

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab II akan menguraikan landasan teoritis mengenai creative center, ekonomi kreatif, arsitektur biofilik, dan redevelopment design, serta menyajikan studi preseden dari bangunan sejenis sebagai bahan sintesis perancangan.

2.1. Tinjauan Umum Creative Center

2.1.1. Definisi Creative Center

Creative Center memiliki beragam definisi sesuai dengan konteks fungsinya. Menurut Sabrani (2024), Pusat kreatif sebagai ekosistem ekonomi kreatif merupakan unit pelayanan penyelenggaraan industri kreatif di lingkungan kota yang mewadahi ruang bagi pelaku ekonomi kreatif untuk memproduksi, memasarkan, dan mengelola usaha, serta dibekali fasilitas program *entrepreneurship* dan *craftsmanship* dengan pakar industri kreatif sebagai pendamping dan kurator. Sedangkan menurut Fitri dkk (2022), *creative center* adalah sarana untuk menyalurkan dan meningkatkan kreativitas masyarakat. Dalam pengembangannya, creative center juga berfungsi sebagai tempat atau wadah bagi pelaku kreasi yang menyediakan fasilitas untuk meningkatkan kualitas kreativitas dan mendukung komunitas, individu, maupun masyarakat umum dalam mengasah keterampilan masing-masing.

Menurut Kemenparekraf/Bekraf, Pusat Kreatif (Creative Hub) adalah sebuah wadah atau infrastruktur (fisik maupun non-fisik) yang berfungsi sebagai simpul kolaborasi bagi para pelaku kreatif. Di Indonesia, tipologi ini didefinisikan sebagai ruang yang menyatukan orang-orang kreatif dari berbagai latar belakang (17 subsektor: Game Development, Arsitektur, Desain Interior, Seni Rupa, Desain Produk, Fashion, Kuliner, Fotografi, DKV, Televisi dan Radio, Kriya, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan, Aplikasi, serta Film, Animasi, dan Video) untuk saling berbagi ide, pengetahuan, dan sumber daya guna menciptakan nilai ekonomi baru.

Dalam perspektif kewirausahaan, pusat ekonomi kreatif dipahami sebagai wadah yang mendorong pola pikir kreatif dalam membaca peluang serta menindaklanjutinya melalui inovasi yang berorientasi pada penciptaan

nilai tambah. Proses ini menuntut keberanian dalam mengambil risiko guna menghasilkan produk atau jasa yang memiliki nilai ekonomi dan prospek keberlanjutan di masa depan, (Universitas Negeri Malang, 2026).

Berdasarkan berbagai literatur di atas, maka dalam perancangan Tugas Akhir ini, *creative center* disintensikan sebagai wadah terpadu yang berfungsi sebagai pusat ekosistem ekonomi kreatif, mencakup ruang produksi, presentasi, kolaborasi, komersialisasi, dan edukasi. Fasilitas ini dirancang untuk menampung aktivitas komunitas kreatif dalam suatu lingkungan binaan yang adaptif, representatif, dan responsif terhadap isu lingkungan berkelanjutan.

2.1.2. Sejarah dan Perkembangan Pusat Kreatif (*Creative Center*)

Konsep *creative center* lahir dari gagasan ekonomi kreatif dan kota kreatif yang mengemuka pada awal 2000-an. Charles Landry (2000) dalam *The Creative City* merumuskan kerangka transformasi kota melalui inovasi warga, sementara Richard Florida (2002) memetakan kemunculan kelas kreatif sebagai penggerak utama ekonomi perkotaan. Pada 2008, UNCTAD menetapkan tahun tersebut sebagai *creative economy year*, yang merupakan momentum pengakuan global terhadap industri kreatif sebagai sektor strategis.

Istilah *creative center* kemudian dipopulerkan oleh British Council sebagai "ruang fisik maupun virtual yang menjadi tempat bertemu orang-orang kreatif", mencakup beragam format, yaitu studio, pusat kreatif, jejaring, gugus, hingga platform daring. Dovey et al (2016), pada 2010-an, British Council aktif mendampingi pembentukan *creative hub* di Asia Tenggara, termasuk Vietnam dan Malaysia. Hingga di tahun 2017, pembentukan komunitas kreatif menyebar di negara-negara Asia Tenggara lainnya, termasuk Indonesia. Studi Parlak & Baycan (2020) terhadap 46 *creative hub* di Istanbul menunjukkan bahwa pusat kreatif kontemporer mencakup tipologi *co-working spaces*, *incubation centres*, *makerspaces*, dan *labs* untuk merespons kebutuhan fleksibilitas, efisiensi, dan konektivitas profesional generasi milenial.

Mengenai perkembangannya di Indonesia, pusat kreatif dimulai di Bandung, Jakarta, Surabaya, dan Yogyakarta. Melalui inisiatif komunitas

mandiri, Bandung menjadi episentrum berkat *path dependency* sebagai pusat pendidikan seni dan desain tertua (ITB) yang mencetak kelas kreatif. Common Room (2004) di Bandung menjadi contoh awal ruang dialog dan produksi kreatif berbasis *volunteer*. Dalam dua dekade, *creative center* semakin *populer* di Indonesia dengan bertransformasi dari ruang alternatif komunitas *independent* menjadi infrastruktur strategis pembangunan perkotaan yang digerakkan komunitas, dipercepat komersialisasi, dilembagakan pendidikan, dan kini diadopsi sebagai program prioritas pemerintah daerah.

2.1.3. Tipologi dan Jenis Pusat Kreatif (*Creative Center*)

Menurut Micek, Baycan, dan Lange (2024) dalam *A Taxonomy of New Working Space* mengklasifikasikan tipologi *Creative Hub* berdasarkan kebutuhan utama pengguna dengan membedakan dua pendekatan fundamental, yaitu "do it together" (berkolaborasi) dan "do it yourself" (berkreasi mandiri). Berdasarkan pendekatan tersebut, tipologi *creative center* dan ruang kreatif sejenis mencakup:

1. *Coworking Spaces*: Ruang kerja bersama yang menekankan fleksibilitas, efisiensi biaya, dan interaksi sosial antar pekerja kreatif, *freelancer*, dan *start-up*.
2. *Creative Hubs*: Pusat kegiatan kreatif yang mengintegrasikan fungsi produksi, kolaborasi, dan presentasi dalam satu ekosistem.
3. *Living Labs*: Laboratorium inovasi berbasis pengguna untuk riset dan pengembangan produk/jasa.
4. *Corporate Labs*: Fasilitas riset dan inovasi yang dikelola korporasi.
5. *Makerspaces*: Ruang berkarya dengan peralatan praktis untuk produksi skala kecil.
6. *Fab Labs: Fabrication laboratories* berstandar global dengan peralatan digital fabrikasi.
7. *Hackerspaces*: Ruang kolaborasi untuk eksperimentasi teknologi dan perangkat lunak.
8. *Open Worklabs*: Ruang kerja terbuka dengan berbagai kemungkinan penggunaan

