

**PERANCANGAN RUANG TEMATIK UNTUK M BLOC DESIGN
WEEK DI CREATIVE HALL, M BLOC SPACE DENGAN
PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE**



Oleh:

Nethanya Lathisha Chalondra Gandasatria

2112417023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

Tugas akhir ini mengeksplorasi perancangan ruang tematik untuk M Bloc Design Week, sebuah festival desain tahunan yang diselenggarakan di Creative Hall, M Bloc Space, Jakarta. Melalui pendekatan *adaptive reuse*, proyek ini bertujuan untuk mengubah fungsi bangunan eksisting menjadi sebuah ruang acara temporer, dengan mempertahankan struktur arsitektural dan nilai historisnya. Desain menekankan pada aspek fungsionalitas dan pengalaman pengguna, yang selaras dengan identitas M Bloc, yaitu kreativitas, kolaborasi, dan prinsip keberlanjutan. Proses perancangan mencakup analisis konteks dan ruang, dan eksplorasi narasi tematik, keberlanjutan, dan sistem furniture modular. Hasil akhir dari proyek ini adalah konsep ruang temporer yang adaptif dan relevan dengan pengguna maupun konteks nya.

Kata kunci: *Adaptive Reuse*, Ruang Tematik, M Bloc Design Week, Keberlanjutan, Modularitas

ABSTRACT

This thesis focuses on designing a thematic interior space for M Bloc Design Week, an annual design event held at the Creative Hall, M Bloc Space, Jakarta. By using *adaptive reuse*, this project envisions the transformation of the building into an event space, while preserving the architectural structure and historical values of the building. The design focuses on functionality and user experience, aligning with M Bloc's creative, collaborative, and sustainable values. The process includes an in-depth contextual and spatial analysis, as well as the exploration of thematic narratives, sustainability, and modular systems. The final outcome is a temporary adaptive space that is relevant to both users and context.

Keywords: *Adaptive Reuse*, Thematic Space, M Bloc Design Week, Sustainability, Modularity

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN RUANG TEMATIK UNTUK M BLOC DESIGN WEEK
DI CREATIVE HALL, M BLOC SPACE DENGAN PENDEKATAN
ADAPTIVE REUSE** diajukan oleh Nethanya Lathisha Chalondra Gandasatria,
NIM 2112417023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nethanya Lathisha Chalondra Gandasatria
NIM : 2112417023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Juni 2025



Nethanya Lathisha Chalondra Gandasatria

NIM 2112417023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ruang Tematik untuk M Bloc Design Week di Creative Hall, M Bloc Space dengan Pendekatan *adaptive reuse* dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya untuk:

1. Bapak/ Ibu Dosen pembimbing yang telah memberikan pendampingan dan masukan secara intensif proses pengerjaan tugas akhir ini
2. Kedua orang tua dan Keluarga penulis atas semua doa, motivasi, dan dukungan yang tiada hentinya
3. Teman-teman seperjuangan baik dari Kampus maupun yang di luar Kampus yang telah memberikan semangat dan saling mendukung satu dan yang lain selama proses penyusunan laporan ini
4. Pihak M Bloc Space yang telah memberikan panduan dan informasi berharga guna membantu pengembangan proyek perancangan ini

Proyek ini berfokus pada perancangan ruang tematik untuk M Bloc Design Week dengan pendekatan *adaptive reuse*, yaitu mengoptimalkan potensi bangunan eksisting sebagai bentuk strategi perancangan interior yang mempertimbangkan konteks dan aspek keberlanjutan.

Penulis berharap karya ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan desain interior yang lebih responsif terhadap konteks, dan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan ruang-ruang kreatif di Indonesia.

