diskusi = 13,00 m²	67%	100 m ²	Time Saver Standards
Workshop	$0,8 \times 10 \text{ org} = 8,00 \text{ m}^2$	• Meja kerja = 8,00 m² • Kursi = 4,00 m²	100%	40 m ²	Neufert
Lounge	$0,8 \times 30 \text{ org} = 24,00 \text{ m}^2$	• Sofa = 22,00 m² • Meja kopi = 19,00 m²	100%	130 m ²	Neufert

L2					
Ruang Pertunjukkan	$0,8 \times 60 \text{ org} =$ 48,00 m ²	• 60 kursi = 15,00 m² • Panggung = 30,00 m² • Meja kontrol = 25,00 m²	50%	177 m ²	Neufert
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} =$ 6,40 m ²	• Core lift = 38,00 m ²	100%	76 m ²	Neufert
Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} =$ 3,20 m ²	• Kloset = 5,00 m² • Wastafel = 2,30 m²	100%	21 m ²	Neufert
R. Persiapan	$0,8 \times 10 \text{ org} =$ 8,00 m ²	• Meja persiapan = 8,00 m² • Lemari = 5,00 m²	100%	42 m ²	Neufert
Ruang Ganti Pria	$0,8 \times 10 \text{ org} =$ 8,00 m ²	• Loker = 8,00 m² • Bangku = 4,00 m²	100%	40 m ²	Neufert
Ruang Ganti Wanita	$0,8 \times 5 \text{ org} =$ 4,00 m ²	• Loker = 3,00 m² • Bangku = 2,00 m²	100%	18 m ²	Neufert
R. Makeup	$0,8 \times 6 \text{ org} =$ 4,80 m ²	• Meja rias = 5,70 m² • Kursi = 3,00 m²	100%	27 m ²	Neufert
R. Pengelola	$0,8 \times 2 \text{ org} =$ 1,60 m ²	• Meja kerja = 4,00 m² • Kursi = 1,40 m² • Lemari = 2,00 m²	100%	18 m ²	Neufert
Storage	$0,8 \times 1 \text{ org} =$ 0,80 m ²	• Rak penyimpanan = 7,70 m ²	100%	17 m ²	Neufert
L3					
Fashion Kreatif Space	$0,8 \times 40 \text{ org} =$ 32,00 m ²	• Meja desain = 30,00 m² • Kursi = 10,00 m² • Display = 16,50 m²	100%	177 m ²	Neufert
Retail Fashion	$0,8 \times 10 \text{ org} =$ 8,00 m ²	• Rak display = 12,00 m² • Manekin = 3,00 m²	100%	46 m ²	Neufert
Coffee Corner	$0,8 \times 5 \text{ org} =$ 4,00 m ²	• Meja = 3,00 m² • Kursi = 1,50 m² • Counter = 2,00 m²	100%	21 m ²	Neufert
Storage	$0,8 \times 1 \text{ org} =$ 0,80 m ²	• Rak = 7,70 m ²	100%	17 m ²	Neufert

R. Pengelola	$0,8 \times 2 \text{ org} = 1,60 \text{ m}^2$	• Meja = 4,00 m² • Kursi = 1,40 m² • Lemari = 2,00 m²	100%	18 m ²	Neufert
Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Kloset = 5,00 m² • Wastafel = 2,30 m²	100%	21 m ²	Neufert
R. Jahit	$0,8 \times 10 \text{ org} = 8,00 \text{ m}^2$	• Mesin jahit = 8,00 m² • Meja kerja = 5,00 m² • Kursi = 8,00 m²	100%	42 m ²	Neufert
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,40 \text{ m}^2$	• Core lift = 38,00 m²	100%	76 m ²	Neufert
R. Pola	$0,8 \times 5 \text{ org} = 4,00 \text{ m}^2$	• Meja pola = 7,00 m²	100%	22 m ²	Neufert
R.Meeting	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,80 \text{ m}^2$	• Meja rapat = 3,70 m² • Kursi = 1,00 m²	100%	19 m ²	Neufert
Mini Studio	$0,8 \times 5 \text{ org} = 4,00 \text{ m}^2$	• Backdrop = 4,50 m² • Peralatan studio = 5,00 m²	100%	27 m ²	Neufert
L4					
Storage	$0,8 \times 1 \text{ org} = 0,80 \text{ m}^2$	• Rak = 7,70 m²	100%	17 m ²	Neufert
R.Pengelola	$0,8 \times 2 \text{ org} = 1,60 \text{ m}^2$	• Meja = 4,00 m² • Kursi = 1,40 m² • Lemari = 2,00 m²	100%	18 m ²	Neufert
Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Kloset = 5,00 m² • Wastafel = 2,30 m²	100%	21 m ²	Neufert
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,40 \text{ m}^2$	• Core lift = 38,00 m²	100%	76 m ²	Neufert
Gallery And Showcase	$0,8 \times 50 \text{ org} = 40,00 \text{ m}^2$	• Display panel = 25,00 m² • Display island = 15,50 m² • Bangku = 16,00 m²	100%	177 m ²	Neufert

