

PERANCANGAN ULANG INTERIOR PLAZA PRAGOLO SEBAGAI PUSAT UMKM & *CREATIVE HUB* KABUPATEN PATI DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS

Irnade Salva Sutyaningsih¹, Arnanti Primiana Yuniati², dan Ardianto Nugroho³

^{1,2,3} Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257, Indonesia

¹irnadosalvas@student.telkomuniversity.ac.id, ²arnanti@telkomuniversity.ac.id,

³ardiantodito@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Sebagai pusat UMKM yang menampung 3 sektor UMKM yaitu sektor sandang, kerajinan, dan pangan, Plaza Pragolo berperan dalam meningkatkan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Pati. Saat ini Plaza Pragolo hanya fokus ke penjualan produk dan fasilitas bioskop, tidak ada fasilitas bagi pelaku UMKM. Ketidakesesuaian fungsi ruang dan hilangnya fasilitas UMKM menyebabkan tujuan pusat UMKM tidak terpenuhi dan kegiatannya terhenti, serta berdampak pada perkembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Pati. Dampak pandemi COVID-19 mengakibatkan pengunjung di Plaza Pragolo menurun, dan memengaruhi sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Pati. Dikarenakan permasalahan tersebut, pelaku UMKM membutuhkan fasilitas untuk melakukan kegiatan kreatif, bersosialisasi, dan berkolaborasi. Fasilitas *Creative Hub* dapat digunakan sebagai inovasi agar aktivitas di Plaza Pragolo kembali aktif. Pendekatan aktivitas digunakan dalam perancangan disesuaikan dengan aktivitas di pusat UMKM dan *creative hub* yang kompleks. Perancangan Ulang Plaza Pragolo sebagai pusat UMKM dan *creative hub* bertujuan memberikan pelaku UMKM ruang dan fasilitas untuk berkegiatan, dan diharapkan dapat mengembalikan fungsi awal Plaza Pragolo. Perancangan Ulang ini juga menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan sektor ekonomi dan industri kreatif di Kabupaten Pati.

Kata Kunci : Pusat UMKM, *Creative Hub*, Aktivitas, Komunitas

Abstract: As an MSME center that accommodates 3 MSME sectors, namely the clothing, handicrafts, and food sectors, Plaza Pragolo plays a role in increasing the creative economy sector in Pati Regency. Currently, Plaza Pragolo only focuses on selling products and cinema, there are no facilities for MSME. The mismatch of functions and the loss of MSME facilities caused the MSME's center goals to be unfulfilled, and their activities stopped and affected the development of the creative economy in Pati Regency. The COVID-19 pandemic has resulted in a decrease in visitors to Plaza Pragolo and has affected the creative economy sector in Pati Regency. Due to these problems, MSMEs need facilities to carry out creative activities, socialize, and collaborate. The Creative Hub facility can be an innovation so that activities at Plaza Pragolo are active again. The activity approach used in the design is adapted to complex activity in the center of MSMEs and creative hubs. The redesign of Plaza Pragolo as an MSME center and creative hub aims to provide MSME with

facilities for activities and to restore the initial function of Plaza Pragolo. This redesign is also one of the efforts to improve the creative economy sector in Pati Regency.

Keywords: MSME Center, Creative Hub, Activity, Community

PENDAHULUAN

Plaza Pragolo merupakan pusat UMKM yang bertujuan sebagai wadah bagi pelaku UMKM di Kabupaten Pati untuk memasarkan produk dan mengembangkan keahlian, serta sarana untuk mempromosikan produk lokal kepada masyarakat luar daerah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terjadi ketidaksesuaian fungsi ruang dengan tujuan pembangunannya. Plaza Pragolo bertujuan menjadi pusat UMKM, kini beralih fungsi sebagai pusat penjualan produk UMKM dan gedung bioskop. Ketidaksesuaian fungsi mengakibatkan hilangnya fasilitas kegiatan UMKM. Hilangnya fasilitas tersebut, mengakibatkan tujuan pusat UMKM tidak terpenuhi dan kegiatannya terhenti. Terjadinya pandemi Covid-19 mengakibatkan pengunjung di Plaza Pragolo menurun dan tidak dapat berfungsi sebagaimana sebelum pandemi. Oleh sebab itu, diperlukan fasilitas bagi pelaku UMKM untuk berkegiatan dan inovasi agar kegiatan di Plaza Pragolo kembali aktif.

Berdasarkan kebutuhan akan fasilitas ruang tersebut, Plaza Pragolo bisa menjadi sebuah *creative hub* bagi para pelaku UMKM, pebisnis yang bergerak di bidang ekonomi kreatif, serta dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat Pati terkait bidang ekonomi kreatif. Fasilitas *creative hub* seperti *Co-working Space*, *Creative Space*, dan *Makerspace* dapat ditambahkan sebagai area yang digunakan oleh pelaku UMKM untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kegiatan pelaku UMKM dalam menghasilkan produk. Tersedianya fasilitas *Creative Hub* di Kabupaten Pati memungkinkan pelaku UMKM memiliki fasilitas pengembangan usaha, dan bertambahnya fasilitas untuk mewadahi kegiatan pengembangan SDM.

