



**PERANCANGAN PUSAT RUANG KREATIF SEBAGAI
THIRD PLACE MELALUI PENDEKATAN
TEMA INDUSTRIAL UNTUK GENERASI Z**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

BANGKIT RIZKI KURNIAWAN

4122211009

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN PUSAT RUANG KREATIF SEBAGAI
THIRD PLACE MELALUI PENDEKATAN
TEMA INDUSTRIAL UNTUK GENERASI Z**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
BANGKIT RIZKI KURNIAWAN
4122211009

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bangkit Rizki Kurniawan
NIM : 41222110009
Fakultas/Program Studi : Teknik / Arsitektur

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Pra PAA berjudul:

**“PERANCANGAN PUSAT RUANG KREATIF SEBAGAI THIRD PLACE
MELALUI PENDEKATAN TEMA INDUSTRIAL UNTUK GENERASI Z”**

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 15 Agustus 2026



Bangkit Rizki Kurniawan

SURAT KETERANGAN HASIL *SIMILARITY*

Menerangkan bahwa Jurnal / Karya Ilmiah / Laporan Tugas Akhir pada BAB I, BAB III, BAB IV, dan BAB V / Praktek Keinsinyuran atas nama:

Nama : **Bangkit Rizki Kurniawan**
NIM : **41222110009**
Program Studi : **Arsitektur**
Judul Tugas Akhir / Tesis
/ Praktek Keinsinyuran : **Perancangan Pusat Ruang Kreatif Sebagai Third Place Melalui Pendekatan Tema Industrial Untuk Generasi Z**

Telah dilakukan pengecekan *Similarity* menggunakan aplikasi/sistem *Turnitin* pada **Senin, 24 Agustus 2026** dengan hasil presentase sebesar **24 %** dan dinyatakan memenuhi standar sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Teknik Universitas Mercu Buana.
Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 24 Agustus 2026

Administrator Turnitin,



Itmam Haidi Syarif

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Bangkit Rizki Kurniawan
NIM : 41222110009
Fakultas/Program Studi : Teknik / Arsitektur
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Ruang Kreatif Sebagai Third Place Melalui Pendekatan Tema Industrial Untuk Generasi Z

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 15 Agustus dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



Dr. Mona Anggiani, ST, MT

NIDN: 0314038101

Jakarta, 15 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi
Arsitektur



Dr. Zulfa Fitri Ikatrinasari, M.T

NIDN/NUPTK: 0307037202



Rona Fika Jamila, S.T., M.T.

NIDN/NUPTK: 0329048401

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *“Perancangan Pusat Ruang Kreatif Sebagai Third Place Melalui Pendekatan Tema Industrial Untuk Generasi Z”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji makna ruang sosial komunal sebagai wujud pengekspresian masyarakat sebagai wadah tempat berkumpul ataupun sekedar berekreasi, serta dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Mercu Buana.

Penelitian ini merupakan bagian dari upaya akademik untuk mendalami peran Arsitek dalam merancang bangunan yang peka terhadap lingkungan sosial, baik dalam bentuk, maupun fungsionalnya. Penulis berharap bahwa karya ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan sarana ramah masyarakat, ramah lingkungan, dan dapat memberi dampak baik dari anak balita maupun hingga orang tua dalam representasi design yang dibuat.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Zulfa Fitri Ikatrinasari, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik
3. Rona Fika Jamila, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur
4. Annizar Bachri B.Arch., M.Arch. selaku Koordinator Tugas Akhir periode 95 Program Studi Teknik Arsitektur.
5. Dr. Mona Anggiani, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Ibu dan Alm. Bapak serta Kaka Perempuan dari penulis yang selalu memberikan support optimal baik moral ataupun moril, ucapan terimakasih sebesar-besarnya dan seluas-luasnya, karena merekalah laporan ini bisa ditulis dan dibaca, serta laporan ini dipersembahkan untuk mereka. Komitmen dan doa

yang terus mengiringi setiap langkah menjadi sumber kekuatan sekaligus pendorong bagi penulis untuk menyelesaikan laporan ini secara optimal.

7. Lutfiah Az-zahra, yang selalu memberi semangat serta memotivasi agar penulisan laporan ini dikerjakan, dan sejak dari pertemuan pertama hingga sekarang selalu membuat saya bangga atas prestasi serta jalan atas apa yang ia tempuh.
8. Para rekan-rekan dan teman seperjuangan Kelas Reguler 2 Prodi Arsitektur angkatan 95 yang sedari awal turut membantu dan menyemangati satu sama lain dalam penyusunan serta membimbing penulis dalam tata cara penulisan laporan.
9. Seluruh Staf Tata Usaha Program Studi Arsitektur Universitas Mercu Buana yang telah membantu menyiapkan berbagai keperluan administrasi untuk kelancaran proses penelitian ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk masukan dan saran dari pembaca sangat diharapkan guna perbaikan dan pengembangan penelitian ke depan.

Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kajian terhadap perancangan sebuah bangunan yang bisa dipakai sebagai wadah sarana sosial, yang syarat akan makna dalam setiap guratan pena ataupun pengaplikasian konsep pada setiap design bangunan. Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu.

Jakarta, 15 Agustus 2026



Bangkit Rizki Kurniawan

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bangkit Rizki Kurniawan
NIM : 41222110009
Fakultas/Program Studi : Teknik / Arsitektur
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Ruang Kreatif Sebagai Third Place Melalui Pendekatan Tema Industrial Untuk Generasi Z

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 15 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Bangkit Rizki Kurniawan

**Perancangan Pusat Ruang Kreatif Sebagai Third Place Melalui Pendekatan
Tema Industrial Untuk Generasi Z
BANGKIT RIZKI KURNIAWAN**

ABSTRAK

Perancangan Pusat Ruang Kreatif ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan ruang sosial komunal yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan karakter Generasi Z di kawasan perkotaan. Generasi ini memiliki kecenderungan untuk beraktivitas secara kolaboratif, kreatif, dan fleksibel, namun keterbatasan ruang publik yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut masih menjadi permasalahan utama. Oleh karena itu, perancangan ini mengintegrasikan konsep third place sebagai ruang antara rumah dan tempat kerja/sekolah yang berfungsi sebagai wadah interaksi sosial, pertukaran ide, serta pengembangan kreativitas lintas generasi. Pendekatan arsitektur industrial diterapkan untuk menghadirkan karakter visual yang kuat, jujur terhadap material, serta mencerminkan semangat produktivitas dan keterbukaan ruang.

Metode perancangan dilakukan melalui pengumpulan dan analisis data tapak secara makro, mezzo, dan mikro, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna, serta studi preseden pada beberapa pusat kreatif baik di dalam maupun luar negeri. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam penyusunan konsep ruang, konsep perancangan tapak, dan konsep perancangan bangunan. Gubahan massa dirancang untuk menciptakan ruang-ruang komunal yang terbuka dan mendorong interaksi sosial, tanpa menghilangkan efisiensi fungsi bangunan.

Hasil perancangan diharapkan mampu menghasilkan sebuah pusat ruang kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas aktivitas kreatif, tetapi juga sebagai landmark kawasan dan ruang sosial yang memiliki identitas kuat. Dengan demikian, bangunan ini diharapkan dapat menjadi katalisator aktivitas kreatif masyarakat serta mendukung terbentuknya ekosistem kolaboratif yang berkelanjutan bagi Generasi Z dan masyarakat luas.

Kata Kunci: Ruang Kreatif, Third Place, Industrial, Generasi Z, Ruang Komunal

***Design of a Creative Hub Integrating the Third Place Concept through an
Industrial Theme Approach for Generation Z***
BANGKIT RIZKI KURNIAWAN

ABSTRACT

The design of this Creative Hub is motivated by the growing need for adaptive and inclusive communal social spaces that align with the characteristics of Generation Z in urban environments. This generation tends to engage in collaborative, creative, and flexible activities; however, the availability of public spaces capable of accommodating such needs remains limited. Therefore, this project integrates the third places concept as an intermediary space between home and work or school, functioning as a platform for social interaction, idea exchange, and cross-generational collaboration. An industrial architectural approach is adopted to establish a strong visual identity, emphasize material honesty, and reflect the spirit of productivity and openness.

The design methodology involves comprehensive site analysis at macro, mezzo, and micro scales, user activity and spatial requirement analysis, and precedent studies of creative hubs both locally and internationally. The building massing is configured to create open communal spaces that encourage social interaction while maintaining functional efficiency.

The proposed design aims to deliver a creative hub that functions not only as a facility for creative activities but also as a social catalyst and urban landmark with a strong identity. Ultimately, this project is expected to support the growth of a sustainable creative ecosystem and foster collaborative culture among Generation Z and the broader community.

