

TUGAS AKHIR

**SURABAYA *CREATIVE HUB* DENGAN
PENDEKATAN *BLENDING SPACE***

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

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh:

MOH LUTFI

20051010026

Dosen Pembimbing:

AZKIA AVENZOAR, S.T., M.T.

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**SURABAYA CREATIVE HUB DENGAN
PENDEKATAN *BLENDING SPACE***

Diajukan Oleh:

MOH LUTFI

20051010026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing:



Azkia Avenzoar S.T., M.T.
NIP. 19860210 201903 1010

Penguji 1

Penguji 2



Ir. Muchlisniyati Safeyah, M.T.
NPT. 3 6706 94 0034 1



Wendy Sunarya, S.T., M.BSc
NIP. 19910308 202203 1005

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Solichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**SURABAYA CREATIVE HUB DENGAN
PENDEKATAN BLENDING SPACE**

Disusun oleh :

MOH LUTFI


20051010026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 14 Mei 2024

Pembimbing


Azkia Avenzoar S.T., M.T.
NIP. 19860210 201903 1010

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)
Ketua Program Studi Arsitektur


Heru Prasetyo Utomo, S.T., M.T.
NIP. 19871117 202203 1002

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA PERANCANGAN
(ORIGINALITAS DESIGN)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : MOH LUTFI
NPM : 20051010026
JUDUL TA : SURABAYA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN
BLENDING SPACE
PEMBIMBING : AZKIA AVENZOAR, S.T.,M.T.

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



(HERU PRASETIYO UTOMO, S.T.,M.T.)
NIP/NIPPPK. 19871117 202203 1002

Surabaya, 27 - Mei 2024
Yang Menyatakan.



(..... MOH LUTFI))

ABSTRAK

Ekonomi kreatif telah menjadi fokus utama pembahasan di Indonesia selama dua tahun terakhir sebagai solusi potensial bagi kemajuan ekonomi. Meskipun sektor ini berkontribusi besar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia, Pada tahun 2022 merupakan titik balik pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, dengan Provinsi Jawa Timur menduduki peringkat penting dalam sektor ini. Surabaya, sebagai pusat ekonomi kreatif terbesar kedua di Indonesia, menjadi penting dalam perannya. Namun, meskipun memiliki jumlah pelaku ekonomi kreatif yang besar, fasilitas yang ada belum cukup memadai untuk memfasilitasi pertumbuhan industri kreatif dengan optimal. Kurangnya fasilitas telah menjadi hambatan dalam menggalang kolaborasi dan inovasi di antara pelaku kreatif. Keterbatasan fasilitas memengaruhi proses kreatif. Kendati demikian, terdapat upaya untuk menciptakan pusat ekonomi kreatif dan digital di Surabaya, namun hingga tahun 2023, fasilitas yang tersedia masih terbatas. Para pelaku kreatif di Surabaya dan Indonesia secara keseluruhan menghadapi tantangan dalam menjalankan kegiatan kreatif mereka secara optimal karena keterbatasan fasilitas dan infrastruktur.

Sejalan dengan latar belakang dan fakta isu tersebut, maka *creative hub* menjadi solusi dalam penyelesaian masalah tersebut. Dalam perancangan Surabaya *Creative Hub*, dilakukan analisis fakta, isu, dan tujuan terkait objek rancangan dan menghasilkan tema "*Collaborativity To Increase Creativity*" Tema ini diangkat sebagai perwujudan bangunan yang direncanakan menjadi wadah untuk kolaborasi antar pelaku kreatif dan menjadi salah satu langkah untuk meningkatkan kinerja dan meningkatkan kreatifitas. Pendekatan "*Blending Space*" menjadi faktor pendukung untuk menciptakan ruang kolaboratif yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Surabaya. Dengan menggabungkan ruang dan kepentingan berbagai pihak, Surabaya *Creative Hub* memiliki kelebihan yaitu dapat menyatukan berbagai kalangan pelaku kreatif dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif lokal. Selain bagi pelaku kreatif yang sudah berpengalaman atau masih *start-up*, bangunan ini menunjang penggunaanya untuk saling berkolaborasi. Penggunaan metode *Pragmatic Design* menjunjung bangunan dari aspek fungsionalitas sehingga dapat tercipta ruang untuk ekosistem kolaboratif yang dapat memacu pertumbuhan ekonomi kreatif Surabaya di tingkat nasional.