Perancangan ulang Plaza Pragolo sebagai Pusat UMKM dan *Creative Hub* diharapkan dapat mengembalikan fungsi ruang sesuai dengan

tujuan awal didirikannya bangunan tersebut. Plaza Pragolo ini diharapkan mampu menjadi wadah bagi kegiatan usaha kreatif yang dapat mengembangkan ide, inovasi, dan keterampilan dengan cara kolaboratif. Perancangan ulang Plaza Pragolo ini bertujuan untuk memberikan ruang dan fasilitas untuk melaksanakan kegiatan kreatif, sosialisasi, dan kolaborasi bagi pelaku UMKM serta sarana untuk mengenalkan hasil produk UMKM pada masyarakat.

Tinjauan Pustaka

UMKM merupakan kepanjangan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah. Pengertian UMKM diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil, dan Menengah. Berdasarkan yang tertuang dalam UU tersebut, UMKM dapat diartikan sebagai usaha yang dioperasikan oleh pelaku usaha secara individu, berkelompok, rumahan, maupun badan usaha skala kecil.

Berdasarkan (Dovey et al., n.d.) *creative hub* merupakan sebuah tempat baik fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif untuk berkumpul, menyediakan ruang dan dukungan untuk memperluas relasi, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

Berdasarkan hasil studi literatur dari *British Council's The Creative Hubs Report* dan observasi pada beberapa studi kasus yang dianalisis, terdapat beberapa aspek ruang yang menjadi ruang utama dalam sebuah Pusat UMKM dan *Creative Hub*, diantaranya:

a. *Lobby*

Menurut KBBI, lobi adalah ruang teras di dekat pintu masuk ruangan yang dilengkapi dengan perangkat meja kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu. Lobi dapat berfungsi sebagai ruang peralihan dari area pintu masuk sebelum menuju ke ruangan lain.

- b. *Creative Space*
Creative space merupakan salah satu ruang alternatif pada *creative hub* yang fungsinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Creative space* dapat difungsikan sebagai ruang pagelaran karya, ruang pameran, maupun ruang seminar.
- c. *Co-working Space*
Coworking space merupakan area yang dapat digunakan untuk aktivitas kolaborasi atau kerja sama antar individu maupun kelompok baik dengan berbagai latar belakang. Dalam *creative hub*, fungsi *coworking space* biasa digunakan untuk ruang kerja atau ruang diskusi bagi pelaku kreatif yang tergabung dalam anggota *creative hub*.
- d. *Makerspace*
Definisi *Makerspace* berdasarkan (Siregar & Sudrajat, 2017) adalah tempat untuk orang-orang berkumpul dan berbagi pengetahuan, menambah teman, melakukan suatu proyek, dan membangun. *Makerspace* bisa disebut sebagai area *workshop* dimana didalamnya terjadi aktivitas pelatihan untuk membuat atau menciptakan suatu produk maupun karya.
- e. *Food Court*
Istilah *food court* dalam bahasa Indonesia disebut pujasera (pusat jajanan serba ada). *Food court* adalah tempat makan yang terdiri dari berbagai *tenant* atau *counter* yang menawarkan jenis kuliner yang bervariasi. *Food court* di dalam pusat UMKM dan *creative hub* menjadi fasilitas penunjang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif dimulai dengan ide (pertanyaan penelitian) yang digunakan untuk menentukan metode pengumpulan dan analisis data. Metode kualitatif bersifat dinamis, dapat dilakukan perubahan, penambahan,

dan penggantian selama proses analisis (Srivastava & Thomson, n.d.). Dalam hal pengumpulan data, Gill et. al. (2008) mengemukakan terdapat beberapa macam metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yaitu observasi, analisis visual, studi pustaka, dan interview. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa instrument penelitian dengan tahapan berikut :

- 1) Wawancara
Melakukan wawancara kepada pihak pengelola Plaza Pragolo dan beberapa pelaku UMKM yang tergabung pada Plaza Pragolo.
- 2) Observasi
Melakukan observasi langsung ke lokasi studi kasus yaitu Plaza Pragolo yang terletak di Jl. Panglima Sudirman, Margorejo, Kec. Margorejo, Kabupaten Pati, Jawa Tengah.
- 3) Dokumentasi
Melakukan dokumentasi pada lokasi penelitian yaitu Plaza Pragolo, meliputi ruang dan elemen interior pada eksisting bangunan.
- 4) Studi Literatur
Literatur yang digunakan terkait dengan landasan teori UMKM dan *Creative Hub*, standarisasi serta peraturan terkait Covid-19 sebagai data acuan untuk penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Pengguna Ruang, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan data Disperindag Kabupaten Pati, terdapat tiga sektor UMKM yang tergabung di Plaza Pragolo. Jumlah UMKM yang tergabung sebanyak 96 UMKM, terdiri atas 36 UMKM Pangan (produk prioritas olahan bandeng dan kopi), 23 UMKM Sandang (produk prioritas batik dan kaos sablon), dan 37 UMKM Kerajinan (produk prioritas rajut dan anyam).

Perancangan ulang Plaza Pragolo sebagai pusat UMKM dan *creative hub*, dengan pengguna ruang terdiri atas pelaku UMKM, staff, pengelola, dan

pengunjung umum. Aktivitas yang terjadi di Plaza Pragolo terbagi sesuai dengan pengguna ruang. Pada perancangan ulang Plaza Pragolo kebutuhan ruang disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna ruang.