Keywords: *Creative Hub, Third Place, Industrial, Generation Z, Comunal Space*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	3
1.5.1 Ruang Lingkup Fisik.....	3
1.5.2 Ruang Lingkup Non Fisik.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Kerangka Berpikir.....	6
BAB II TINJAUAN PROYEK DAN TEMA.....	9
2.1 Makna Kreatif.....	9
2.2 Ruang Kreatif.....	10

2.2.1	Struktur Pengelola.....	11
2.3	Industrial	12
2.3.1	Sejarah Tema Industrial	12
2.3.2	Prinsip Tema Industrial	13
2.4	Studi Preseden	15
2.4.1	Taman Ismail Marzuki	15
2.4.1.1	Konsep Desain.....	15
2.4.2	Lattice Creative Garden	20
2.4.2.1	Konsep Desain.....	20
2.4.3	Tallinn Creative Hub.....	24
2.4.3.1	Konsep Desain.....	24
2.4.4	Mouraria Creative Hub	28
2.4.4.1	Konsep Desain.....	29
2.4.5	Kesimpulan Studi Preseden.....	29
BAB III	DATA DAN ANALISIS	32
3.1	Data Tapak.....	32
3.1.1.	Data Tapak Makro.....	32
3.1.2.	Data Tapak Mezzo	33
3.1.3.	Data Tapak Mikro	34
3.1.4.	Perhitungan Fungsi Ruang	38
3.2	Analisis Perancangan.....	39
3.2.1	Profil Pengguna.....	39
3.2.2	Analisis Kegiatan	40
3.2.3	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	41
3.2.4	Hubungan Ruang.....	42
3.2.5	Image Referensi Ruang.....	42
3.3	Data, Analisis Tapak.....	44
3.3.1	Aksesibilitas/Pencapaian.....	44
3.3.2	Analisis View	45
3.3.3	Analisis Batas Tapak.....	47
3.3.4	Analisis Matahari	48
3.3.5	Analisis Kebisingan	49
3.4	Data dan Analisis Bangunan, Struktur Utilitas	51
3.4.1	Analisis Sistem Struktur.....	51
3.4.2	Analisis Utilitas	51

3.4.3	Analisis Pencahayaan.....	52
3.4.4	Analisis Penghawaan	54
3.4.5	Analisis Sirkulasi Dalam Bangunan	55
3.4.6	Analisis Fasad	56
3.4.7	Analisis Signage.....	57
3.5	Zoning dan Gubahan Masa	59
BAB IV KONSEP.....		61
4.1	Konsep Dasar Perancangan	61
4.2	Konsep Ruang.....	61
4.3	Konsep Perancangan Tapak.....	62
4.4	Konsep Perancangan Bangunan	63
4.1.1	Pendekatan Konsep Fasad.....	63
4.1.2	Pendekatan Konsep Sirkulasi.....	64
4.5	Gubahan Massa (Skematik Desain).....	65
BAB V HASIL RANCANGAN.....		66
5.1	Drawing List	66
5.2	Konsep Ilustrasi	67
5.3	Blockplan On Site.....	67
5.4	Siteplan	68
5.5	Blockplan.....	68
5.6	Blockplan (Shadow)	69
5.7	Denah Basement	69
5.8	Denah Pusat Kreatif Lt.1	70
5.9	Denah Pusat Kreatif Lt.2	70
5.10	Denah Pusat Kreatif Lt.3	71
5.11	Denah Art Gallery	71
5.12	Tampak Depan Pusat Kreatif.....	72
5.13	Tampak Kanan Pusat Kreatif.....	72
5.14	Tampak Kiri Pusat Kreatif.....	73
5.15	Tampak Belakang Pusat Kreatif.....	73
5.16	Tampak Depan Art Gallery	74
5.17	Tampak Kanan Art Gallery	74
5.18	Tampak Kiri Art Gallery	75
5.19	Tampak Belakang Art Gallery.....	75
5.20	Potongan A-A Pusat Kreatif.....	76