2.1.4. Pedoman Perencanaan Pusat Kreatif (*Creative Center*)

Dikutip dari City of Sydney (2024) yang telah menerbitkan *Creative Spaces Design Guides* sebagai panduan teknis perencanaan dan pembangunan ruang kreatif yang *fit-for-purpose*. Pedoman ini menekankan bahwa ruang kreatif seringkali disediakan tanpa pertimbangan memadai terhadap kebutuhan operasional, spasial, dan teknis spesifik, sehingga menghasilkan ruang yang tidak optimal, terbatas potensi kreatifnya, atau menjadi beban berkelanjutan bagi pengguna dan pengelola. Pedoman teknis City of Sydney mencakup tipologi ruang:

- Ruang latar (rehearsal spaces)
- Teater kecil (small theatres)
- Studio rekaman suara (sound recording studios)
- Ruang fabrikasi untuk kayu, logam, dan scenic art.

Panduan ini kemudian diperluas melalui kolaborasi dengan *Creative Victoria, City of Melbourne, dan Office of the Victorian Government Architect* untuk mencakup:

- Ruang pameran
- Studio fotografi
- Studio gim digital
- Studio film dan televisi
- Ruang kantor kreatif

Pedoman teknis dari *City of Sydney* dan *Creative Victoria* tersebut menunjukkan bahwa *creative center* menuntut spesifikasi ruang yang highly-customized, seperti akustik untuk studio atau pencahayaan untuk galeri. Dalam konteks perancangan di lahan eks-Plaza Komersial Cikampek, pedoman ini akan dijadikan acuan standar luasan dan persyaratan teknis ruang, yang kemudian disesuaikan dengan proporsi kebutuhan pelaku UMKM lokal dan komunitas kreatif di Kabupaten Karawang.

2.1.5. Data Aktivitas

Dikutip dari Kementerian Ekonomi Kreatif / Badan Ekonomi Kreatif. (2025) Pemerintah Indonesia secara aktif mengembangkan ekonomi kreatif dengan memperbarui klasifikasi subsektornya. Hingga saat ini, terdapat 20 subsektor ekonomi kreatif yang diakui secara resmi. Jumlah ini bertambah

dari sebelumnya 17 subsektor setelah pemerintah menambahkan tiga subsektor baru pada tahun 2025, di antaranya:

1. Pengembang Permainan	11. Desain Komunikasi Visual
2. Arsitektur	12. Televisi dan Radio
3. Desain Interior	13. Kriya
4. Musik	14. Periklanan
5. Seni Rupa	15. Seni Pertunjukan
6. Desain Produk	16. Penerbitan
7. Fesyen	17. Aplikasi
8. Kuliner	18. Konten Digital
9. Film, Animasi, dan Video	19. Web3
10. Fotografi	20. Kecerdasan Buatan (AI)

Gambar 2.1 Subsektor Ekonomi Kreatif di Indonesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ketiga subsektor baru ini ditambahkan karena dinilai memiliki potensi besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan menjadi pilar penting ekonomi kreatif ke depan. Selain itu, pemerintah juga sedang mengkaji penambahan subsektor potensial lainnya, seperti Hak Kekayaan Intelektual (IP) atas Karakter Fiksi, Industri Kecantikan, dan Kustomisasi Otomotif. Hal ini dilakukan untuk merespons potensi pasar global yang sangat besar, misalnya pada IP karakter seperti Pokemon yang mampu menghasilkan pendapatan miliaran dolar. Namun, di Karawang sendiri ekonomi kreatif yang saat ini berkembang pesat ada pada beberapa subsektor, yaitu kuliner dengan total 1.318 pelaku, fashion 1.603 pelaku, dan kerajinan 909 pelaku.

2.1.6. Data Fasilitas

Dalam praktik perancangan di Indonesia, *creative center* umumnya mengadopsi tipologi hibrida yang menggabungkan beberapa fungsi fasilitas dalam satu kawasan (Adristia, 2024). Untuk mewadahi tipologi hibrida tersebut, *creative center* perlu merespon aktivitas pengguna melalui penyediaan komponen ruang utama, seperti:

1. Ruang Produksi (*Studio & Co-Working*)

Tempat produksi ini merupakan dapur dari ekonomi kreatif yang ditujukan untuk aktivitas teknis dan kolaborasi antar creator. Karakteristik dari ruang ini biasanya memiliki banyak stop kontak, meja kerja yang luas, dan pencahayaan yang baik.

2. Ruang Pameran (*Showcase & Gallery*)

Ruang ini berfungsi sebagai media apresiasi dan publikasi untuk memamerkan karya kreatif, baik berupa fisik (lukisan/produk fashion) maupun digital (screening). Karakter ruangnya di mulai dari sirkulasi yang terarah agar pengunjung bisa menikmati karya dengan nyaman, hingga pencahayaan yang bisa diatur, serta dinding yang mudah dipasang display.

3. *Marketplace* Kreatif (*Retail & Pop-up Store*)

Merupakan area komersial tempat terjadinya transaksi ekonomi. Di tempat ini juga nilai ekonomi diwujudkan. Berbeda dengan toko konvensional, *marketplace* di sini bersifat *open-plan* atau *pop-up*, sehingga memberikan kesan yang lebih santai dan tidak kaku.

4. *Third Place* (Plaza Terbuka)

Mengacu pada teori Ray Oldenburg (1999), *Third Place* adalah ruang ketiga setelah rumah (tempat pertama) dan kantor (tempat kedua). Fungsinya sebagai tempat orang berkumpul secara informal, mengobrol, dan membangun komunitas tanpa tekanan formalitas. Ruang ini biasanya berupa taman tengah, plaza terbuka, atau area duduk dengan banyak vegetasi. Di tempat inilah biasanya sering terjadi kolaborasi yang tidak sengaja (*serendipity*), tetapi juga menjadi titik temu antara ruang kreatif dengan penerapan Arsitektur Biofilik.

2.2. Tinjauan Umum Ekonomi Kreatif

2.2.1. Definisi dan Konsep Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era baru yang mengutamakan kreativitas, ide, dan pengetahuan manusia sebagai faktor produksi utama. Berbeda dengan ekonomi konvensional yang bergantung pada sumber daya alam atau kapital fisik, ekonomi kreatif berfokus pada pemanfaatan cadangan intelektual untuk menciptakan nilai tambah ekonomi (Howkins, 2001).