Tabel 1 Analisisi pengguna, aktivitas, dan kebutuhan ruang
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

NO	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	
AREA ENTRANCE					
1	Pengunjung	Lalu lalang pengguna ruang	Bench	Lobby	
		Menunggu	Stand banner barcode		
		Pengecekan suhu	Stand termometer		
	Staff Keamanan	Scanning barcode PeduliLindungi	Stand hand sanitizer		Receptionist
		Menjaga keamanan area			
	Pengawas	Melakukan pengawasan ruang dan aktivitas			
	Staff kebersihan	Membersihkan ruangan			
	Pelaku UMKM	Lalu lalang pengguna ruang			
		Menunggu			
		Menanyakan informasi terkait ruang/kegiatan			
2	Staff	Memberikan informasi		Meja Informasi	
	Pengunjung	Menanyakan informasi terkait ruang/kegiatan		Office chair	
	Pelaku UMKM	Menanyakan informasi terkait ruang/kegiatan			
CREATIVE SPACE					
1	Pengunjung	Melihat produk	Meja kasir	Retail/ Showroom P	
		Mencoba produk	Kursi		
		Membeli produk	Rak display kain		
	Staff display (pramur)	Memajang produk	Rak display pakaian		
		Menata produk sesuai kategori	Rak display tas		
		Melayani pengunjung	Rak display sepatu		
	Staff kasir	Transaksi jual-beli produk	Manekin		
		Membungkus produk	Rak display makanan		
	Pengawas	Mengawasi ruang dan aktivitas	Freezer		
		Pelaku UMKM	Setor produk		Rak display miniatur
			Pengecekan barang		Rak display dekorasi
	Staff Kebersihan	Membersihkan ruangan			
2	Pengunjung	Mencoba produk	Stool	Fitting Room	
	Staff kebersihan	Membersihkan ruangan			
3	Staff retail	Menyimpan produk	Rak barang	Gudang/ Storage	
		Menata produk sesuai kategori			
		Loading barang			
4	Pengunjung	Melihat produk	Meja display	Exhibition area	
		Mencoba produk	Rak display		
		Menanyakan informasi produk	Stand display		
	Pelaku UMKM	Menyiapkan produk untuk pameran	Stage		
		Menata produk			
		Mengawasi produk			
5	Pelaku UMKM	Memberikan informasi produk	Sound system		
	Peserta kegiatan	Menampilkan pertunjukan hiburan			
		Fashion show/ catwalk	Backdrop	Stage	

Irnade Salva Suyaningsih, Annanti Primiana Yuniati, Ardianto Nugroho
 PERANCANGAN ULANG INTERIOR PLAZA PRAGOLO SEBAGAI PUSAT UMKM & CREATIVE HUB KABUPATEN
 PATI DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS, 1 - 18

6	Staff	Persiapan acara	Audio control (meja)	Backstage
	Panitia acara		Audio control (kursi)	
			Meja rias	
			Kursi	
			Dressing room	
CO-WORKING SPACE				
1	Pelaku UMKM	Menunggu	Bench	Lounge
	Peserta kegiatan	Bersantai	Stool Coffee table	
2	Pelaku UMKM	Kegiatan seminar atau pelatihan	Meja pembicara	Classroom
	Peserta kegiatan	Penyampaian materi oleh pembicara	Kursi pembicara	
		Mencatat materi	Kursi peserta	
		Mendengarkan pembicara	Layar proyektor	
4	Pelaku UMKM	Berdiskusi antar sesama Pelaku UMKM	Meja Rapat Kursi	Ruang Rapat
MAKERSPACE				
1	Pelaku UMKM	Membuat pola/ motif batik pada kain	Meja gambar	Ruang workshop batik
	Peserta kegiatan	Menggambar motif menggunakan canting	Gawangan	
		Proses pewarnaan kain	Dingklik (stool/kursi pendek)	
		Proses lorot malam dari kain	Storage/ rak	
		Meringkan kain	Ember	
			Kompur untuk malam	
Wajan untuk malam				
2	Pelaku UMKM	Membuat desain	Meja Laptop/PC	Ruang workshop konveksi
	Peserta kegiatan	Mencetak screen sablon	Kursi	
		Memotong kain sesuai pola	Meja	
		Proses sablon kain	Meja Screen sablon	
		Menjahit kain menjadi kaos	Mesin Jahit + meja	
			Kursi	
Mesin obras + meja				
3	Pelaku UMKM	Menyiapkan alat dan bahan		Ruang workshop makanan
	Peserta kegiatan	Meracik bahan makanan	Preparation desk	
		Mencetak makanan	Kompur 2 tungku	
		Memasak makanan	Sink 2 bowl Chiller	
5	Pelaku UMKM	Menyiapkan alat dan bahan	Meja	Ruang workshop craft
	Peserta kegiatan	Proses pembuatan pola	Kursi	
		Proses pemotongan	Mesin gerinda	
		Proses merangkai menjadi produk	Gergaji mesin	
FOOD COURT				
1	Pengunjung	Transaksi jual-beli makanan/ minuman	Meja makan (2)	Ruang makan
	Pelaku UMKM		Meja makan (4)	
	Staff		Meja makan (6)	
	Pelayan (pramusaji)		Kursi makan	
2	Penjaga tenant (kasir)	Memproses makanan/ minuman sesuai pesanan	Meja serving	Stand tenant/ Dapur
	Tukang masak		Kompur 2 tungku	
			Sink 2 bowl	
			Storage	
			Chiller	
Preparation desk				

