

PERANCANGAN ART CENTER DENGAN PENDEKATAN OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA DI KAWASAN BERSEJARAH KOTA MEDAN

Najli Eka Rahmi¹, Wahyu Utami²

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara^{1,2}

E-mail: najliekarahmi@gmail.com¹

Abstract

The city of Medan has several areas that can describe the physical development of the city, one of which is the Kesawan area with rows of old buildings. An attraction that cannot be separated from the architectural style of the colonial building and its strategic location in the city center. However, several buildings are not optimally managed and utilized, one of which is the building that used to be the Warenhuis Building. At least until 2021, much damage is still visible from its physical form. The building has an interesting style and detail, and the location of the building in the corner has a strategic advantage for functions that have socio-cultural and economic values, considering that Medan City has high historical value and is famous for its artistic wealth. Based on the potential and theoretical studies on preservation, it is necessary to design a design for the former Warenhuis and Borsumij sites and buildings for the adaptation of commercial buildings to be more optimal in their management and use. The purpose of designing the Art Center is to provide space for the community to learn and demonstrate the arts that belong to Medan City, as well as to preserve cultural heritage buildings as regional identities. The method used in designing the Warenhuis building is EBD (evidence-based design). EBD is carried out by comparing existing data and field design practices, then being analyzed again to collect scientific evidence which is then used in the design. This paper is more focused on the stages of assessing the potential of a building and an initial description of zoning based on activities.

Keyword: Art center, Heritage building, Infill design.

Abstrak

Kota Medan mempunyai beberapa kawasan yang mampu menceritakan perkembangan fisik kotanya, salah satunya Kawasan Kesawan dengan deretan bangunan lama. Daya tarik yang tidak bisa dilepaskan dari gaya arsitektur bangunan kolonialnya serta letak strategis di pusat kota. Namun beberapa bangunan tidak optimal dikelola dan dimanfaatkan, salah satunya adalah bangunan yang dulunya merupakan Gedung Warenhuis. Setidaknya sampai tahun 2021, kerusakan masih banyak terlihat dari bentukan fisiknya. Bangunan tersebut mempunyai gaya dan detail yang menarik, lokasi bangunan berada disudut mempunyai keuntungan untuk fungsi yang mempunyai nilai sosial budaya dan ekonomis, mengingat Kota Medan mempunyai nilai sejarah yang tinggi serta terkenal dengan kekayaan seninya. Berdasarkan potensi serta kajian teoritis tentang pelestarian, dibutuhkan olah desain tapak dan bangunan eks Warenhuis dan Borsumij untuk adaptasi bangunan agar menjadi optimal dalam pengelolaan dan penggunaannya. Tujuan dari perancangan Art Center untuk menyediakan ruang bagi masyarakat dalam mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian yang dimiliki Kota Medan, serta melestarikan bangunan cagar budaya sebagai identitas kawasan. Metode yang digunakan pada olah desain gedung Warenhuis adalah EBD (evidence-based design). EBD dilaksanakan dengan membandingkan data yang ada serta praktik desain lapangan, lalu dianalisis kembali agar mengumpulkan bukti ilmiah yang kemudian digunakan dalam desain. Pada tulisan ini lebih difokuskan pada tahapan pengkajian potensi bangunan serta deskripsi awal penzoningan berdasarkan kegiatan.

Kata Kunci: Art center, Bangunan bersejarah, Olah desain pusaka.

Info Artikel :

Diterima; 2023-03-25

Revisi; 2023-03-29

Disetujui; 2023-03-30

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang beragam, hal itu dapat dilihat dari banyaknya jenis kesenian yang ada di Indonesia seperti seni lukis, seni tari, seni ukir, seni patung, dan lain-lain. Berbagai karya seni telah lahir di Indonesia, termasuk salah satunya di Kota Medan. Seperti diketahui, Kota Medan sudah sangat melekat dengan aneka ragam seni budaya yang dimiliki, mulai dari alat musik, tarian, rumah adat, bahasa, dan suku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni merupakan kesanggupan akal dalam menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi atau orang yang berkesanggupan luar biasa. Kata pusat memiliki arti pokok pangkal (berbagai urusan, hal, dan sebagainya). Mengacu pada dua definisi tersebut, secara harfiah, pusat kesenian atau *art center* adalah tempat para seniman, peminat seni, maupun masyarakat untuk melihat, mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian.

