

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

SURABAYA  CREATIVE HUB

Perancangan *Creative Hub* sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan
Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

*Design of A Creative Hub as A Collaborative Space for Generation Z
through The Participatory Design Method in West Surabaya*

VERINA KIRANA DEWI
21512088

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



Perancangan *Creative Hub* sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

Verina Kirana Dewi

2 1 5 1 2 0 8 8

Dosen Pembimbing:

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

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang KM 14.5, Sleman, DIY 55584



Design of A Creative Hub as A Collaborative Space for Generation Z through The Participatory Design Method in West Surabaya

Verina Kirana Dewi

2 1 5 1 2 0 8 8

Supervisor:

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



Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Universitas Islam Indonesia
Kaliurang St. KM 14.5, Sleman, DIY 55584

Lembar Pengesahan

Validity Sheet

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan *Creative Hub* sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

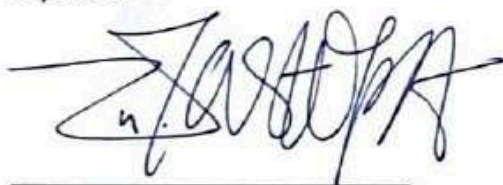
Design of A Creative Hub as A Collaborative Space for Generation Z through The Participatory Design Method in West Surabaya

Nama Mahasiswa : Verina Kirana Dewi
Student's Name

Nomor Induk Mahasiswa : 21512088
Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui Pada : Yogyakarta, 5 Agustus 2025
Has Been Evaluated and Agreed On : Yogyakarta, August 5th 2025

Dosen Pembimbing
Supervisor



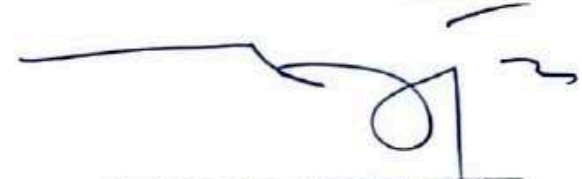
Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar.,
M.Arch., IAI

Dosen Penguji 1
Examiner 1



Ir. Rini Darmawati, M.T.

Dosen Penguji 2
Examiner 2

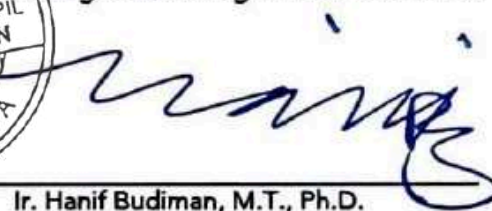


Prof. Ar. Noor Choliz Idham, S.T.,
M.Arch., Ph.D., IAI.

Diketahui oleh :
Acknowledge by



Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



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

Catatan Dosen Pembimbing

Supervisor's Notes

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir
Bachelor Final Project Report Book Assesment

Perancangan *Creative Hub* sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

Design of A Creative Hub as A Collaborative Space for Generation Z through The Participatory Design Method in West Surabaya

Nama Mahasiswa
Student's Name : Verina Kirana Dewi

Nomor Induk Mahasiswa
Student's Identification : 21512088

Kualitas Buku Laporan Akhir
Final Report Book Quality : Sedang ' Baik ' Baik Sekali *) mohon diingkari
Moderate ' *Good* ' *Excellent*

Sehingga
Therefore : Direkomendasikan ' Tidak Direkomendasikan *) mohon diingkari
Recommended ' *Not Recommended*

Yogyakarta, 20 Agustus 2025
Yogyakarta, August 20th 2025

Dosen Pembimbing
Supervisor



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

Kata Pengantar

Introduction

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan penuh rasa syukur, penulis panjatkan puji kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, atas limpahan kasih, kekuatan, dan kemudahan-Nya, sehingga tugas akhir ini dengan judul "Perancangan Creative Hub sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Penerapan Metode Participatory Design di Surabaya Barat" dapat terselesaikan dengan baik.

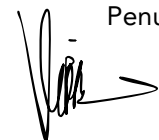
Proses perancangan dan penyusunan tugas akhir ini bukanlah perjalanan yang mudah. Banyak tantangan yang harus dihadapi, baik dari segi teknis, waktu, maupun mental. Namun, melalui proses inilah penulis memperoleh banyak pembelajaran berharga, tidak hanya dalam bidang arsitektur, tetapi juga dalam hal ketekunan, ketelitian, dan ketangguhan dalam menghadapi proses kreatif yang kompleks. Setiap lembar yang terwujud adalah hasil dari proses bertanya, mencari, dan mendengarkan dari berbagai pihak yang telah turut andil dalam perjalanan ini. Tentunya, pencapaian ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, kemudahan, dan kekuatan-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah selama proses perancangan ini.
2. Ketiga orang tua serta saudara kandung penulis — Kakak Karin, Vito, dan Reza — yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas cinta, pengertian, serta keyakinan yang tak pernah pudar, bahkan di saat penulis meragukan diri sendiri. Perjalanan ini tak akan pernah sampai sejauh ini tanpa doa dan semangat dari rumah.
3. Ibu Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta masukan yang sangat berarti sejak awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini.
4. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T. dan Bapak Prof. Noor Cholish Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan inspirasi selama masa studi.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani sejak awal masa studi, hadir di tengah perjalanan, maupun baru bergabung dalam proses tugas akhir ini—baik yang hanya singgah sementara maupun yang memilih bertahan hingga saat ini. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, pertukaran ide, tawa, dan dukungan yang telah diberikan di tengah proses yang penuh tantangan. Kehadiran kalian memberikan warna dan kekuatan tersendiri dalam menyelesaikan perjalanan ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung—terima kasih atas segala bantuannya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bekal untuk proses belajar di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, pihak yang berkepentingan, serta menjadi referensi bagi pengembangan kajian serupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 26 Juli 2025

Penulis,



Verina Kirana Dewi

Pernyataan Keaslian

Statement of Authenticity

Dengan ini, saya:

Nama : Verina Kirana Dewi
NIM : 21512088
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya maupun 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, 26 Juli 2025

Penulis,



Handwritten signature of Verina Kirana Dewi in black ink.

Verina Kirana Dewi

Pengertian Judul Perancangan

Definition of Design Title

Creative Hub

Creative Hub adalah ruang yang **mewadahi interaksi, kolaborasi, dan inovasi** bagi pekerja kreatif dari berbagai bidang (British Council, 2015). *Creative Hub* menyediakan fasilitas yang dapat mendukung produktivitas serta pertukaran ide (Rozikin & Tasrif, 2023).

Generasi Z

Generasi Z (1995–2010) merupakan **kelompok usia produktif** yang mulai memasuki dunia kerja dan menduduki posisi strategis di berbagai sektor (Dewi & Apriyati, 2023). Dalam perancangan *Creative Hub*, Gen Z menjadi sasaran utama pengguna karena kebutuhan mereka akan ruang kerja yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan interaksi sosial (Aprillia et al., 2023)

Participatory Design

Merupakan **metode desain** yang sejalan dengan tren global dalam pengembangan ruang publik, di mana **keterlibatan komunitas** menciptakan ruang yang lebih berkelanjutan dan bernilai sosial tinggi (Sanders & Stappers, 2014).

Surabaya Barat

Merupakan lokasi yang signifikan dalam ekonomi kreatif nasional, menjadikannya **lokasi pada perancangan ini**.



Abstrak

Abstract

Perkembangan industri kreatif di Indonesia mendorong lahirnya kebutuhan akan ruang kolaboratif yang mampu mendukung produktivitas, terutama bagi Generasi Z yang memiliki gaya hidup dinamis, digital, dan berbeda dari generasi sebelumnya. Surabaya Barat, sebagai kawasan dengan pertumbuhan pesat dalam sektor ekonomi kreatif, menunjukkan urgensi hadirnya *Creative Hub* dengan tipologi *coworking space*, mengingat tipologi ini mendominasi kota Surabaya. Oleh karena itu, perancangan *Creative Hub* difokuskan pada penyediaan ruang kolaborasi yang sesuai dengan preferensi Generasi Z.

Metode perancangan yang digunakan adalah *Participatory Design* dengan kategori *for users*, di mana kebutuhan pengguna digali melalui kuesioner daring (Google Form) untuk memahami preferensi ruang dan aktivitas Generasi Z dalam *coworking space*. Data yang diperoleh menjadi dasar perancangan tata ruang, massa, dan bentuk bangunan. Setelah desain awal tersusun, hasil rancangan dikonsultasikan kembali kepada pengguna melalui kuesioner untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan serta preferensi mereka, sehingga tercapai rancangan ruang yang benar-benar merepresentasikan "ruang Gen Z."

Hasil perancangan menghasilkan tata ruang yang fleksibel dengan penerapan partisi lipat serta furnitur adaptif yang memungkinkan konfigurasi ruang berubah sesuai kebutuhan kolaborasi. Tata massa bangunan dirancang saling terintegrasi agar interaksi antarruang lebih terbuka dan mendorong kolaborasi lintas aktivitas. Sedangkan bentuk bangunan diwujudkan dalam satu kesatuan massa yang merepresentasikan keterhubungan, sehingga mendukung karakter kolaboratif Generasi Z. Dengan demikian, *Creative Hub* yang dihasilkan tidak hanya fungsional, tetapi juga menjadi wadah dinamis yang mampu mewadahi kreativitas dan kolaborasi generasi muda di Surabaya Barat.

Kata Kunci: *Creative Hub*, Generasi Z, *Participatory Design*, Kolaboratif, Fleksibilitas Ruang

The growth of the creative industry in Indonesia has led to the increasing need for collaborative spaces that support productivity, especially for Generation Z, who have dynamic and digital lifestyles that differ from previous generations. West Surabaya, as a rapidly developing area in the creative economy sector, shows the urgency for the presence of a *Creative Hub* with the *coworking space* typology, considering that this typology dominates the city of Surabaya. Therefore, the design of this *Creative Hub* is focused on providing collaborative spaces that align with the preferences of Generation Z.

The design method applied is *Participatory Design* with the *for users* category, where user needs were explored through online questionnaires (Google Form) to identify spatial preferences and activities of Generation Z in *coworking spaces*. The collected data became the foundation for designing spatial layout, massing, and building form. Once the initial design was completed, it was re-consulted with users through another questionnaire to ensure its alignment with their needs and preferences, thereby creating a design that truly represents the "Gen Z space."

The final design results in a flexible spatial layout with folding partitions and adaptive furniture that allow configurations to change according to collaborative needs. The building massing is designed to be integrated in order to create more open interactions between spaces and encourage cross-activity collaboration. Meanwhile, the building form is realized as a single unified mass that represents connectivity, thereby supporting the collaborative character of Generation Z. Thus, the proposed *Creative Hub* is not only functional but also a dynamic place that accommodates the creativity and collaboration of young generations in West Surabaya.