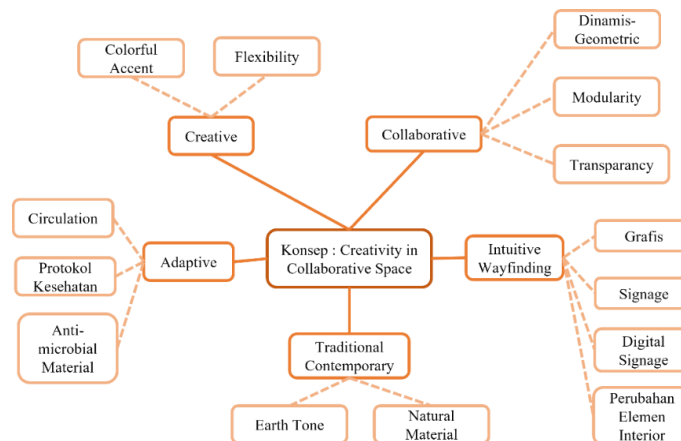
3	Staff food court	Menyimpan bahan makanan	Rak barang	Storage
		Menyimpan peralatan memasak	Freezer Chiller	
AREA PENUNJANG				
1	Pengunjung	Buang air kecil	Closet	Toilet
	Pelaku UMKM	Buang air besar	Wastafel	
	Staff	Mencuci tangan Bercermin		
2	Staff kebersihan	Menyimpan peralatan kebersihan	Rak storage Gantungan Ember	Janitor Room
3	Staff	Menyimpan barang dan peralatan	Rak storage	Gudang/ Storage

Pendekatan Desain

Perancangan ulang Plaza Pragolo ini menggunakan pendekatan aktivitas. Menurut Laurens (2015), aktivitas dapat memperlihatkan interaksi antara manusia dengan sesama ataupun lingkungan sekitar, Laurens mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang mendasari hal tersebut (Kebutuhan Dasar Manusia), yaitu faktor genetika, pengalaman, dan pelatihan. Menurut Laurens (2015) desain dapat berperan untuk pengarah atau penghalang penggunaannya berperilaku di dalamnya.

Tema dan Konsep

Berdasarkan tujuan dari pusat UMKM dan *creative hub* yaitu menciptakan ruang kegiatan yang kreatif, kolaboratif, maka konsep perancangan yang dipilih adalah "*Creatvity in Collaborative Space*". Konsep ini dilatar belakangi oleh kebutuhan dan fungsi ruang sebagai Pusat UMKM dan *creative hub* yang merupakan ruang untuk melakukan kegiatan kreatif. Konsep diimplementasikan untuk menciptakan ruang kolaboratif yang digunakan untuk melakukan kegiatan kreatif. Konsep ditujukan untuk menciptakan pengalaman ruang yang meningkatkan kreativitas. Tema yang diangkat adalah *Traditional Contemporary*, perpaduan antara gaya tradisional dan kontemporer, disesuaikan dengan pengguna ruang.



Gambar 1 Mind map konsep desain
Sumber : dokumentasi penulis, 2022



Gambar 2 Moodboard konsep desain
Sumber : pinterest.com, dokumentasi penulis, 2022

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh melalui tema, konsep dan pendekatan yang digunakan, maka suasana ruang yang diharapkan pada perancangan Pusat UMKM dan Creative Hub ini adalah *creative, collaborative, adaptive, intuitive wayfinding*, dan *traditional contemporary*.

Implementasi Desain



Gambar 3 Moodboard implementasi desain
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

Implementasi konsep *Creatvity in Collaborative Space* pada perancangan interior Plaza Pragolo sebagai Pusat UMKM & *Creative Hub* menggunakan warna *earth tone* dan aksen *colorful*, kemudian penggunaan material natural dan transparan, serta bentuk organis-dinamis yang diterapkan pada elemen interior.

Konsep Organisasi dan layout

- Organisasi Ruang

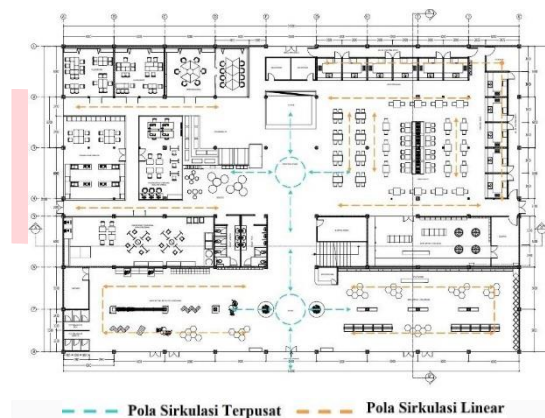
Organisasi ruang yang diterapkan adalah organisasi *cluster*. Pengelompokan ruang dilakukan berdasarkan kedekatan aktivitas dan fungsi ruang. Pola organisasi *cluster* dipilih agar alur aktivitas antar pengunjung dan pelaku UMKM memiliki batas.