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008), ekonomi kreatif didefinisikan sebagai manifestasi dari upaya mencari pembangunan berkelanjutan melalui kreativitas, yang mana keunggulan kompetitif suatu bangsa tidak lagi terletak pada kekayaan alam, melainkan pada kualitas sumber daya manusianya.

2.2.2. Karakteristik Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari sektor industri manufaktur tradisional. Beberapa ciri utamanya meliputi:

- Unsur Utama Adalah Kreativitas: Memerlukan input intelektual yang berasal dari bakat dan kemampuan individu.
- Siklus Hidup Produk Pendek: Produk kreatif seringkali mengikuti tren yang cepat berubah, menuntut inovasi yang konstan.
- Berbasis Kekayaan Intelektual: Perlindungan terhadap hak cipta, merek, dan paten menjadi sangat krusial karena ide adalah komoditas utamanya (UNCTAD, 2010).
- Distribusi Beragam: Dapat didistribusikan melalui media fisik maupun platform digital yang lintas batas.

2.2.3. Peran Ekonomi Kreatif dalam Pembangunan

Florida (2002), secara makro, ekonomi kreatif memberikan kontribusi signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan penciptaan lapangan kerja. Selain dampak ekonomi, sektor ini juga berperan dalam:

- Inovasi dan Kewirausahaan: Mendorong munculnya bisnis rintisan (*startup*) dan model bisnis baru.
- Identitas Budaya: Melestarikan kearifan lokal melalui produk kerajinan, seni pertunjukan, dan kuliner.
- Pembangunan Daerah: Menjadi katalisator bagi revitalisasi kota-kota melalui pengembangan distrik kreatif atau *creative hubs*.

2.3. Tinjauan Arsitektur Biofilik

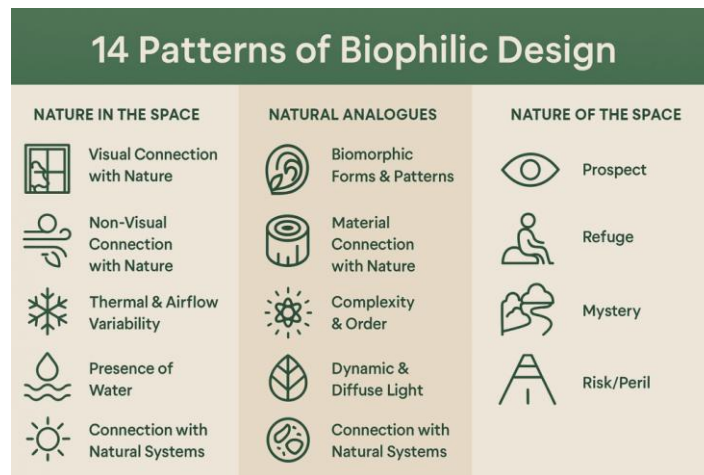
2.3.1. Pengertian Pendekatan Arsitektur Biofilik

Arsitektur biofilik berakar pada konsep *biophilia* yang pertama kali diperkenalkan oleh psikolog dan filsuf Amerika, Erich Fromm, pada tahun 1973 dalam bukunya *The Anatomy of Human Destructiveness*, yang mengibaratkan biofilia sebagai orientasi psikologis manusia yang tertarik pada makhluk hidup. Istilah ini kemudian dipopulerkan oleh biolog Harvard, Edward O. Wilson, yang mendefinisikan biofilia sebagai "kecenderungan bawaan manusia untuk fokus pada kehidupan dan proses-prosesnya" yaitu

sebuah afiliasi emosional bawaan terhadap organisme hidup lainnya yang bersifat hereditas, (UNIKOM, 2025).

Menurut Kellert, Heerwagen, dan Mador (2008), arsitektur biofilik merupakan pendekatan desain yang berupaya memenuhi kebutuhan bawaan manusia untuk terhubung dengan alam melalui penciptaan lingkungan binaan yang mengintegrasikan elemen, proses, dan sistem alam secara langsung maupun tidak langsung. Pendekatan ini didasarkan pada teori biofilia yang menyatakan bahwa manusia memiliki kecenderungan genetik untuk merespons positif terhadap alam dan proses-proses alami, yang jika diakomodasi dalam desain dapat meningkatkan kesehatan, produktivitas, dan kesejahteraan pengguna. Sedangkan Ryan dkk. (2014) menjelaskan arsitektur biofilik sebagai kerangka desain berbasis bukti (evidence-based design) yang mengintegrasikan parameter-parameter alam ke dalam lingkungan binaan untuk mendukung kesehatan dan kesejahteraan manusia. Pendekatan ini berangkat dari pemahaman bahwa evolusi manusia selama ribuan tahun di alam telah membentuk preferensi bawaan terhadap kondisi lingkungan tertentu, seperti ketersediaan tempat berlindung, pandangan terbuka, dan kehadiran air, yang kemudian diterjemahkan ke dalam pola-pola desain yang dapat diukur dan diterapkan secara sistematis.

Adapun Permana dkk. (2023) mendefinisikan arsitektur biofilik sebagai pendekatan desain arsitektur yang mampu menghubungkan antara lingkungan alam dan manusia. Pendekatan ini lahir sebagai respons atas masifnya pembangunan yang menyebabkan berkurangnya ketersediaan ruang terbuka hijau dan semakin terpisahnya hubungan manusia dari alam. Senada dengan itu, Khadija, Pratiwi, dan Tatura (2025) menyatakan bahwa arsitektur biofilik merupakan teori desain yang mengkaji hakikat manusia yang mencintai lingkungan alami, bertujuan membantu manusia mencapai kesejahteraan dan kenyamanan melalui upaya menghubungkan kembali relasi manusia dan alam yang mulai terpisahkan akibat perubahan gaya hidup modern.



Gambar 2.2 Pattern
(Sumber: Google.com)

Terrapin Bright Green (2014), dalam *14 Patterns of Biophilic Design* mendefinisikan biofilia sebagai hubungan biologis bawaan manusia dengan alam. Lembaga ini menegaskan bahwa desain biofilik dapat mengurangi stres, meningkatkan kreativitas dan kejernihan berpikir, memperbaiki kesejahteraan, serta mempercepat penyembuhan. Dengan demikian, arsitektur biofilik dapat didefinisikan sebagai pendekatan desain arsitektur yang secara sadar dan sistematis mengintegrasikan elemen, proses, dan pengalaman alam ke dalam lingkungan binaan baik secara langsung, metaforis, maupun spasial dengan tujuan memulihkan koneksi manusia-alam, meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan pengguna, serta mendukung keberlanjutan ekologis.

