

**TUGAS AKHIR**

***SURABAYA CREATIVE CENTER***

**DENGAN PENDEKATAN  
*FLEXIBLE ARCHITECTURE***

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ( Strata – 1 )

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**



Diajukan oleh:

**AKHMAD ILYAS ARIFUDIN**

18051010067

Dosen Pembimbing:

**VIJAR GALAX PUTRA JAGAT PARYOKO, ST., M. ARS.**

**FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2022**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SURABAYA CREATIVE CENTER**  
**DENGAN PENDEKATAN**  
**FLEXIBLE ARCHITECTURE**


Disusun oleh :

**AKHMAD ILYAS ARIFUDIN**

**18051010067**

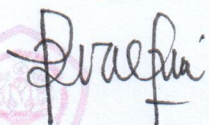
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal : 10 Mei 2022

Pembimbing

  
**Vijar Galax Putra Jagat Paryoko, S.T., M.Ars.**

**NIP. 19881219 202012 1008**

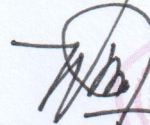
Penguji I



**Ir. Eva Elviana, M.T.**

**NIPPPK. 19660411 202121 2 00 1**

Penguji II



**Ir. Erwin Djuni Winarto, M.T.**

**NIPPPK. 19950615 202121 1 00 1**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**

  
**Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.**

**NIP. 19631208 199003 2 001**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

***SURABAYA CREATIVE CENTER***  
**DENGAN PENDEKATAN**  
***FLEXIBLE ARCHITECTURE***

Disusun oleh :

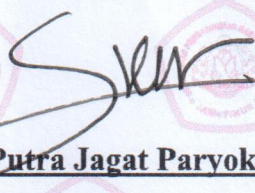
**AKHMAD ILYAS ARIFUDIN**

**18051010067**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 10 Mei 2022

Pembimbing

  
**Vijar Galax Putra Jagat Paryoko, S.T., M.Ars.**

**NIP. 19881219 202012 1008**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

**Ketua Program Studi Arsitektur**

  
**Ir. Eva Elviana, M.T.**

**NIPPPK. 19660411 202121 2 00 1**

**SURAT PERNYATAAN**  
**KEASLIAN KARYA PERANCANGAN**  
**(ORIGINALITAS DESIGN)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Akhmad Ilyas Aripudin  
NPM : 18051010067  
JUDUL TA : Surabaya Creative Center dengan Pendekatan Flexible  
Architecture  
PEMBIMBING : Vizar Galax Putra Jagat Puryoko, S.T., M.Ars.

Dengan ini Menyatakan bertanggung jawab atas **keaslian** (*originalitas*) karya rancang yang saya kerjakan dan bersedia dikenakan sanksi akademis bila karya yang dihasilkan diragukan keasliannya.

Mengetahui

Koordinator Prodi Arsitektur



(Ir. Eva Elviana, MT.)

Surabaya, 30 Mei 2022  
Yang Menyatakan.



(Akhmad Ilyas Aripudin)

***SURABAYA CREATIVE CENTER DENGAN PENDEKATAN  
FLEXIBLE ARCHITECTURE***

**Akhmad Ilyas Arifudin**

**18051010067**

**ABSTRAK**

Pada tahun 2020, ekonomi kreatif menyumbang 7.14% dari total PDB nasional. Angka kontribusi ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif sudah tumbuh dan memiliki peran signifikan terhadap perekonomian nasional Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik 2018, 20,85% dari luaran ekonomi kreatif nasional bersumber dari Jawa Timur. Pelaku Ekonomi kreatif di Jawa Timur didominasi oleh pelaku ekonomi kreatif yang berasal dari Surabaya dengan jumlah 142.438 unit usaha. Warga Surabaya juga memiliki sifat yang dinamis. Karakter ini sangat mendukung perkembangan industri kreatif. mulai dari kreasi (*creation*), produksi (*production*), distribusi (*distribution*), konsumsi (*consumption*), hingga konservasi (*archiving*)