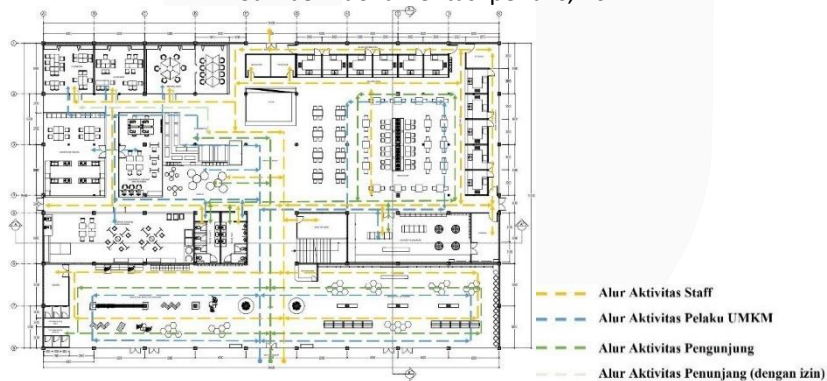
Gambar 4 Organisasi ruang
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

- Sirkulasi

Konsep sirkulasi yang digunakan dalam perancangan adalah sirkulasi linier yang diterapkan pada area retail dan pembagian ruang di area *makerspace*, serta penataan layout furnitur pada area *food court* dan sirkulasi terpusat yang terletak pada area *lobby* dan *exhibition area* yang menjadi bagian pusat atau tengah area.



Gambar 5 Pola sirkulasi ruang
Sumber : dokumentasi penulis, 2022



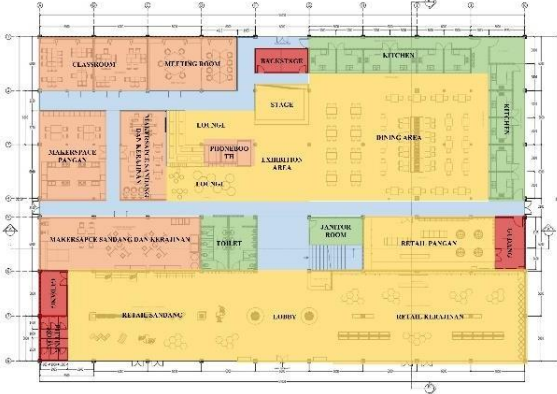

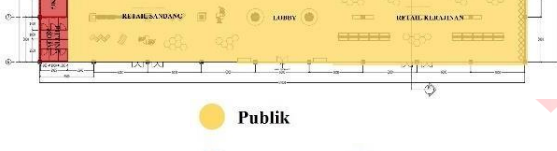

Gambar 6 Alur sirkulasi aktivitas pengguna ruang
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

- Zoning dan Blocking

Pembagian *zoning* dan *blocking* digunakan untuk mengelompokkan ruang berdasarkan sifatnya. Terdiri dari area publik yang memiliki akses bebas, kemudian area semi publik yang dapat diakses oleh pelaku UMKM atau pengunjung dengan persyaratan, area privat yang hanya bisa diakses oleh pelaku UMKM atau staff, serta zona service seperti toilet, gudang,

janitor, dan area dapur pada *food court*.

Tabel 2 Tabel zoning dan blocking ruang
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

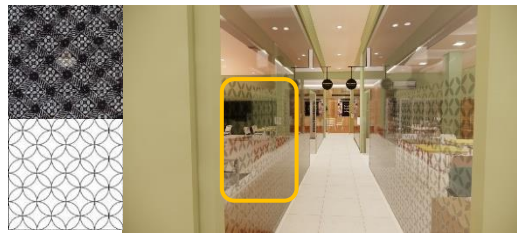
Denah	Zona→Ruang
	PUBLIK→Lobby, Retail Sandang, Retail Kerajinan, Retail Pangan, Exhibition Area, Stage, Lounge, Dining area
	SEMI PUBLIK→
	Classroom, Meeting Room, Phonebooth, Makerspace Sandang dan Kerajinan, Makersapce Pangan
	PRIVAT→ Backstage, Fitting room, Retail storage
	SERVICE→
	Toilet, Janitor room, Kitchen

Konsep Visual

a. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diimplementasikan pada perancangan ulang Plaza Pragolo mengadaptasi dari bentuk-bentuk yang menjadi ciri khas dari Kota Pati untuk menampilkan identitas visual daerah dalam pusat UMKM dan *creative hub*.

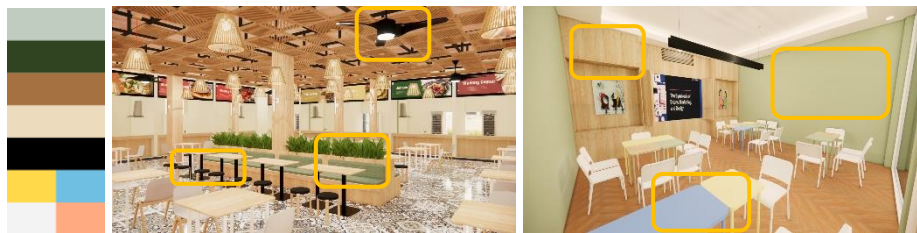




Gambar 7 Implementasi konsep bentuk
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

b. Konsep Warna

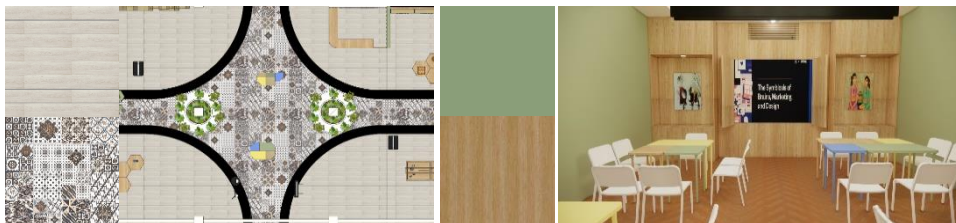
Melalui analisis studi kasus dan referensi dari studi literatur yang telah dilakukan, konsep warna yang diterapkan dalam interior bertujuan untuk memperlihatkan identitas visual daerah, warna yang diimplementasikan diadaptasi dari logo Kabupaten Pati dan slogan Kabupaten Pati yaitu “Pati Bumi Mina Tani”.