Kata Kunci: *Blending Space, Creative Hub, Ekonomi Kreatif, Pragmatis*

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 laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik:

1. Kepada Ibu Ir. Eva Elviana, M.T. sebagai Ketua Program Studi Arsitektur.
2. Kepada Bapak Azkia Avenzoar, S.T., M.T., sebagai dosen 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 Ibu, Ayah, dan Kakak yang telah banyak memberi semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada Teman-teman “OTW KAYA” yang sudah memberi banyak saran dan menemani kejenuhan dalam mengerjakan
6. Kepada diri saya sendiri yang telah berhasil bertahan hingga saat ini.

Penulis sadar bahwa laporan 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

Surabaya, 29 Mei 2024

Moh Lutfi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Sasaran	4
1.3. Batasan Perancangan.....	5
1.4. Tahapan Perancangan.....	6
1.5. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN	8
2.1. Tinjauan Umum Perancangan	8
2.1.1. Pengertian Judul.....	8
2.1.2. Studi Literatur	9
2.1.2.1. Kajian Tentang <i>Creative Hub</i>	9
2.1.2.2. Kajian Tentang Ekonomi Kreatif.....	10
2.1.2.3. Standar Ruang Pada Creative Hub.....	14
2.1.2.4. Prinsip Perancangan <i>Collaborative Space</i>	24
2.1.2.5. Kajian <i>Blending Space</i>	25
2.1.2.6. Prinsip-Prinsip Pengolahan Ruang Fisik	28

2.1.2.7. Kesimpulan Penerapan <i>Blending Space</i>	34
2.1.3. Studi Kasus Objek.....	35
2.1.3.1. Bandung <i>Creative Hub</i>	35
2.1.3.2. Malang <i>Creative Center</i>	43
2.1.4. Analisis Studi Kasus	50
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	58
BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	59
3.1. Latar Belakang Pemilihan Lokasi	59
3.2. Penetapan Lokasi.....	60
3.2.1. Lokasi 1 (Jl. Dr. Ir. H. Soekarno).....	61
3.2.2. Lokasi 2 (Jl. Simpang Dukuh)	61
3.2.3. Lokasi 3 (Jl. Ngagel).....	62
3.2.4. Hasil Penilaian Lokasi	63
3.3. Kondisi Fisik Lokasi	64
3.3.1. Existing Site	64
3.3.2. Kondisi Iklim	65
3.3.3. Aksesibilitas	67
3.3.4. Potensi Lingkungan	67
3.3.5. Infrastruktur Kota.....	72
3.3.6. Peraturan Daerah.....	72

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	74
4.1. Analisis <i>Site</i>	74
4.1.1. Analisis Aksesibilitas.....	74
4.1.2. Analisis Iklim.....	77
4.1.3. Analisis Lingkungan Sekitar.....	79
4.1.4. Analisis Kebisingan.....	83
4.1.5. Analisis <i>Zoning</i>	84
4.2. Analisis Ruang.....	85
4.2.1. Organisasi Ruang.....	85
4.2.2. Hubungan Ruang dan Sirkulasi.....	88
4.2.3. Diagram Abstrak.....	90
4.3. Analisis Bentuk dan Tampilan.....	91
4.3.1. Analisis Bentuk Massa Bangunan.....	92
4.3.2. Analisis Tampilan.....	92
BAB V KONSEP RANCANGAN.....	93
5.1. Tema Rancangan.....	93
5.1.1. Pendekatan Tema.....	93
5.1.2. Penentuan Tema Rancangan.....	94
5.2. Pendekatan Tema.....	95
5.3. Metode Perancangan.....	97
5.4. Konsep Rancangan.....	98
5.4.1. Konsep Tapak.....	99
5.4.2. Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	102
5.4.3. Konsep Tampilan Bangunan.....	104
5.4.4. Konsep Ruang Luar.....	106