Workshop	$0,8 \times 20 \text{ org} = 16,00 \text{ m}^2$	• Meja kerja = $20,00 \text{ m}^2$ • Kursi = $8,50 \text{ m}^2$ • Peralatan = $5,00 \text{ m}^2$	47%	67 m^2	Neufert
Studio 1	$0,8 \times 10 \text{ org} = 8,00 \text{ m}^2$	• Meja kerja = $8,00 \text{ m}^2$ • Kursi = $5,00 \text{ m}^2$ • Peralatan = $8,00 \text{ m}^2$	100%	42 m^2	Neufert
Studio 2	$0,8 \times 5 \text{ org} = 4,00 \text{ m}^2$	• Meja = $4,00 \text{ m}^2$ • Peralatan = $3,00 \text{ m}^2$ • Kursi = $4,00 \text{ m}^2$	100%	22 m^2	Neufert
Studio 3	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Meja = $3,50 \text{ m}^2$ • Kursi = $2,00 \text{ m}^2$	100%	19 m^2	Neufert
Studio 4	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,80 \text{ m}^2$	• Meja = $4,70 \text{ m}^2$ • Kursi = $4,00 \text{ m}^2$	100%	27 m^2	Neufert
L5					
Storage	$0,8 \times 1 \text{ org} = 0,80 \text{ m}^2$	• Rak = $7,70 \text{ m}^2$	100%	17 m^2	Neufert
R.Pengelola	$0,8 \times 2 \text{ org} = 1,60 \text{ m}^2$	• Meja = $4,00 \text{ m}^2$ • Kursi = $1,40 \text{ m}^2$ • Lemari = $2,00 \text{ m}^2$	100%	18 m^2	Neufert
Toilet	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Kloset = $5,00 \text{ m}^2$ • Wastafel = $2,30 \text{ m}^2$	100%	21 m^2	Neufert
Lift	$0,8 \times 8 \text{ org} = 6,40 \text{ m}^2$	• Core lift = $38,00 \text{ m}^2$	100%	76 m^2	Neufert
R.Komunitas	$0,8 \times 80 \text{ org} = 64,00 \text{ m}^2$	• Kursi = $20,00 \text{ m}^2$ • Meja diskusi = $25,00 \text{ m}^2$ • Panggung mini = $21,00 \text{ m}^2$	100%	212 m^2	Neufert
Coffe Shop	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,80 \text{ m}^2$	• Meja = $3,00 \text{ m}^2$ • Kursi = $1,30 \text{ m}^2$	100%	15 m^2	Neufert
R.Print	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Printer = $8,00 \text{ m}^2$ • Meja kerja = $3,80 \text{ m}^2$	100%	30 m^2	Neufert

R.Meeting 1	$0,8 \times 12 \text{ org} = 9,60 \text{ m}^2$	• Meja rapat = $8,40 \text{ m}^2$ • Kursi = $3,00 \text{ m}^2$	100%	30 m^2	Neufert
R.Meeting 2	$0,8 \times 6 \text{ org} = 4,80 \text{ m}^2$	• Meja rapat = $4,20 \text{ m}^2$ • Kursi = $2,00 \text{ m}^2$	100%	42 m^2	Neufert
R.Meeting 3	$0,8 \times 4 \text{ org} = 3,20 \text{ m}^2$	• Meja rapat = $3,50 \text{ m}^2$ • Kursi = $2,00 \text{ m}^2$	100%	19 m^2	Neufert

Asumsi Pengguna
Puncak

$$1.367 \times 30\% = 410 \text{ orang}$$

Asumsi moda
transportasi:

- 50% motor = 205 orang
- 20% mobil = 82 orang
- 30% transportasi online/jalan kaki = 123 orang

Kebutuhan Parkir

Motor

1.367 orang

- $205 \div 2 = 103$ motor
- Dibulatkan = 100 motor

Mobil

- $82 \div 4 = 21$ mobil
- Dibulatkan = 20 mobil

Rekomendasi untuk
Skripsi

Area Jumlah

Parkir Mobil 20 unit

Parkir Motor 100 unit

Total Luas Parkir ±600 m²

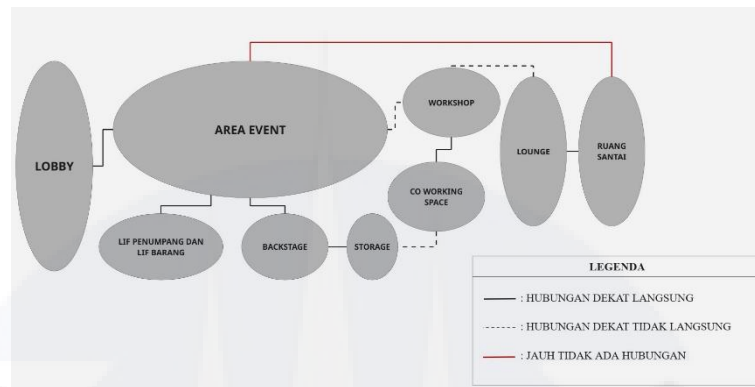
Total Keseluruhan

5.565 m²

4.4.4. Diagram Buble Ruang

Zona Komunal

A. Lantai 1



Gambar 40. Bubble Ruang

Sumber: (Penulis, 2025)

Bubble diagram lantai 1 Zona Komunal *Creative Hub* menggambarkan hubungan fungsional antar ruang yang dirancang untuk mendukung aktivitas publik, kreatif, dan kolaboratif. Lantai ini berfungsi sebagai area utama yang menjadi pusat interaksi antara pengunjung, pelaku kreatif, komunitas, dan penyelenggara kegiatan.

Lobby ditempatkan sebagai ruang pertama yang diakses pengunjung saat memasuki bangunan. Ruang ini berfungsi sebagai area penerimaan, informasi, dan orientasi sebelum menuju ruang-ruang lainnya. Dari lobby, pengunjung dapat langsung mengakses Area Event yang menjadi pusat kegiatan pada lantai 1.

Area Event merupakan ruang utama yang digunakan untuk penyelenggaraan pameran, pertunjukan seni, seminar, peluncuran produk kreatif, bazar UMKM, maupun kegiatan komunitas. Karena menjadi pusat aktivitas, area ini memiliki hubungan langsung dengan Lift Penumpang dan Lift Barang untuk mendukung mobilitas pengunjung serta distribusi peralatan dan material acara. Selain itu, Area Event juga terhubung langsung dengan Backstage yang berfungsi sebagai ruang persiapan pengisi acara dan operasional kegiatan.

Backstage memiliki hubungan langsung dengan Storage sebagai ruang penyimpanan peralatan, properti pameran, perlengkapan pertunjukan, dan kebutuhan operasional lainnya. Hubungan ini bertujuan untuk mempermudah proses persiapan dan pengelolaan acara tanpa mengganggu aktivitas pengunjung.

Pada zona pengembangan kreativitas, terdapat Co-Working Space yang berfungsi sebagai ruang kerja bersama bagi komunitas kreatif, pelaku UMKM, startup, maupun mahasiswa. Ruang ini memiliki hubungan langsung dengan Workshop, karena kedua fungsi tersebut saling mendukung dalam proses diskusi, perancangan ide, hingga praktik pembuatan produk kreatif. Hubungan tidak langsung antara Workshop dan Area Event memungkinkan hasil karya atau kegiatan workshop untuk dipamerkan dan dipresentasikan pada area event.