Surabaya Creative Center akan menjadi sarana meningkatkan produktivitas dan kreativitas pegiat ekonomi kreatif dengan memberikan desain yang menganut prinsip *flexible architecture*. Ruang kreatif dibentuk dengan menghadirkan aktivitas-aktivitas kreatif yang tersebar di setiap sisi bangunan secara fleksibel. Ruang-ruang nantinya akan terbuka dan tidak ada batas kaku dalam beraktivitas di dalamnya. Berbagai ruang pada bangunan dirancang untuk dapat dibuka dan ditutup secara fleksibel untuk berbagai kegiatan. Hal inilah yang juga turut ambil bagian dalam menghasilkan ruang yang fleksibel bagi pelaku kreatif berekspresi. Kehadiran hasil rancangan Surabaya Creative Center hadir sebagai identitas dari pelaku kreatif Surabaya.

**Kata Kunci:** *Creative Center, Flexible architecture, Ekonomi Kreatif*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan proposal tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Arsitektur Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan dan bantuan dari proses memulai hingga proposal tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik :

1. Kepada Ir. Eva Elviana, M.T., koordinator Program Studi Arsitektur.
2. Kepada Bapak Vihar Galax Putra Jagat Paryoko, ST., M.Ars. Sebagai pembimbing Proposal Tugas Akhir yang telah banyak memberi ilmu dan pelajaran selama proses pembuatan.
3. Kepada dosen-dosen UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberi kuliah-kuliah yang bermanfaat untuk masa depan.
4. Kepada Mama, kakak, dan Adik yang telah banyak memberi semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada Muhammad Audi Choiron yang sudah memberi banyak tips serta motivasi dalam mengerjakan
6. Kepada Muhamad Muhaqqy Fahmi, Rizal Jannatan Firdaus, dan Franciscus Immanuel Mintardjo yang sudah memberi banyak saran dan menemani kejenuhan dalam mengerjakan

Penulis sadar bahwa proposal tugas akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun diperlukan untuk kesempurnaan di dalam tugas akhir ini.

Terima kasih

Akhmad Ilyas Arifudin

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan dan Sasaran.....	5
1.3. Batasan Perancangan .....	6
1.4. Tahapan Perancangan .....	7
1.5. Sistematika Penulisan .....	8
BAB II TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN.....	10
2.1. Tinjauan Umum Perancangan .....	10
2.1.1. Pengertian Judul .....	10
2.1.2. Studi Literatur .....	11
2.1.3. Studi Kasus Obyek .....	35
2.1.4. Analisis Studi Kasus .....	49
2.2. Tinjauan Khusus Perancangan .....	51
2.2.1. Penekanan Perancangan.....	51
2.2.2. Lingkup Pelayanan .....	51

2.2.3. Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang.....	52
2.2.4. Perhitungan Luasan Ruang .....	55
2.2.5. Program Ruang.....	57
<b>BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN .....</b>	<b>58</b>
3.1. Latar Belakang Pemilihan Lokasi .....	58
3.2. Penetapan Lokasi.....	59
3.2.1. Lokasi A (Jalan Pemuda).....	60
3.2.2. Lokasi B (Jalan Tunjungan).....	61
3.2.3. Lokasi C (Jalan Basuki Rahmat).....	63
3.3. Kondisi Fisik Lokasi.....	65
3.3.1. Existing Site .....	65
3.3.2. Aksesibilitas .....	67
3.3.3. Potensi Lingkungan .....	67
3.3.4. Infrastruktur Kota .....	72
3.3.5. Peraturan Bangunan Setempat .....	73
<b>BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....</b>	<b>74</b>
4.1. Analisis Site .....	74
4.1.1. Analisis Aksesibilitas .....	74
4.1.2. Analisis Iklim.....	79
4.1.3. Analisis Lingkungan Sekitar.....	83
4.1.4. Analisis Zoning .....	85
4.2. Analisis Ruang .....	85
4.2.1. Organisasi Ruang .....	85
4.2.2. Hubungan Ruang dan Sirkulasi.....	89
4.2.3. Diagram Abstrak .....	91