Banyaknya karya seni yang telah dihasilkan di Kota Medan, menjadikan salah satu pertimbangan dikembangkannya pusat kesenian yang akan menggunakan wilayah bersejarah sebagai salah satu daya tariknya dengan pertimbangan lainnya adalah kemudahan aksesibilitasnya. Berdasarkan dua hal tersebut, Kawasan Kesawan sebagai salah satu kawasan bersejarah di Kota Medan mempunyai nilai lebih jika dikembangkan sebagai pusat kesenian. Sementara itu, di Kesawan terdapat tapak dan bangunan Eks Warenhuis serta sisa reruntuhan Eks Borsumij yang saat ini terbengkalai dengan kondisi fisik yang masih kokoh. Kemudahan aksesibilitas, berada di pusat kota dan berada di kawasan bersejarah, menjadikan tapak tersebut sangat tepat jika dikembangkan fungsi baru sebagai pusat kesenian dengan pendekatan olah desain arsitektur pusaka. Konsep utama yang ditawarkan adalah pelestarian bangunan Eks Warenhuis dan tapaknya untuk dimanfaatkan fungsi baru yang lebih dibutuhkan saat ini serta di masa yang akan datang. Fungsi dari pengembangan Pusat Kesenian adalah untuk memperkenalkan serta mempertunjukkan seni yang ada di kota Medan kepada masyarakat maupun pendatang, maka dibutuhkan sebuah Pusat Kesenian.

Tujuan

Tulisan ini lebih terfokus pada tahapan riset sebelum merancang, dengan rumusan masalah adalah bagaimana menyediakan ruang bagi masyarakat untuk mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian tanpa menafikkan upaya pelestarian bangunan cagar budaya sebagai identitas kawasan.

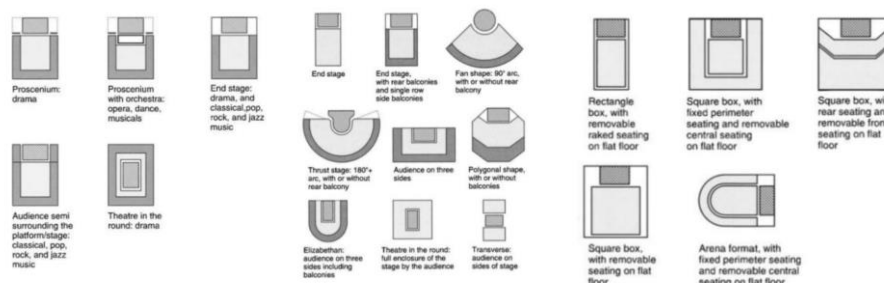
Pusat Kesenian

Seni adalah produk keindahan, usaha manusia untuk menciptakan keindahan yang memberikan kesenangan (Sudarso, 1976: 122). Seni juga berarti kemampuan pikiran untuk menciptakan hal-hal yang berharga (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988). Seni secara umum terbagi dalam empat cabang yaitu berupa seni rupa, musik, pertunjukan dan seni tradisional (Ida, 2010). Art center adalah bangunan yang mewadahi para seniman, peminat seni, maupun masyarakat untuk melihat, mempelajari dan mempertunjukkan bidang kesenian. Art center masuk kedalam bangunan dengan tipologi bangunan gedung pameran/galeri, hiburan dan pendidikan, atau sekolah informal karena selain berfungsi sebagai tempat pameran juga dapat menambah pengetahuan dan pendidikan dalam bidang seni.

Secara umum, Art Centre berfungsi sebagai (1) tempat memamerkan karya seni; (2) tempat membuat karya seni; (3) mengumpulkan dan memelihara karya seni serta (4) tempat berkumpulnya para seniman.

Menurut Kasim Ahmad (2010), Seni pertunjukan adalah karya seni yang melibatkan aktivitas individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Penyajiannya juga mencakup empat unsur: waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan antara seniman dengan penonton. Walaupun seni pertunjukan dapat dikatakan mencakup kegiatan kesenian seperti teater, tari, musik dan sirkus, namun kegiatan kesenian tersebut secara umum dikenal dengan “Seni Pertunjukan” (Ida, 2010).