Mengingat keterbatasan dalam penyusunan laporan ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran konstruktif untuk pengembangan yang lebih baik di masa mendatang.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Nethanya Lathisha Chalondra Gandasatria

DAFTAR ISI

BAB I.....1

PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	8
B. Program Desain (Programming).....	11
1. Tujuan Desain.....	11
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	11
3. Data.....	12
a. Deskripsi Umum Proyek.....	13
b. Data Non Fisik.....	15
c. Data Fisik.....	23
d. Data Literatur.....	52
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	59
BAB III.....	67
PERMASALAHAN DESAIN.....	67
A. Pernyataan Masalah.....	67
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	67
BAB IV.....	77
PENGEMBANGAN DESAIN.....	77
A. Alternatif Desain.....	77
1. Alternatif Estetika Ruang.....	77
2. Alternatif Penataan Ruang.....	85
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	92
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	95
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	100
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	106
C. Hasil Desain.....	107
BAB V.....	119
PENUTUP.....	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	122

LAMPIRAN.....	125
A. Hasil Survei.....	125
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	127
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	133
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	137
E. Gambar Kerja.....	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2.1 Logo M Bloc Design Week	12

Gambar 2.2 Lokasi Perancangan M Bloc Design Week	15
Gambar 2.3 Analisis Area Museum Galeri Peruri	17
Gambar 2.4 Analisis Area Temporary Exhibition 1	18
Gambar 2.5 Analisis Area Temporary Exhibition 2	18
Gambar 2.6 Analisis Area Amphitheatre	19
Gambar 2.7 Analisis Area Mezzanine	20
Gambar 2.8 Analisis Area Classroom	21
Gambar 2.9 Analisis Area Alley	22
Gambar 2.10 Lokasi M Bloc Space Jakarta	23
Gambar 2.11 Batas-batas Lokasi	24
Gambar 2.12 Kondisi Sekitar M Bloc Space 1	25
Gambar 2.13 Kondisi Sekitar M Bloc Space 2	25
Gambar 2.14 Terminal Bus Kota Blok M	26
Gambar 2.15 Orientasi Matahari (Area Creative Hall dan Alley)	26
Gambar 2.16 Layout Creative Hall dan Alley	27
Gambar 2.17 Fasad Bangunan Pintu Utama Creative Hall, M Bloc Space	30
Gambar 2.18 Fasad Bangunan Pintu Masuk Creative Hall, M Bloc Space	31
Gambar 2.19 Museum Galeri Peruri 1	32
Gambar 2.20 Museum Galeri Peruri 2	32
Gambar 2.21 Temporary Exhibition Area 1	33
Gambar 2.22 Temporary Exhibition Area 2	33
Gambar 2.23 Amphitheatre 1	34
Gambar 2.24 Amphitheatre 2	34
Gambar 2.25 Mezzanine 1	35
Gambar 2.26 Mezzanine 2	36
Gambar 2.27 Mezzanine 3	36
Gambar 2.28 Tampak Depan Classroom	37
Gambar 2.29 Tampak Dalam Classroom	37
Gambar 2.30 Alley 1	38
Gambar 2.31 Alley 2	38
Gambar 2.32 Analisis Sirkulasi	39
Gambar 2.33 Denah Pola Lantai & Furniture Lantai Dasar dan Mezzanine	40
Gambar 2.34 Denah Titik Lampu Creative Hall	41
Gambar 2.35 Lantai Area Museum Galeri Peruri	42
Gambar 2.36 Lantai Area Creative Hall 1	42
Gambar 2.37 Lantai Area Creative Hall 2	43
Gambar 2.38 Lantai Area Mezzanine	43
Gambar 2.39 Lantai Area Alley	44
Gambar 2.40 Dinding Area Creative Hall	44
Gambar 2.41 Plafon Area Museum Galeri Peruri	45