Sebagai fasilitas pendukung, Lounge disediakan sebagai area interaksi informal, tempat berdiskusi, berjejaring, dan beristirahat. Lounge terhubung langsung dengan Ruang Santai yang berfungsi sebagai area relaksasi bagi pengguna bangunan. Kehadiran kedua ruang ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung proses kreativitas melalui interaksi sosial yang lebih fleksibel.

Secara keseluruhan, susunan ruang pada lantai 1 *Creative Hub* Zona Komunal menerapkan prinsip keterhubungan fungsi, kemudahan akses, dan kolaborasi kreatif, dengan Area Event sebagai pusat kegiatan yang didukung oleh ruang kerja kreatif, ruang edukasi, serta ruang interaksi sosial. Konsep ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang mendorong inovasi, pertukaran ide, dan pengembangan ekonomi kreatif di Bangka Belitung..

B. Lantai 2



Gambar 41. Bubble Ruang
Sumber: (Penulis, 2025)

Zona ini juga didukung oleh Lift Penumpang dan Lift Barang yang memudahkan akses pengguna serta distribusi peralatan menuju lantai 2. Keberadaan WC turut menunjang kenyamanan pengguna selama kegiatan berlangsung. Susunan ruang pada lantai ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, interaksi sosial, dan aktivitas kreatif secara efektif dalam satu kesatuan ruang yang terintegrasi.

berfungsi sebagai pusat aktivitas kreatif bagi desainer, pelaku UMKM fashion, komunitas, dan pengunjung.

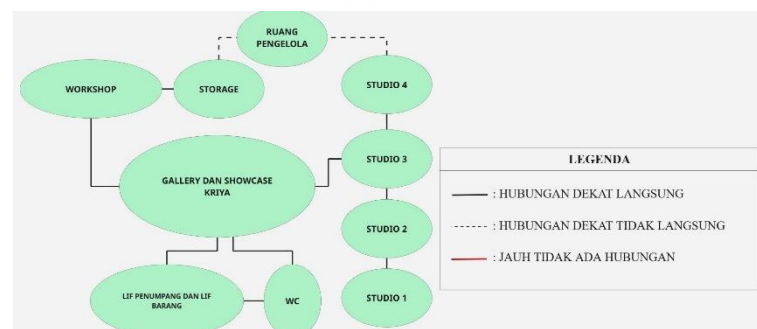
Ruang ini memiliki hubungan langsung dengan Ruang Meeting sebagai tempat diskusi, presentasi desain, dan koordinasi kegiatan. Selain itu, terdapat Ruang Pola dan Ruang Jahit yang mendukung proses perancangan dan produksi produk fashion, sehingga menciptakan alur kerja yang terintegrasi dari tahap desain hingga pembuatan produk.

Sebagai fasilitas pendukung promosi dan pemasaran, tersedia Retail Fashion yang berfungsi untuk memamerkan dan menjual hasil karya fashion kepada pengunjung. Retail Fashion terhubung dengan Coffee Corner yang menjadi area bersantai dan berinteraksi, sehingga menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung maupun pelaku kreatif. Selain itu, terdapat Mini Studio Fashion yang digunakan untuk kegiatan fotografi produk, dokumentasi karya, dan pembuatan konten promosi digital.

Zona ini juga didukung oleh Storage sebagai ruang penyimpanan bahan, perlengkapan, dan produk fashion, serta Ruang Pengelola yang berfungsi untuk mengatur dan mengawasi operasional kegiatan. Keberadaan Lift Penumpang dan Lift Barang memudahkan akses pengguna serta distribusi material dan produk antar lantai, sementara WC disediakan untuk menunjang kenyamanan pengguna selama beraktivitas.

Susunan ruang pada lantai ini dirancang untuk menciptakan ekosistem fashion kreatif yang mendukung proses desain, produksi, promosi, hingga pemasaran dalam satu kesatuan ruang yang terintegrasi, sehingga mampu mendorong perkembangan industri fashion kreatif di Bangka Belitung.

D. Lantai 4



Gambar 43. Bubble Ruang
Sumber: (Penulis, 2026)

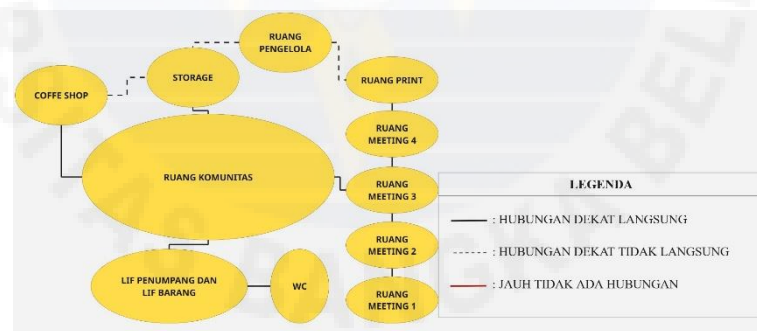
Bubble diagram lantai 4 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan hubungan fungsional antar ruang dalam Zona Kriya, yang berfokus pada kegiatan produksi, pengembangan, dan pameran karya kerajinan. Galeri dan Showcase Kriya menjadi ruang utama sebagai wadah untuk menampilkan hasil karya kepada pengunjung.

Zona ini didukung oleh Workshop sebagai ruang produksi dan pelatihan, serta Studio 1–4 yang digunakan untuk kegiatan berkarya dan pengembangan produk kriya. Selain itu, terdapat Storage untuk penyimpanan bahan dan peralatan, serta Ruang Pengelola untuk mendukung operasional kegiatan. Lift penumpang dan lift barang memudahkan akses dan distribusi material, sementara WC menunjang kenyamanan pengguna.

Susunan ruang ini dirancang untuk mendukung proses kreatif, produksi, hingga pameran karya dalam satu kesatuan ruang yang terintegrasi.