Dalam konteks perancangan *Creative Center* di Cikampek, pendekatan ini tidak hanya berfungsi untuk memulihkan ekologi lahan eks-plaza yang terdegradasi, tetapi juga menjadi strategi pasif dalam merespons fenomena *Urban Heat Island* (UHI) di kawasan komersial Cikampek. Lebih dari itu, integrasi alam ke dalam ruang kerja kreatif diyakini mampu menurunkan tingkat stres dan menstimulasi ide-ide inovatif bagi para pelaku UMKM dan kreator lokal.

2.3.2. Ciri Pendekatan Arsitektur Biofilik

Ciri pendekatan arsitektur biofilik dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama sebagaimana dikembangkan oleh Terrapin Bright Green (2014), yang hingga kini menjadi kerangka paling aplikatif dan banyak dirujuk dalam sertifikasi seperti LEED v4.1.

A. Ciri Berdasarkan Kehadiran Langsung Alam (*Nature in the Space*)

Kategori ini merujuk pada kehadiran langsung elemen alam fisik seperti tumbuhan, air, cahaya, udara ke dalam ruang binaan. Ciri-cirinya meliputi:

1. Koneksi visual dengan alam: Pandangan ke elemen alam, sistem kehidupan, dan proses alam melalui jendela besar, bukaan strategis, dan orientasi bangunan yang memaksimalkan vista hijau.
2. Koneksi non-visual dengan alam: Stimulasi indra pendengaran (suara air mengalir, kicau burung), penciuman (aroma tanah, bunga), peraba (tekstur material alami), dan pengecap yang merujuk pada alam .
3. Stimulus sensori non-ritmik: Fluktuasi acak dan sementara pada suara, cahaya, atau gerakan yang terinspirasi dari alam, seperti riak air atau gemerisik daun tertiuip angin.
4. Variabilitas termal dan aliran udara: Perubahan halus pada suhu, kelembaban, dan pergerakan udara yang meniru kondisi alam, bukan lingkungan yang seragam dan statis.
5. Kehadiran air: Elemen air yang memperkaya pengalaman ruang melalui penglihatan, pendengaran, dan sentuhan, diwujudkan dalam kolam, air mancur, dinding air, atau pancuran.
6. Cahaya dinamis dan difus: Pencahayaan alami yang bervariasi menurut waktu dan musim, menciptakan kualitas cahaya yang berubah-ubah sepanjang hari.
7. Koneksi dengan sistem alam: Kesadaran terhadap proses alam musiman dan siklus ekologis, misalnya melalui perubahan warna dedaunan atau siklus air hujan.

B. Ciri Berdasarkan Analog Alam (*Natural Analogues*)

Kategori ini merujuk pada representasi non-vital dan tidak langsung dari alam. Ciri-cirinya meliputi:

1. Bentuk dan pola biomorfik: Rujukan simbolis pada kontur, pola, tekstur, atau susunan numerik yang ditemukan di alam, diaplikasikan pada fasad, furnitur, elemen dekoratif, maupun struktur bangunan.

2. Koneksi material dengan alam: Penggunaan material alami seperti kayu, batu, bambu, tanah liat, serat alam yang merefleksikan ekologi atau geologi lokal dan memberikan pengalaman taktil yang autentik.
3. Kompleksitas dan keteraturan: Informasi sensorial yang kaya namun mengikuti hierarki spasial, meniru keteraturan kompleks yang ditemukan di alam misalnya pola fraktal, susunan modular organik, atau pengulangan dengan variasi.

C. Ciri Berdasarkan Karakter Alam pada Ruang (*Nature of the Space*)

Kategori ini merujuk pada konfigurasi spasial yang mereplikasi pengalaman berada di lingkungan alam yang disukai manusia secara evolusioner. Ciri-cirinya meliputi:

1. Prospek (*Prospect*): Pandangan tak terhalang pada jarak yang memadai, kemampuan mengawasi lingkungan sekitar diwujudkan melalui balkon, teras terbuka, bukaan lebar dengan vista ke lanskap.
2. Tempat berlindung (*Refuge*): Ruang yang terlindung dari belakang dengan pemandangan ke area yang lebih luas menciptakan rasa aman dan nyaman melalui relung, ceiling rendah, atau area tersudut yang terlindungi.
3. Misteri (*Mystery*): Janji akan informasi lebih lanjut melalui lengkungan pandangan yang terbatas, jalan berkelok, atau bukaan parsial yang mengundang eksplorasi.
4. Risiko/Bahaya (*Risk/Peril*): Ancaman teridentifikasi yang disertai dengan perlindungan yang dapat diandalkan, misalnya jembatan kaca, skywalk, atau tepian air yang memberikan sensasi tanpa membahayakan.

D. Sintesis Penerapan Pola Arsitektur Biofilik pada Rancangan

Dari keempat belas pola tersebut, perancangan *Creative Center* di Cikampek akan difokuskan pada implementasi tujuh pola utama yang paling relevan dengan kebutuhan fungsi ruang kreatif dan kondisi iklim mikro tapak. Ketujuh pola tersebut meliputi: *Visual connection with nature, presence of water, dynamic & diffuse light, connection with natural systems, natural materials, thermal & airflow variability*, serta *complexity & order*.

Pemilihan pola seperti variabilitas termal dan aliran udara serta cahaya dinamis sangat krusial untuk diaplikasikan pada ruang produksi dan *co-working space* guna mengurangi penggunaan pendingin buatan (AC) di tengah suhu udara Cikampek yang rata-rata mencapai 27°C. Sementara itu, pola kehadiran air dan koneksi visual dengan alam akan dioptimalkan pada area *Third Place* (plaza terbuka) untuk menciptakan oase visual dan audial bagi masyarakat.

2.4. Tinjauan Redevelopment Design

2.4.1. Definisi Redevelopment Design

Menurut *Sustainability Directory* (2024), *Redevelopment* atau pembangunan kembali adalah proses peremajaan kota yang komprehensif dengan cara membongkar bangunan lama dan mendirikan bangunan baru di atas lahan yang sama, atau melakukan restrukturisasi kawasan secara menyeluruh, termasuk di dalamnya upaya alih fungsi bangunan lama yang sudah tidak optimal menjadi fungsi baru yang lebih produktif. Dalam konteks yang lebih luas, *urban redevelopment* diartikan sebagai proses restrukturisasi fisik, ekonomi, dan sosial di dalam kawasan permukiman *existing*.

2.4.2. Tujuan Redevelopment dalam Desain

Tujuan utama dari *redevelopment* adalah menciptakan kawasan baru yang lebih fungsional, meningkatkan nilai ekonomi lokal, serta mencerminkan tren sosial-budaya kontemporer.