Keywords: *Creative Hub*, Generation Z, *Participatory Design*, Collaborative, Spatial Flexibility



Daftar Isi

List of Contents

1 Pendahuluan

Latar Belakang

- Perkembangan Ruang Kreatif (Creative Hub) di Indonesia
- Perkembangan Ruang Kreatif (Creative Hub) di Surabaya
- Pertumbuhan Ruang Kreatif (Creative Hub) di Surabaya Barat
- Creative Hub Tipologi Co-Working Space
- Karakteristik Generasi Z
- Ruang Kreatif Menurut Generasi Z
- Participatory Design sebagai Metode dalam Perancangan Creative Hub

Persoalan Perancangan dan Batasannya

Peta Pemecahan Permasalahan

Keaslian Penulisan

2 Penelusuran Persoalan Perancangan & Pemecahannya

Kajian Konteks Site

- Data Lokasi
- Neighborhood Context
- Data Topografi
- Data Sirkulasi & Lalu Lintas
- Data Iklim
- Analisis Data Iklim
- Data View & Vista

Kajian Tema Perancangan

- Creative Hub sebagai Ruang Kolaborasi
- Co-Working Space
- Fleksibilitas Ruang
- Ruang Kolaborasi Sosial
- Metode *Participatory Design*

Kajian Perilaku Pengguna

- Profil Pengguna
- Perilaku dan Kebutuhan Ruang Pengguna
- Pengelompokan Ruang Berdasarkan Perilaku

Kajian Kebutuhan Ruang

- Preferensi Ruang Berdasarkan Hasil Kuisisioner Kepada End-Users
- Tabel Besaran Ruang

Kajian Preseden Perancangan

- Studi Preseden Creative Hub
- Studi Metode Participatory Design

Ringkasan Masalah Desain

3 Hasil Rancangan & Pembuktiannya

Data Peraturan dan Topografi Tapak

Zoning Ruang

Letak Bukaannya Ruang

Tata Massa

Eksplorasi Bentuk Bangunan

Eksplorasi Siteplan

4 Deskripsi Hasil Rancangan

Property Size

Proporsi Ruang

Situasi Tapak

Kawasan Tapak (*Site Plan*)

Denah Bangunan

Tampak Bangunan

Potongan Bangunan

Struktur Bangunan

Detail Arsitektural

Menjawab Persoalan Perancangan

Rancangan Fleksibilitas Ruang

Rancangan Ruang Kolaboratif

Perspektif Eksterior

Perspektif Interior

Skema Penghawaan

Skema Pencahayaan

Sistem Utilitas Bangunan

Akses Diffabel & Keselamatan Bangunan

Evaluasi Rancangan

5 Evaluasi Rancangan

6 Lampiran

Cek Plagiasi

Referensi



Daftar Gambar

List of Images

1 Pendahuluan

- Gambar 1.1. Typology: identifying spaces in Indonesia
- Gambar 1.2. Pertumbuhan hub berdasarkan tahun pendirian
- Gambar 1.3. Persebaran Creative Hub di Surabaya
- Gambar 1.4. Berita Kota Surabaya mendominasi sektor ekonomi kreatif di Jawa Timur
- Gambar 1.5. Titik Lokasi Creative Hub dengan Tipologi Co-working Space di Surabaya Barat
- Gambar 1.6. Ruang Kerja Coworking Space
- Gambar 1.7. Ruang Informal Coworking Space
- Gambar 1.8. Activities of Coworking Space
- Gambar 1.9. Karakteristik dan Preferensi Ruang Generasi Z
- Gambar 1.10. Ruang Kerja Fleksibel Golkar Jakarta
- Gambar 1.11. Massa Bangunan Golkar Jakarta
- Gambar 1.12. Ruang Luar Golkar Jakarta
- Gambar 1.13. Tahapan *Participatory Design*

3 Hasil Rancangan & Pembuktiannya

- Gambar 3.1. Kondisi Topografi pada Tapak
- Gambar 3.2. Eksplorasi Zoning Ruang pada Tapak
- Gambar 3.3. Eksplorasi Letak Bukaannya Ruang
- Gambar 3.4. Eksplorasi Tata Massa
- Gambar 3.5. Eksplorasi Bentuk Bangunan
- Gambar 3.6. Skematik Respon Iklim Terhadap Bentuk Bangunan
- Gambar 3.7. Eksplorasi Siteplan

2 Penelusuran Persoalan Perancangan & Pemecahannya

- Gambar 2.1. Kondisi Topografi pada Tapak
- Gambar 2.2. Kondisi Topografi pada Tapak
- Gambar 2.3. Sirkulasi Sekitar Tapak
- Gambar 2.4. Data suhu maksimum tahunan Surabaya
- Gambar 2.5. Data curah hujan tahunan Surabaya
- Gambar 2.6. Data arah dan kecepatan angin tahunan Surabaya
- Gambar 2.7. Data jalur orientasi matahari
- Gambar 2.8. Analisis Data Iklim Surabaya
- Gambar 2.9. Data View & Vista Tapak
- Gambar 2.10. Typology: identifying spaces in Indonesia
- Gambar 2.11. Ruang Co-Working Space
- Gambar 2.12. Mapping Co-Working Space di Surabaya
- Gambar 2.13. The participatory design spectrum: design for, with, and by
- Gambar 2.14. Diagram Profil Pengguna Berdasarkan Hasil Kuisisioner Penulis

4 Deskripsi Hasil Rancangan

- Gambar 4.1. Hasil Rancangan (Proporsi Ruang)
- Gambar 4.2. Situasi
- Gambar 4.3. Siteplan
- Gambar 4.4. Denah Bangunan
- Gambar 4.5. Denah Parsial
- Gambar 4.6. Tampak Bangunan
- Gambar 4.7. Potongan Bangunan
- Gambar 4.8. Struktur Bangunan
- Gambar 4.9. Detail Arsitektural Bangunan
- Gambar 4.10. Perspektif Hasil Rancangan
- Gambar 4.11. Skema Penghawaan Alami
- Gambar 4.12. Skema Pencahayaan Alami
- Gambar 4.13. Utilitas Bangunan
- Gambar 4.14. Akses Difabel & Keselamatan Bangunan
- Gambar 4.15. Foto Maket / Model 3D Produk
- Gambar 4.16. Diagram Hasil Uji Rancangan Berbasis Metode *Participatory Design*



Daftar Tabel

List of Tables

1 Pendahuluan

Tabel 1.1. Keunggulan, Orisinalitas, dan Kebaruan

2 Penelusuran Persoalan Perancangan & Pemecahannya

Tabel 2.1. Tabel Besaran Ruang

Tabel 2.2. Tabel Kebutuhan Ruang

Tabel 2.3. Tabel Pengelompokan Ruang

Tabel 2.4. Tabel Preferensi Ruang dari *End-Users*

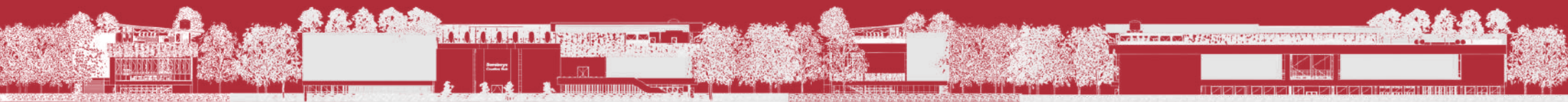
Tabel 2.5. Tabel Besaran Ruang

Tabel 2.6. Studi Preseden Creative Hub

Tabel 2.7. Studi Preseden Pendekatan Participatory Design



Pendahuluan

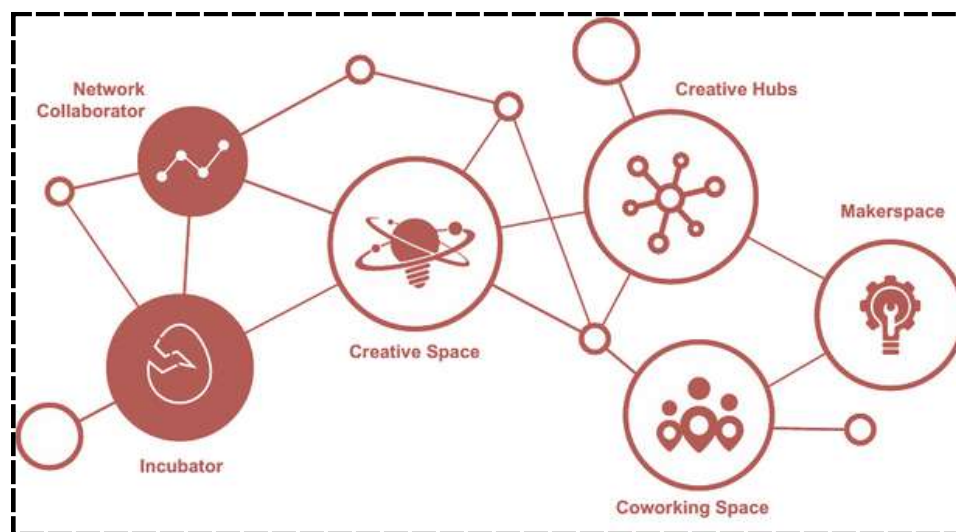


Latar Belakang

1.2.1. Perkembangan Ruang Kreatif (Creative Hub) di Indonesia

Creative Hub adalah ruang yang memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan inovasi bagi pekerja kreatif dari berbagai bidang (British Council, 2015). Ruang ini menyediakan fasilitas seperti co-working space, studio produksi, dan ruang diskusi yang mendukung produktivitas serta pertukaran ide (Rozikin & Tasrif, 2023).

Seiring berkembangnya industri kreatif, kebutuhan akan ruang kreatif semakin meningkat, terutama bagi Generasi Z yang memiliki gaya hidup dinamis dan digital. Mereka mencari lingkungan yang tidak hanya mendukung produktivitas tetapi juga fleksibel, nyaman, dan mendukung interaksi sosial. Ruang kreatif yang inovatif serta adaptif terhadap teknologi dan tren sosial menjadi faktor kunci dalam ekosistem kreatif Indonesia (Triwibowo, 2020).



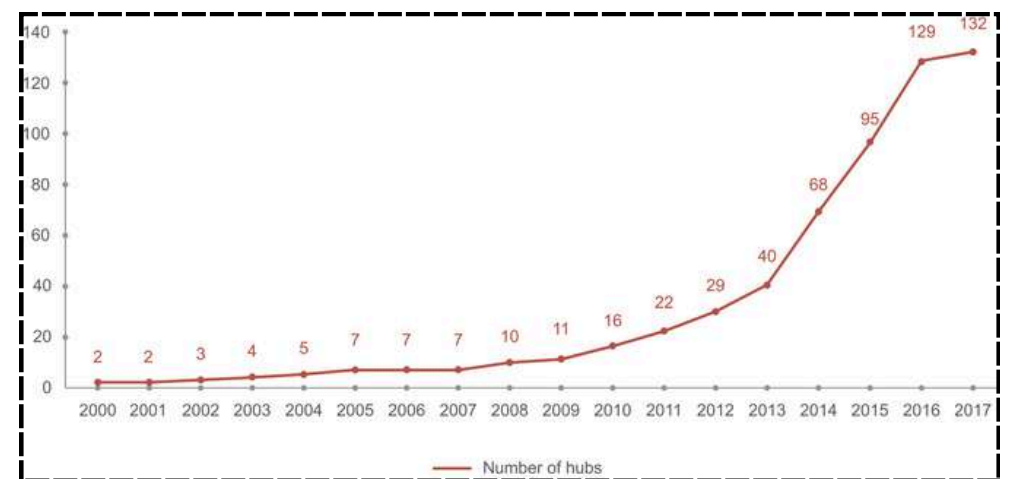
Gambar 1.1: Typology: identifying spaces in Indonesia.