Dari pengertian diatas, maka gedung pertunjukan ialah suatu tempat yang digunakan untuk mempergelarkan seni pertunjukan, baik itu seni tari, musik, maupun peran atau drama. Jenis gedung pertunjukan menurut Neufert (2002) yaitu: teater, opera, dan bioskop. Penggolongan teater menurut Roderick (1972) berdasarkan pada bentuk atau sistem pertunjukan yaitu Teater Terbuka dan Teater Tertutup. Lalu Teater didasarkan pada hubungan antara pertunjukan dan penonton yaitu: Tipe arena, tipe transvers, tipe $\frac{3}{4}$ arena, tipe $\frac{1}{4}$ arena, tipe proscenium, dan tipe calliper stage/extended stage (Ida, 2010).



Gambar 1. Tipe-tipe teater

Untuk mendesain sebuah bangunan, maka dibutuhkan studi banding sebagai acuan dalam mendesain.

Tabel 1. Studi banding art center dan teater

Nama Bangunan dan Arsitek	Sejarah dan Fungsi	Konsep
Pusat Seni Media Spy Hop Lokasi: Salt Lake City, US Arsitek: Atlas Architects Inc. 	Spy Hop terletak di pusat pengembangan, yaitu di sepanjang 900 South, sebuah koridor yang berkembang, di mana ia berfungsi sebagai pusat komunitas.	Terdapat atrium pada sudut yang menonjol dan kaca bertingkat berfungsi sebagai penanda bagi siswa, penduduk, dan pengunjung. Bukan kaca besar di sepanjang sisi bangunan menciptakan keseimbangan pencahayaan pada interior.
Niccolò Paganini Auditorium Lokasi: Italia Arsitek: Renzo Piano 	Gedung ini dulunya adalah pabrik gula Eridania, aktif dari tahun 1899 hingga 1968. Mulai direnovasi pada tahun 1996 dan selesai pada tahun 2001. Hingga saat ini berfungsi sebagai gedung teater.	Bangunan utama masih mempertahankan arsitektur aslinya, sekarang memiliki foyer, aula, panggung serta bar, kantor, ruang ganti, dan ruang servis. Ruang latihan dan fasilitas kamar kecil berada di paviliun timur.
Quarry Theater St Luke's Lokasi: Inggris Arsitek: Foster Wilson Architects 	Teater ini dulunya adalah gereja St Luke di Bedford, Inggris. Gereja dibangun pada tahun 1865 dan diubah menjadi teater pada tahun 2015.	Panggung teater terletak di tengah ruangan dengan lantai datar dan bangku penonton menghadap ke panggung. Kapasitas penonton untuk teater ini adalah 300 orang.

Olah Desain Arsitektur Pusaka

Pusaka merupakan terjemahan bahasa Indonesia dari *heritage*. Di perundang-undangan, pusaka sepadan dengan istilah cagar budaya. UURI No. 11 Tahun 2010 menuliskan bahwa Cagar Budaya adalah warisan budaya yang bersifat kebendaan yaitu Benda, Bangunan, Struktur, Situs, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang keberadaannya harus dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting dalam sejarah, ilmu pengetahuan dan pendidikan, agama dan/atau budaya melalui proses pendefinisian. Menurut Modul Pelatihan Teknis Pemugaran Cagar Budaya dari Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Pendidikan & Kebudayaan, 2018), Bangunan cagar budaya adalah suatu tatanan yang tersusun dari benda-benda alam atau buatan manusia yang memenuhi kebutuhan ruang ber dinding dan/atau tidak memiliki dinding dan memiliki atap. Pasal 7 berisi kriteria bangunan cagar budaya:

- (1) Satu atau lebih elemen bangunan; dan/atau;
- (2) Berdiri sendiri atau terintegrasi ke dalam bentukan-bentukan alam.