5.21	Potongan B-B Pusat Kreatif	76
5.22	Potongan C-C Pusat Kreatif	77
5.23	Potongan A-A Art Gallery.....	77
5.24	Potongan B-B Art Gallery	78
5.25	Potongan C-C Art Gallery	78
5.26	Tampak Depan (Kawasan)	79
5.27	Tampak Kanan (Kawasan)	79
5.28	Tampak Kiri (Kawasan)	80
5.29	Tampak Belakang (Kawasan).....	80
5.30	Denah Creative Library	81
5.31	Furniture Plan	81
5.32	Pola Lantai Creative Library	82
5.33	Detail Arsitektural	82
5.34	Detail Arsitektural Batas Tapak	83
5.35	Potongan A-A Creative Library	83
5.36	Potongan B-B Creative Library	84
5.37	Potongan C-C Creative Library	84
5.38	3D Aksonometri Struktur	85
5.39	Denah Pondasi Bore Pile Pusat Kreatif	85
5.40	Denah Kolom Balok Pusat Kreatif	86
5.41	Denah Bore Pile Creative Library	86
5.42	Denah Kolom Balok Creative Library	87
5.43	Denah Pondasi Bore Pile Art Gallery.....	87
5.44	Denah Kolom Balok Art Gallery.....	88
5.45	Perspektif Aerial	88
5.46	Perspektif Bangunan (View Siang dan View Sore)	89
5.47	Sequance Entrance 1.....	89
5.48	Sequance Entrance 2.....	90
5.49	Render Visual Interior Art Gallery dan Incubator Creative	90
5.50	Render Visual Interior Maker Space dan Parent's Lounge	91
5.51	Render Visual Interior Container Modular dan Creative Library	91
5.52	Foto Maket	92
	DAFTAR PUSTAKA	93
	LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Kerangka Berpikir.....	8
Gambar II. 1 Taman Ismail Marzuki.....	15
Gambar II. 2 Selasar Taman Ismail Marzuki	16
Gambar II. 3 Plaza Taman Ismail Marzuki	17
Gambar II. 4 Denah Master Plan	18
Gambar II. 5 KLB Existing.....	18
Gambar II. 6 Rencana Master Plan PKJ TIM	19
Gambar II. 7 Lattice Creative Garden.....	20
Gambar II. 8 Fasad Lattice Creative Garden	21
Gambar II. 9 Denah Lt.1 Lattice Creative Garden.....	22
Gambar II. 10 Denah Lt.2 Lattice Creative Garden.....	22
Gambar II. 11 Section View Lattice Creative Garden	23
Gambar II. 12 Detail Fasad Lattice Creative Garden.....	23
Gambar II. 13 Tallin Creative Hub	24
Gambar II. 14 Interior Tallin Creative Hub	25
Gambar II. 15 Ruang Pameran Tallinn Creative Hub.....	25
Gambar II. 16 Ruang Workshop Tallinn Creative Hub	26
Gambar II. 17 Ruang Workshop Tallinn Creative Hub.....	26
Gambar II. 18 Floor Plan Tallinn Creative Hub	27
Gambar II. 19 Section View Tallinn Creative Hub.....	27
Gambar II. 20 Mouraria Creative Hub.....	28
Gambar II. 21 Interior Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 22 Interior Koridor Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 23 Interior Ruang Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 24 Interior Koridor Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 25 Denah Lantai Dasar Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 26 Denah Lantai 1 Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 27 Denah Lantai 2 Mouraria Creative Hub	29
Gambar II. 28 Section View Mouraria Creative Hub	29

Gambar III. 1 Peta Jakarta Barat	32
Gambar III. 2 Peta Administrasi RT/RW Kecamatan Kebon Jeruk	33
Gambar III. 3 Lokasi Tapak	34
Gambar III. 4 Informasi Rencana Kota Lokasi Tapak.....	35
Gambar III. 5 Informasi Rencana Kota Lokasi Tapak.....	36
Gambar III. 6 Peraturan Ketentuan Zonasi KLB Bonus untuk Kawasan Zona Perdagangan	37
Gambar III. 7 Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Lokasi Tapak.....	44
Gambar III. 8 Respon Aksesibilitas Pada Lokasi Tapak.....	45
Gambar III. 9 View Pada Lokasi Tapak.....	46
Gambar III. 10 Respon View Pada Lokasi Tapak.....	47
Gambar III. 11 Batas Tapak pada Lokasi Tapak.....	47
Gambar III. 12 Respon Batas Tapak Pada Lokasi Tapak	48
Gambar III. 13 Matahari pada Lokasi Tapak	49
Gambar III. 14 Respon Matahari Pada Lokasi Tapak.....	49
Gambar III. 15 Kebisingan Pada Lokasi Tapak.....	50
Gambar III. 16 Respon Kebisingan Pada Lokasi Tapak	51
Gambar III. 17 Ruang Pencahayaan Alami.....	53
Gambar III. 18 Contoh Ruang Penghawaan Campuran.....	54
Gambar III. 19 Contoh Sirkulasi Ruang	55
Gambar III. 20 Fasad Taman Ismail Marzuki	56
Gambar III. 21 Fasad Lattice Creative Garden	57
Gambar III. 22 Signage Ruang Wayfinding	58
Gambar III. 23 Signage Ruang Wayfinding	58
Gambar III. 24 Gubahan Massa Creative Hub.....	59
Gambar III. 25 Perspektif Gubahan Pusat Ruang Kreatif.....	59
Gambar IV. 1 Gambar Konsep Ruang-Ruang	62
Gambar IV. 2 Siteplan Gubahan Massa	63
Gambar IV. 3 Referensi Penggunaan Fasad Metal	64
Gambar IV. 4 Konfigurasi Jalur Teori D.K Ching.....	64