Gambar 2.42 Plafon Area Creative Hall	45
Gambar 2.43 Plafon Area Alley	46
Gambar 2.44 Pencahayaan Alami Area Creative Hall	46
Gambar 2.45 Pencahayaan Buatan Area Creative Hall	47
Gambar 2.46 Pencahayaan Alami Area Alley	47
Gambar 2.47 Pencahayaan Alami Area Museum Galeri Peruri	47
Gambar 2.48 Sistem HVAC Area Creative Hall	49
Gambar 2.49 Sistem HVAC Area Classroom	49
Gambar 2.50 Sistem HVAC Area Alley	50
Gambar 2.51 Basic Types of Layout	52
Gambar 2.52 Lighting and Viewing Considerations in Display Settings	52
Gambar 2.53 Viewing Distance and Circulation Design in Exhibition Spaces ...	53
Gambar 2.54 Information Band Heights	53
Gambar 2.55 Space Requirements for Meeting Zone	54
Gambar 2.56 Dimensions for Workstation Furniture	54
Gambar 2.57 Space Requirements for File Storage and Access	55
Gambar 2.58 Minimum Space Requirement for a Single Workstation	55
Gambar 2.59 Modular Storage Cupboard for Children's Items	56
Gambar 2.60 Stairs Dimensions & Space Requirements	56
Gambar 2.61 Anthropometric Measurements	57
Gambar 2.62 Dimensions for Wheelchair Users	57
Gambar 2.63 Wheelchair Movement Areas	58
Gambar 2.64 Newton's Ripple Mind Map	68
Gambar 2.65 Skema Warna dan Bahan	70
Gambar 2.66 Sketsa Ideasi Event Zone	71
Gambar 2.67 Sketsa Ideasi Networking Zone	71
Gambar 2.68 Sketsa Ideasi Exhibition Zone	72
Gambar 2.69 Sketsa Ideasi Student Exhibition Zone	72
Gambar 2.70 Sketsa Ideasi Workshop Zone	73
Gambar 2.71 Sketsa Ideasi Chill Zone	73
Gambar 2.72 Sketsa Ideasi Networking Zone	74
Gambar 2.73 Implementasi Strategi Intervention	74
Gambar 2.74 Implementasi Strategi Insertion	75
Gambar 2.75 Implementasi Strategi Installation	75
Gambar 2.76 Penerapan Gaya Event Zone	77
Gambar 2.77 Penerapan Gaya Exhibition Zone	78
Gambar 2.78 Penerapan Gaya Networking Zone	78
Gambar 2.79 Penerapan Gaya Workshop Zone.....	78
Gambar 2.80 Penerapan Gaya Material Library & Sample Hub	79
Gambar 2.81 Penerapan Gaya Learning Space	79

Gambar 2.82 Penerapan Gaya Student Exhibition Zone	80
Gambar 2.83 Penerapan Gaya Chill Zone	80
Gambar 2.84 Penerapan Gaya Memory Loop Zone	80
Gambar 2.85 Alternatif Suasana Ruang 1	81
Gambar 2.86 Alternatif Suasana Ruang 2	82
Gambar 2.87 Elemen Dekoratif	82
Gambar 2.88 Komposisi Warna Redup	83
Gambar 2.89. Komposisi Bentuk Tema Newton's Ripple.....	84
Gambar 2.90 Komposisi Material	84
Gambar 2.91 Diagram Matriks Organisasi Ruang	85
Gambar 2.92 Bubble Diagram	85
Gambar 2.93 Kriteria Evaluasi Pemilihan Desain	86
Gambar 2.94 Alternatif Zoning 1	87
Gambar 2.95 Alternatif Zoning 2	88
Gambar 2.96 Alternatif Zoning 3	88
Gambar 2.97 Zoning Terpilih: Alternatif 1	89
Gambar 2.98 Pola Sirkulasi M Bloc Design Week	89
Gambar 2.99 Alternatif Layout 1	90
Gambar 3.1 Alternatif Layout 2	90
Gambar 3.2 Alternatif Layout 3	91
Gambar 3.3 Layout Terpilih: Alternatif 1	91
Gambar 3.4 Rencana Lantai M Bloc Design Week	93
Gambar 3.5 Rencana Dinding M Bloc Design Week	93
Gambar 3.6 Rencana Plafon M Bloc Design Week	94
Gambar 3.7 Alternatif Pengisi Event Zone	95
Gambar 3.8 Alternatif Pengisi Exhibition Zone	95
Gambar 3.9 Alternatif Pengisi Networking Zone	96
Gambar 3.10 Alternatif Pengisi Workshop Zone	96
Gambar 3.11 Alternatif Pengisi Material Library & Sample Hub	97
Gambar 3.12 Alternatif Pengisi Learning Space	97
Gambar 3.13 Alternatif Pengisi Memory Loop Zone	98
Gambar 3.14 Alternatif Pengisi Student Exhibition Zone	98
Gambar 3.15 Alternatif Pengisi Chill Zone	99
Gambar 3.16 Alternatif Equipment	99
Gambar 3.17 Jenis Lampu Perancangan 1	100
Gambar 3.18 Jenis Lampu Perancangan 2	101
Gambar 3.19 Jenis Lampu Perancangan 3	102
Gambar 3.20 Perhitungan Titik Lampu 1	102
Gambar 3.21 Perhitungan Titik Lampu 2	103
Gambar 3.22 Perhitungan Titik Lampu 3	103