E. Lantai 5

Bubble diagram lantai 5 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan hubungan fungsional antar ruang dalam Zona Komunitas, yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi, diskusi, dan pengembangan jaringan antar komunitas kreatif. Ruang Komunitas menjadi ruang utama yang digunakan untuk kegiatan komunitas, forum diskusi, pelatihan, dan berbagai aktivitas kolaboratif



Gambar 44. Bubble Ruang
Sumber: (Penulis, 2026)

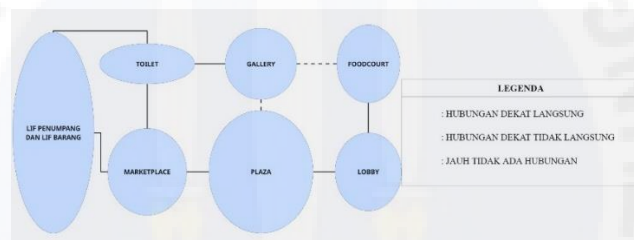
Zona ini didukung oleh Ruang Meeting 1–4 yang berfungsi sebagai ruang rapat, koordinasi, dan pengembangan program komunitas. Selain itu, terdapat Ruang Print untuk mendukung kebutuhan administrasi dan dokumentasi kegiatan, serta Storage sebagai ruang penyimpanan peralatan dan perlengkapan komunitas. Coffee Shop disediakan sebagai area interaksi informal yang mendorong terjadinya komunikasi dan pertukaran ide antar pengguna.

Untuk menunjang operasional, tersedia Ruang Pengelola yang berfungsi mengatur dan mengawasi kegiatan pada lantai ini. Sementara itu, Lift Penumpang dan Lift Barang memudahkan aksesibilitas pengguna serta distribusi barang, dan WC disediakan untuk mendukung kenyamanan selama beraktivitas. Susunan ruang ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, networking, dan pengembangan komunitas kreatif dalam satu ruang yang terintegrasi.

Zona Kuliner

A. Lantai 1

Bubble diagram Zona Kuliner Lantai 1 menunjukkan hubungan fungsional antar ruang yang mendukung aktivitas kuliner, rekreasi, dan interaksi sosial bagi pengunjung *Creative Hub* Bangka Belitung. Plaza menjadi ruang utama yang berfungsi sebagai pusat aktivitas dan area berkumpul yang menghubungkan seluruh fasilitas pada zona ini.



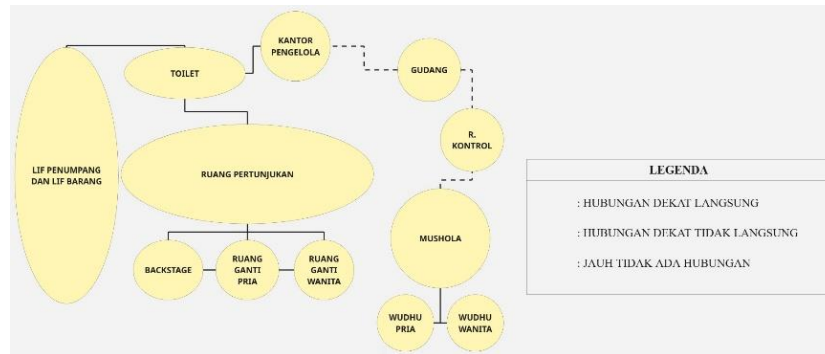
Gambar 45. Bubble Ruang

Sumber: (Penulis, 2026)

Plaza memiliki hubungan langsung dengan Marketplace sebagai area penjualan produk UMKM dan ekonomi kreatif lokal, serta Lobby yang berfungsi sebagai ruang penerima dan distribusi pengunjung. Selain itu, Gallery ditempatkan berdekatan dengan Plaza sebagai ruang pameran yang menampilkan karya kreatif dan produk unggulan daerah. Gallery memiliki hubungan tidak langsung dengan Foodcourt, yang menjadi area utama bagi pengunjung untuk menikmati berbagai pilihan kuliner.

Zona ini juga didukung oleh Toilet sebagai fasilitas penunjang kenyamanan pengguna serta Lift Penumpang dan Lift Barang yang memudahkan aksesibilitas dan distribusi barang antar lantai. Susunan ruang pada zona kuliner ini dirancang untuk menciptakan suasana yang nyaman, interaktif, dan mendukung kegiatan kuliner, promosi produk lokal, serta interaksi sosial dalam satu kawasan yang terintegrasi.

B. Lantai 2



Gambar 46. Bubble Ruang

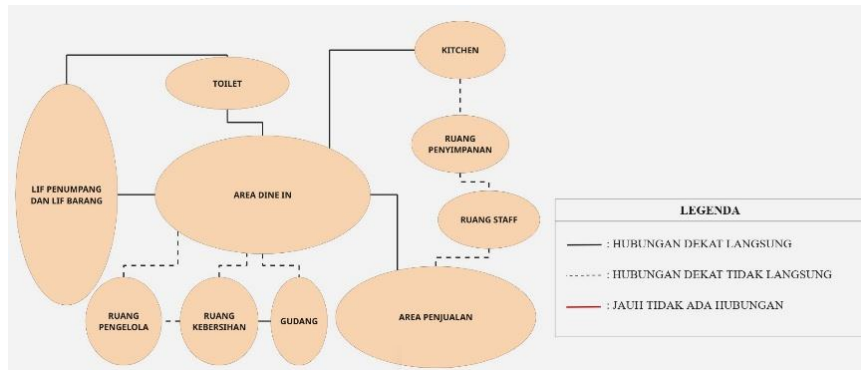
Sumber: (Penulis, 2026)

Bubble diagram lantai 2 Zona Kuliner *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan hubungan fungsional antar ruang yang mendukung kegiatan pertunjukan, rekreasi, dan pelayanan pengunjung. Ruang Pertunjukan menjadi ruang utama yang berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan pertunjukan musik, seni, hiburan, maupun kegiatan komunitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung area kuliner.

Untuk mendukung kegiatan pertunjukan, ruang ini memiliki hubungan langsung dengan Backstage, Ruang Ganti Pria, dan Ruang Ganti Wanita yang digunakan oleh pengisi acara selama persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Selain itu, terdapat Lift Penumpang dan Lift Barang yang memudahkan akses pengguna serta distribusi peralatan menuju lantai 2, dan Toilet sebagai fasilitas penunjang kenyamanan pengunjung.

