

PERANCANGAN BOROBUDUR CREATIVE HUB DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING

R3 REKA
RUPA
RUANG

DESIGN OF BOROBUDUR CREATIVE HUB IN MAGELANG THROUGH CREATIVE
PLACEMAKING APPROACH

ADILAH NUR KHAIRUNNISA
19512194

Laboratorium Reka Rupa Ruang
Dosen Pembimbing: Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar., M.Arch., IAI.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



PROGRAM STUDI SARJANA
ARSITEKTUR



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PERANCANGAN BOROBUDUR *CREATIVE HUB* DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*

DESIGN OF BOROBUDUR CREATIVE HUB IN MAGELANG THROUGH CREATIVE PLACEMAKING APPROACH

Nama Lengkap Mahasiswa : Adilah Nur Khairunnisa

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 19512194

Student's Identification

Nama Dosen Pembimbing : Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar., M.Arch., IAI.

Supervisor

Nama Dosen Penguji : Hastuti Saptorini, Ir., M. A.

Examining Lectures : Johanita Anggia Rini, S. T., M. T., Ph. D.



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Borobudur *Creative Hub* di Magelang dengan Pendekatan *Creative Placemaking*

Design of Borobudur Creative Hub in Magelang Through Creative Placemaking Approach.

Nama Lengkap Mahasiswa : Adilah Nur Khairunnisa

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 19512194

Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui Pada : Yogyakarta, 16 November 2023

Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, 16 November 2023

Pembimbing

Supervisor

Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar.,
M.Arch., IAI.

Penguji 1

Examiner 1

Hastuti Saptorini, Ir., M. A.

Penguji 2

Examiner 2

Johanita Anggia Rifi, S. T., M. T.,
Ph. D.

Diketahui Oleh/ Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph. D.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Final Architecture Design Book Assessment

Perancangan Borobudur *Creative Hub* di Magelang dengan Pendekatan *Creative Placemaking*

Design of Borobudur Creative Hub in Magelang Through Creative Placemaking Approach.

Nama Lengkap Mahasiswa : Adilah Nur Khairunnisa

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 19512194

Student's Identification

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Kurang / Sedang / **Baik** / Baik Sekali*)

Sehingga

Direkomendasikan / tidak direkomendasikan*)

Untuk menjadi acuan produk Studio Desain Arsitektur

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Yogyakarta, 7 December 2023

Pembimbing

Supervisor

Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar.,

M.Arch., IAI.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul "Perancangan Borobudur *Creative Hub* di Magelang dengan Pendekatan *Creative Placemaking*". Tidak lupa shalawat dan salam terus tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang saat ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir sarjana ini terdapat banyak rintangan dan halangan. Namun, tidak sedikit juga penulis mendapatkan bantuan, dukungan, hingga masukan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan kekuatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ayah, Ibu, dan Adik yang selalu memberikan saya semangat, kasih sayang, dan dukungan baik secara material dan non material yang tidak terhingga.
3. Ibu Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar., M.Arch., IAI. selaku dosen pembimbing Studio Desain Arsitektur yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, masukan, dan semangat dari awal hingga akhir proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Ibu Hastuti Saptorini, Ir., M. A. dan Johanita Anggia Rini, S. T., M. T., Ph. D. selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, dan masukan yang membantu penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh teman seperjuangan di kampus yang telah memberikan semangat dan dukungan, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Penulis



Adilah Nur Khairunnisa

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adilah Nur Khairunnisa
Nomor Induk Mahasiswa : 19512194
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan :

*Perancangan Borobudur Creative Hub di Magelang dengan Pendekatan Creative Placemaking
Design of Borobudur Creative Hub in Magelang Through Creative Placemaking Approach*