4.3. Analisis Bentuk dan Tampilan .....	93
4.3.1. Analisis Bentuk Massa Bangunan .....	93
4.3.2. Analisis Tampilan.....	94
<b>BAB V KONSEP RANCANGAN .....</b>	<b>95</b>
5.1. Tema Rancangan .....	95
5.1.1. Pendekatan Tema .....	95
5.1.2. Penentuan Tema Rancangan .....	97
5.2. Pendekatan Perancangan.....	97
5.3. Metode Perancangan.....	98
5.4. Konsep Rancangan .....	100
5.4.1. Konsep Tapak.....	101
5.4.2. Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	104
5.4.3. Konsep Tampilan Bangunan.....	108
5.4.4. Konsep Ruang Dalam.....	109
5.4.5. Konsep Struktur Dan Material .....	116
5.4.6. Konsep Utilitas dan Instalasi Kebakaran .....	117
5.4.7. Konsep Jaringan Air .....	118
5.4.8. Konsep Mekanikal Elektrikal.....	119
5.4.9. Konsep Sistem Akustik/Peredaman bunyi.....	125
<b>BAB VI APLIKASI PERANCANGAN.....</b>	<b>127</b>
6.1. Aplikasi Rancangan .....	127
6.1.1. Aplikasi Tatanan Tapak dan Massa.....	127
6.1.2. Aplikasi Sirkulasi dan Entrance .....	128
6.1.3. Aplikasi Lansekap .....	128
6.2. Aplikasi Ruang Dalam.....	129

6.2.1. Aplikasi Bentuk Ruang.....	129
6.2.2. Aplikasi Volume Ruang.....	130
6.2.3. Aplikasi Modul Struktur .....	130
6.3. Aplikasi Tampilan .....	131
6.4. Aplikasi Struktur .....	133
6.5. Aplikasi Sistem Bangunan .....	135
6.5.1. Aplikasi Sistem Penghawaan .....	136
6.5.2. Aplikasi Sistem Pencahayaan .....	136
6.5.3. Aplikasi Sistem Air .....	137
6.5.4. Aplikasi Sistem Listrik .....	137
6.5.5. Aplikasi Sistem Kebakaran.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	139

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Analisis Studi Kasus.....	49
Tabel 2.2 Analisis Studi Kasus dari aspek Flexible Architecture .....	50
Tabel 2.3 Tabel Aktivitas Kebutuhan Ruang .....	52
Tabel 2.4 Tabel Perhitungan Luas Ruang .....	55
Tabel 2.5 Program Ruang.....	57
Tabel 3.1 Kriteria Creative Place Menurut Richard Florida (2004).....	58
Tabel 3.2 Penilaian Lokasi Tapak Berdasarkan Kriteria .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Produk Domestik Bruto atas Dasar Harga Berlaku dan Berkontribusi Ekonomi Kreatif 2010-2020.....	1
Gambar 1.2: Persentase Kontribusi Ekonomi Kreatif per Provinsi di Indonesia .....	2
Gambar 1.3 Jumlah Usaha/Perusahaan Ekonomi Kreatif di Jawa Timur Menurut Status Badan Usaha Tahun 2016.....	2
Gambar 1.4 Sektor Industri Fashion di Surabaya.....	3
Gambar 1.5 Industri Kreatif Sub-Sektor Kuliner Di Surabaya .....	3
Gambar 1.6 Industri Kreatif Sub-Sektor Digital Di Surabaya .....	3
Gambar 1.7 Skema Tahapan Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Diagram Rantai Nilai Ekonomi Kreatif Menurut BEKRAF.....	14
Gambar 2.2 Kontribusi Sektor Ekonomi Kreatif Jawa Timur.....	17
Gambar 2.3 Industri Kreatif Sub-Sektor Kuliner Di Surabaya .....	18
Gambar 2.4 Sektor Fashion di Surabaya.....	18
Gambar 2.5 Suasana Kantor Industri Kreatif sub-sektor Arsitektur.....	19
Gambar 2.6 Standar Ruang Masak .....	20
Gambar 2.7 Standard Ruang Packing .....	21
Gambar 2.8 Standard Sirkulasi Pada Sentra Kuliner .....	21
Gambar 2.9 Standard Studio Fashion .....	21
Gambar 2.10 Standard Dress Up Room.....	22
Gambar 2.11 Fashion Concept Store .....	22
Gambar 2.12 Standard Pergerakan Ruang Fashion <i>Concept Store</i> .....	23
Gambar 2.13 Standard <i>Catwalk Stage</i> .....	23
Gambar 2.14 Standard Ruang <i>Makerspace</i> Kriya .....	24
Gambar 2.15 Standard Ruang Sketsa.....	24
Gambar 2.16 Standard Ruang <i>Workshop</i> .....	25
Gambar 2.17 Standard Ruang Galeri/Exhibition.....	25
Gambar 2.18 Standard Ruang Auditorium.....	26
Gambar 2.19 Standard Penonton Auditorium .....	26