Sumber: Buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* (2017).

Siregar dan Sudrajat (2017) mengklasifikasikan creative hub di Indonesia menjadi tiga kategori berdasarkan fungsinya:

- Creative Space
- **Coworking Space**
- Makerspace

Berdasarkan buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* karya Siregar dan Sudrajat (2017), saat ini, creative hub tersebar di hampir semua kota besar di Indonesia, terutama di ibu kota provinsi seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Denpasar, Yogyakarta, dan Medan. Dalam beberapa tahun terakhir, tipologi **co-working space** berkembang pesat seiring meningkatnya kebutuhan pekerja lepas dan pelaku start-up.



Gambar 1.2: Pertumbuhan hub berdasarkan tahun pendirian.

Sumber: Buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* (2017).

Berdasarkan perkembangan industri kreatif dan meningkatnya kebutuhan akan ruang kerja yang fleksibel, kolaboratif, serta adaptif terhadap teknologi, perancangan akan berfokus pada tipologi Coworking Space yang terbukti berkembang pesat di Indonesia sebagai solusi utama bagi pekerja lepas dan pelaku startup.

Latar Belakang

1.2.2. Perkembangan Ruang Kreatif (Creative Hub) di Surabaya



Gambar 1.3: Persebaran Creative Hub di Surabaya.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Surabaya sebagai kota metropolitan mengalami pertumbuhan pesat dalam sektor ekonomi kreatif, didukung oleh SDM berkualitas dan perkembangan sub-sektor seperti seni, fesyen, fotografi, hingga riset dan pengembangan (Soekarno et al., 2018). Untuk mendukung ekosistem ini, creative hub hadir sebagai ruang kolaborasi yang fleksibel dan inklusif. Namun, fasilitas ini masih terkonsentrasi di pusat kota, sementara wilayah lain belum memiliki dukungan optimal bagi komunitas kreatif.

Saat ini, terdapat dua tipologi utama creative hub di Surabaya, yaitu Creative Space dan Co-Working Space, dengan Co-Working Space sebagai yang paling dominan.

Hal ini sejalan dengan tren pekerjaan yang diminati oleh Gen Z di Surabaya (Luhung & Cahyono, 2020), yaitu:

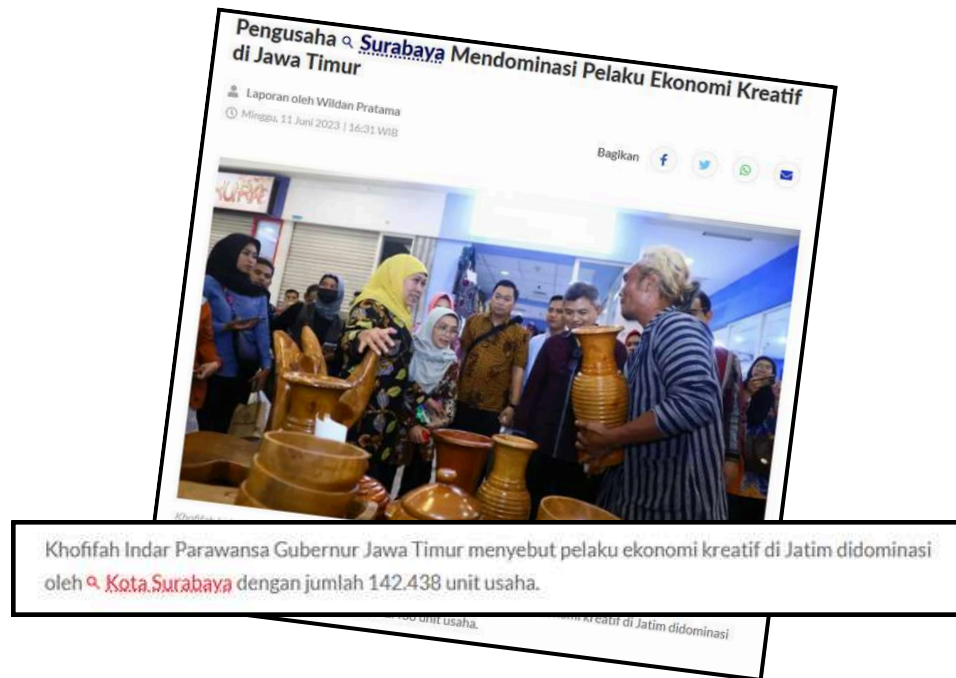
- Startup dan Teknologi – Ruang kerja fleksibel untuk pengembang aplikasi dan gim.
- Desain dan Seni Kreatif – Wadah bagi desainer, seniman, dan fotografer.
- Freelancer dan Mahasiswa – Fasilitas kerja untuk proyek dan tugas.
- Komunitas dan Event Organizer – Tempat untuk rapat, workshop, dan pelatihan.

Dominasi Co-Working Space mencerminkan meningkatnya kebutuhan ruang kerja yang fleksibel, adaptif, dan mendukung interaksi dalam industri kreatif di Surabaya.



Latar Belakang

1.2.3. Pertumbuhan Ruang Kreatif (Creative Hub) di Surabaya Barat



Gambar 1.4: Berita Kota Surabaya mendominasi sektor ekonomi kreatif di Jawa Timur.
Sumber: SuaraSurabaya.net, 2023.

Meskipun Surabaya memiliki peran signifikan dalam ekonomi kreatif nasional, pertumbuhan ruang kreatif di Surabaya Barat masih tertinggal. Fasilitas yang mendukung kolaborasi dan inovasi bagi komunitas kreatif masih terbatas, sementara jumlah pelaku industri kreatif, terutama dari Generasi Z, terus meningkat. Menurut Gubernur Jawa Timur, Khofifah Indar Parawansa, Kota Surabaya mendominasi sektor ekonomi kreatif di Jawa Timur dengan 142.438 unit usaha (SuaraSurabaya.net, 2023). Namun, meskipun memiliki ekosistem industri kreatif yang besar, fasilitas yang tersedia belum cukup memadai untuk menunjang aktivitas kreatif secara optimal (Avenzoar, 2024).

Di Surabaya Barat, Generasi Z banyak bergerak di bidang startup & teknologi, desain & seni kreatif, freelancer & mahasiswa, serta komunitas & event

organizer (Fatmawati et al., 2020). Pola kerja berbasis proyek (gig economy) berkembang pesat, tetapi kurangnya ruang kreatif menghambat interaksi dan inovasi. Hingga tahun 2023, belum ada creative hub yang dapat mendukung kebutuhan tersebut, sehingga creative hub dengan tipologi co-working space menjadi solusi yang paling sesuai untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif di Surabaya Barat.



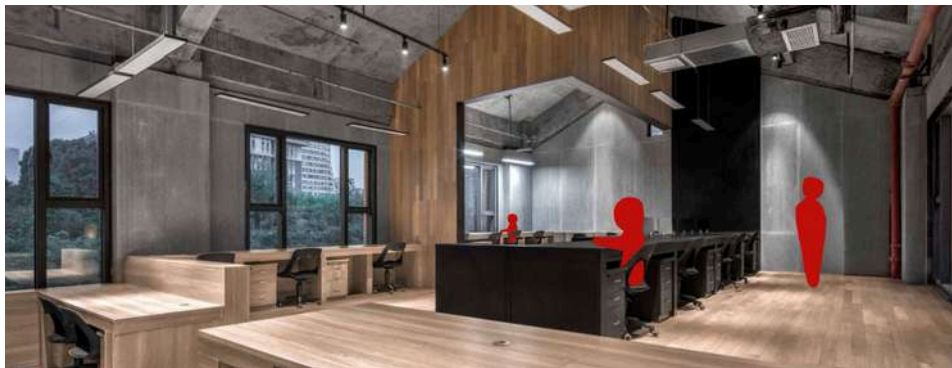
Gambar 1.5: Titik Lokasi Creative Hub dengan Tipologi Co-working Space di Surabaya Barat.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Dengan meningkatnya jumlah pekerja kreatif dan belum tersedianya coworking space di Surabaya Barat, diperlukan pengembangan Co-working space yang fleksibel dan kolaboratif untuk mendukung ekosistem industri kreatif secara berkelanjutan.

Latar Belakang

1.2.4. Creative Hub Tipologi Co-Working Space

Co-working space merupakan ruang kerja bersama yang tidak membatasi latar belakang bidang pekerjaan penggunanya, sehingga memungkinkan terjadinya kolaborasi lintas disiplin (Asmarany, 2019).



Gambar 1.6: Ruang Kerja Coworking Space.
Sumber: Archdaily.com (diedit oleh penulis, 2025).

Co-working space memadukan elemen informal dan kreatif, yang mendukung terciptanya kolaborasi yang lebih dinamis (Zulfa et al., 2024).

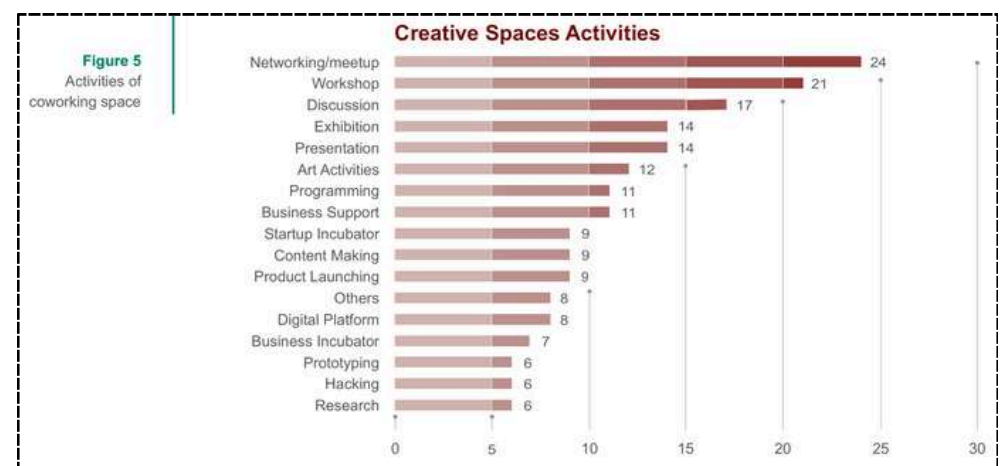


Gambar 1.7: Ruang Informal Coworking Space.
Sumber: Archdaily.com (diedit oleh penulis, 2025).