Zona ini juga dilengkapi dengan Mushola beserta Ruang Wudhu Pria dan Ruang Wudhu Wanita untuk memenuhi kebutuhan ibadah pengunjung. Sementara itu, Kantor Pengelola, Gudang, dan Ruang Kontrol berfungsi sebagai area pendukung operasional yang mengatur, mengawasi, dan menunjang kelancaran aktivitas pada zona kuliner. Susunan ruang ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, teratur, dan mendukung aktivitas kuliner serta hiburan dalam satu kawasan yang terintegrasi.

C. Lantai 3



Gambar 47. Bubble Ruang

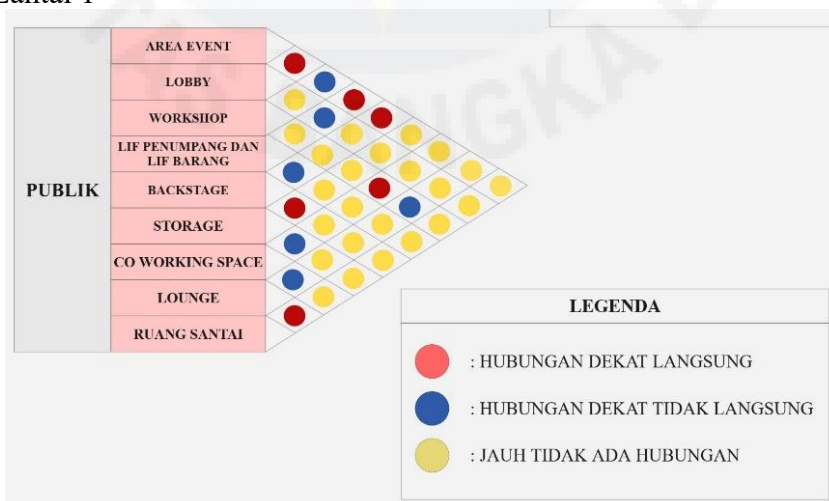
Sumber: (Penulis, 2026)

Lantai 3 Area Kuliner menunjukkan hubungan dan kedekatan antar ruang berdasarkan fungsi dan alur aktivitas pengguna. Area Dine In menjadi pusat aktivitas yang memiliki hubungan langsung dengan area penjualan, toilet, kitchen, serta lif penumpang dan lif barang untuk mendukung kenyamanan pengunjung dan kelancaran operasional. Kitchen terhubung dengan ruang penyimpanan dan ruang staf sebagai pendukung proses persiapan dan pelayanan makanan. Sementara itu, ruang pengelola, ruang kebersihan, dan gudang memiliki hubungan tidak langsung dengan area utama untuk menjaga efisiensi kerja tanpa mengganggu aktivitas pengunjung. Susunan ruang ini dirancang untuk menciptakan sirkulasi yang efektif, mendukung operasional kuliner, serta meningkatkan kenyamanan pengguna.

4.4.5. Matriks

Zona Komunal

A. Lantai 1



Gambar 48. Matrix Hubungan Ruang

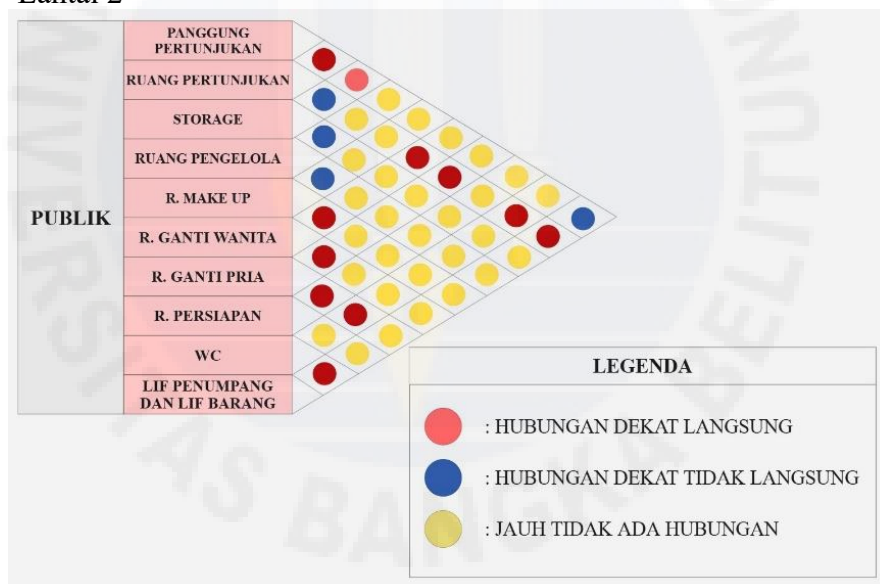
Sumber: (Penulis, 2026)

Matriks hubungan ruang pada Zona Komunal Lantai 1 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan tingkat kedekatan antar ruang berdasarkan kebutuhan aktivitas dan sirkulasi pengguna. Area Event menjadi ruang utama yang memiliki hubungan dekat langsung dengan Lobby, Backstage, dan Lift Penumpang dan Lift Barang untuk mendukung kelancaran akses dan operasional kegiatan.

Workshop dan Co-Working Space memiliki hubungan yang cukup erat karena sama-sama mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif. Sementara itu, Storage berfungsi sebagai ruang pendukung penyimpanan peralatan kegiatan yang terhubung dengan area operasional. Lounge dan Ruang Santai ditempatkan sebagai area pendukung untuk beristirahat, berdiskusi, dan berinteraksi secara informal.

Secara keseluruhan, hubungan ruang pada zona ini dirancang untuk menciptakan sirkulasi yang efisien, mendukung kolaborasi antar pengguna, serta menunjang kegiatan kreatif dan komunal dalam satu kesatuan ruang yang terintegrasi.