5.4.5. Konsep Ruang Dalam	107
5.4.5.1. Konsep Perwujudan kolaboratif melalui <i>design with blending space</i>	107
5.4.5.2. Konsep Tampilan Ruang Dalam	111
5.4.6. Konsep Struktur dan Material	112
5.4.6.1. Konsep Struktur	112
5.4.6.2. Konsep Material	114
5.4.7. Konsep Proteksi Bahaya Kebakaran	115
5.4.8. Konsep Jaringan Air	116
5.4.9. Konsep Mekanikal dan Elektrikal	117
5.4.9.1. Konsep Penghawaan	117
5.4.9.2. Konsep Pencahayaan	118
5.4.9.3. Konsep Transportasi Vertikal	118
5.4.9.4. Konsep Jaringan Listrik dan Genset	118
5.4.9.5. Konsep Instalasi Penangkal Petir	119
5.4.9.6. Konsep Jaringan Telekomunikasi dan CCTV	119
5.4.9.7. Konsep Pembuangan Sampah	119
5.4.10. Konsep Sistem Akustik atau Peredaman Bunyi	120
BAB VI APLIKASI PERANCANGAN	121
6.1. Aplikasi Rancangan	121
6.1.1. Aplikasi Tatanan Tapak dan Massa	121
6.1.2. Aplikasi Sirkulasi dan Entrance	122
6.1.3. Aplikasi Lansekap	123
6.2. Aplikasi Ruang dalam	124
6.2.1. Organisasi Ruang	124

6.2.2. Tampilan Ruang.....	126
6.2.3. Ruang Menembus Ruang.....	127
6.2.4. Volume Ruang	128
6.2.5. Bentuk Sirkulasi Ruang	129
6.3. Aplikasi Tampilan	130
6.4. Aplikasi Struktur & Material.....	132
6.5. Aplikasi Sistem Bangunan	134
6.5.1. Aplikasi Sistem Penghawaan.....	134
6.5.2. Aplikasi Sistem Pencahayaan	135
6.5.3. Aplikasi Sistem Air.....	135
6.5.4. Aplikasi Sistem Kebakaran.....	136
6.5.5. Aplikasi Sistem Listrik	137
DAFTAR PUSTAKA	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase Usaha Ekonomi Kreatif Indonesia	2
Gambar 2. 1 Sektor kuliner khas Surabaya.....	12
Gambar 2. 2 Perkembangan sektor fashion dengan banyaknya peragaan busana	12
Gambar 2. 3 Sektor kriya di Surabaya	13
Gambar 2. 4 Seni pertunjukan ludruk di Cak Durasim Surabaya	14
Gambar 2. 5 Standar Ruang Masak	15
Gambar 2. 6 Standar Sirkulasi Pada Sentra Kuliner	15
Gambar 2. 7 Standar Ruang <i>Makerspace</i> Kriya	16
Gambar 2. 8 Standar Studio Fesyen.....	16
Gambar 2. 9 <i>Fesyen Concept Store</i>	17
Gambar 2. 10 Standar <i>Dress Up Room</i>	17
Gambar 2. 11 Standar <i>Workspace</i> Sektor Fotografi (editing).....	18
Gambar 2. 12 Studio Produk.....	18
Gambar 2. 13 Studio Portrait	18
Gambar 2. 14 Studio Fashion.....	19
Gambar 2. 15 Standar Auditorium.....	19
Gambar 2. 16 Standar Area duduk Penonton Auditorium	20
Gambar 2. 17 Contoh Potongan Amphitheater Outdoor.....	20
Gambar 2. 18 Standar Ruang <i>Co-working Space</i>	21
Gambar 2. 19 Standar Meja dan Furniture <i>Foodcourt</i>	21
Gambar 2. 20 Sirkulasi Gerak <i>Foodcourt</i>	21
Gambar 2. 21 Sirkulasi Ruang Pameran	22
Gambar 2. 22 Standar Persyaratan Ruang Pelatihan	23
Gambar 2. 23 Standar Persyaratan Ruang Perpustakaan	23
Gambar 2. 24 Diagram <i>Design With Blending Spaces</i>	26
Gambar 2. 25 Organisasi Ruang Terpusat	28
Gambar 2. 26 Organisasi Ruang Linier	28
Gambar 2. 27 Organisasi Ruang Radial.....	29
Gambar 2. 28 Organisasi Ruang Cluster.....	29
Gambar 2. 29 Organisasi Ruang Grid.....	30