Lebih dari sekadar tempat bekerja, coworking space juga menjadi bagian dari creative hub yang berperan sebagai ekosistem kolaboratif bagi komunitas kreatif dan profesional, mendorong interaksi sosial, berbagi ide, serta pertukaran pengetahuan (British Council, Enabling Spaces, 2018).

Bagi Generasi Z, coworking space yang ideal adalah ruang yang fleksibel, interaktif, estetis, dan mendukung konektivitas—baik secara fisik maupun digital.

Tipologi coworking space dipilih karena fleksibilitas dan karakter ruangnya sejalan dengan kebutuhan ruang kolaboratif yang berkembang pesat di kalangan kreatif muda.



Gambar 1.8: Activities of Coworking Space.

Sumber: Buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* (2017).

Co-working space mampu mengakomodasi berbagai jenis aktivitas, mulai dari kerja individu hingga kerja tim, serta terbuka untuk diisi berbagai komunitas dan event berskala kecil hingga menengah.

Latar Belakang

1.2.5. Karakteristik Generasi Z

Generasi Z (1995–2010) merupakan kelompok usia produktif yang mulai memasuki dunia kerja dan dikenal **mahir teknologi, kreatif, serta fleksibel, tetapi juga rentan terhadap stres** (Dewi & Apriyati, 2023; Wati et al., 2024). Mereka lebih menyukai **lingkungan kerja yang fleksibel dan mendukung mobilitas tinggi**, sehingga banyak beralih ke **remote working dan gig economy**, terutama di kota besar seperti Surabaya (Wahono P et al., 2025). Oleh karena itu, mereka cenderung memilih ruang kerja yang mendorong kreativitas, kolaborasi, serta interaksi sosial, seperti creative hub (Aprillia et al., 2023).

Selain aspek fungsional, preferensi Gen Z terhadap ruang dipengaruhi oleh gaya hidup yang menekankan kenyamanan dan **keberadaan unsur alam** untuk menciptakan suasana menyegarkan dan interaktif (Adista, 2018; Pratiwi, 2022). **Konsep work-life balance** juga menjadi prioritas, menekankan keseimbangan antara produktivitas dan kesejahteraan pribadi. Oleh karena itu, creative hub perlu dirancang dengan daya tarik visual yang kuat, visibilitas yang baik, serta material yang menarik secara estetis agar sesuai dengan karakter mereka (Anwar et al., 2019).



Gambar 1.9: Karakteristik dan Preferensi Ruang Generasi Z.
Sumber: Archdaily, 2025.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, desain creative hub harus mencerminkan keseimbangan antara fleksibilitas, interaksi sosial, dan relaksasi. Selain menyediakan ruang kerja yang kolaboratif, perlu adanya ruang terbuka hijau sebagai elemen alami yang juga berfungsi sebagai area interaksi sosial dan tempat bersantai. Dengan akses Wi-Fi dan zonasi dinamis untuk berbagai aktivitas, creative hub dapat menjadi lingkungan yang inspiratif, produktif, dan sesuai dengan gaya kerja serta pola hidup Gen Z.

Latar Belakang

1.2.6. Ruang Kreatif Menurut Generasi Z

Generasi Z memiliki kebutuhan spesifik terhadap ruang kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat bekerja, tetapi juga sebagai wadah untuk berkolaborasi, berekspresi, dan bersosialisasi. Berikut adalah beberapa karakteristik Creative Hub yang sesuai dengan preferensi Gen Z:

1. Fleksibilitas dan Teknologi

- Tata Ruang Modular: Penggunaan furnitur fleksibel yang dapat diatur ulang sesuai kebutuhan pengguna (Aprillia et al., 2023).
- Zonasi Ruang Kerja: Penyediaan area terbuka dan tertutup untuk mendukung berbagai aktivitas, seperti kerja individu, diskusi kelompok, dan presentasi (Aprillia et al., 2023).

2. Keseimbangan antara Produktivitas dan Relaksasi

- Ruang Santai dan Hijau: Menyediakan ruang santai dan ruang hijau sebagai hiburan interaktif untuk mengurangi stres (Adista, 2018).
- Ruang multifungsi yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan (Pratiwi, 2022).

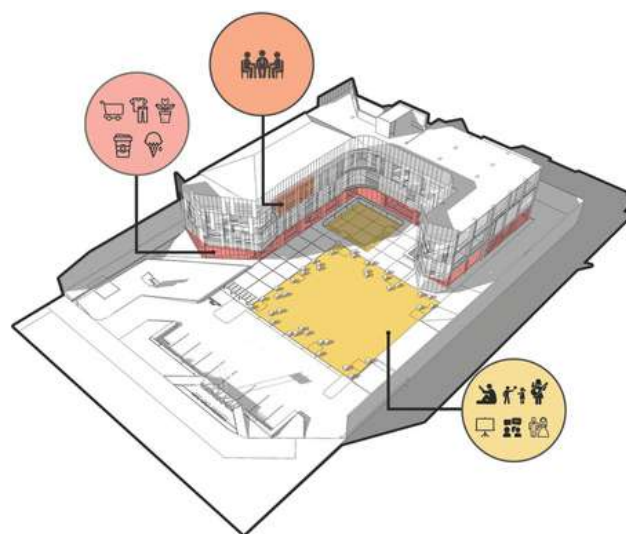
3. Atmosfer yang Mendukung Kreativitas dan Interaksi

- Desain ruang dengan konsep semi-outdoor untuk meningkatkan konektivitas dengan lingkungan sekitar.
- Material alami seperti kayu, batu, dan tanaman hijau untuk menciptakan suasana yang nyaman dan estetis.

Dalam konteks Surabaya Barat, creative hub dapat menjadi ruang yang fleksibel, inspiratif, dan sesuai dengan gaya hidup Gen Z, mendukung keseimbangan antara produktivitas, interaksi sosial, dan kesejahteraan pribadi.



Gambar 1.10: Ruang Kerja Fleksibel Golkar Jakarta.
Sumber: Archdaily, 2025.



Gambar 1.11: Massa Bangunan Golkar Jakarta.
Sumber: Archdaily, 2025.



Gambar 1.12: Ruang Luar Golkar Jakarta.
Sumber: Archdaily, 2025.

Latar Belakang

1.2.7. Participatory Design sebagai Metode dalam Perancangan Creative Hub

Metode Participatory Design dipilih karena Generasi Z, sebagai kelompok usia produktif yang mulai mendominasi dunia kerja dan ruang sosial, memiliki karakter yang terbuka, kolaboratif, dan kritis terhadap ruang yang mereka gunakan (Wati et al., 2024). Tumbuh di era digital, mereka menuntut ruang yang mampu menghadirkan konektivitas, fleksibilitas, serta makna. Oleh karena itu, metode ini digunakan untuk menemukan '**ruang Gen Z**' yang sesungguhnya—ruang yang benar-benar mencerminkan kebutuhan, gaya hidup, dan cara mereka berinteraksi.

Metode ini sejalan dengan tren global dalam pengembangan ruang publik, di mana keterlibatan komunitas menciptakan ruang yang lebih berkelanjutan dan bernilai sosial tinggi (Sanders & Stappers, 2014).

Oleh karena itu, proses *Participatory Design* akan melibatkan:

1. Identifikasi Partisipan & Survei Kebutuhan Pengguna

- Melibatkan startup & teknologi, desain & seni kreatif, freelancer & mahasiswa, serta komunitas & event organizer.
- Mengumpulkan data terkait kebutuhan ruang, preferensi aktivitas, serta fasilitas yang diinginkan.
- Tujuan: Menentukan kebutuhan ruang berdasarkan pola kerja dan aktivitas utama pengguna.

2. Eksplorasi & Validasi Tata Ruang

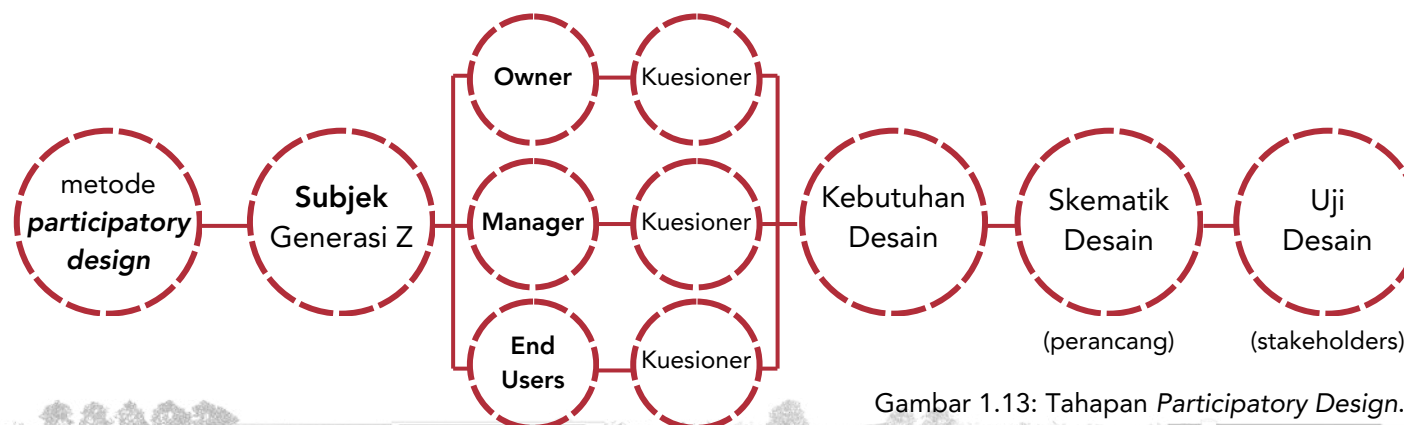
- Menyusun zonasi dan hubungan antar ruang berdasarkan hasil survei.
- Memperlihatkan rancangan awal kepada pengguna untuk mendapatkan masukan.
- Tujuan: Mengoptimalkan tata ruang agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

3. Eksplorasi Tata Massa & Finalisasi Desain

- Menyesuaikan kembali tata ruang berdasarkan masukan pengguna.
- Mengembangkan bentuk bangunan yang mencerminkan identitas creative hub.
- Tujuan: Mewujudkan bentuk bangunan yang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan karakteristik pengguna.

Batas Partisipasi: Hingga validasi tata ruang, sedangkan eksplorasi tata massa dan finalisasi desain dilakukan oleh tim perancang.

Dengan metode ini, creative hub tidak hanya menjadi tempat berkumpul tetapi juga ruang yang berkembang bersama komunitasnya, mencerminkan aspirasi Generasi Z di Surabaya Barat.



Gambar 1.13: Tahapan *Participatory Design*.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Persoalan Perancangan dan Batasannya

Problem Statement and Scope



RUMUSAN MASALAH

Umum:

Bagaimana merancang Creative Hub yang fleksibel dan mampu mewadahi kolaborasi bagi Generasi Z di Surabaya Barat?