B. Lantai 2



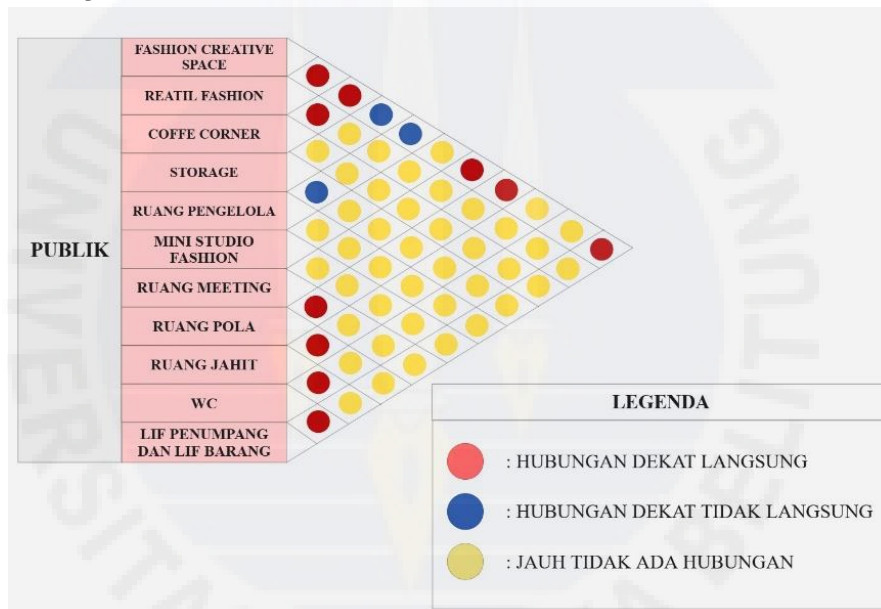
Gambar 49. Matrix Hubungan Ruang
Sumber: (Penulis, 2026)

Matriks hubungan ruang pada Zona Komunal Lantai 2 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan tingkat keterkaitan antar ruang yang mendukung kegiatan pertunjukan dan operasional acara. Panggung Pertunjukan dan Ruang Pertunjukan memiliki hubungan dekat langsung karena menjadi pusat aktivitas utama dalam penyelenggaraan berbagai acara, pertunjukan seni, dan kegiatan komunitas.

Ruang pendukung seperti Ruang Make Up, Ruang Ganti Pria, Ruang Ganti Wanita, dan Ruang Persiapan juga memiliki hubungan langsung dengan Ruang Pertunjukan untuk mendukung kebutuhan pengisi acara sebelum dan sesudah pertunjukan. Sementara itu, Storage berfungsi sebagai ruang penyimpanan perlengkapan kegiatan yang mendukung operasional acara, sedangkan Ruang Pengelola berperan dalam pengawasan dan koordinasi kegiatan.

Keberadaan WC serta Lift Penumpang dan Lift Barang mendukung kenyamanan dan aksesibilitas pengguna. Secara keseluruhan, hubungan ruang pada lantai ini dirancang untuk menciptakan alur aktivitas yang efektif, memudahkan koordinasi kegiatan, serta mendukung kelancaran penyelenggaraan acara dalam satu sistem ruang yang terintegrasi.

C. Lantai 3



Gambar 50. Matrix Hubungan Ruang

Sumber: (Penulis, 2026)

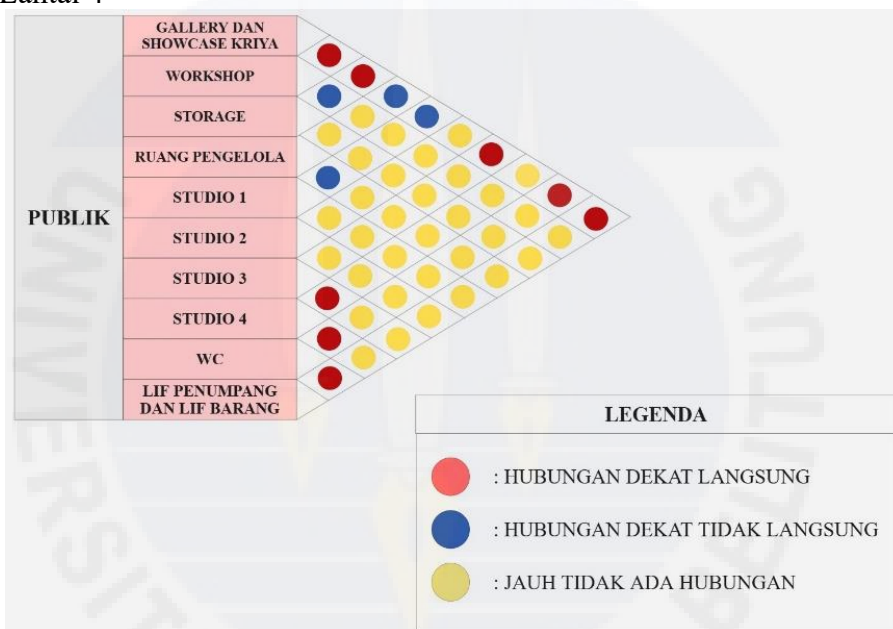
Matriks hubungan ruang pada Zona Fashion Kreatif Lantai 3 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan tingkat keterkaitan antar ruang yang mendukung proses desain, produksi, promosi, dan pemasaran produk fashion. Fashion Creative Space menjadi ruang utama yang memiliki hubungan dekat langsung dengan Retail Fashion, Ruang Meeting, Ruang Pola, Ruang Jahit, serta Lift Penumpang dan Lift Barang untuk mendukung kelancaran aktivitas dan sirkulasi pengguna.

Ruang Pola dan Ruang Jahit memiliki hubungan yang erat karena merupakan bagian dari proses produksi fashion, mulai dari perancangan hingga pembuatan

produk. Sementara itu, Retail Fashion berfungsi sebagai area promosi dan penjualan hasil karya, yang didukung oleh Mini Studio Fashion untuk kegiatan fotografi dan pembuatan konten promosi. Coffee Corner juga menjadi ruang pendukung yang mendorong interaksi dan diskusi informal antar pengguna.

Selain itu, terdapat Storage sebagai ruang penyimpanan bahan dan perlengkapan produksi serta Ruang Pengelola yang berfungsi mengawasi dan mengelola operasional kegiatan. Keberadaan WC dan lift turut menunjang kenyamanan serta aksesibilitas pengguna. Secara keseluruhan, hubungan ruang pada lantai ini dirancang untuk menciptakan alur kerja yang efisien dan mendukung pengembangan industri fashion kreatif secara terintegrasi.