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Penulis



Adilah Nur Khairunnisa

ABSTRAK

Candi Borobudur sebagai salah satu warisan dunia di Indonesia, memiliki nilai besar dalam pariwisata di Indonesia. Potensi wisata yang dimiliki, tentunya tidak hanya memerlukan pengembangan fisik kawasan tetapi juga kesiapan masyarakat lokal dalam menghadapi perkembangan pariwisata. Kesiapan masyarakat ini dapat dikembangkan melalui pemberdayaan masyarakat lokal. Ekonomi kreatif menjadi salah satu aspek yang mampu mendukung pemberdayaan masyarakat lokal. Oleh karena itu diperlukan wadah di Kecamatan Borobudur guna mendukung masyarakat lokal dalam mengembangkan potensi ekonomi kreatif yang dimiliki. Borobudur *Creative Hub* dengan pendekatan *creative placemaking*, hadir sebagai solusi atas pemenuhan ruang bagi pelaku Ekraf Borobudur. Pendekatan dipilih karena mampu mendukung ketercapaian dalam mewadahi ruang publik yang kreatif dan mendukung rancangan dalam merepresentasikan kawasan yang mana selaras dengan konsep hub. Metoda yang digunakan untuk mencapai keberhasilan desain ialah kuisioner dan tabel pencapaian. Pada variabel *creative hub* diuji dengan parameter ruang kreatif yaitu *personal space*, *collaboration space*, *presentation space*, *making space* dan *intermission space*. Pada variabel *creative placemaking* diuji dengan parameter *quality places*, *physical form*, dan *social opportunity*. Keberadaan rancangan ini diharapkan dapat menjadi wadah yang mampu menaungi pelaku ekonomi kreatif di Kawasan Borobudur, guna mengembangkan potensi dan mampu menjembatani pengenalan produk ke masyarakat luas. Selain itu rancangan diharapkan mampu mendukung hidupnya wisata dari 11 desa yang dinaungi di Kecamatan Borobudur.

Kata Kunci : Borobudur, Ekonomi Kreatif, *Creative Hub*, *Creative Placemaking*

ABSTRACT

Borobudur Temple, one of Indonesia's world heritage sites, has great value in tourism in Indonesia. Of course, tourism potential requires not only the physical development of the area but also the readiness of local communities to face tourism developments. Community readiness can be developed through empowering local communities. The creative economy is one aspect that can support local community empowerment. Therefore, a forum is needed in Borobudur District to support local communities in developing their creative economic potential. Borobudur Creative Hub, through creative placemaking approach, is a solution for fulfilling space for Borobudur Creative Economy actors. The approach was chosen because it supports achievements in accommodating creative public spaces and supports designs in representing areas that align with the hub concept. The methods used to achieve design success are questionnaires and achievement tables. The creative hub variable was tested with creative space parameters is personal space, collaboration space, presentation space, making space and intermission space. The creative placemaking variable was tested using quality places, physical form and social opportunity. It is hoped that the existence of this design can become a forum that can accommodate creative economy actors in the Borobudur area to develop potential and bridge the introduction of products to the broader community. Apart from that, the design is expected to support the tourism life of the 11 villages in the Borobudur District.

Keywords: Borobudur, Creative Economy, Creative Hub, Creative Placemaking

DAFTAR ISI

BAB 0 DOKUMEN

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Catatan Dosen Pembimbing.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Pernyataan Keaslian Karya.....	vi
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xx

BAB 1 PENDAHULUAN

Latar Belakang Persoalan Perancangan.....	2
Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya.....	5
Metoda Pemecahan Persoalan.....	6
Peta Pemecahan Persoalan Perancangan.....	7
Keaslian Penulisan.....	8

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan Desain.....	10
Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain.....	21
Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur.....	31
Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain.....	44
Kajian dan Analisis Terkait Keunggulan yang Akan Diangkat.....	56
Kajian dan Analisis Preseden Rancangan.....	57
Ringkasan Masalah Desain.....	67

DAFTAR ISI

BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Konsep Tata Tapak.....	96
Konsep Tata Lanskap.....	97
Konsep Tata Ruang.....	98
Konsep Interior.....	101
Konsep Penampilan Bangunan.....	102
Konsep Material dan Selubung Bangunan.....	104
Konsep Infrastruktur bangunan.....	105
Konsep Struktur.....	106

BAB 4 HASIL RANCANGAN

Situasi.....	108
Siteplan.....	109
Denah Kawasan.....	110
Tampak Kawasan.....	112
Potongan Kawasan.....	114
Denah Zona A.....	115
Tampak Zona A.....	116
Potongan Zona A.....	117
Denah Zona B.....	118
Tampak Parsial B.....	119
Potongan Zona B.....	120
Denah Zona C.....	121
Tampak Zona C.....	122
Potongan Zona C.....	123
Denah Zona D.....	124
Tampak Zona D.....	125
Potongan Zona D.....	126
Denah Zona E.....	127
Tampak Zona E.....	128
Potongan Zona E.....	129
Skema Struktur dan Selubung.....	130
Detail Arsitektural A.....	133
Detail Arsitektural B.....	134
Detail Arsitektural C.....	135
Detail Arsitektural D.....	136
Detail Arsitektural E.....	137
Skema Pencahayaan dan Penghawaan.....	138
Skema Interior.....	139
Skema Utilitas.....	140