Gambar 2. 30 Konfigurasi Alur Gerak.....	30
Gambar 2. 31 Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang.....	31
Gambar 2. 32 Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang.....	32
Gambar 2. 33 Hubungan Jalan Dengan Ruang.....	32
Gambar 2. 34 Bentuk Sirkulasi.....	32
Gambar 2. 35 Bentuk Sirkulasi.....	33
Gambar 2. 36 Elemen Pembatas Vertikal.....	33
Gambar 2. 37 Elemen Pembatas Vertikal.....	34
Gambar 2. 38 Bandung Creative Hub.....	36
Gambar 2. 39 Lokasi Bandung Creative Hub.....	36
Gambar 2. 40 Denah Lt. 1 Bandung Creative Hub.....	38
Gambar 2. 41 Denah Lt. 2 Bandung Creative Hub.....	38
Gambar 2. 42 Denah Lt. 3 Bandung Creative Hub.....	38
Gambar 2. 43 Denah Lt. 4 Bandung Creative Hub.....	39
Gambar 2. 44 Denah Lt. 5 Bandung Creative Hub.....	39
Gambar 2. 45 Bandung Creative Hub birdview.....	39
Gambar 2. 46 Interior Co-working Space Bandung Creative Hub.....	40
Gambar 2. 47 Ruang perpustakaan Bandung Creative Hub.....	41
Gambar 2. 48 Ruang Fashion Bandung Creative Hub.....	41
Gambar 2. 49 Laboratorium digital Bandung Creative Hub.....	41
Gambar 2. 50 Auditorium Bandung Creative Hub.....	42
Gambar 2. 51 Malang Creative Center.....	43
Gambar 2. 52 Denah Lt. 1 (kiri) dan Lt. 2 (kanan) Malang Creative Center...	45
Gambar 2. 53 Denah Lt. 3 (kiri) dan Lt. 4 (kanan) Malang Creative Center...	45
Gambar 2. 54 Denah Lt. 5 (kiri) dan Lt. 6 (kanan) Malang Creative Center...	46
Gambar 2. 55 Denah Lt. 7 (kiri) dan Lt. 8 (kanan) Malang Creative Center...	46
Gambar 2. 56 Malang <i>Creative Center</i>	47
Gambar 2. 57 Interior <i>Co-working Space</i> Malang <i>Creative Center</i>	47
Gambar 2. 58 Ruang Bioskop Malang <i>Creative Center</i>	48
Gambar 2. 59 <i>Creative Design Store</i> Malang <i>Creative Center</i>	48
Gambar 2. 60 Area Rooftop Malang <i>Creative Center</i>	48