Gambar 2.20 Standard Ruang Operator Auditorium .....	27
Gambar 2.21 Standard Ruang <i>Co-working Space</i> .....	27
Gambar 2.22 Standard Meja dan Furniture <i>Co-working Space</i> .....	27
Gambar 2.23 Standard Ruang <i>Café</i> .....	28
Gambar 2.24 Standard Ruang Baca Perpustakaan .....	28
Gambar 2.25 Standard Rak Buku Perpustakaan.....	28
Gambar 2.26 Variasi Dinding Geser.....	30
Gambar 2.27 Penerapan Interact pada bangunan Cartier Fondation, Paris karya Jean Nouvel .....	31
Gambar 2.28 <i>Flexibility by Operational Elements</i> .....	32
Gambar 2.29 Denah Schroder House Karya Gerrit Rietveld .....	32
Gambar 2.30 Flexibility by Modular Units.....	33
Gambar 2.31 <i>Flexibility by Arrangement of Spaces</i> .....	33
Gambar 2.32 Flexibility by Erasing Programs.....	34
Gambar 2.33 Nagatomi Hoise di Ibogawa, Jepang .....	34
Gambar 2.34 Bagian depan Thailand Creative & Design Center.....	35
Gambar 2.35 Lokasi TCDC di Bangkok.....	36
Gambar 2.36 Diagram fungsi TCDC berdasarkan lantai .....	37
Gambar 2.37 Denah lantai 1 dan 2 TCDC .....	38
Gambar 2.38 Denah Lantai 3 TCDC .....	38
Gambar 2.39 Makerspace Modelling TCDC .....	39
Gambar 2.40 Denah Lantai 4 & 5 TCDC .....	39
Gambar 2.41 Diagram Flow Sirkulasi TCDC .....	40
Gambar 2.42 Fasad Thailand Creative & Design Center.....	41
Gambar 2.43 Interior Coworking utama TCDC.....	41
Gambar 2.44 Instalasi lampu pada interior TCDC .....	42
Gambar 2.45 Bandung Creative Hub.....	43
Gambar 2.46 Denah Lantai 1 Bandung Creative Hub .....	44
Gambar 2.47 Denah lantai 2 Bandung Creative Hub .....	45
Gambar 2.48 Denah Lantai 3 Bandung Creative Hub .....	45
Gambar 2.49 Denah lantai 4 Bandung Creative Hub .....	45