Gambar 8 Implementasi konsep warna
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

c. Konsep Material

Material yang digunakan pada elemen interior akan disesuaikan dengan fungsi ruang, aktivitas yang dilakukan, dan kebiasaan dari pengguna ruang. Beberapa aspek yang diperhatikan dalam pemilihan material adalah aspek keamanan, mudah dibersihkan, tidak licin, anti bakteri, dan sesuai dengan tema perancangan.





Gambar 9 Implementasi konsep material
 Sumber: dokumentasi penulis, 2022

d. Konsep Furnitur

Berdasarkan hasil analisis aktivitas dan kebutuhan pengguna ruang, konsep furnitur yang digunakan adalah furniture yang fungsional dan mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Furnitur yang digunakan berupa furnitur *built-in*, *loose*, dan modular.



Modular, Loose, dan built-in



Modular furniture



Loose furniture



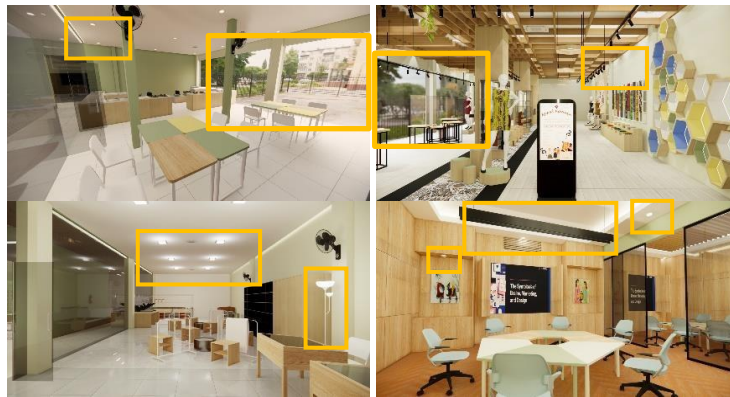
Modular, mobile furniture

Gambar 10 Implementasi konsep material
 Sumber: dokumentasi penulis, 2022

Konsep Persyaratan Umum Ruang

a. Konsep Pencahayaan

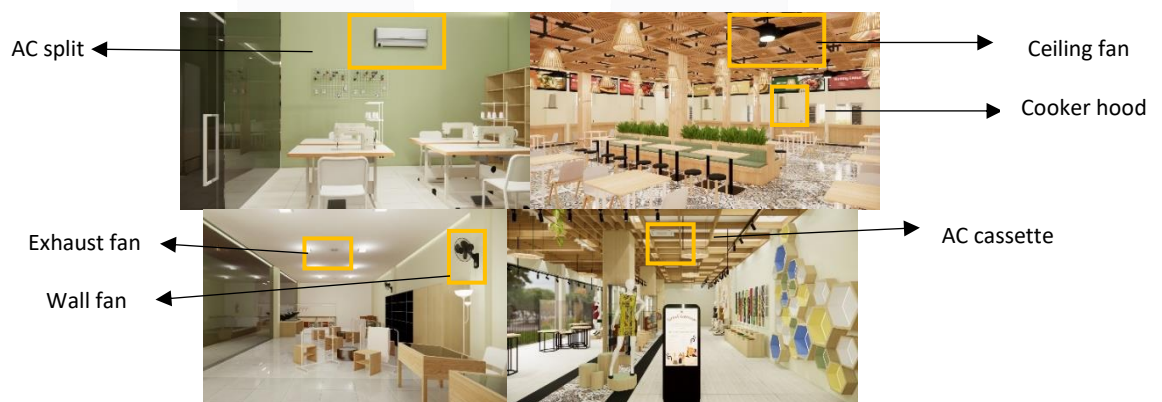
Pencahayaan alami di Plaza Pragolo dioptimalkan dengan menggunakan dinding kaca eksisting agar cahaya matahari dapat masuk. Pencahayaan buatan yang diterapkan pada desain terdiri atas beberapa tipe dan sistem pencahayaan yang dipilih berdasarkan fungsi dan kebutuhan estetika pada ruang.



Gambar 11 Implementasi konsep pencahayaan
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