D. Lantai 4



Gambar 51. Matrix Hubungan Ruang

Sumber: (Penulis, 2026)

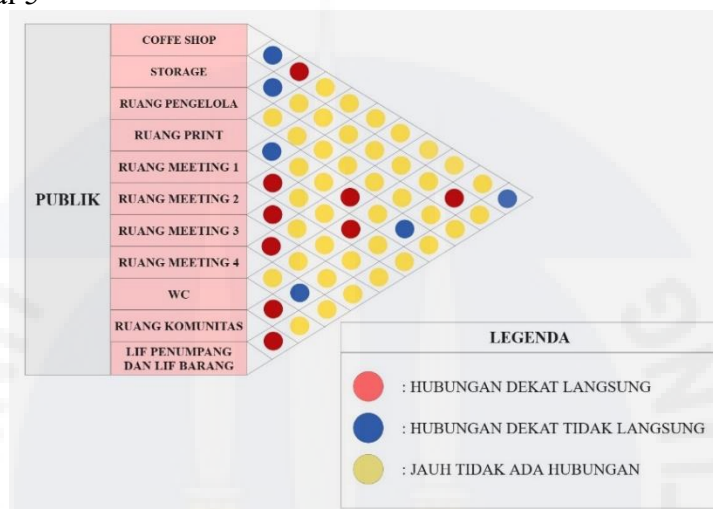
Matriks hubungan ruang pada Zona Kriya Lantai 4 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan tingkat keterkaitan antar ruang yang mendukung kegiatan produksi, pengembangan, dan pameran karya kriya. Galeri dan Showcase Kriya menjadi ruang utama yang memiliki hubungan dekat langsung dengan Workshop, Studio 3, Studio 4, serta Lift Penumpang dan Lift Barang karena berperan sebagai pusat aktivitas dan media untuk menampilkan hasil karya kepada pengunjung.

Workshop berfungsi sebagai ruang pelatihan dan produksi yang didukung oleh Storage untuk penyimpanan bahan serta peralatan kerja. Sementara itu, Studio 1 hingga Studio 4 digunakan sebagai ruang berkarya dan pengembangan produk

kriya, dengan beberapa studio memiliki keterkaitan langsung untuk mendukung proses kerja yang berkelanjutan.

Selain itu, terdapat Ruang Pengelola yang berfungsi mengatur dan mengawasi operasional kegiatan pada lantai ini. Keberadaan WC serta lift turut menunjang kenyamanan dan aksesibilitas pengguna. Secara keseluruhan, hubungan ruang pada lantai ini dirancang untuk menciptakan alur kerja yang efektif, mulai dari proses produksi, pengembangan karya, hingga pameran dalam satu sistem ruang yang terintegrasi.

E. Lantai 5



Gambar 52. Matrix Hubungan Ruang
Sumber: (Penulis, 2026)

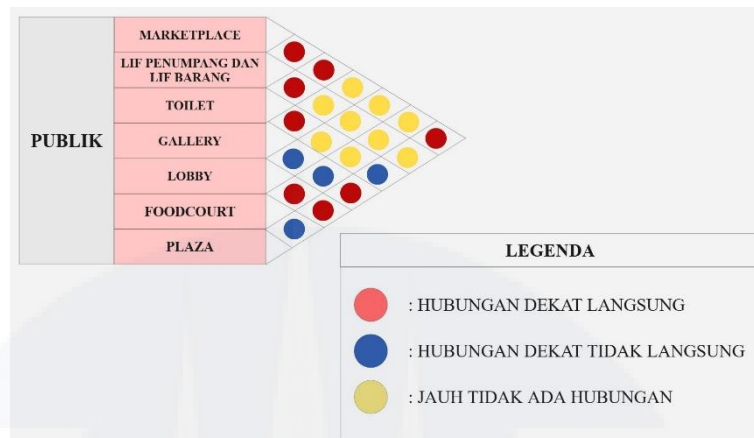
Matriks hubungan ruang pada Zona Komunitas Lantai 5 *Creative Hub* Bangka Belitung menunjukkan tingkat keterkaitan antar ruang yang mendukung kegiatan kolaborasi, diskusi, dan pengembangan komunitas kreatif. Ruang Komunitas menjadi ruang utama yang memiliki hubungan dekat langsung dengan Ruang Meeting 1, Ruang Meeting 2, Ruang Meeting 3, serta Lift Penumpang dan Lift Barang untuk mendukung kelancaran aktivitas dan akses pengguna.

Ruang Meeting 1–4 berfungsi sebagai ruang diskusi, rapat, dan koordinasi berbagai kegiatan komunitas. Sementara itu, Ruang Print mendukung kebutuhan administrasi dan dokumentasi kegiatan, sedangkan Coffee Shop menjadi area interaksi informal yang mendorong terjadinya pertukaran ide dan komunikasi antar pengguna. Storage berfungsi sebagai ruang penyimpanan perlengkapan kegiatan dan Ruang Pengelola berperan dalam mengatur serta mengawasi operasional zona komunitas.

Selain itu, keberadaan WC dan lift mendukung kenyamanan serta aksesibilitas pengguna. Secara keseluruhan, hubungan ruang pada lantai ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, networking, dan pengembangan komunitas kreatif dalam satu sistem ruang yang terintegrasi.

Zona Kuliner

A. Lantai 1



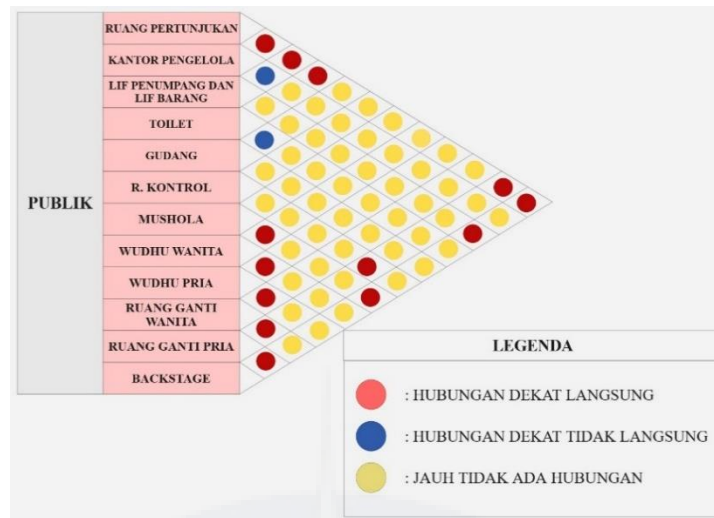
Gambar 53. Matrix Hubungan Ruang

Sumber: (Penulis, 2026)

Zona Kuliner pada Lantai 1 (L1) berfungsi sebagai area komersial yang menyediakan berbagai pilihan makanan dan minuman bagi pengunjung. Penempatan zona ini mempertimbangkan kemudahan akses serta keterhubungannya dengan ruang-ruang publik utama sehingga mampu mendukung aktivitas pengunjung secara optimal. Berdasarkan analisis kedekatan ruang, Zona Kuliner memiliki hubungan dekat langsung dengan area Lobby dan Plaza yang berperan sebagai titik kedatangan, pertemuan, dan distribusi sirkulasi pengunjung. Keterkaitan ini memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah mengakses fasilitas kuliner setelah memasuki bangunan maupun saat beraktivitas di area luar.