Gambar 3.23 Jenis AC Perancangan	104
Gambar 3.24 Perhitungan Jenis Penghawaan	105
Gambar 3.25 Jenis Mekanikal & Elektrikal	106
Gambar 3.26 Perspektif Entrance M Bloc Design Week	107
Gambar 3.27 Perspektif Event Zone	107
Gambar 3.28 Perspektif Networking Zone 1	108
Gambar 3.29 Perspektif Networking Zone 2	108
Gambar 3.30 Perspektif Material Library & Sample Hub 1	109
Gambar 3.31 Perspektif Material Library & Sample Hub 2	109
Gambar 3.32 Perspektif Exhibition Zone 1	110
Gambar 3.33 Perspektif Exhibition Zone 2	110
Gambar 3.34 Perspektif Learning Space 1.....	111
Gambar 3.35 Perspektif Learning Space 2	111
Gambar 3.36 Perspektif Memory Loop Zone	112
Gambar 3.37 Perspektif Student Exhibition Zone 1	112
Gambar 3.38 Perspektif Student Exhibition Zone 2	113
Gambar 3.39 Perspektif Workshop Zone 1	113
Gambar 3.40 Perspektif Workshop Zone 2	113
Gambar 3.41 Perspektif Chill Zone 1	114
Gambar 3.42 Perspektif Chill Zone 2	115
Gambar 3.43 Layout Berwarna	115
Gambar 3.44 Folding Display Panel	116
Gambar 3.45 Curved Memory Panel.....	116
Gambar 3.46 Curved Planter Bench	117
Gambar 3.47 Interactive Material Display	117
Gambar 3.48 Workshop Table and High Chairs	118
Gambar 3.49 Patch & Panel Moving Partition	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ruang Lingkup Perancangan	29
Tabel 1.2 Daftar Kebutuhan Ruang	61-68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sejak 1990-an telah berkembang semakin urban. Peningkatan pada penduduk tidak hanya membutuhkan infrastruktur seperti perumahan dan gedung-gedung bertingkat, tetapi juga ruang-ruang publik sebagai wadah untuk bersosialisasi dan ekspresi diri. Kebutuhan ruang publik yang semakin besar selaras dengan pertumbuhan populasi penduduk.

Ruang publik kreatif merupakan salah satu upaya untuk merespons kebutuhan masyarakat urban akan tempat yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang sosial tetapi juga sebagai wadah ekspresi dan kolaborasi untuk komunitas kreatif (Montgomery, 1998, pp. 93-116). Desain ruang publik memiliki peran yang krusial dalam kehidupan perkotaan, terutama karena ruang kreatif semakin banyak diminati dan mendominasi kebutuhan masyarakat urban.

M Bloc Space dan ruang serupa adalah contoh kebutuhan akan ruang multifungsi sebagai hub kreatif untuk para seniman, desainer, musisi, dan komunitas kreatif lainnya. M Bloc Space berlokasi di wilayah Blok M, Jakarta Selatan dan berada di tempat yang strategis, dekat dengan MRT serta transportasi umum lainnya. Sebelumnya, bangunan milik Peruri ini sudah lama terbengkalai akibat adanya perpindahan pabrik ke daerah Karawang. Kini, bangunan bergaya tropis modern era 1950-an telah direvitalisasi dengan pendekatan *adaptive reuse* menjadi sebuah pusat kegiatan kreatif, yaitu pemanfaatan kembali bangunan bersejarah sambil menjaga nilai-nilai warisan yang signifikan, (Langston et al., 2008, p. 1711).