Gambar IV. 5 Proses Konsep Gubahan Massa	65
Gambar V. 1 Drawing List.....	66
Gambar V. 2 Konsep Ilustrasi.....	67
Gambar V. 3 Blockplan On Site	67
Gambar V. 4 Siteplan.....	68
Gambar V. 5 Blockplan	68
Gambar V. 6 Blockplan (Shadow).....	69
Gambar V. 7 Denah Basement.....	69
Gambar V. 8 Denah Pusat Kreatif Lt.1	70
Gambar V. 9 Denah Pusat Kreatif Lt.2	70
Gambar V. 10 Denah Pusat Kreatif Lt.3.....	71
Gambar V. 11 Denah Art Gallery	71
Gambar V. 12 Tampak Depan Pusat Kreatif	72
Gambar V. 13 Tampak Kanan Pusat Kreatif	72
Gambar V. 14 Tampak Kiri Pusat Kreatif	73
Gambar V. 15 Tampak Belakang Pusat Kreatif.....	73
Gambar V. 16 Tampak Depan Art Gallery	74
Gambar V. 17 Tampak Kanan Art Gallery	74
Gambar V. 18 Tampak Kiri Art Gallery	75
Gambar V. 19 Tampak Belakang Art Gallery	75
Gambar V. 20 Potongan A-A Pusat Kreatif.....	76
Gambar V. 21 Potongan B-B Pusat Kreatif	76
Gambar V. 22 Potongan C-C Pusat Kreatif	77
Gambar V. 23 Potongan A-A Art Gallery	77
Gambar V. 24 Potongan B-B Art Gallery	78
Gambar V. 25 Potongan C-C Art Gallery	78
Gambar V. 26 Tampak Depan (Kawasan).....	79
Gambar V. 27 Tampak Kanan (Kawasan).....	79
Gambar V. 28 Tampak Kiri (Kawasan).....	80
Gambar V. 29 Tampak Belakang (Kawasan)	80

Gambar V. 30 Denah Creative Library	81
Gambar V. 31 Furniture Plan	81
Gambar V. 32 Pola Lantai Creative Library	82
Gambar V. 33 Detail Arsitektural	82
Gambar V. 34 Detail Arsitektural Batas Tapak	83
Gambar V. 35 Potongan A-A Creative Library	83
Gambar V. 36 Potongan B-B Creative Library.....	84
Gambar V. 37 Potongan C-C Creative Library.....	84
Gambar V. 38 3D Aksonometri Struktur	85
Gambar V. 39 Denah Pondasi Bore Pile Pusat Kreatif.....	85
Gambar V. 40 Denah Kolom Balok Pusat Kreatif	86
Gambar V. 41 Denah Bore Pile Creative Library	86
Gambar V. 42 Denah Kolom Balok Creative Library	87
Gambar V. 43 Denah Pondasi Bore Pile Art Gallery.....	87
Gambar V. 44 Denah Kolom Balok Art Gallery.....	88
Gambar V. 45 Perspektif Aerial.....	88
Gambar V. 46 Perspektif Bangunan (View Siang dan View Sore)	89
Gambar V. 47 Sequence Entrance 1	89
Gambar V. 48 Sequence Entrance 2	90
Gambar V. 49 Render Visual Interior Art Gallery dan Incubator Creative	90
Gambar V. 50 Render Visual Interior Maker Space dan Parent's Lounge.....	91
Gambar V. 51 Render Visual Interior Container Modular dan Creative Library ..	91
Gambar V. 52 Foto Maket	92

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Mind Map Struktur Pengelola	11
Tabel II. 2 Kesimpulan Studi Preseden.....	29
Tabel III. 1 Tabel Kebutuhan Ruang.....	38
Tabel III. 2 Analisis Kegiatan Pengunjung	41
Tabel III. 3 Diagram Bubble Analisis Kegiatan Pengelola.....	41
Tabel III. 4 Diagram Bubble Hubungan Antar Ruang.....	42
Tabel III. 5 Image Referensi Ruang	42
Tabel IV. 1 Bubble Konsep Dasar Perancangan.....	61