Gambar 2. 61 Lab Komputer Malang <i>Creative Center</i>	49
Gambar 2. 62 <i>Multipurpose Area</i> Malang <i>Creative Center</i>	49
Gambar 3. 1 Lokasi Tapak 1	61
Gambar 3. 2 Lokasi Tapak 2	61
Gambar 3. 3 Lokasi Tapak 3	62
Gambar 3. 4 Besaran Site.....	64
Gambar 3. 5 Batasan Utara (kiri) dan Batasan Timur (kanan)	65
Gambar 3. 6 Batasan Barat (kiri) dan Batasan Selatan (kanan).....	65
Gambar 3. 7 suhu rata-rata Kota Surabaya	66
Gambar 3. 8 Gafik Rata-Rata Kecepatan Angin Surabaya.....	66
Gambar 3. 9 Grafik Rata-Rata Curah Hujan Surabaya.....	67
Gambar 3. 10 Klasifikasi Jalan Sekitar Site.....	67
Gambar 3. 11 Gedung Siola Surabaya	68
Gambar 3. 12 Pemetaan Pusat Perbelanjaan	69
Gambar 3. 13 Pemetaan Ruang Terbuka Publik	70
Gambar 3. 14 Pemetaan Galeri dan Museum	71
Gambar 4. 1 Peta Makro Surabaya	74
Gambar 4. 2 Klasifikasi jalan pada area site.....	75
Gambar 4. 3 Rencana peletakan akses masuk dan keluar kendaraan	75
Gambar 4. 4 Pemberian Taman Pada Area Trotoar	76
Gambar 4. 5 Analisis Iklim Sekitar Site	77
Gambar 4. 6 Respon Iklim Pada Site	78
Gambar 4. 7 Konsep Penggunaan Void	79
Gambar 4. 8 <i>Double Glazing Low-Emissivity</i>	79
Gambar 4. 9 Fasilitas Perkantoran dan Pusat Budaya	80
Gambar 4. 10 Fasilitas Publik Sekitar Site	80
Gambar 4. 11 View Dari Dalam Ke Luar Site	81
Gambar 4. 12 View Fasilitas Sekitar Site	82
Gambar 4. 13 View Dari Luar Ke Dalam	83
Gambar 4. 14 Kebisingan Pada Area Sekitar Site	83
Gambar 4. 15 Respon Kebisingan Pada Site	84

Gambar 4. 16 Peta Peruntukan Lahan Sekitar Site	84
Gambar 4. 17 Zoning Tapak	85
Gambar 4. 18 Hubungan Antar Ruang <i>Ground Floor</i>	89
Gambar 4. 19 Hubungan Antar Ruang <i>1st Floor</i>	89
Gambar 4. 20 Hubungan Antar Ruang <i>2nd Floor</i>	89
Gambar 4. 21 Hubungan Antar Ruang <i>3rd Floor</i>	90
Gambar 4. 22 Hubungan Antar Ruang <i>4th Floor</i>	90
Gambar 4. 23 Diagram Abstrak Bangunan	91
Gambar 4. 24 Gubahan Massa Bangunan.....	92
Gambar 4. 25 Referensi Tampilan Bangunan	92
Gambar 5. 1 Diagram <i>Design With Blending Spaces</i>	96
Gambar 5. 2 Kerangka Berpikir Pada Perancangan.....	98
Gambar 5. 3 Ukuran Tapak Lokasi Perancangan	100
Gambar 5. 4 Pembagian Sirkulasi Bangunan.....	101
Gambar 5. 5 Pohon Ketapang Kencana (kiri) Pohon Trembesi (Kanan).....	101
Gambar 5. 6 Ilustrasi Inspirasi Potongan Parkiran	102
Gambar 5. 7 Gubahan Massa	103
Gambar 5. 8 Inspirasi Fasad Bangunan	104
Gambar 5. 9 Gaya Bangunan Sekitar.....	106
Gambar 5. 10 Pre-Desain Ruang Luar	107
Gambar 5. 11 Layering Pada Bangunan	108
Gambar 5. 12 Organisasi Ruang	109
Gambar 5. 13 Konfigurasi Sirkulasi	110
Gambar 5. 14 Inspirasi Desain Pembatas Ruang	111
Gambar 5. 15 Inspirasi <i>Melting Pot Area</i>	112
Gambar 5. 16 Gambaran Suasana Transformable Gallery	112
Gambar 5. 17 Struktur <i>Rigid Frame</i>	113
Gambar 5. 18 Konsep Struktur <i>Green Roof</i>	114
Gambar 5. 19 Moodboard Material	114
Gambar 5. 20 <i>Down Feed System</i>	116
Gambar 5. 21 Sitem Pengaliran Air Kotor.....	117