2.4.3. Prinsip-prinsip Redevelopment dalam Desain

Minnesota (2026) dalam City of Saint Paul Minnesota, membagi prinsip redevelopment desain ke dalam beberapa poin, yaitu:

a. Pencampuran Fungsi dan Aktivitas

Menciptakan tempat yang dinamis dengan menggabungkan berbagai fungsi dalam satu kawasan. Prinsip ini mendorong terciptanya lingkungan yang hidup untuk bekerja, tinggal, dan berekreasi. Contohnya, menyediakan layanan dan fasilitas yang memenuhi kebutuhan lokal untuk mengurangi ketergantungan pada kendaraan pribadi dan menciptakan lingkungan urban yang terintegrasi dengan komunitas di sekitarnya.

b. Inovasi dan Eksperimen Desain

Redevelopment harus dipandang sebagai peluang untuk melakukan eksperimen desain yang inovatif. Struktur bangunan eksisting dan kontur kota ditafsirkan ulang dengan cara-cara baru. Contohnya, bangunan besar yang tidak terpakai dapat dipecah menjadi unit-unit yang lebih mudah dikelola dan dikonversi untuk penggunaan baru. Dalam konteks perancangan creative center di Cikampek, bangunan eks-plaza ini dipecah menjadi unit-unit kecil untuk studio kreatif dan *pop-up store*.

c. Keberlanjutan Energi dan Lingkungan

Redevelopment hendaknya menjadi model perencanaan dan desain berkelanjutan yang melindungi sumber daya alam. Contohnya, menerapkan teknologi terbaik dalam infrastruktur dan bangunan untuk menghemat biaya, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi dampak lingkungan. Adapun dengan pendekatan yang lebih maju mendorong desain regeneratif, yaitu desain yang tidak hanya mengurangi dampak buruk, tetapi juga memulihkan lahan, mendukung iklim, dan memperkuat komunitas. Prinsip desain regeneratif dalam *redevelopment* ini sejalan dengan Arsitektur Biofilik, di mana pemulihan lahan tidak hanya secara fisik bangunan, tetapi juga pemulihan ekosistem melalui integrasi elemen alam pada tapak yang sebelumnya tertutup perkerasan beton eks-plaza.

d. Peningkatan Kualitas Hidup dan Ekonomi

Redevelopment harus bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan basis ekonomi kawasan. Contohnya, yaitu:

- Menyediakan ruang alami dan tempat aktif untuk bermain, bersantai, dan berinteraksi.
- Menghadirkan elemen hijau, seni publik, dan aktivitas budaya untuk menciptakan komunitas yang atraktif dan dinamis.
- Meningkatkan signifikansi regional dan nilai ekonomi kawasan

2.5. Studi Preseden

Studi preseden dilakukan dengan mempelajari proyek atau karya yang sudah ada sebelumnya sebagai referensi. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana suatu desain terbentuk, baik dari segi konsep, fungsi, tata ruang, hingga respon terhadap konteks, sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang proyek baru.

Karya arsitektural yang dijadikan acuan dalam perancangan creative space berbasis biophilic architecture ini di antaranya:

2.5.1. Sarinah, Jakarta

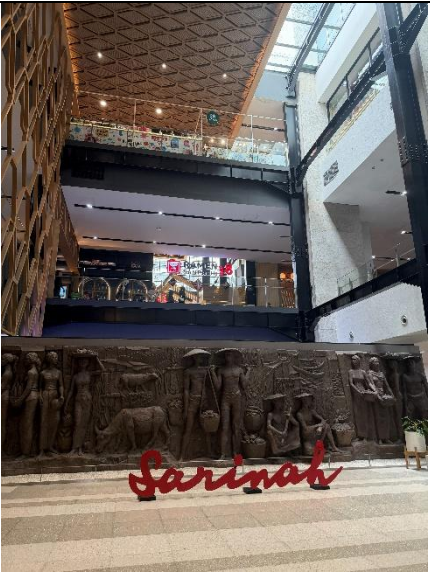
- Lokasi: Jl. M.H. Thamrin, Jakarta Pusat
- Tipologi: creative commercial hub / mixed-use retail & cultural space
- Fungsi: ruang publik, retail kreatif, galeri UMKM, kuliner, pameran budaya, event space, plaza kota
- Pendekatan: revitalisasi ikon kota, reprogramming fungsi komersial, penguatan identitas lokal, aktivasi ruang publik



Gambar 2.3 Studi Preseden, Sarinah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Revitalisasi Sarinah merupakan contoh transformasi pusat perbelanjaan konvensional menjadi hub ekonomi kreatif dan ruang publik urban. Setelah mengalami penurunan fungsi sebagai mall lama, Sarinah direposisi melalui renovasi menyeluruh dengan konsep *experiential retail* yang menggabungkan perdagangan, budaya, dan interaksi sosial. Proyek ini menunjukkan bahwa bangunan komersial yang menua dapat dihidupkan kembali melalui strategi *reprogramming* yang menekankan identitas lokal, aktivitas komunitas, serta pengalaman ruang yang lebih terbuka dan inklusif.

Tabel 2.1 Fasilitas dan Fungsi Ruang Preseden Sarinah

Fasilitas	Fungsi	Dokumentasi
Lobby	Merupakan ruang transisi utama yang berfungsi sebagai titik penerimaan pengunjung sekaligus pengarah sirkulasi menuju area lain di dalam bangunan. Ruang ini menghadirkan kesan awal yang merepresentasikan citra Sarinah sebagai pusat retail dan kreativitas lokal. Selain itu, lobby ini juga berperan sebagai ruang orientasi yang memudahkan pengunjung memahami tata ruang secara keseluruhan.	 Gambar 2.4 Lobby Sarinah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Retail Kreasi Studio Handicraft	Area retail handicraft difungsikan sebagai wadah display dan distribusi produk kerajinan tangan, baik yang bersifat tradisional maupun hasil pengembangan desain kontemporer. Ruang ini menekankan nilai keunikan, keterampilan, dan identitas budaya lokal, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai tempat jual beli, tetapi juga sebagai media apresiasi terhadap karya pengrajin.	 Gambar 2.5 Retail Handicraft, Sarinah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Retail Kreasi Studio Fashion	Retail kreasi fashion merupakan ruang yang menampilkan produk busana dan aksesoris dari pelaku industri mode lokal. Penataan ruang dirancang untuk menonjolkan karakter desain serta identitas brand, sekaligus menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi pengunjung. Area ini juga mencerminkan perkembangan tren fashion yang tetap berakar pada nilai budaya Indonesia.	 Gambar 2.6 Retail Fashion, Sarinah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Retail Kreasi Kuliner	Area retail kreasi kuliner berfungsi sebagai tempat penyajian dan penjualan produk makanan serta minuman dalam konsep yang lebih terkurasi. Ruang ini tidak hanya menitikberatkan pada fungsi konsumsi, tetapi juga pengalaman menikmati ragam kuliner lokal dalam suasana yang nyaman dan tertata, sehingga meningkatkan daya tarik bagi pengunjung.	 Gambar 2.7 Retail Kuliner, Sarinah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Exhibition Hall	<i>Exhibition hall</i> sebagai ruang pameran yang bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti pameran produk, seni, maupun event tematik. Desain ruangnya memungkinkan perubahan layout sesuai kebutuhan acara, sehingga mampu mengakomodasi berbagai jenis aktivitas. Fungsi utamanya adalah sebagai media komunikasi visual antara karya, pelaku kreatif, dan pengunjung.	 Gambar 2.8 Exhibition Hall, Sarinah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Stand Kuliner UMKM Outdoor	Stand kuliner UMKM outdoor merupakan ruang terbuka yang mewadahi aktivitas kuliner skala kecil hingga menengah dalam suasana yang lebih santai dan interaktif. Area ini mendukung fleksibilitas penggunaan ruang publik serta memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang lebih dinamis. Selain itu, keberadaan ruang ini juga memperkuat peran UMKM dalam ekosistem ekonomi kreatif.	 Gambar 2.9 Stand Kuliner, Sarinah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