Pengerjaan restorasi dan revitalisasi terhadap bangunan yang sudah menjadi saksi zaman dan banyak peristiwa tentu memiliki berbagai tantangan dan salah satunya adalah bagaimana menjaga elemen-elemen bersejarah dan memperkenalkan fungsi baru yang sesuai dengan kebutuhan manusia modern. Maka dari itu, pendirian M Bloc Space menerapkan metode *adaptive reuse* sebagai pemanfaatan aset sekaligus penerapan unsur bisnis.

Kawasan Blok M yang identik dengan musik membutuhkan ruang untuk berkreasi dan bermusik yang dapat mengakomodasi berbagai kegiatan kreatif. M Bloc Space menjawab kebutuhan ini dengan menghadirkan berbagai acara mulai dari konser, *talk shows*, *film screenings*, *podcasts* hingga pasar kreatif.

Salah satu program yang diadakan M Bloc Space adalah M Bloc Design Week, sebuah festival desain tahunan yang menjadi wadah eksplorasi desain dan tempat bertukar pikiran ide kreatif yang akan bermanfaat serta melahirkan bentuk-bentuk desain baru untuk meningkatkan kualitas desain Indonesia.

Pada tahun 2024, M Bloc Design Week mengangkat tema Daur Rupa atau *Sustainable Design* sebagai bentuk keberlanjutan dan mendukung karya-karya desainer tentang *sustainability product for society and environment*. Tema ini, berfokus pada keberlanjutan, daur ulang, dan reinterpretasi material serta ide, mencerminkan komitmen kita terhadap inovasi yang bertanggung jawab dan desain yang memperhatikan masa depan planet kita, (“About M Bloc Design Week,” n.d.). Oleh karena itu, penulis merasa terdorong untuk merancang ruang tematik khusus untuk acara M Bloc Design Week dengan pendekatan *adaptive reuse* karena memiliki peran yang krusial, di mana merancang sebuah ruang event dengan desain tematik yang kuat akan menciptakan atmosfer yang lebih *immersive* dan menciptakan kesan yang mendalam. M Bloc Space sendiri juga merupakan hasil desain yang berhasil memanfaatkan karakter bangunan lama dengan pendekatan *adaptive reuse*. Hal ini selaras dengan tema yang ditetapkan yaitu *circular design* yang berfokus pada keberlanjutan dan desain modular.

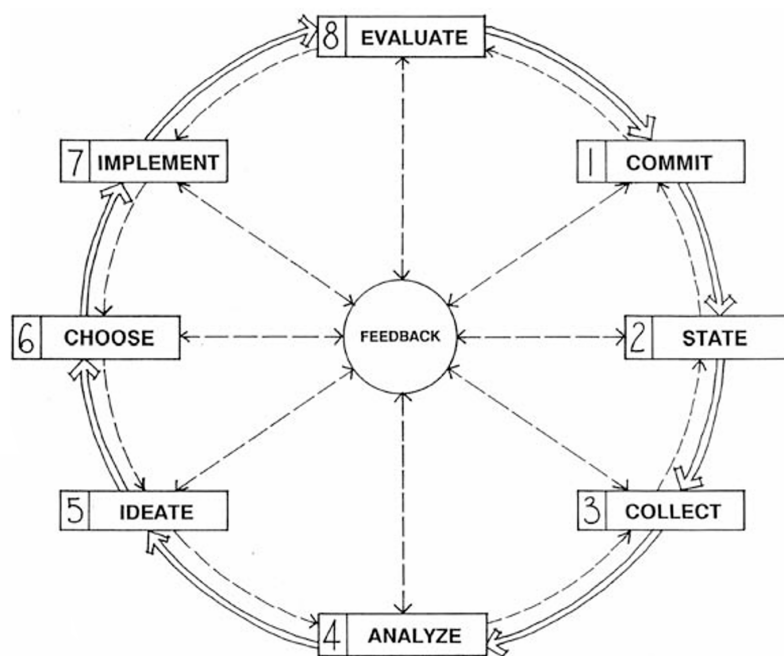
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain mengacu pada metode yang diluncurkan oleh Rosemary Kilmer, yang membagi tahap desain menjadi dua, yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, penulis akan menyusun dan menghasilkan sebuah proposal ide yang mencakup berbagai langkah strategis dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Tahap ini meliputi pengumpulan data fisik, non-fisik, dan data pendukung lainnya yang berhubungan dengan konteks perancangan.