Gambar 2.50 Denah lantai 5 Bandung Creative Hub .....	46
Gambar 2.51 Ruang perpustakaan Bandung Creative Hub .....	46
Gambar 2.52 Ruang Fashion Bandung Creative Hub.....	46
Gambar 2.53 Laboratorium digital Bandung Creative Hub.....	47
Gambar 2.54 Auditorium Bandung Creative Hub.....	47
Gambar 2.55 Bandung Creative Hub birdview .....	48
Gambar 2.56 Interior Co-working Space Bandung Creative Hub.....	48
Gambar 2.57 Analisis Kebisingan pada Tapak .....	84
Gambar 3.1 Peta Lokasi A di jalan Pemuda.....	60
Gambar 3.2 Jalur Suroboyo Bus yang melewati Site A.....	61
Gambar 3.3 Peta Lokasi B di Jl. Kenari.....	61
Gambar 3.4 Bangunan Kolonial di dekat Tapak .....	62
Gambar 3.5 Suasana Festival Mlaku-Mlaku nang Tunjungan yang dilaksanakan dari Siang hingga Malam Hari .....	62
Gambar 3.6 Jalur Suroboyo Bus yang melewati Site B.....	63
Gambar 3.7 Peta Lokasi C di Jl. Basuki Rahmat.....	63
Gambar 3.8 Jalur Suroboyo Bus yang melewati Site C.....	64
Gambar 3.9 Kondisi dalam Tapak .....	66
Gambar 3.10 Bangunan Eksisting pada Tapak.....	66
Gambar 3.11 Dimesi Tapak skala 1:1000.....	66
Gambar 3.12 Pemetaan Transportasi Umum di Kawasan .....	67
Gambar 3.13 Bioskop Indra Tahun 1935 (kiri), Eks Bioskop Indra Tahun 2021 (Kanan).....	68
Gambar 3.14 Pemetaan Pusat Perbelanjaan di Kawasan .....	69
Gambar 3.15 Pusat Perbelanjaan di Sekitar Lokasi Tapak .....	69
Gambar 3.16 Pemetaan Ruang Terbuka Publik di Sekitar Kawasan.....	70
Gambar 3.17 Taman Apsari (Kiri); Taman Prestasi (Kanan) .....	70
Gambar 3.18 Balai Kota Surabaya (Kiri); Alun-Alun Surabaya (Kanan).....	71
Gambar 3.19 Pemetaan Galeri dan Museum dalam Kawasan .....	71
Gambar 3.20 Pemetaan Wisata Malam di Sekitar Lokasi .....	72

Gambar 4.1 Diagram Flow Pedestrian dan Kondisi Jalur Pedestrian pada Kawasan Jalan Pemuda.....	75
Gambar 4.2 Akses Pedestrian pada Lokasi Tapak.....	75
Gambar 4.3 Jalan Taman Simpang yang Akan Menjadi Side Access Untuk Pedestrian .....	76
Gambar 4.4 Akses Masuk Pedestrian pada Tapak.....	76
Gambar 4.5 Diagram Kepadatan Laju Harian Kendaraan (LHR) di Kawasan Jalan Pemuda.....	77
Gambar 4.6 Akses Keluar dan Masuk Kendaraan pada Tapak (Skala 1:500) .....	78
Gambar 4.7 Lokasi Parkir Umum di Sekitar Tapak .....	79
Gambar 4.8 Periode Iklim Kota Surabaya .....	80
Gambar 4.9 Kondisi Iklim Kota Surabaya.....	80
Gambar 4.10 Posisi Matahari Selama Setahun pada Tapak.....	81
Gambar 4.11 Solusi Glazing berdasarkan analisis software PreDesign .....	81
Gambar 4.12 Solusi Shading Sisi Utara.....	82
Gambar 4.13 Solusi Shading Sisi Timur.....	82
Gambar 4.14 Solusi Shading Sisi Selatan .....	83
Gambar 4.15 Solusi Shading Sisi Barat .....	83
Gambar 4.16 Bangunan Perkantoran dan Perbankan di Seberang Tapak.....	83
Gambar 4.17 Fungsi Bangunan Sekitar Kawasan Jalan Pemuda .....	84
Gambar 4.18 Zoning Tapak.....	85
Gambar 4.19 Hubungan Ruang Lantai 1.....	89
Gambar 4.20 Hubungan Ruang Lantai 2.....	89
Gambar 4.21 Hubungan Ruang Lantai 3.....	90
Gambar 4.22 Hubungan Ruang Lantai 4.....	90
Gambar 4.23 Hubungan Ruang Lantai 5.....	90
Gambar 4.24 Hubungan Ruang Lantai 6.....	91
Gambar 4.25 Diagram Abstrak Lantai 1 .....	91
Gambar 4.26 Diagram Abstrak Lantai 2.....	92
Gambar 4.28 Diagram Abstrak Lantai 4.....	92
Gambar 4.31 Bentuk Dasar Massa Bangunan pada Tapak .....	93