(Sumber: Analisa dan Dokumentasi Pribadi)

Susunan ruang tersebut tersebar secara vertikal pada tiap lantai, dengan aktivitas retail dan komersial menempati lantai satu sampai tiga, sementara lantai empat dan lima dimanfaatkan sebagai ruang pameran atau exhibition hall.

Tabel 2.2 Aspek Relevansi Preseden Sarinah

Aspek Relevansi	Penerapan di Sarinah	Adaptasi untuk Cikampek
Revitalisasi Aset Komersial Lama	Mall lama direposisi menjadi pusat ritel kreatif dan budaya	Bekas Plaza Cikampek dapat ditransformasi menjadi creative center
Identitas Lokal	Produk dan budaya Indonesia menjadi narasi utama ruang	Creative center menonjolkan identitas kreatif lokal Karawang
Dampak Kawasan	Menjadi katalis kebangkitan kawasan pusat kota	Berpotensi menjadi pembangkit ekonomi kawasan komersial Cikampek

(Sumber: Analisa Pribadi)

Berdasarkan uraian studi preseden Sarinah, dapat disimpulkan bahwa pengembangan ruang tidak hanya berfokus pada aspek komersial, tetapi juga pada integrasi nilai budaya, kreativitas, dan penguatan identitas lokal. Pembagian fungsi ruang yang terstruktur secara vertikal menunjukkan adanya zonasi yang jelas antara aktivitas retail dan ruang pameran, sehingga mendukung pengalaman ruang yang lebih terarah dan efektif bagi pengunjung.

Selain itu, hasil studi preseden menunjukkan bahwa pembangunan ulang aset komersial lama memiliki potensi besar untuk diadaptasi menjadi pusat kegiatan kreatif yang lebih relevan dengan kebutuhan masa kini. Penerapan konsep tersebut pada kawasan Cikampek dapat menjadi strategi dalam menghidupkan kembali kawasan sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, khususnya melalui pemberdayaan UMKM dan industri kreatif.

Dengan demikian, perencanaan ruang tidak hanya mempertimbangkan fungsi fisik, tetapi juga peranannya sebagai katalis

dalam membangun identitas kawasan, meningkatkan daya tarik, serta menciptakan ruang publik yang lebih aktif dan berkelanjutan.

2.5.2. Parkroyal Collection Pickering, Singapura

- Lokasi: 3 Upper Pickering Street, Singapura
- Tipologi: Hotel + Perkantoran, Mixed-use
- Fungsi: residential, perkantoran
- Pendekatan: arsitektur biofilik, *hotel in a garden*



Gambar 2.10 Studi Preseden, Parkroyal
(Sumber:Google.com)

Parkroyal Collection Pickering merupakan salah satu contoh penerapan arsitektur biophilic yang kuat pada bangunan perkotaan modern. Dengan konsep *hotel in a garden*, bangunan ini memadukan elemen vegetasi, teras bertingkat, dan ruang terbuka hijau yang menyelimuti massa bangunan secara menyeluruh. Pendekatan tersebut tidak hanya memberikan nilai estetika yang khas, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kenyamanan termal, mengurangi paparan panas matahari, serta menciptakan suasana ruang yang lebih sejuk dan manusiawi di tengah kepadatan kota. Parkroyal Pickering secara eksplisit dirancang dengan pendekatan biofilik sebagai fondasi utama desain, bukan sekadar tempelan hijau. Arsiteknya, Wong Mun Summ (WOHA), menyatakan:

"Well-being is achieved through biophilia. It is natural to coexist with the animals and insects around us and hence important that buildings balance everything including nature."

Tabel 2.3 Aspek Relevansi Preseden Parkroyal

Aspek Relevansi	Penerapan di Parkroyal	Adaptasi untuk Cikampek
Self-shading	Sky gardens kantilever di setiap 4 lantai menaungi fasad, mengurangi perolehan panas matahari	Creative center Cikampek dapat mengadopsi balkon/teras bertingkat sebagai self-shading
Penghawaan alami	2/3 area hotel menggunakan ventilasi alami; koridor terbuka tanpa AC	Ruang sirkulasi, selasar, lobi creative center dapat dirancang tanpa pendingin mekanis
Material lokal & pasif	Low-emissivity glass, void formers Cobiax (kurangi beton)	Pendekatan material efisien untuk bangunan publik

(Sumber: Analisa Pribadi)

Berdasarkan studi preseden Parkroyal, penerapan prinsip biophilic pada bangunan tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai strategi desain yang mendukung kenyamanan termal, efisiensi energi, dan kualitas ruang. Elemen seperti self-shading melalui sky garden, penghawaan alami, serta penggunaan material lokal dan sistem pasif menunjukkan bahwa pendekatan biophilic mampu menghasilkan bangunan yang lebih responsif terhadap iklim dan lingkungan sekitar.

Dalam konteks perancangan creative center di Cikampek, prinsip-prinsip tersebut dapat diadaptasi melalui penerapan balkon atau teras bertingkat sebagai peneduh, perancangan sirkulasi yang memaksimalkan penghawaan alami, serta pemilihan material yang efisien dan sesuai untuk bangunan publik. Dengan demikian, konsep biofilik dapat menjadi dasar desain yang tidak hanya meningkatkan kenyamanan pengguna, tetapi juga memperkuat karakter bangunan dan ramah lingkungan.