DAFTAR ISI

Skema Transportasi Vertikal dan Barrier Free.....	142
Skema Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi	143
Interior.....	144
Eksterior.....	146
Uji Rancangan.....	149

BAB 5 EVALUASI RANCANGAN

Kesimpulan Evaluasi Rancangan.....	172
------------------------------------	-----

LAMPIRAN

Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi.....	185
Architectural Presentation Board.....	186
Gambar Perancangan.....	192
Foto Maket.....	193

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka.....	196
---------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

BAB 1 PENDAHULUAN

Gambar 1.1 Berita Penataan Kawasan Borobudur.....	2
Gambar 1.2 Berita Pengembangan Borobudur.....	2
Gambar 1.3 Data Ekraf Jawa.....	3
Gambar 1.4 Balkondes Karanganyar.....	4
Gambar 1.5 Etalase Produk Pada Balkondes.....	4

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

Gambar 2.1 Peta Kabupaten Magelang.....	10
Gambar 2.2 Peta Sub Kawasan Pelestarian Borobudur.....	10
Gambar 2.3 Peta Kecamatan Borobudur.....	11
Gambar 2.4 Desa yang Dinaungi Pada <i>Creative Hub</i> Borobudur.....	11
Gambar 2.5 Peta Lokasi Site Terhadap 11 Desa yang Akan Dinaungi.....	12
Gambar 2.6 Lokasi Site.....	13
Gambar 2.7 View Pada Site.....	13
Gambar 2.8 Vista Pada Site.....	13
Gambar 2.9 Konteks Sekitar.....	14
Gambar 2.10 Nuansa Pedesaan pada Kawasan Borobudur.....	15
Gambar 2.11 Tipologi Rumah di Kawasan Borobudur.....	15
Gambar 2.12 Kondisi Topografi Site.....	16
Gambar 2.13 Area Terbangun dan Area Hijau Sekitar Site.....	16
Gambar 2.14 Pergerakan Matahari Pada Site.....	17
Gambar 2.15 Arah Angin Pada Site.....	17
Gambar 2.16 Suhu Pada Site.....	17
Gambar 2.17 Tampilan Bangunan Pada Kawasan Borobudur.....	18
Gambar 2.18 Sirkulasi.....	19
Gambar 2.19 Jalan Utama.....	19
Gambar 2.20 Jarak Antar Titik Pusat Wisata di Borobudur.....	20
Gambar 2.21 Aktivitas Menjahit di <i>Creative Hub</i> Jakarta.....	21
Gambar 2.22 Aktivitas Kreatif di <i>Creative Hub</i> Jakarta.....	21
Gambar 2.23 Tipologi Ruang Kreatif.....	22
Gambar 2.24 Persyaratan Tipologi Ruang Kreatif Menurut Thoring et all.....	23
Gambar 2.25 Etalase Produk Kreatif pada <i>Creative Hub</i> Bandung.....	24
Gambar 2.26 Dimensi Pada Perpustakaan.....	25
Gambar 2.27 Kategorisasi Ruang Pertemuan Berdasarkan Jumlah Pengguna.....	25
Gambar 2.28 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat.....	25
Gambar 2.29 Posisi Seseorang dalam Memperhatikan Karya dan Jangkauan Pengelihatan Pada Galeri.....	26
Gambar 2.30 Dimensi Aktivitas yang Merepresentasikan Gerakan Tari.....	26
Gambar 2.31 Dimensi Aktivitas Pada Studio Desain Produk.....	27
Gambar 2.32 Dimensi Aktivitas Pada Studio Editing.....	27
Gambar 2.33 Standar Selasar.....	27