Khusus:

1. Bagaimana merancang tata ruang Creative Hub yang fleksibel bagi Generasi Z melalui metode Participatory Design, dengan penerapan prinsip fleksibilitas terutama pada ruang santai menggunakan partisi lipat serta pada ruang tanpa sekat yang memungkinkan pengaturan furnitur adaptif?
2. Bagaimana tata massa dan bentuk bangunan Creative Hub dapat mendukung karakter kolaboratif bagi Generasi Z melalui metode Participatory Design?

TUJUAN

Merancang Creative Hub yang fleksibel dan mampu mewadahi kolaborasi bagi Generasi Z di Surabaya Barat melalui metode Participatory Design, dengan mempertimbangkan penyelesaian aspek tata ruang, tata massa, bentuk bangunan, serta prinsip fleksibilitas ruang.

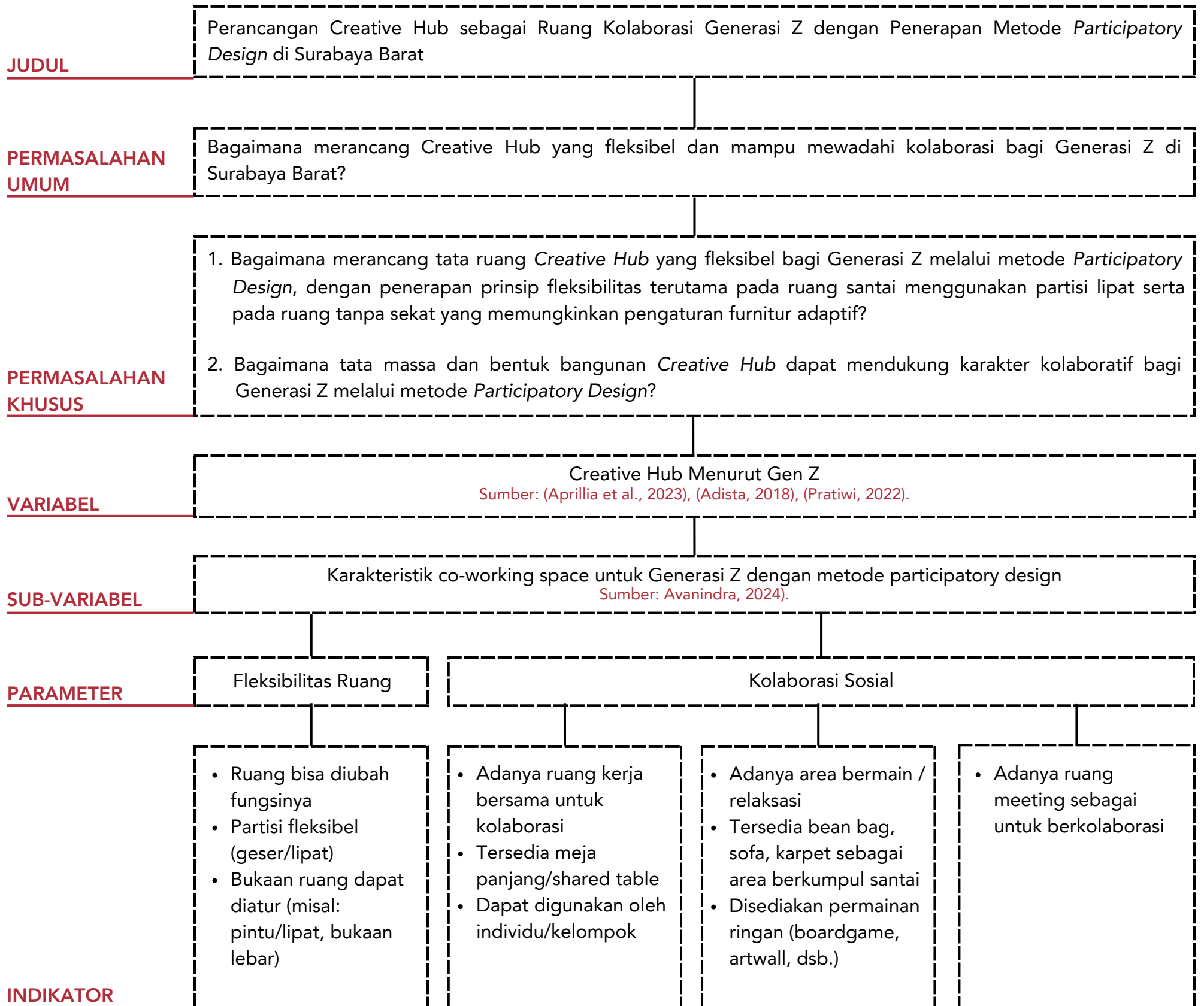
SASARAN

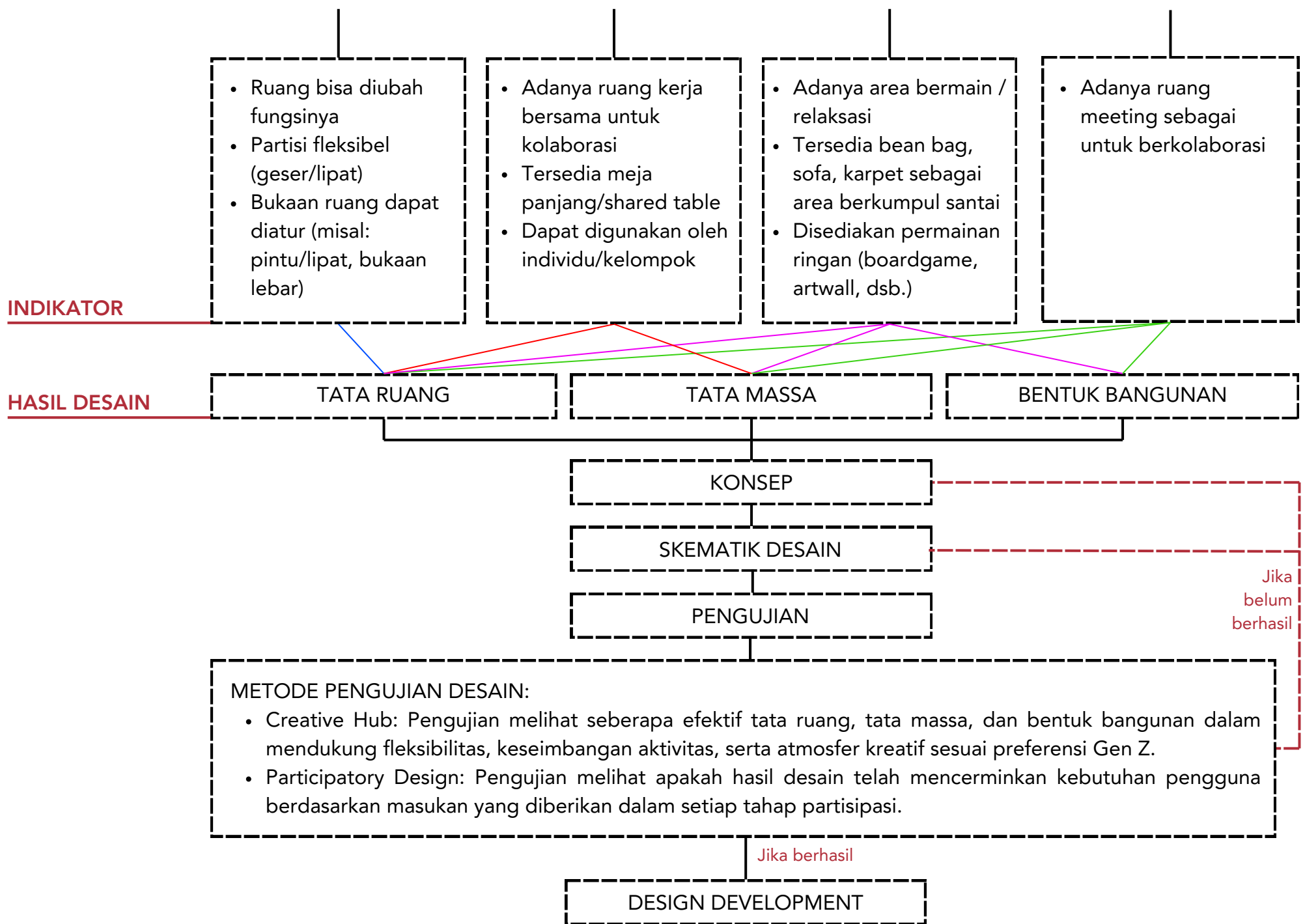
Membuktikan bahwa tata ruang, tata massa, bentuk bangunan, dan prinsip fleksibilitas ruang dalam perancangan Creative Hub telah sesuai dengan kebutuhan dan karakter Generasi Z di Surabaya Barat berdasarkan hasil penerapan metode Participatory Design.



Peta Pemecahan Permasalahan

Mind Map





Ringkasan Permasalahan:

Perancangan Creative Hub di Surabaya Barat menghadirkan tantangan untuk menciptakan ruang yang mampu mewadahi kreativitas Generasi Z sebagai pelaku dominan dalam industri kreatif saat ini, khususnya di tengah pesatnya pertumbuhan aktivitas kreatif di kawasan tersebut. Permasalahan utama terletak pada bagaimana merancang ruang yang fleksibel dan kolaboratif, sesuai dengan karakter Generasi Z yang dinamis, terbuka, dan adaptif terhadap perubahan cara bekerja dan berinteraksi. Secara khusus, tantangan desain mencakup perumusan tata ruang dan tata massa yang mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif, serta eksplorasi bentuk yang relevan dengan preferensi visual Gen Z. Pendekatan Participatory Design digunakan untuk menggali kebutuhan nyata pengguna secara langsung, sehingga desain dapat benar-benar mencerminkan aspirasi dan karakteristik mereka.



Keaslian Penulisan

Originality of Writing

Perancangan arsitektur didasarkan pada berbagai aspek, termasuk teori, referensi, isu, dan tujuan. Dengan demikian, setiap perancangan memiliki unsur yang serupa sekaligus karakteristik yang membedakannya dari perancangan lainnya. Berikut ini adalah beberapa judul perancangan beserta analisis mengenai persamaan dan perbedaannya.

JUDUL	PENULIS	PUBLIKASI	INSTANSI	PERSAMAAN	PERBEDAAN
Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces	Riki Fajar Nadi	2020	Universitas Islam Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologi perancangan Creative Hub • Tujuan perancangan yaitu untuk mewadahi pelaku kreatif dengan membuat ruang kolaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dalam perancangan berbeda • Lokasi berbeda
CREATIVE HUB DESIGN FOR GENERATION Z WITH AN EDUCATIONAL AND RECREATIONAL APPROACH IN TANGERANG DISTRICT	Aisyah Maysefira Wati et al.	2024	Universitas Indraprasta PGRI	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologi perancangan Creative Hub • Pengguna yaitu Gen Z • Perancangan Creative hub untuk mengekspresikan kegiatan kreatif gen z serta komunitas kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dalam perancangan berbeda • Lokasi berbeda
Balai Gathuk : Perancangan Balai Kota Magelang dengan Pendekatan Participatory Design sebagai Bentuk Demokratisasi Arsitektur	DWIWANG GA SANG NALENDRA HADI	2023	Universitas Islam Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan perancangan yaitu Participatory Design 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologi perancangan berbeda • Lokasi berbeda
PERANCANGAN CREATIVE SPACE DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN EKOESTETIKA	MUHAMMAD ABIDZAR ALGHIFARI	2023	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologi perancangan • Tujuan perancangan yaitu mengembangkan potensi pelaku ekonomi kreatif di Surabaya • Lokasi perancangan sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dalam perancangan berbeda

Tabel 1.1: Keunggulan, Orisinalitas, dan Kebaruan.