2.5.3. Bandung Creative Hub, Kota Bandung



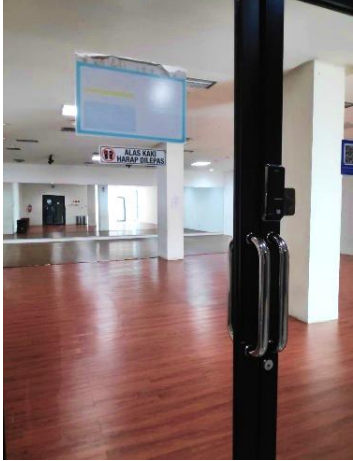
Gambar 2.11 Studi Preseden, Bandung Creative Hub
(Sumber: Google.com)

Bandung Creative Hub adalah sebuah fasilitas milik Pemerintah Kota Bandung yang berlokasi di Jalan Laswi, Bandung. Ditinjau dari Firdaus dkk, (2025), gedung ini memiliki luas lahan $\pm 10.000 \text{ m}^2$ dan dirancang sebagai ruang urban dan fasilitas untuk mengakomodasi serta mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif di Kota Bandung, yang telah dinobatkan sebagai bagian dari *UNESCO Creative Cities Network* dalam bidang desain.

Secara arsitektural, bangunan ini menampilkan ekspresi bentuk yang dinamis dan kontekstual terhadap lingkungan perkotaan, dengan fasad yang atraktif sebagai representasi kreativitas dan identitas lokal Kota Bandung. Selain itu, pengaturan ruang dalamnya mengedepankan fleksibilitas dan keterbukaan, sehingga mampu mendukung berbagai kegiatan seperti pameran, workshop, pertunjukan, hingga kolaborasi antar komunitas. Pendekatan ini menjadikan Bandung Creative Hub tidak hanya sebagai fasilitas fisik, tetapi juga sebagai katalis dalam mendorong pertumbuhan ekosistem kreatif yang inklusif dan berkelanjutan. Fungsi utamanya adalah sebagai wadah inkubasi bisnis, kolaborasi, dan pengembangan kapasitas bagi para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) serta industri kreatif. Berikut adalah tabel fasilitas yang tersedia di Bandung Creative Hub:

Tabel 2.4 Fasilitas yang tersedia di Bandung Creative Hub

Fasilitas	Fungsi	Dokumentasi
Ruang Pameran	Ruang yang difungsikan sebagai area display dan eksibisi karya dari para pelaku industri kreatif. Di BCH, ruang ini menjadi etalase bagi produk UMKM binaan, hasil kurasi desainer, atau instalasi seni. Ruang ini dirancang dengan sistem pencahayaan yang baik (spotlight) dan fleksibilitas tata letak untuk mengakomodasi berbagai jenis karya, mulai dari produk kriya, fashion, hingga desain grafis.	 Gambar 2.12 Ruang Pameran, Bandung Creative Hub (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Studio Produksi Musik	Fasilitas khusus yang dirancang dengan perlakuan akustik khusus (kedap suara) untuk proses rekaman, mixing, atau latihan musik. Studio ini menjadi sarana inkubasi bagi musisi dan podcaster lokal untuk menghasilkan karya dengan kualitas profesional tanpa harus mengeluarkan biaya sewa studio komersial yang mahal.	 Gambar 2.13 Ruang Produksi Musik, Bandung Creative Hub (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aula & Ruang Kriya	Merupakan ruang serbaguna yang luas untuk mengakomodasi kegiatan berskala besar. Aula dapat digunakan untuk seminar, peluncuran produk, atau pertemuan lintas komunitas. Sedangkan Ruang Kriya adalah ruang praktik yang lebih spesifik untuk proses produksi kerajinan tangan.	 Gambar 2.14 Ruang Kriya, Bandung Creative Hub (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Studio Tari	Ruang latihan yang didesain untuk pergerakan fisik yang luas. Karakteristik utamanya adalah lantai yang menyerap benturan (<i>spring floor</i> atau <i>vinyl plank</i>) untuk mengurangi risiko cedera, dinding dengan cermin besar untuk evaluasi gerak, serta sistem audio yang jernih untuk iringan tari. Ruang ini mendukung para penari dan koreografer dalam proses penciptaan karya tari kontemporer maupun tradisional.	 Gambar 2.14 Studio Tari, Bandung Creative Hub (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ruang Kantor Kreatif	Ruang kerja yang dirancang khusus untuk mengakomodasi aktivitas administratif dan manajerial para pelaku industri kreatif.	 Gambar 2.15 Ruang Kantor, Bandung Creative Hub (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
-----------------------------	---	---

(Sumber: Analisa dan Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan identifikasi fasilitas yang tersedia di Bandung Creative Hub, dapat disimpulkan bahwa bangunan ini dirancang sebagai wadah yang mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan dalam ekosistem industri kreatif secara terpadu. Keberadaan ruang-ruang seperti ruang pameran, studio produksi, ruang kriya, hingga studio tari menunjukkan adanya dukungan terhadap proses kreatif yang bersifat beragam, mulai dari tahap produksi, pengembangan, hingga publikasi karya.

Selain itu, penyediaan fasilitas yang spesifik dan terarah menunjukkan bahwa setiap ruang memiliki fungsi yang saling melengkapi, sehingga membentuk suatu sistem yang mendukung kolaborasi antar pelaku kreatif. Tidak hanya sebagai tempat berkegiatan, ruang-ruang tersebut juga berperan dalam meningkatkan kualitas karya melalui penyediaan sarana yang sesuai standar, seperti perlakuan akustik pada studio musik atau fleksibilitas ruang pada area pameran.

Dengan demikian, Bandung Creative Hub dapat dipahami sebagai model pengembangan pusat kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas fisik, tetapi juga sebagai ruang inkubasi, interaksi, dan penguatan komunitas. Konsep ini relevan untuk diadaptasi dalam perancangan creative center di Cikampek, terutama dalam hal penyediaan fasilitas yang beragam, fleksibel, dan mampu mendorong pertumbuhan industri kreatif lokal.

2.5.4. Jakarta Creative Hub, Jakarta Pusat

- Lokasi: Jl. Kb. Melati 5 No.20 2 1st Floor, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
- Tipologi: *Creative Hub*
- Fungsi: Public space, kolaborasi, edukasi, dan produksi industri kreatif.