Gambar 2.34 Dimensi Cafe.....	28
Gambar 2.35 Dimensi Pada Tempat Berbelanja.....	28
Gambar 2.36 Dimensi Orang Berbelanja.....	28
Gambar 2.37 Perilaku Wisatawan Berkaitan dengan Waktu Kunjungan.....	29
Gambar 2.38 Perilaku Wisatawan Berkaitan dengan Jumlah Rombongan.....	29
Gambar 2.39 Perilaku Wisatawan Terhadap Spot <i>Instagrammable</i>	29
Gambar 2.40 Perilaku Pelaku Ekraf dalam Menggunakan Ruang Untuk Bekerja.....	30
Gambar 2.41 Posisi Duduk Pelaku Ekraf dalam Melakukan Kegiatan Kreatif.....	30
Gambar 2.42 Sub Sektor Ekonomi Kreatif Indonesia.....	31
Gambar 2.43 Seniman Seni Rupa 2 Dimensi Borobudur.....	32
Gambar 2.44 Produk Ukiran Lukisan Bambu.....	32
Gambar 2.45 Seniman Seni Rupa 3 Dimensi Borobudur.....	32
Gambar 2.46 Pengerajin Kriya Borobudur.....	33
Gambar 2.47 Seniman Pertunjukkan dan Musik.....	33
Gambar 2.48 Kuliner Khas Borobudur.....	34
Gambar 2.49 Data Pelaku Ekraf dari 11 Desa yang Dinaungi.....	35
Gambar 2.50 Sektor Unggulan Tiap Desa Berdasarkan Data ITMP-BYP dan Website Balkondes Borobudur.....	36
Gambar 2.51 <i>Display A</i>	40
Gambar 2.52 <i>Display B dan D</i>	40
Gambar 2.53 <i>Display C</i>	40
Gambar 2.54 <i>Display</i> Lingkaran.....	40
Gambar 2.55 <i>Display F</i>	41
Gambar 2.56 <i>Display F</i> untuk batik dan tikar pandan.....	41
Gambar 2.57 <i>Display G</i>	41
Gambar 2.58 lemari display A.....	42
Gambar 2.59 lemari display B.....	42
Gambar 2.60 Kelir wayang.....	42
Gambar 2.61 Sistem penjualan.....	43
Gambar 2.62 <i>Display</i> ruang jual karya.....	43
Gambar 2.63 Anglo.....	43
Gambar 2.64 Keuntungan Hadirnya Ruang Publik yang Baik.....	44
Gambar 2.65 Tipe Placemaking Menurut Wyckoff.....	45
Gambar 2.66 Keterkaitan antara Creative Enterprise dan Community dalam Pendekatan Creative Placemaking.....	45
Gambar 2.67 Bentuk rumah jawa berupa joglo, limasan, dan kampung.....	48
Gambar 2.68 Tata Letak Ruang dalam lingkungan rumah iawa.....	49
Gambar 2.69 Tata Letak Ruang luar dalam lingkungan rumah jawa.....	49
Gambar 2.70 Tampak atas candi Borobudur.....	50
Gambar 2.71 Ruang Luar candi Borobudur.....	50
Gambar 2.72 Material kayu.....	52
Gambar 2.73 Ramp cor beton.....	52
Gambar 2.74 Subsektor ekraf guna menunjang pariwisata.....	53
Gambar 2.75 Skema alur wisatawan.....	53
Gambar 2.76 Produk Anyaman Bambu.....	56
Gambar 2.77 Produk Gerabah.....	56
Gambar 2.78 Sketsa Kenaikan Elevasi.....	56
Gambar 2.79 Suasana Puncak Waringin <i>Creative Hub</i>	57

Gambar 2.80 <i>Bird View</i> Puncak Waringin Creative Hub.....	57
Gambar 2.81 Pemandangan Puncak Waringin Creative Hub.....	58
Gambar 2.82 Deck Puncak Waringin Creative Hub.....	58
Gambar 2.83 Amphitheater Puncak Waringin <i>Creative Hub</i>	58
Gambar 2.84 Sketsa <i>lesson learned</i> preseden <i>Puncak Waringin Creative Hub</i>	58
Gambar 2.85 Ruang Dalam Puncak Waringin Creative Hub.....	58
Gambar 2.86 Bandung <i>Creative Hub</i>	59
Gambar 2.87 Denah Bandung <i>Creative Hub</i>	60
Gambar 2.88 Sketsa <i>Lesson Learned</i> Preseden Bandung <i>Creative Hub</i>	60
Gambar 2.89 Pusat Komunitas Raum.....	61
Gambar 2.90 Sketsa <i>Lesson Learned</i> Preseden Pusat Komunitas Raum.....	62
Gambar 2.91 Eksterior Pusat Komunitas Raum.....	62
Gambar 2.92 Bogor <i>Creative Hub</i>	63
Gambar 2.93 Suasana Bogor <i>Creative Hub</i>	63
Gambar 2.94 Ruana Luar <i>Bogor Creative Hub</i>	64
Gambar 2.95 Sketsa <i>Lesson Learned</i> Preseden <i>Bogor Creative Hub</i>	64
Gambar 2.96 Explode Struktur Bogor <i>Creative Hub</i>	64
Gambar 2.97 Puncak Waringin <i>Creative Hub</i>	65
Gambar 2.98 Bandung <i>Creative Hub</i>	65
Gambar 2.99 Pusat Komunitas Raum.....	66
Gambar 2.100 Bogor <i>Creative Hub</i>	66
Gambar 2.101 Skema Ringkasan Masalah Desain.....	67

BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Gambar 3.1 Topeng Ireng.....	74
Gambar 3.2 Kubro Siswo.....	74
Gambar 3.3 Jathilan.....	74
Gambar 3.4 Ketoprak.....	75
Gambar 3.5 Wayang.....	75
Gambar 3.7 Ndhholalak.....	75
Gambar 3.8 Karawitan.....	76
Gambar 3.9 Pitutur.....	76
Gambar 3.10 Grasak.....	76
Gambar 3.11 Wulangsunu.....	76
Gambar 3.12 Standar Dimensi Meja Pada Perpustakaan.....	77
Gambar 3.13 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan.....	77
Gambar 3.14 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan.....	78
Gambar 3.15 Standar Dimensi Toilet.....	78
Gambar 3.16 Standar Dimensi Tempat wudhu.....	78
Gambar 3.17 Standar Dimensi Sholat.....	78
Gambar 3.18 Standar Selasar.....	80
Gambar 3.19 Dimensi Cafe.....	80
Gambar 3.20 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat.....	80
Gambar 3.21 Standar Orang Membawa Barang.....	81
Gambar 3.22 Posisi Seorang dalam Memperhatikan Karya dan Jangkauan Pengelihatan Pada Galeri.....	81

Gambar 3.23 Dimensi Pada Tempat Berbelanja.....	81
Gambar 3.24 Dimensi Pada Tempat Berbelanja.....	81
Gambar 3.25 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan.....	82
Gambar 3.26 Standar Dimensi Toilet.....	82
Gambar 3.27 Standar Dimensi Tempat wudhu.....	82
Gambar 3.28 Standar Dimensi Sholat.....	82
Gambar 3.29 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan.....	82
Gambar 3.30 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat.....	83
Gambar 3.31 Duduk dengan kursi.....	83
Gambar 3.32 Menaruh barang di loker.....	83
Gambar 3.33 Aktivitas dalam dapur.....	85
Gambar 3.34 Aktivitas dengan melibatkan komputer.....	85
Gambar 3.35 Dimensi Genset.....	86
Gambar 3.36 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat.....	86
Gambar 3.37 Standar Dimensi Toilet.....	87
Gambar 3.38 Standar Dimensi Tempat wudhu.....	87
Gambar 3.39 Standar Dimensi Sholat.....	87
Gambar 3.40 Skema Program.....	92
Gambar 3.41 Bagan Konsep Arsitektural Rancangan.....	93
Gambar 3.42 Konsep Tata Massa.....	94
Gambar 3.43 Sketsa bentuk atap omah kampung.....	95
Gambar 3.44 Sketsa bentuk atap rancangan.....	95
Gambar 3.45 Sketsa bentuk atap berundak.....	95
Gambar 3.46 Konsep Tata Tapak.....	96
Gambar 3.47 Konsep Tata Lanskap.....	97
Gambar 3.48 Tanjung.....	97
Gambar 3.49 Nagasari.....	97
Gambar 3.50 Ketapang Kencana.....	97
Gambar 3.51 Bonsai.....	97
Gambar 3.52 Lidah Mertua.....	97
Gambar 3.53 Bambu.....	97
Gambar 3.54 Paving Block.....	97
Gambar 3.55 Batu Alam.....	97
Gambar 3.56 Cobblestone Pavers.....	97
Gambar 3.57 Beton.....	97
Gambar 3.58 Rumput.....	97
Gambar 3.59 Zoning Ruang.....	98
Gambar 3.60 Bubble Diagram Lantai 1.....	99
Gambar 3.61 Bubble Diagram Lantai 2.....	100
Gambar 3.62 Sketsa Konsep Penataan Interior <i>Co-Working</i>	101
Gambar 3.63 Sketsa Konsep Penataan Interior Perpustakaan.....	101
Gambar 3.64 Sketsa Konsep Kursi.....	101
Gambar 3.65 Sketsa Konsep Display.....	101
Gambar 3.66 Sketsa Implementasi Bentuk Atap.....	102
Gambar 3.67 Sketsa Fasad.....	102
Gambar 3.68 Sketsa Ruang Lobby.....	102