Sumber: Penulis, 2025.

Penelusuran Persoalan Perancangan & Pemecahannya

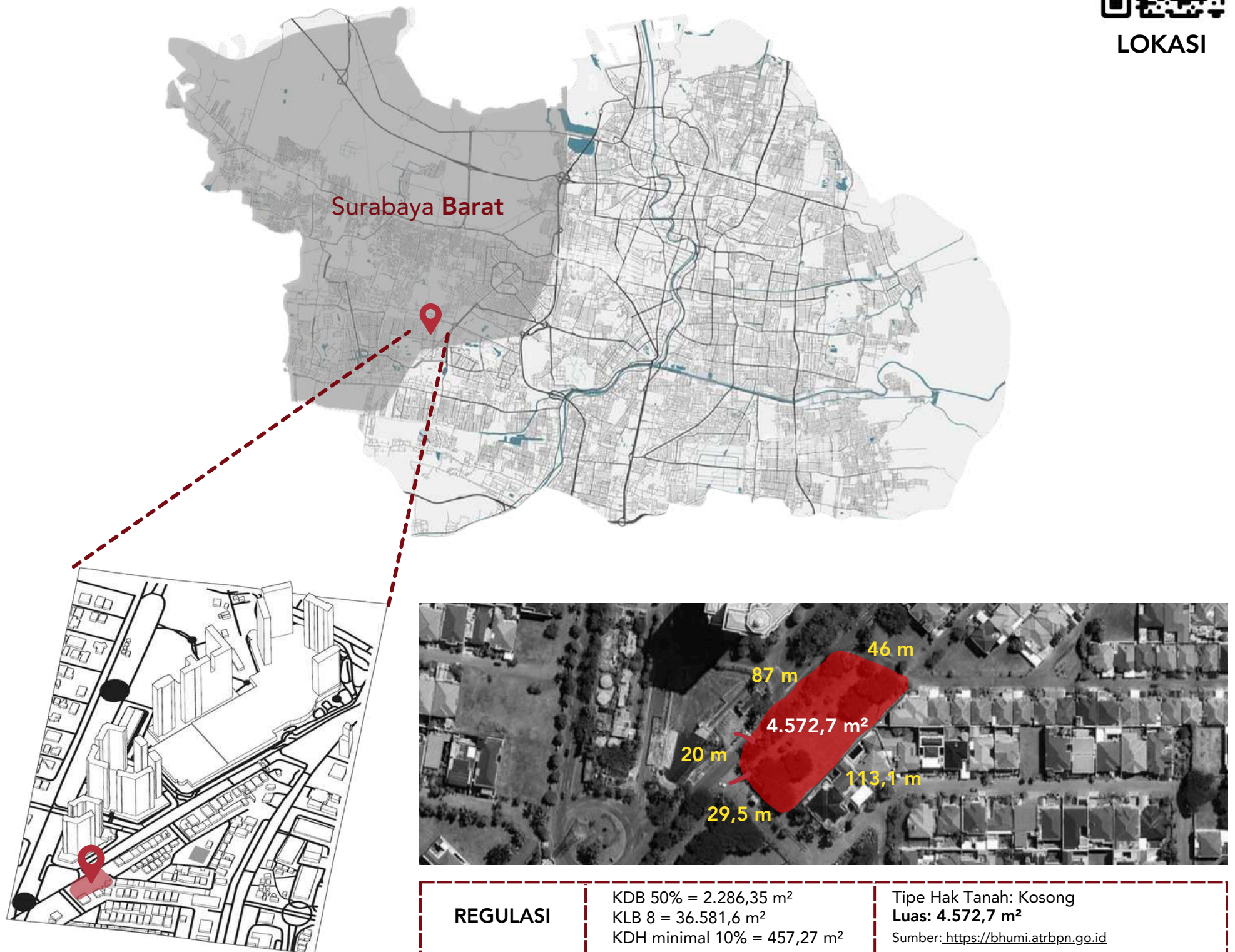


2.1. Kajian Konteks Site

2.1.1. Data Lokasi



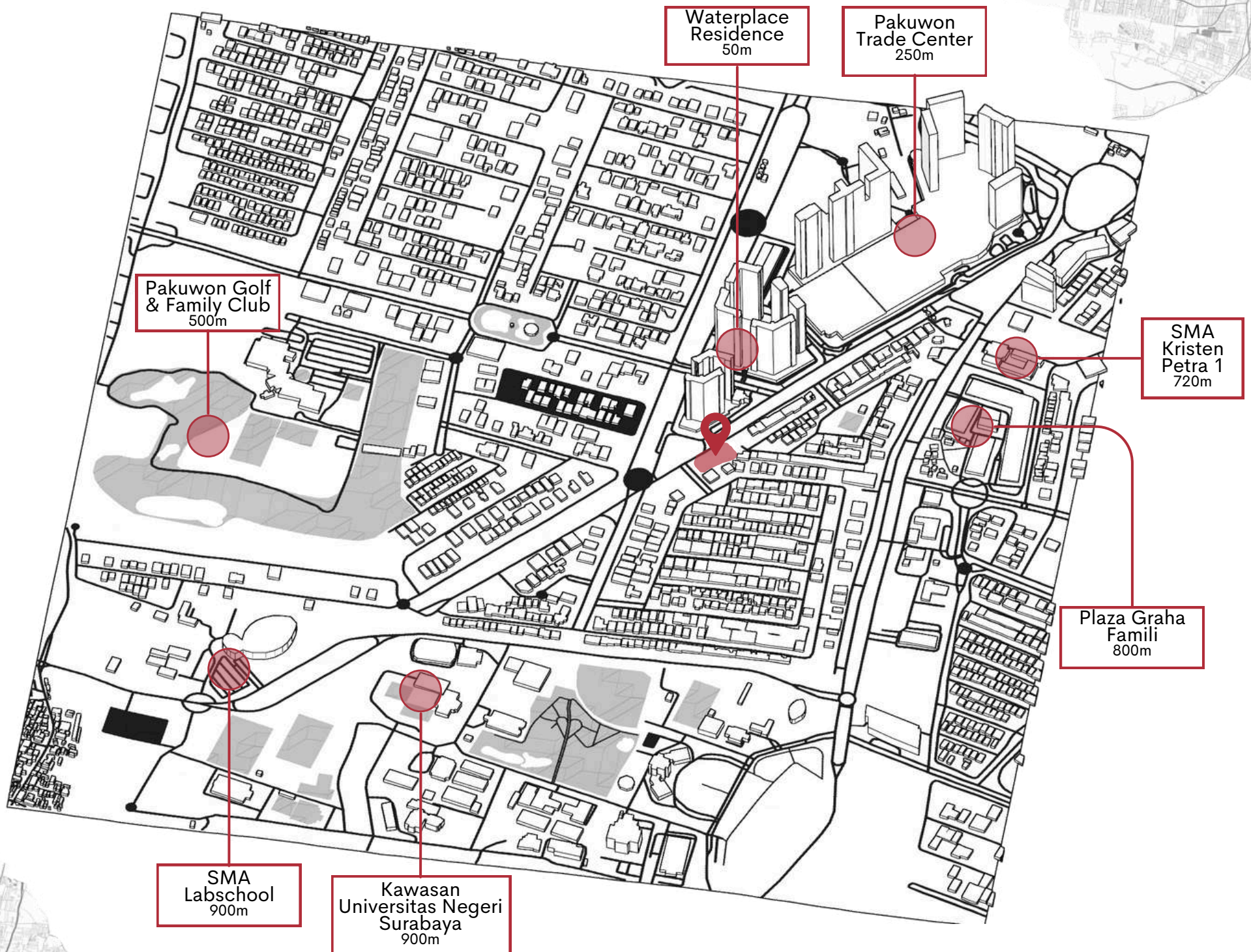
LOKASI



Lokasi: Jalan Raya Lontar No.2, Babatan, Kec. Wiyung, Surabaya, Jawa Timur 60123

2.1. Kajian Konteks Site

2.1.2. Neighborhood Context



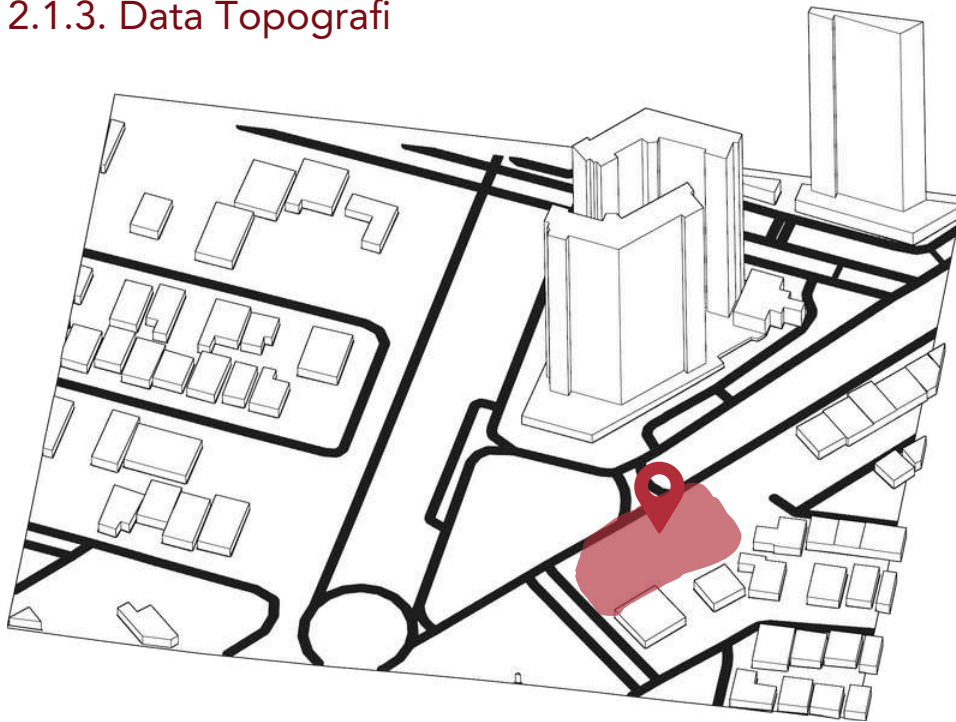
Gambar 2.1: Kondisi Topografi pada Tapak.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Tapak berada di jalan utama menuju pusat aktivitas seperti mal, menjadikannya lokasi strategis yang mudah diakses dan dekat dengan area-area yang sering dikunjungi oleh Gen Z sebagai target end-users.