b. Konsep Penghawaan

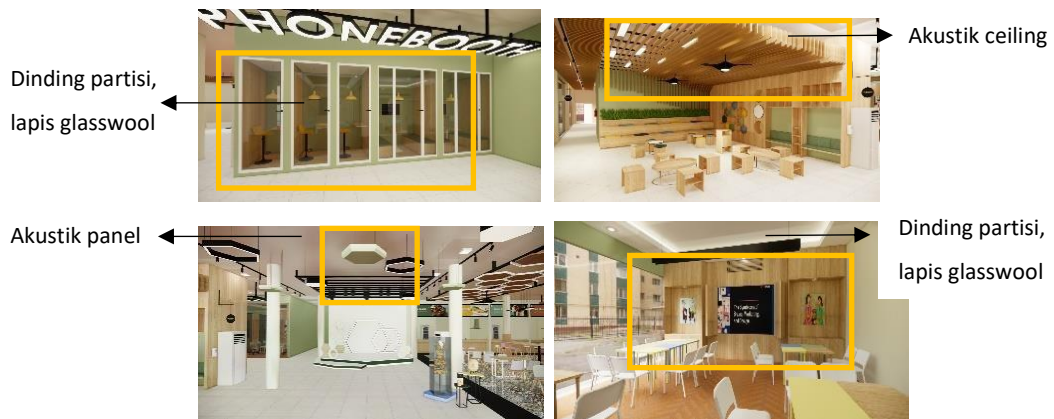
Penghawaan yang diimplementasikan pada perancangan adalah penghawaan buatan. Pada *smoking area* menggunakan *ceiling fan* dan *AC portable*, sementara pada area *non-smoking* menggunakan AC split dan AC cassette. Pada area yang memiliki kelembaban tinggi seperti dapur dan toilet digunakan *exhaust fan* dan *cooker hood*.



Gambar 12 Implementasi konsep pencahayaan
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

c. Konsep Akustik

Sistem akustik yang digunakan pada Plaza Pragolo berfokus pada *area co-working* dan *makerspace*. Sistem akustik diterapkan pada dinding partisi dengan menggunakan bahan peredam suara seperti *glasswool* dan pada ceiling dengan panel akustik.



Gambar 13 Implementasi akustik

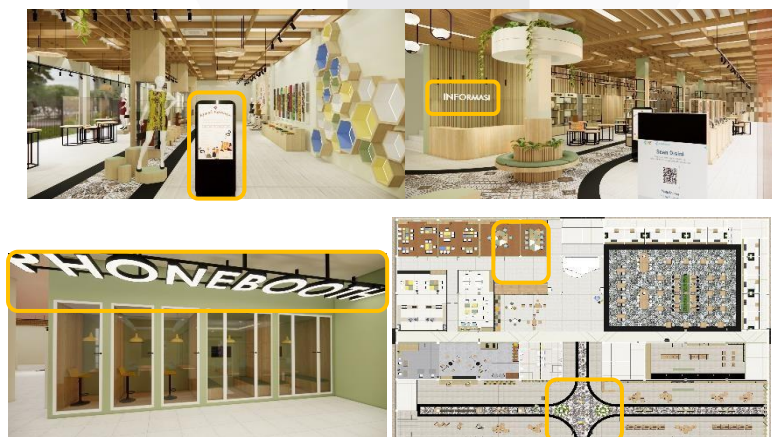
Sumber : dokumentasi penulis, 2022

d. Konsep Keamanan

Konsep keamanan pada Plaza Pragolo terbagi menjadi dua, yaitu konsep keamanan bagi pengguna ruang (material, bentuk, dan elemen interior lainnya) dan konsep operasional bangunan (system keamanan terhadap tindak kejahatan dan penempatan sistem proteksi kebakaran).

e. Konsep *Wayfinding*

Konsep *wayfinding* yang diterapkan pada bangunan Plaza Pragolo adalah konsep *intuitive* yang mudah ditemukan, dibaca, dan dipahami agar membantu pengguna ruang dalam menemukan ruangan yang dituju. Implementasi *treatment* pada elemen interior, seperti perbedaan motif (pola lantai), perbedaan warna dinding pada ruang.