Olah desain arsitektur pusaka (ODAP), atau arsitektur adaptasi, arsitektur pengisi atau infill design, adalah salah satu metode perlindungan peninggalan arsitektur. Bentuk-bentuk lainnya yaitu revitalisasi, retrofit, pemugaran, rehabilitasi, restorasi, rekonstruksi, dan mitigasi bencana. Sebagai metode pelestarian pusaka, desain arsitektur pusaka ini tidak boleh lepas dari strategi pemanfaatannya (Adishakti, 2017). Beberapa proteksi yang harus diperhatikan adalah: Untuk melindungi identitas dan tempat dalam bentuk baru, memperkuat identitas tempat, melindungi sumber identitas tertentu. Saat mendesain ulang bangunan cagar budaya, sangat penting untuk mempertimbangkan konteks yang sudah ada (Milford, 2001). Dimensi, material, warna, bentuk fasad serta hubungannya dengan jalan merupakan elemen perancangan dan desain yang harus dikaitkan dengan struktur yang telah ada dengan jalan atau lingkungan yang ada. Jenis olah desain arsitektur pusaka yaitu (1) Olah desain bangunan (2) Olah desain Interior (3) Olah desain interior konstruktif (4) Olah desain atap (5) Olah desain atap konstruktif (6) Olah desain lantai dasar (7) Olah desain 'lama tumpuk baru' (Adishakti, 2017)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada olah desain gedung Warenhuis dan tapaknya yaitu EBD (*evidence-based design*). EBD dilaksanakan dengan membandingkan data yang ada serta praktik desain lapangan, lalu dianalisis kembali agar mengumpulkan bukti ilmiah yang kemudian digunakan dalam desain (Malkin, 2008).

Tahapan-tahapan dalam merancang art center ini yang pertama studi literatur, yaitu mengumpulkan data mengenai bangunan cagar budaya dan gedung kesenian dari berbagai sumber seperti peraturan pemerintah, jurnal, dan buku, serta studi observasi dilakukan dengan cara survey, mengamati, dan menganalisa site secara langsung dari lokasi perancangan. Lalu planning yaitu tahap awal perancangan desain yaitu menganalisa data dan membuat programming. Tahap berikutnya yaitu pengembangan ide dan konsep desain. Tahap terakhir yaitu final design merupakan penyempurnaan dari poin sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Kawasan dan Bangunan Bersejarah pada Tapak

Kawasan dulunya merupakan tempat kegiatan bisnis dan pemerintahan. Masih bisa menemukan kantor pelayanan publik dan toko-toko milik pemerintah Belanda hingga saat ini. Kondisi saat ini di Jalan Ahmad Yani juga termasuk bagian dari perkembangan kawasan perkotaan Medan dan perkembangan yang terjadi pada masa pemerintahan Hindia Belanda di abad ke-19 (Liyushiana & Sianipar, 2017).

Warenhuis adalah department store pertama di pusat kota Medan, dibangun oleh perusahaan dagang N.V Medan Warenhuis. Gerard Bos merancang Warenhuis pada tahun 1918. Bangunan Warenhuis memiliki dua lantai dan luas total tapak 8000 m², dengan lantai dasar 1400 m² dan lantai dua 1000 m². Dulu, Warenhuis adalah tempat berbelanja para elit. Hanya orang dengan status tinggi dan banyak uang yang bisa berbelanja di sini (Junaidi, 2018).



Gambar 2. Jalan menuju Warenhuis lama



Gambar 3. Warenhuis saat ini

PT Borsumij Wehry Indonesia (BWI) merupakan anak dari perusahaan Mantrust Group di bawah PT. Frisian flag Indonesia yang sampai saat ini dikenal sebagai susu bendera. Bangunan saat ini ditinggalkan dan ditumbuhi rumput liar, semak dan pepohonan.



Gambar 4. Gedung Borsumij saat ini

Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di persimpangan Jl. Hindu dan Jl. Jend. Ahmad Yani, Kel. Kesawan, Kec. Medan Barat yaitu disamping Gedung Warenhuis.



Gambar 5. Peta lama tapak



Gambar 6. Lokasi tapak

Pemilihan lokasi untuk proyek ini adalah untuk mengatasi permasalahan bangunan bersejarah yang terbengkalai. Selain itu, belum adanya bangunan Art Center disekitar tapak menjadi alasan dipilihnya fungsi ini. Tema yang digunakan ialah Olah Desain Arsitektur Pusaka yang bertujuan untuk meninjau bangunan lama yang akan dipertahankan dengan memberi tambahan bangunan baru maupun fungsi baru sesuai kebutuhan.