2.1. Kajian Konteks Site

2.1.3. Data Topografi



Gambar 2.2: Kondisi Topografi pada Tapak.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

2.1.4. Data Sirkulasi & Lalu Lintas



Jalan utama

Jalan lokal

Pedestrian

Gambar 2.3: Sirkulasi Sekitar Tapak.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Tapak berada di jalur utama satu arah yang terhubung langsung dengan pusat aktivitas seperti Pakuwon Trade Center dan Apartemen Waterplace di seberangnya. Area depan tapak dilengkapi pedestrian lebar yang mendukung akses pejalan kaki secara nyaman.

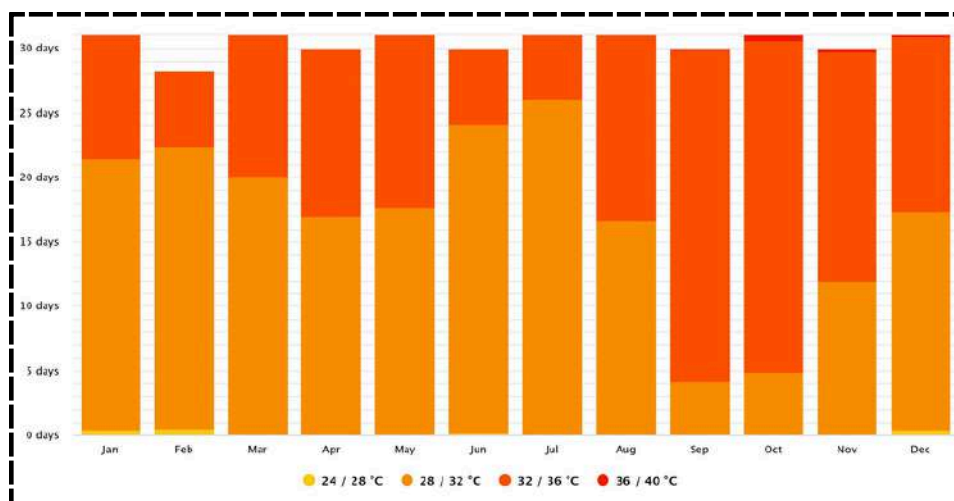
2.1. Kajian Konteks Site

2.1.5. Data Iklim

Kota Surabaya memiliki karakteristik iklim muson tropis sebagaimana mayoritas wilayah di Indonesia. Periode musim kemarau umumnya terjadi pada bulan Mei hingga Oktober, sedangkan musim hujan berlangsung dari November hingga April.

Suhu

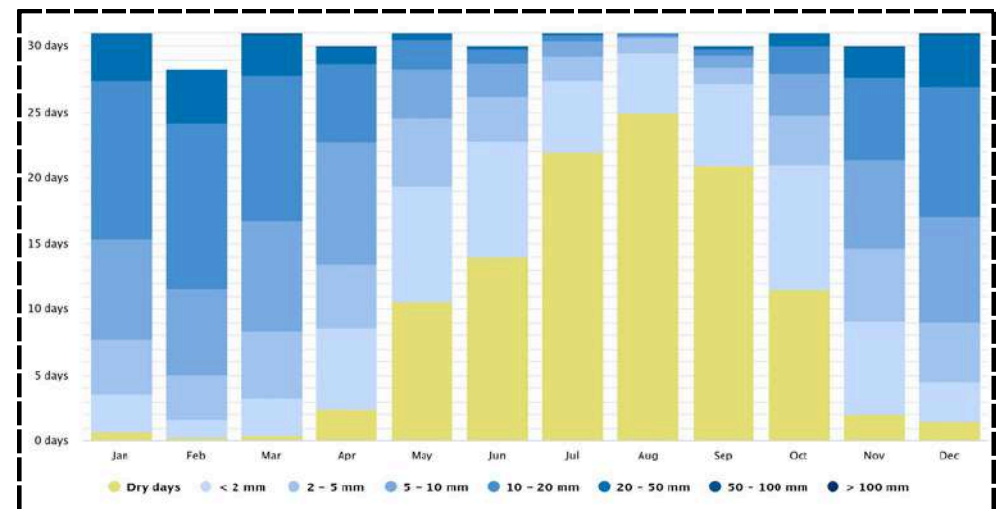
Suhu udara rata-rata tahunan di Surabaya berkisar antara 24°C hingga 36°C, dengan suhu maksimum harian yang dapat melebihi 36°C terutama pada bulan September hingga Oktober saat musim kemarau mencapai puncaknya.



Gambar 2.4: Data suhu maksimum tahunan Surabaya.
Sumber: *Meteoblue*, diakses 2025.

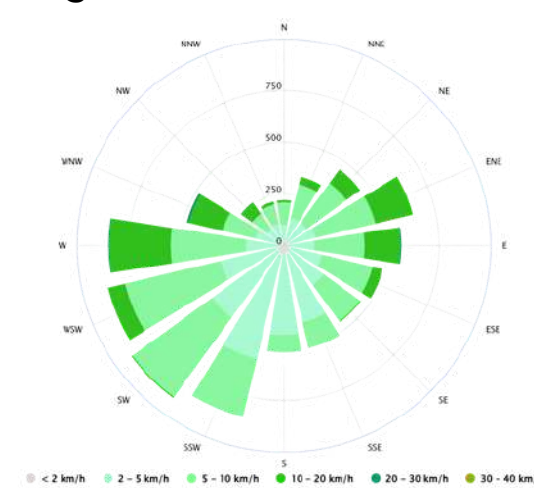
Curah Hujan

Rata-rata curah hujan tahunan di Surabaya bervariasi antara kurang dari 2 mm hingga lebih dari 100 mm per hari. Intensitas tertinggi terjadi pada bulan Januari hingga Maret, sedangkan musim kemarau berlangsung pada Juni hingga Oktober dengan dominasi hari-hari kering.



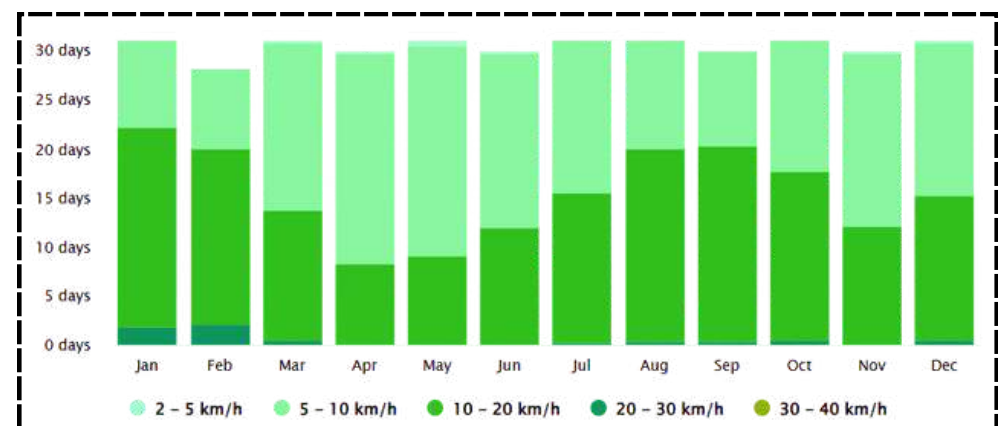
Gambar 2.5: Data curah hujan tahunan Surabaya.
Sumber: *Meteoblue*, diakses 2025.

Angin



Angin dominan di Surabaya berasal dari arah timur, tenggara, dan barat daya, dengan kecepatan rata-rata berkisar antara 5–10 km/jam. Kecepatan angin maksimum tercatat mencapai 30-40 km/jam dari arah barat daya, sementara kecepatan angin terendah yaitu 2 km/jam dari arah utara dan barat laut.

Angin terendah yaitu 2 km/jam dari arah utara dan barat laut.

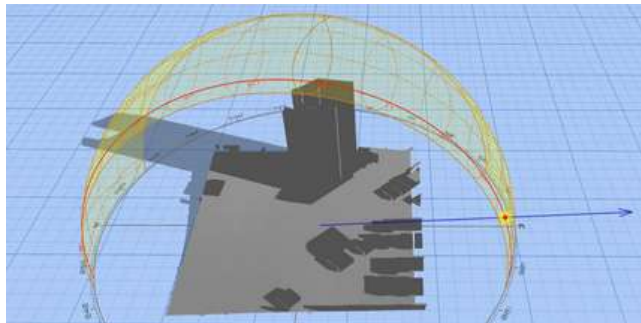


Gambar 2.6: Data arah dan kecepatan angin tahunan Surabaya.
Sumber: *Meteoblue*, diakses 2025.