Gambar 5. 22 Konsep Jaringan Aliran Listrik	119
Gambar 5. 23 Urutan Pembuangan Sampah	120
Gambar 6. 1 Siteplan Surabaya <i>Creative Hub</i>	121
Gambar 6. 2 Akses Sirkulasi Pada Rancangan	122
Gambar 6. 3 Area Outdoor Space Pada Rancangan.....	123
Gambar 6. 4 Amphitheatre (kiri), Plaza Samping (kanan)	123
Gambar 6. 5 Taman Belakang (kiri), Multifunction Space (kanan)	124
Gambar 6. 6 Zonasi per lantai	124
Gambar 6. 7 Organisasi Ruang Terpusat Dan Linear Pada Tiap Lantai.....	125
Gambar 6. 8 Lab Kuliner	126
Gambar 6. 9 Maker Space (Kiri) Lab Jahit (Kanan).....	126
Gambar 6. 10 Etalase Karya (Kiri) <i>Main Void</i> (kanan)	127
Gambar 6. 11 Penerapan Sirkulasi Menembus Ruang.....	128
Gambar 6. 12 Penerapan Skala Manusia Pada Bangunan	129
Gambar 6. 13 Alur Masuk Pada <i>Entry Building</i>	129
Gambar 6. 14 View Pada Area <i>Entry Building</i>	130
Gambar 6. 15 Tampilan Fasad Bangunan	130
Gambar 6. 16 Tampilan Birdview.....	130
Gambar 6. 17 Tampak Depan & Belakang	131
Gambar 6. 18 Tampak Kanan & Kiri.....	131
Gambar 6. 19 Struktur Rigid Frame Pada Rancangan	132
Gambar 6. 20 Moodboard Material	132
Gambar 6. 21 Potongan A-A Bangunan	133
Gambar 6. 22 Potongan B-B Bangunan.....	133
Gambar 6. 23 Diagram Aplikasi Penghawaan Buatan.....	134
Gambar 6. 24 Ilustrasi Arah Masuk Angin Ke Dalam Bangunan	134
Gambar 6. 25 Sistem Pencahayaan Alami	135
Gambar 6. 26 Diagram Penerapan Sistem Air.....	136
Gambar 6. 27 Diagram Pencegahan Kebakaran Bangunan	136
Gambar 6. 28 Alur Kelistrikan Pada Bangunan.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Framework Blanding Space For Collaborative Creativity</i>	27
Tabel 2. 2 Fasilitas & Ruang pada Bandung Creative Hub	37
Tabel 2. 3 Analisis Aktivitas Malang <i>Creative Center</i>	44
Tabel 2. 4 Tabel Perbandingan Studi Kasus	50
Tabel 2. 5 analisis aktivitas pengguna	52
Tabel 2. 6 Tabel Perhitungan Luas Ruang	56
Tabel 2. 7 Program ruang	58
Tabel 3. 1 Kriteria <i>Creative Place</i> Menurut Richard Florida (2004).....	59
Tabel 3. 2 Penilaian Lokasi.....	63
Tabel 4. 1 Pembagian Ruang Pada Tiap Lantai	85
Tabel 5. 1 <i>Framework Blanding Space For Collaborative Creativity</i>	96