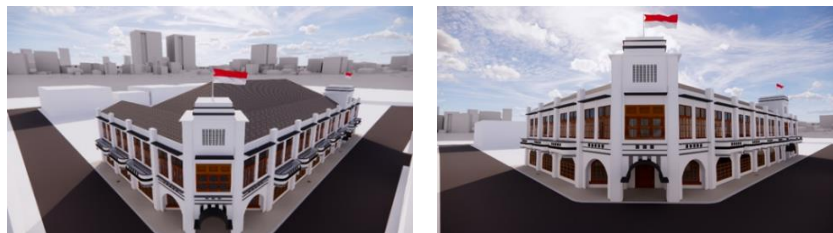
Kondisi Bangunan Bersejarah pada Tapak

Tabel 2. Kondisi bangunan Warenhuis

Pintu dan jendela bangunan sebagian besar sudah rusak, serta dinding bangunan berlumut.		
Tiang yang menyangga lantai dua masih terlihat pada lantai satu. Serta kondisi pintu dan jendela yang sudah lapuk.		
Tangga menuju ke lantai dua masih bisa digunakan, akan tetapi atap untuk menuju ke atas sudah rusak dan kondisi tangga tidak terawat.		

Lantai dua bangunan masih berdiri sebagian, tetapi lantai yang bermaterial kayu telah rusak. Sebagian lantai dipenuhi tumbuhan dan lumut.			
Atap bangunan sudah rusak dan roboh di beberapa bagian, bahkan ada bagian gedung yang tidak tertutup atap.			

Setelah dilakukan studi pustaka dan pengukuran di lapangan, maka perkiraan bentuk bangunan Warenhuis sebelum mengalami kerusakan yaitu sebagai berikut:





Gambar 7. Bentuk 3 dimensi Warenhuis

Konsep *adaptive reuse* diperlukan untuk merevitalisasi gedung Warenhuis dan ex kantor Borsumij. *Adaptive reuse* adalah konsep yang merupakan proses estetika mengadaptasi bangunan untuk penggunaan baru sambil mempertahankan karakteristik asli atau sejarahnya. Menurut Moshaver, konsep *adaptive reuse* mendatangkan fungsi baru pada bangunan bersejarah atau heritage dengan tetap mempertahankan gaya asli bangunan (Rajagukguk et al., 2021).

Sebelum menerapkan konsep *adaptive reuse* pada bangunan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana karakteristik dan potensi dari bangunan tersebut

Tabel 3. Karakteristik Warenhuis

Memiliki Vista yang menjadi elemen vertikal bangunan. Vista menghadap ke jalan sebagai penekanan pada pintu masuk dan keberadaan bangunan.		
Elemen horizontal bangunan yaitu jendela berbentuk arcade yang menjorok keluar. Selain itu teritis pada jendela juga menjorok untuk menghindari air masuk ke dalam.		
Detail ukiran pada dinding arcade, ukiran menyerupai bentuk matahari pada langit-langit entrance Warenhuis		
Pada interior bangunan banyak terdapat detail ukiran pada kolom. Dan terdapat railing dilantai 2		
Bentuk atap pelana dengan material rangka kayu serta banyak terdapat ventilasi yang berfungsi sebagai sirkulasi udara dan masuknya cahaya kedalam gedung.		

Lantai 2 bermaterial tegel dengan plat lantai dari baja. Terdapat lubang untuk sirkulasi udara pada bagian atas pintu.	
Bangunan ini memiliki basement yang dahulunya berfungsi sebagai ruang penyimpanan arak dan barang.	

Tabel 4. Potensi Warenhuis

1	Warenhuis adalah gedung toserba pertama di kota Medan dan dibangun pada tahun 1918, gedung ini sebagai bukti majunya kota Medan pada masa itu.
2	Warenhuis memiliki detail Arsitektur yang menarik, namun kondisi gedung Warenhuis saat ini yang sudah terbengkalai dan tidak terawat,
3	Kawasan di sekitar lokasi adalah pertokoan dan retail, serta terdapat pasar Hindu diujung jalan tersebut.