Selain itu, Zona Kuliner juga memiliki hubungan dekat tidak langsung dengan area Galeri, Toilet, serta fasilitas transportasi vertikal seperti lift penumpang dan lift barang. Hubungan ini mendukung kenyamanan pengunjung dalam menjangkau fasilitas pendukung tanpa mengganggu alur aktivitas utama. Sementara itu, keterkaitan dengan area Marketplace tergolong lebih rendah karena perbedaan fungsi dan kebutuhan operasional. Dengan penataan tersebut, Zona Kuliner diharapkan tidak hanya menjadi tempat memenuhi kebutuhan konsumsi, tetapi juga berperan sebagai ruang sosial yang mampu meningkatkan kenyamanan, interaksi, dan lama kunjungan pengguna di dalam bangunan.

B. Lantai 2



Gambar 54. Matrix Hubungan Ruang

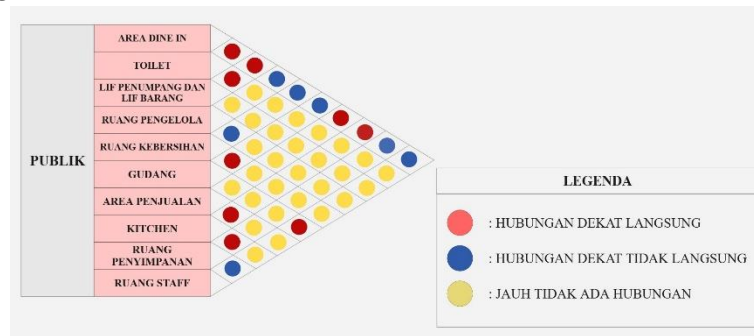
Sumber: (Penulis, 2026)

Zona Publik pada Lantai 2 (L2) dirancang sebagai area yang mendukung aktivitas utama ruang pertunjukan sekaligus memberikan kenyamanan bagi pengunjung selama berada di dalam bangunan. Berdasarkan analisis hubungan ruang, zona ini memiliki hubungan dekat langsung dengan Ruang Pertunjukan sebagai fungsi utama lantai, sehingga akses dan sirkulasi pengunjung dapat berlangsung secara efektif sebelum, saat, maupun setelah acara berlangsung. Selain itu, hubungan dekat langsung juga terlihat dengan area pendukung seperti mushola, tempat wudhu pria dan wanita, ruang ganti, serta area backstage yang berperan dalam menunjang kebutuhan pengguna dan pelaku pertunjukan.

Hubungan dekat tidak langsung terdapat pada Kantor Pengelola, Toilet, dan fasilitas transportasi vertikal berupa lift penumpang dan lift barang. Kedekatan ini memungkinkan kemudahan akses terhadap fasilitas pendukung tanpa mengganggu aktivitas utama yang berlangsung di area pertunjukan. Sementara itu, ruang-ruang servis seperti gudang, ruang kontrol, dan beberapa area penunjang lainnya memiliki hubungan yang relatif jauh karena karakter fungsinya yang lebih bersifat operasional dan tidak memerlukan interaksi intensif dengan pengunjung.

Pengaturan hubungan ruang pada Lantai 2 ini bertujuan menciptakan alur pergerakan yang jelas antara pengunjung, pengelola, dan pelaku pertunjukan. Dengan demikian, aktivitas publik dapat berjalan dengan nyaman dan efisien, sementara kebutuhan operasional bangunan tetap terpenuhi tanpa menimbulkan konflik sirkulasi antar pengguna ruang.

C. Lantai 3



Gambar 55. Matrix Hubungan Ruang

Sumber: (Penulis, 2026)

Zona Publik pada Lantai 3 (L3) difungsikan sebagai area kuliner yang terdiri atas *Area Dine In*, Area Penjualan, Kitchen, serta ruang-ruang pendukung operasional. Berdasarkan analisis hubungan ruang, *Area Dine In* memiliki hubungan dekat langsung dengan Toilet, Area Penjualan, dan Kitchen karena ketiga ruang tersebut merupakan fasilitas utama yang mendukung kenyamanan pengunjung serta kelancaran aktivitas pelayanan makanan dan minuman. Kedekatan ini memungkinkan alur pelayanan yang lebih efisien, mulai dari proses pemesanan, penyajian, hingga aktivitas konsumsi oleh pengunjung.

Hubungan dekat tidak langsung terlihat pada fasilitas transportasi vertikal berupa lift penumpang dan lift barang, Ruang Pengelola, serta Ruang Staff. Kedekatan ini diperlukan untuk mendukung distribusi barang, pengawasan operasional, dan mobilitas staf tanpa mengganggu aktivitas utama pengunjung di area kuliner. Sementara itu, ruang-ruang servis seperti Gudang, Ruang Kebersihan, dan Ruang Penyimpanan memiliki hubungan yang relatif lebih jauh karena fungsinya yang bersifat pendukung dan tidak memerlukan interaksi langsung dengan pengguna area publik.

Susunan hubungan ruang pada Lantai 3 dirancang untuk menciptakan sirkulasi yang efektif antara pengunjung, staf, dan kebutuhan operasional. Dengan pengelompokan ruang yang sesuai dengan tingkat kedekatannya, area kuliner dapat beroperasi secara optimal, memberikan kenyamanan bagi pengunjung, serta mendukung efisiensi pengelolaan dan pelayanan dalam bangunan.