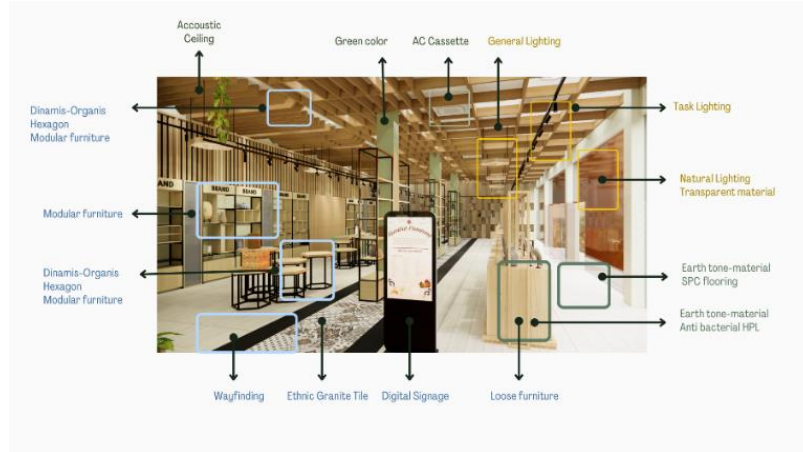


Gambar 14 Implementasi wayfinding

Sumber : dokumentasi penulis, 2022

Implementasi pada Ruang

- Ruang Retail

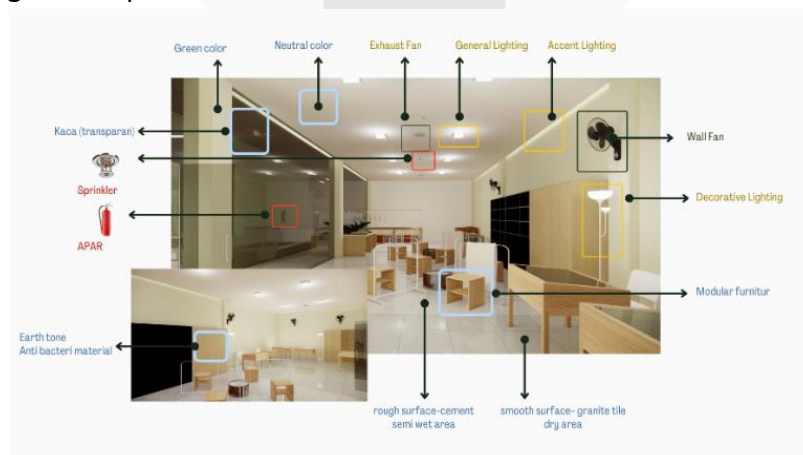


Gambar 15 Implementasi desain pada ruang retail

Sumber : dokumentasi penulis, 2022

Ruang retail kerajinan berisikan produk dengan ukuran beragam sehingga menggunakan furniture modular yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Warna yang digunakan dominan motif kayu dengan material HPL, dan penggunaan granite tile motif batik sebagai aksen. Sistem *wayfinding* menggunakan *digital signage* dan perbedaan material pada lantai. Penghawaan menggunakan AC cassette, dan pencahayaan alami menggunakan dinding kaca, dan pencahayaan buatan menggunakan jenis *general* dan *task lighting*.

- Ruang Makerspace



Gambar 16 Implementasi desain pada ruang makerspace

Sumber : dokumentasi penulis, 2022

Warna yang digunakan pada ruang *makerspace* dominan warna hijau dan putih. Penghawaan menggunakan wall fan dan exhaust fan untuk menyerap asap. Pencahayaan menggunakan jenis *general*, *task*, dan *accent lighting*. Ruang *makerspace* area sandang digunakan untuk proses batik dan sablon yang membutuhkan pembagian area basah, semi basah, dan area kering. Pada perancangan, pembagian area tersebut belum, dan juga fasilitas pembuangan asap dan air limbah belum diimplementasikan dengan optimal.

- Food Court



Gambar 17 Implementasi desain pada ruang food court

Sumber : dokumentasi penulis, 2022

Ruang *food court* terdiri atas area makan dan dapur, sehingga memerlukan *treatment* yang cukup kompleks. Implementasi warna dominan motif kayu dengan kayu solid, penggunaan warna hijau dan material granite tile motif batik sebagai aksen. Material di area dapur menggunakan material tahan api, material lantai *anti-slip* yang tidak licin untuk keamanan. Penghawaan di area makan menggunakan *ceiling fan* karena area *smoking*, bagian dapur dilengkapi dengan *cooker hood* dan *exhaust fan*. Pencahayaan menggunakan jenis *general* dan *task lighting*. Furnitur di area makan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dikategorikan dengan kebiasaan user (*2 seater*, *4 seater*, dan *individual*)

KESIMPULAN

Perancangan ulang Plaza Pragolo sebagai Pusat UMKM dan *Creative Hub* ini menggunakan pendekatan aktivitas dan mengangkat konsep *Creativity in Collaborative Space* dengan tema *Traditional Contemporary*. Konsep desain ini meliputi penerapan organisasi ruang berdasarkan *mapping* aktivitas pengguna ruang dan kebutuhan aktivitas, penerapan persyaratan umum ruang serta konsep interior berdasarkan permasalahan, standarisasi dan kesatuan tema. Penggabungan fungsi sebagai pusat UMKM dan Creative Hub memungkinkan terjadinya aktivitas yang kompleks dalam Plaza Pragolo.

Frasa *creativity dan collaborative* dalam konsep *Creativity in Collaborative Space* menunjukkan bahwa dibutuhkan ruang yang dapat mendukung kreativitas dalam melakukan kegiatan yang kolaboratif. Maka dari itu, ruang interior didesain dengan penggunaan elemen desain seperti bentuk, warna, dan garis yang atraktif dan dinamis sehingga dapat menciptakan suasana ruang yang mampu meningkatkan kreatifitas dan produktifitas pengguna ruang selama berkegiatan didalamnya. Namun implementasi desain pada area makerspace sandang dan pangan masih belum optimal, karena belum diimplementasikan fasilitas untuk pembagian area basah, semi basah, dan kering, jalur pembuangan asap dan limbah, serta sistem pengelolaan sampah.

DAFTAR PUSTAKA

Dovey, John. & Andy C. P. 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy. The Creative Hubs Report*. British Council.
www.britishcouncil.org/creativeeconomy

Ergin, Dugyu. 2014. *How to Create a Co-working Space Handbook*. Politecnico di Milano Scuola di Architettura e Societa' Architecture a Introduction

<https://kemenparekrif.go.id/ragam-pariwisata/Tren-Pariwisata-Indonesia-di->

Tengah- Pandemi (diakses tanggal 29 September 2022)

Laurens, J. M. (2015). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. (Diane Novita, Ed.).

Jakarta: PT. Grasindo.

Peraturan Perundang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008

tentang Usaha Mikro Kecil, dan Menengah.

Siregar, Fajri. & Daya Sudrajat. (2017). *Enabling Spaces: Mapping Creative*

Hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance.

British Council

Gill, PW., Stewart, KF., Treasure, E., & Chadwick, B. (2008). Methods of data

collection in qualitative research: Interviews and focus groups. *British*

Dental Journal, 204, 291 - 295. <https://doi.org/10.1038/bdj.2008.192>

Srivastava, A., & Thomson, S. B. (2009). Framework analysis: A qualitative

methodology for applied policy research. *Journal of Administration*

and Governance, 4(2), 72 - 79.