Gambar 4.32 Gambaran tampilan bangunan terinspirasi dari Sendai Mediatheque karya Toyo Ito .....	94
Gambar 5.1 Skema Diagram Konsep Perancangan Surabaya Creative Center dengan Pendekatan Flexible Architecture.....	100
Gambar 5.2 Diagram Konsep Ruang Luar.....	102
Gambar 5.3 Konsep Vegetasi.....	103
Gambar 5.4 Konsep Parkir.....	103
Gambar 5.5 Bentuk Tapak .....	104
Gambar 5.6 Mass Extrusion .....	105
Gambar 5.7 Domino by Le Corbusier (Kiri); Fernsworth House by Ludwig Mies Van Der Rohe (Kanan) .....	105
Gambar 5.8 <i>Platform Creation &amp; alteration</i> .....	106
Gambar 5.9 <i>Platform Connection</i> .....	106
Gambar 5.10 Platform Structure.....	107
Gambar 5.11 <i>Platform Shading</i> .....	107
Gambar 5.12 Gambaran bentuk final Bangunan .....	108
Gambar 5.13 Diagram Konsep Tampilan Bangunan.....	109
Gambar 5.14 <i>Smart Facade</i> pada Bangunan.....	109
Gambar 5.15 Layering pada Bangunan.....	110
Gambar 5.16 Penerapan Metode Perancangan pada Tiap Platform .....	110
Gambar 5.17 <i>Fun Palace</i> Karya Arsitek Cedric Price, inspirasi konsep Ruang Dalam pada Bangunan <i>Surabaya Creative Center</i> .....	111
Gambar 5.18 Gambaran Suasana Atrium dan Coworking Space.....	112
Gambar 5.19 Gambaran Suasana Brainstorm Corner (Kiri); Gambaran Suasana Creative Lab (Kanan).....	113
Gambar 5.20 Gambaran Suasana Transformable Gallery.....	113
Gambar 5.21 Modul Lab Kreatif .....	114
Gambar 5.22 Modul Fasilitas Pendukung.....	114
Gambar 5.23 Modul Concept Store .....	115
Gambar 5. 24: Potongan 3D Bangunan .....	115



Gambar 5.25 Diagram Struktur Konstruksi Platform Surabaya Creative Center .....	116
Gambar 5.26 Struktur Menggunakan Kolom Baja, Balok Castelated Steel Beam, dan Pelat Bondek .....	117
Gambar 5. 27 Downfee System.....	119
Gambar 5. 28 Diagram Sistem AC VRV .....	120
Gambar 5.29 Diagram Konsep <i>Lighting</i> secara General .....	121
Gambar 5.30 Gambaran <i>Lighting</i> di Malam Hari.....	122
Gambar 5.31 Gambaran Lighting Transformable Gallery .....	122
Gambar 5.32 Gambaran Pencahayaan pada Perpustakaan dan Co-working Space .....	123
Gambar 5.33 Diagram Konsep Transportasi Vertikal pada Bangunan.....	123
Gambar 5.34 Skema Instalasi Listrik.....	124
Gambar 5. 35 Elektric Rail untuk Gallery; Raised Floor untuk Coworking.....	125
Gambar 5.36 Gambaran Suasana dan sistem Akustik Auditorium .....	126
Gambar 6.1 Layout Plan .....	127
Gambar 6.2 Site Plan .....	128
Gambar 6.3 Konsep Ruang terbuka pada Co-working dan Perpustakaan .....	129
Gambar 6.4 Konsep Volume Ruang .....	130
Gambar 6.5 Modul Ruang pada Concept Store.....	130
Gambar 6. 6: Tampilan Bangunan.....	131
Gambar 6.7 Aplikasi Fasad pada Bangunan Surabaya Creative Center .....	131
Gambar 6.8 Sequences Tampilan Bangunan.....	132
Gambar 6. 9 Sistem Struktur pada Surabaya Creative Center .....	133
Gambar 6.10 <i>Section 1</i> .....	134
Gambar 6.11 <i>Section 2</i> .....	134
Gambar 6.12 <i>Section 4</i> .....	135
Gambar 6.13 Detail Sambungan Lantai- <i>Curtain Wall</i> .....	135
Gambar 6.14 Diagram Aplikasi Penghawaan Buatan pada Bangunan.....	136
Gambar 6. 15 Diagram Aplikasi Sistem Air pada Bangunan.....	137
Gambar 6.16 Diagram Aplikasi Sistem Listrik pada Bangunan .....	138