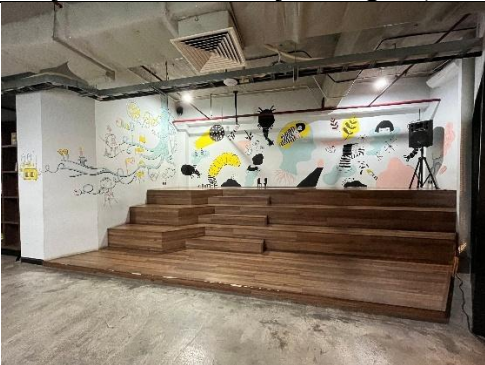


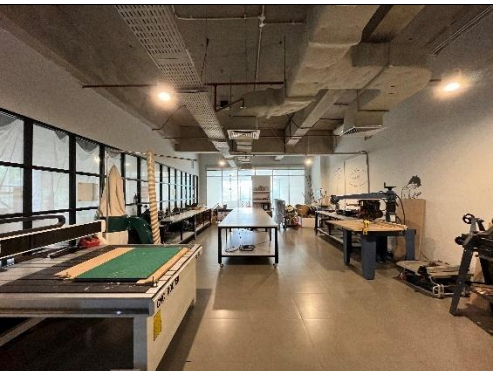
Gambar 2.16 Studi Preseden, Jakarta Creative Hub
(Sumber: Google.com)

Jakarta Creative Hub (JCH) adalah sebuah fasilitas ruang kreatif terintegrasi yang diinisiasi dan dikelola oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta melalui Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah (PPKUKM). Berbeda dengan *coworking space* komersial pada umumnya, JCH dengan luas 1.200 m² ini dirancang sebagai ruang kreatif terpadu yang tidak hanya menyediakan tempat bekerja, tetapi juga menjadi pusat kolaborasi, pembelajaran, dan produksi bagi para pelaku industri kreatif.

Secara arsitektural, Jakarta Creative Hub mengedepankan pendekatan desain yang sederhana, fungsional, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Interior ruang dirancang terbuka dengan minim sekat untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antar pengguna, serta menghadirkan suasana kerja yang fleksibel dan dinamis. Penggunaan elemen desain modern yang dipadukan dengan nuansa industrial memberikan karakter ruang yang kreatif namun tetap efisien. Di dalam ruang publik ini terdapat beberapa fasilitas yang bisa digunakan untuk berkolaborasi, di antaranya:

Tabel 2.5 Fasilitas yang tersedia di Jakarta Creative Hub

Fasilitas	Dimensi	Dokumentasi
Kafetaria	7m x 3.3m x 2.6m	 Gambar 2.17 Kafetaria, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Mini Teater	6.2m x 6.8m	 Gambar 2.18 Mini Teater, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Perpustakaan Mini	6.7m x 3m x 2.6m	 Gambar 2.19 Perpustakaan Mini, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)

Ruang Kelas A	10m x 3.3m x 2.6m	 Gambar 2.20 Ruang Kelas A, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Ruang Kelas B	6.2m x 6.8m	 Gambar 2.21 Ruang Kelas B, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Ruang Kelas C	5.7m x 3m x 2.6m	 Gambar 2.22 Ruang Kelas C, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Ruang Workshop Kayu	11.15m x 7.3m x 2.6m	 Gambar 2.23 Ruang Workshop Kayu, Jakarta Creative Hub

		(Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Studio Fashion	20.2m x 7.5m x 2.6m	 Gambar 2.24 Studio Fashion, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)
Ruang Kantor Pribadi	6m x 2.7m x 2.6m	 Gambar 2.25 Ruang Kantor Pribadi, Jakarta Creative Hub (Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)

(Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)

Berdasarkan fasilitas yang tersedia di Jakarta Creative Hub, dapat disimpulkan bahwa bangunan ini dirancang sebagai ruang pengembangan kreativitas yang bersifat multifungsi dan terorganisasi dengan baik. Setiap fasilitas memiliki dimensi yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas, mulai dari ruang publik seperti kafetaria dan mini teater, hingga ruang pembelajaran dan produksi seperti perpustakaan mini, ruang kelas, workshop kayu, serta studio fashion.

Susunan fasilitas tersebut memperlihatkan adanya pembagian ruang yang mendukung berbagai aktivitas kreatif secara terarah dan efisien. Keberadaan ruang kelas, workshop, dan studio khusus menunjukkan bahwa bangunan ini mengakomodasi proses pembelajaran sekaligus praktik,

sedangkan fasilitas pendukung seperti kafetaria dan ruang pribadi membantu menunjang kenyamanan pengguna.

2.5.5. Tabel Perbandingan dan Kesimpulan

Tabel 2.6 Perbandingan dan Kesimpulan

Preseden	Tipologi	Aspek Relevansi	Adaptasi Desain
Sarinah, Jakarta Pusat	<i>Creative Commercial Hub</i> & Redesain	Transformasi aset komersial lama menjadi ruang publik inklusif.	Mereposisi bekas Plaza Cikampek menjadi pusat ekonomi kreatif.
Parkroyal Pickering, Singapura	<i>Mixed-use</i> & Arsitektur Biofilik	Penerapan strategi pasif (penghawaan alami) dan <i>self-shading</i> fasad.	Penggunaan balkon bertingkat dan sirkulasi terbuka untuk mengurangi beban pendingin mekanis (AC)
Bandung Creative Hub	Fasilitas Inkubasi & Ekosistem Kreatif	Standar fasilitas produksi (studio musik, tari, kriya) dan ruang pameran.	Menyediakan wadah kolaborasi bagi komunitas kreatif lokal yang memiliki standar teknis ruang yang baik.
Jakarta Creative Hub	Integrated Creative Space	Pengelolaan ruang publik terpadu dan dimensi ruang kolaborasi.	Mengadopsi pola ruang kerja bersama (<i>coworking</i>) yang terintegrasi dengan fungsi edukasi dan produksi

(Sumber: Analisa Pribadi)

Keseluruhan studi preseden ini memberikan landasan strategis bagi pengembangan proyek di Cikampek, baik dari aspek fungsional maupun lingkungan. Melalui pembelajaran dari Sarinah dan Parkroyal Collection

Pickering, proyek ini mengadopsi pendekatan revitalisasi aset komersial lama yang dipadukan dengan arsitektur biofilik. Strategi ini bertujuan untuk mentransformasi kawasan yang mulai menurun fungsinya menjadi pusat ekonomi kreatif yang ikonik, sekaligus merespons iklim tropis Cikampek melalui penggunaan fasad hijau dan sirkulasi udara alami guna menciptakan ruang publik yang nyaman dan hemat energi.

Secara operasional dan teknis, integrasi standar fasilitas dari Bandung Creative Hub dan Jakarta Creative Hub memastikan bahwa bangunan ini mampu mewadahi ekosistem kreatif secara komprehensif. Dengan mengadopsi pembagian zona aktivitas produksi yang spesifik serta penyediaan ruang kolaborasi yang fleksibel, proyek TA ini dirancang untuk memicu interaksi antar komunitas kreatif lokal. Sintesa akhir dari seluruh preseden ini bermuara pada terciptanya sebuah *Creative Hub* di Cikampek yang tidak hanya unggul secara visual dan ekologis, tetapi juga berfungsi secara optimal sebagai wadah edukasi, produksi, dan ekspresi budaya masyarakat Karawang.