Konsep dasar

Fungsi baru untuk gedung Warenhuis adalah performing art atau gedung pertunjukan seni. Alasan dipilihnya fungsi tersebut karena bentuk atap gedung Warenhuis yang bentang lebar dan koridor yang luas sehingga mendukung untuk fungsi performing art dan galeri. Untuk mendukung fungsi baru dari gedung Warenhuis maka bangunan baru yang di desain pada tapak ex kantor Borsumij dan site di belakang serta disamping kanan Warenhuis adalah Art Center.

Dilihat dari keadaan gedung Warenhuis saat ini, maka salah satu olah desain yang dapat dilakukan pada gedung tersebut yaitu olah desain atap bangunan, olah desain interior, dan memperbaiki kualitas struktur bangunan. Bentuk utama bangunan tidak diubah untuk mempertahankan langgam arsitektur kolonial pada gedung.

Art center yang akan dirancang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu art and culture (kelas vokal, kelas tari, kelas kriya, dan kelas lukis) serta design and technology (kelas tata busana, kelas fotografi, dan kelas desain grafis).

Kebutuhan Ruang

Tabel 5. Kebutuhan ruang

Kelompok Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengunjung		
Pameran dan pertunjukan	- Parkir	- Ruang parkir
	- Menitipkan barang	- Receptionist
	- Melihat pameran	- Lobby/ruang tunggu
	- Menonton pertunjukan	- Ruang pameran
	- Metabolisme	- Auditorium
	- Ibadah	- Lavatory
Penciptaan karya		- Musholla
	- Parkir	- Ruang parkir
	- Mendaftar kelas	- Receptionist
	- Diskusi	- Lobby/ruang tunggu
	- Persiapan alat	- Ruang kelas
	- Penciptaan karya	- Ruang penyimpanan alat
	- Metabolisme	- Hall/ruang berkumpul
	- Evaluasi	- Lavatory
	- Ibadah	- Musholla
Kegiatan komersil (pendukung)	Cafétaria	
	- Parkir	- Ruang parkir

	<ul style="list-style-type: none"> - Memesan makanan - Makan - Diskusi - Membayar pesanan - Metabolisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Bar - Area duduk - Kasir - Lavatory
Pengelola		
Pameran dan pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Memeriksa dokumen - Menurunkan/memuat barang - Mengelola kegiatan pameran dan pertunjukan - Metabolisme - Ibadah 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang parkir - Kantor pengelola - Loading dock - Ruang pameran - Lavatory - Musholla
Penciptaan karya (pengajar)	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Mengajar - Metabolisme - Ibadah 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang parkir - Ruang pengajar - Lavatory - Musholla
Kegiatan komersil (pendukung)	Cafeteria <ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Menyimpan barang - Membuat makanan dan minuman - Mengelola café - Metabolisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang parkir - Loker/ruang penyimpanan - Dapur dan bar - Gudang - Lavatory
Pengelolaan		
Direktur		<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Ruang direktur - Ruang tamu - Lavatory
Manajemen pengelola		<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Ruang staff - Ruang simpan berkas - Ruang rapat
Service		
Penyediaan makanan dan minuman		- Dapur/pantry
Perawatan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> - Gudang alat kebersihan - Janitor
Pengoperasian utilitas bangunan		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang genset dan panel - Ruang pompa - Ruang mesin AC
Keamanan		- Ruang satpam/pos jaga

Hubungan antar ruang

Melihat dari alur kegiatan pengunjung art center, maka hubungan antar ruangnya adalah:



Diagram 1. Alur kegiatan pengunjung

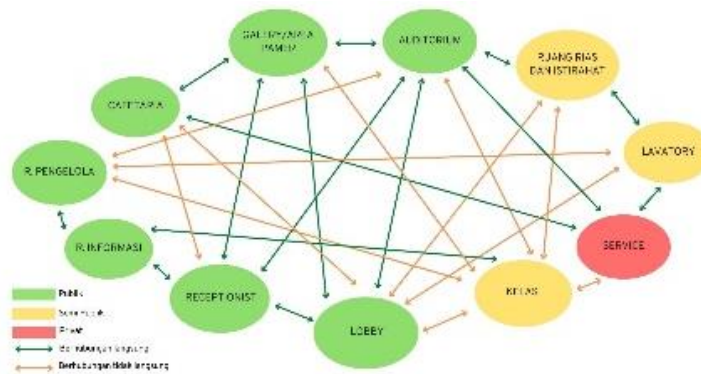
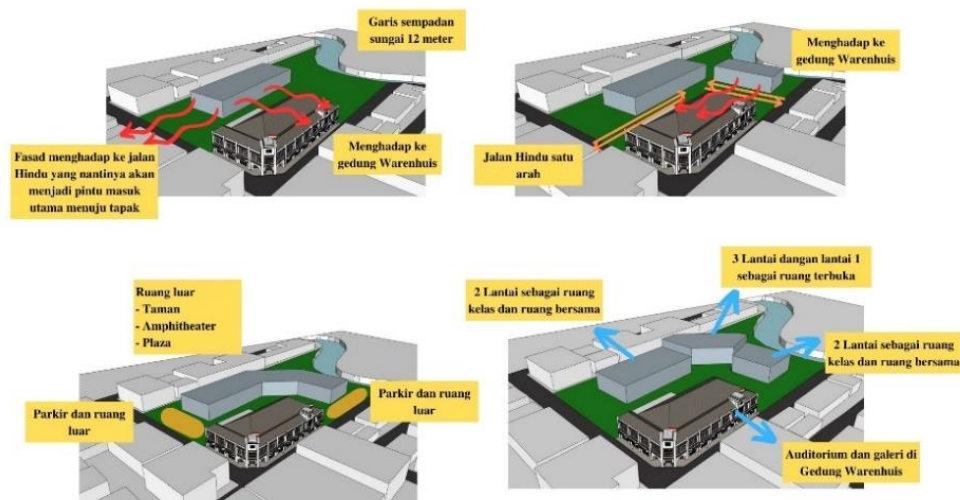


Diagram 2. Hubungan antar ruang

Bentuk massa bangunan



Gambar 8. Konsep massa

Konsep zoning

Performance space pada tapak terdapat di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Didalam ruangan yaitu pada gedung Warehouse dan diluar ruangan pada amphitheater dan plaza di bagian depan dan belakang bangunan baru. Bangunan baru akan difungsikan sebagai ruang kelas atau workshop, pengelola, serta fungsi tambahan cafetaria.



Gambar 9. Zoning tapak

KESIMPULAN DAN SARAN

Warenhuis adalah toserba pertama di Kota Medan, bangunan ini menggambarkan bagaimana majunya kota Medan saat itu. Kondisi saat ini gedung Warenhuis terbengkalai walaupun sudah mulai dialihfungsikan. Olah desain arsitektur pusaka yang diterapkan pada gedung Warenhuis adalah olah desain atap dan olah desain interior. Untuk memperbaiki kerusakan serta kebutuhan ruang untuk Art Center, maka dibutuhkan adanya bangunan baru yang dapat dikoneksikan dengan bangunan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adishakti, L. (2017). *Pelestarian Bangunan Gedung Cagar Budaya , Tonggak. October*.
- Ancilla, D., Sari, S. M., Poillot, J. F., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). Pendekatan Ruang Fleksibel. 4(2), 413–422.
- Ida Bagus Putu Hery Suryadi Brata. (2010). *Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional Di Senggigi Lombok Barat*. 18–43.
- Junaidi, N. (2018). *transformasi modernitas di kota medan.pdf*.
- Liyushiana, & Sianipar, C. (2017). Pengelolaan Koridor Jalan Ahmad Yani Sebagai Daya Tarik Wisata Pusaka. *Jurnal Khasanah Ilmu*, 8(2), 45–59.
- Malkin. (2008). A Visual Reference for Evidence Based Design
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2018). *Teknis pemugaran cagar budaya*.
- Rajagukguk, S. M. H., Rahmi, N. E., & Utami, W. (2021). Kajian Arsitektur Dan Sejarah Pada Bangunan Warenhuis Dan Tapak Eks Kantor Borsumij Sebagai Cagar Budaya Di Kota Medan. *Prosiding Serina*, 191–200.