Selanjutnya, tahap sintesis dilakukan dengan mengolah hasil analisis secara mendalam dan mengintegrasikan hasil yang telah ditemukan dari proses sebelumnya untuk menciptakan solusi desain yang relevan terhadap konteks dan layak diterapkan.

Hal ini juga diterapkan pada perancangan ruang tematik untuk acara M Bloc Design Week, dimana proses berpikir penulis tetap selaras dengan pola kedua tahap tersebut. Tahap analisis berfungsi sebagai programming, sedangkan tahap sintesis berlaku untuk perumusan konsep desain dan pengembangan ide.



Gambar 1.1 Pola

Pikir Perancangan

(Sumber: Diadaptasi dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary Kilmer, 2014)

Menurut Rosemary Kilmer (2014), terdapat beberapa tahapan dalam sebuah proses desain yang didasarkan pada pola pikir perancangan. Urutan prosesnya adalah sebagai berikut:

1. *Commit*

Tahap yang mencerminkan komitmen penulis terhadap objek perancangan. Penulis sudah mengajukan surat izin objek perancangan kepada pihak M Bloc Group atau PT. Radar Ruang Riang untuk menjadikan M Bloc Space khususnya di Creative Hall dan Alley sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

2. *State*

Tahap identifikasi permasalahan yang meliputi penyusunan latar belakang dan permasalahan dari objek perancangan.

3. *Collect*

Tahap pengumpulan data yang berhubungan dengan objek perancangan. Tahap ini mencakup survey yang sudah disetujui, baik dari pihak kampus maupun pihak M Bloc Space. Penulis mendokumentasi dan mengumpulkan data terkait dari sumber online, dan meminta bantuan kepada pihak M Bloc Space dalam memperoleh data pendukung lainnya.

4. *Analyze*

Tahap analisis dilakukan dengan menelaah data yang telah dikumpulkan terdahulu. Proses ini meliputi brainstorming yang akan dibuat dalam bentuk peta konsep untuk mengidentifikasi permasalahan untuk menemukan solusi desain yang relevan.

5. *Ideate*

Tahap pengembangan ide Penulis dalam bentuk skematik dan konsep. Tahap ini mencakup pembuatan beberapa desain alternatif yang mengacu pada referensi dari berbagai sumber online dan lingkungan sekitar.

6. *Choose*

Tahap seleksi dan penentuan alternatif solusi yang selaras dengan tujuan perancangan.

7. *Implement*

Tahap penerapan ide dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, serta penyusunan animasi dan presentasi.

8. *Evaluate*

Tahap ini meliputi evaluasi mengenai desain yang telah dikembangkan. Proses ini mencakup peninjauan dan perbaikan pada bagian-bagian yang kurang optimal.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah akan menggunakan beberapa acara, yaitu:

1. Melakukan survei untuk memperoleh data fisik berupa foto dan video bangunan eksisting yang menjadi objek perancangan.
2. Mengajukan izin kepada pihak kampus dan pemilik M Bloc Space untuk memperoleh data fisik, termasuk gambar kerja seperti layout, potongan, dan detail struktur, khususnya di area Creative Hall dan Alley.
3. Mengumpulkan dokumen pendukung terkait M Bloc Space dan perancangan ruang tematik melalui berbagai sumber, seperti internet dan buku.

b. Pencarian Ide & Pembangkitan Desain

Setelah seluruh informasi yang berhubungan dengan permasalahan terkumpul, tahap selanjutnya adalah proses desain, yang dimana ide konseptual mulai dikembangkan. Konsep tersebut akan diuraikan menjadi beberapa alternatif yang kemudian dievaluasi untuk menentukan solusi terbaik. Proses ini meliputi zoning, sirkulasi, layout, elemen ruang, material pembentuk ruang, serta bentuk dan ukuran furniture.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi mencakup proses pemilihan yang mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing alternatif yang telah dibuat. Kemudian, alternatif yang dianggap terbaik akan divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi, dan video animasi guna bahan evaluasi lanjutan untuk hasil yang optimal secara keseluruhan.