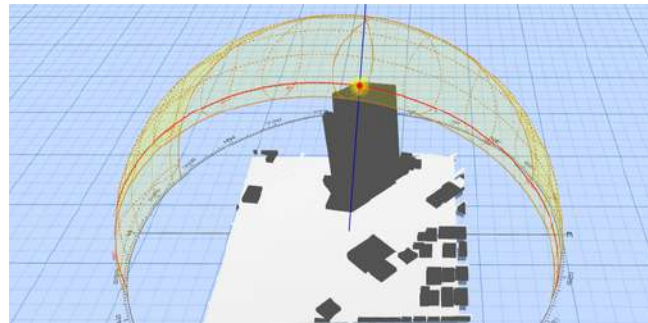
2.1. Kajian Konteks Site

2.1.5. Data Iklim

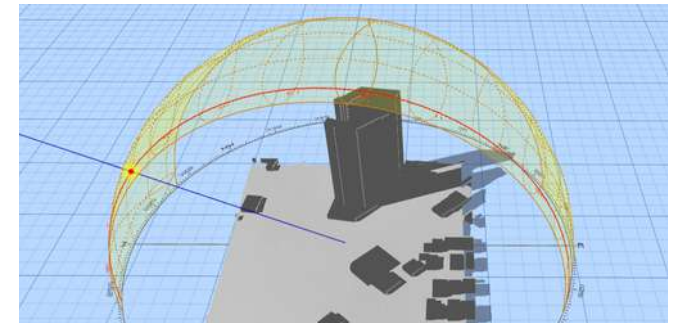
Matahari



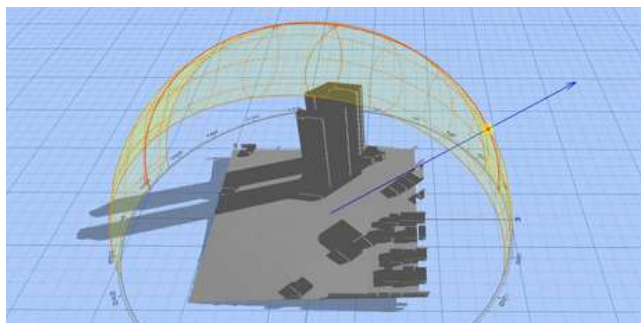
Januari, 08.00



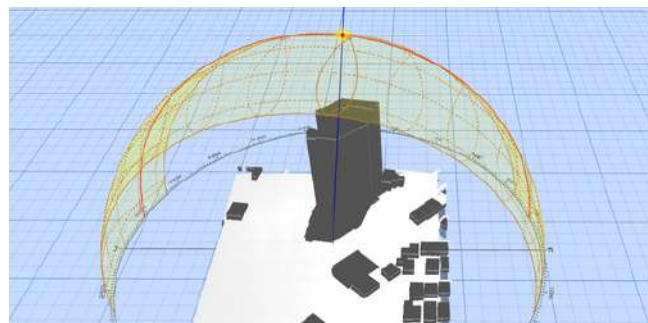
Januari, 12.00



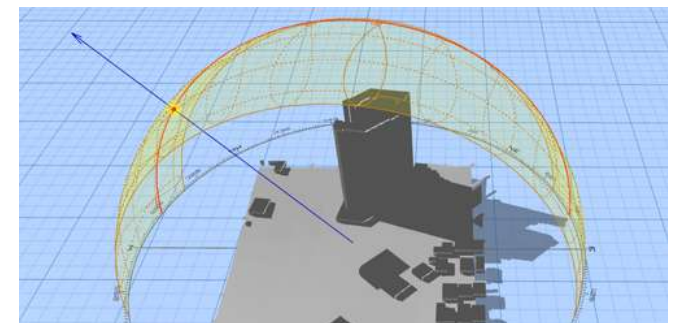
Januari, 16.00



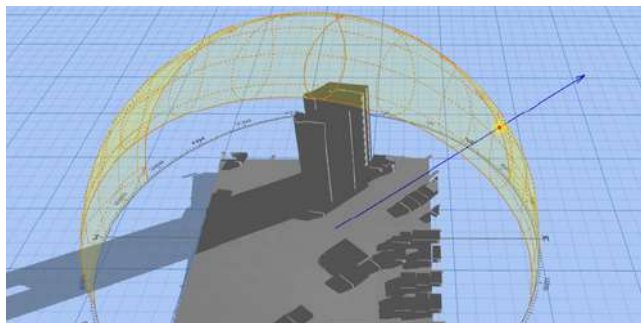
April, 08.00



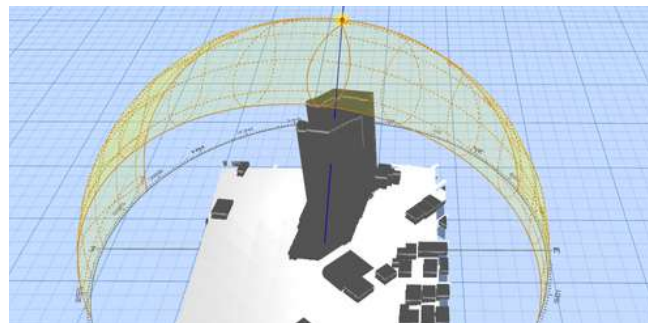
April, 12.00



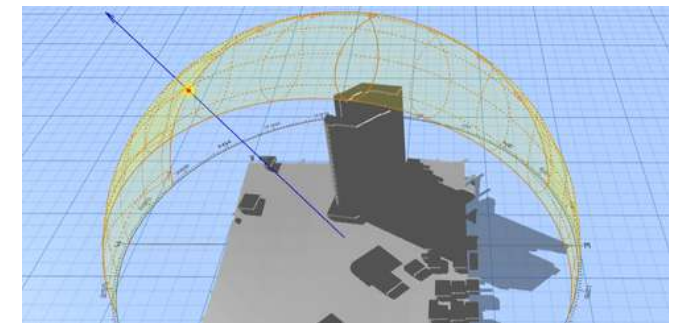
April, 16.00



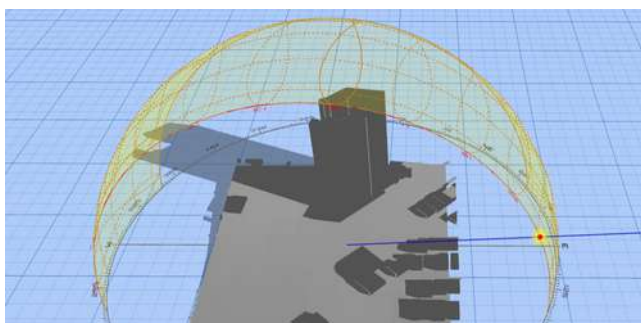
Juni, 08.00



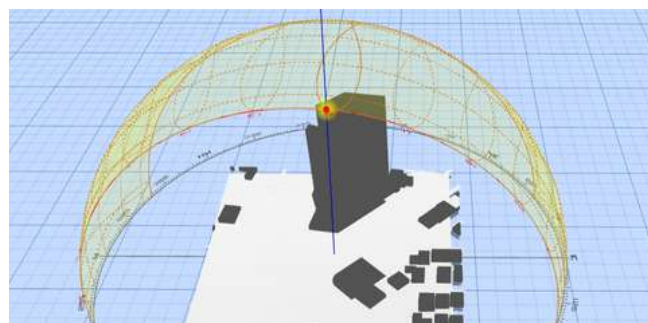
Juni, 12.00



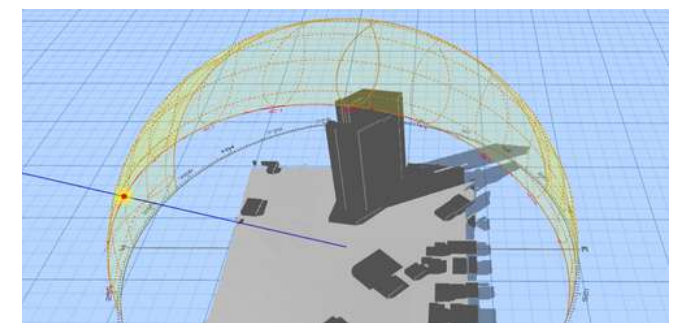
Juni, 16.00



Desember, 08.00



Desember, 12.00



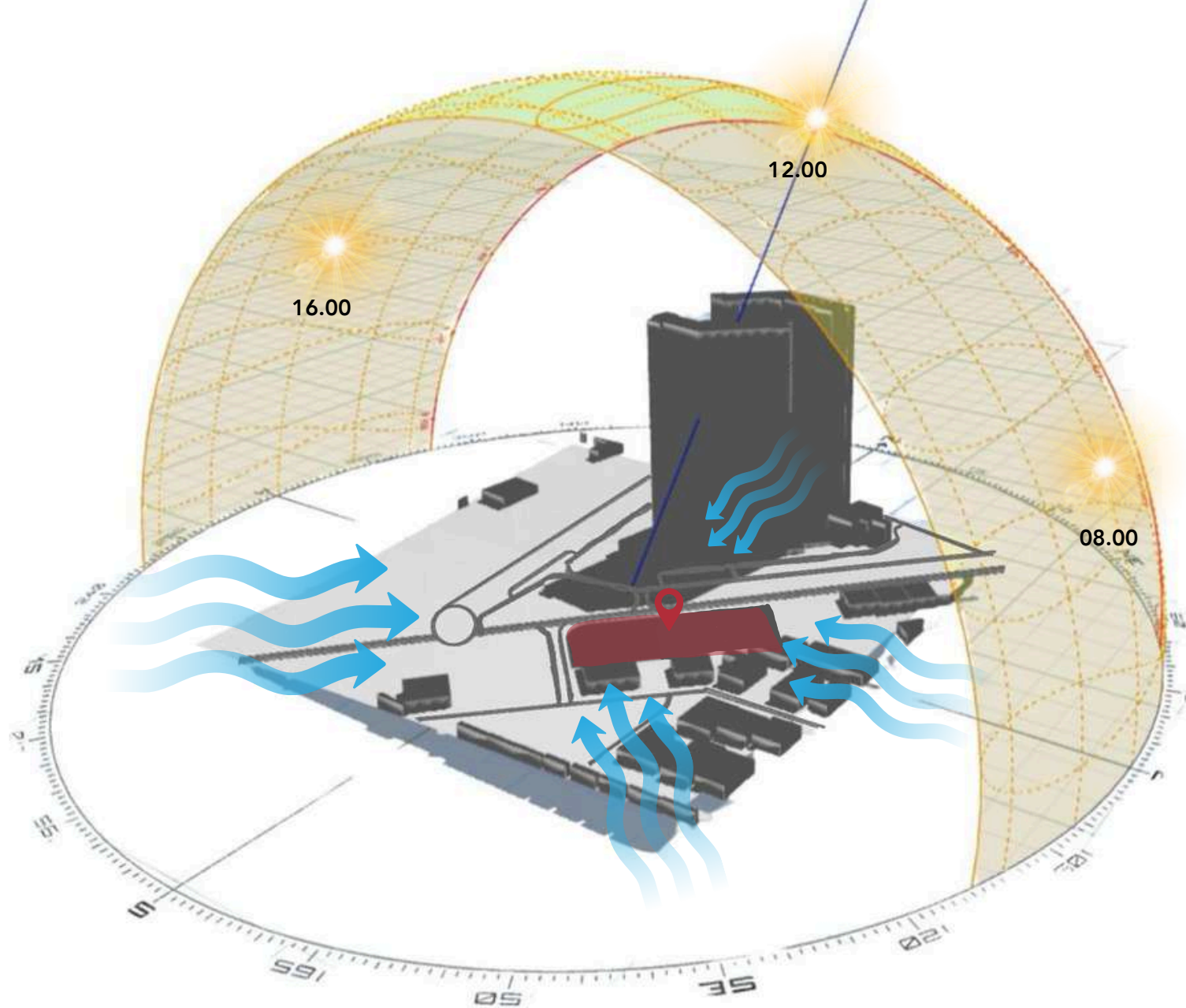
Desember, 16.00

Gambar 2.7: Data jalur orientasi matahari.
Sumber: *SunPath*, diakses 2025.

2.1. Kajian Konteks Site

2.1.6. Analisis Data Iklim

Bulan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Jumlah Hari Hujan	± 29	± 25	± 26	± 24	± 20	± 14	± 9	± 6	± 10	± 18	± 27	± 28
Curah Hujan	± 437.5	± 375	± 370	± 310	± 230	± 110	± 65	± 45	± 85	± 195	± 390	± 420



Gambar 2.8: Analisis Data Iklim Surabaya.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Angin dominan di Surabaya berasal dari arah timur, tenggara, dan barat daya, dengan kecepatan rata-rata berkisar antara 5–10 km/jam. Kecepatan angin maksimum tercatat mencapai 30-40 km/jam dari arah barat daya, sementara kecepatan angin terendah yaitu 2 km/jam dari arah utara dan barat laut.



2.1. Kajian Konteks Site

2.1.7. Data View & Vista



Gambar 2.9: Data View & Vista Tapak.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

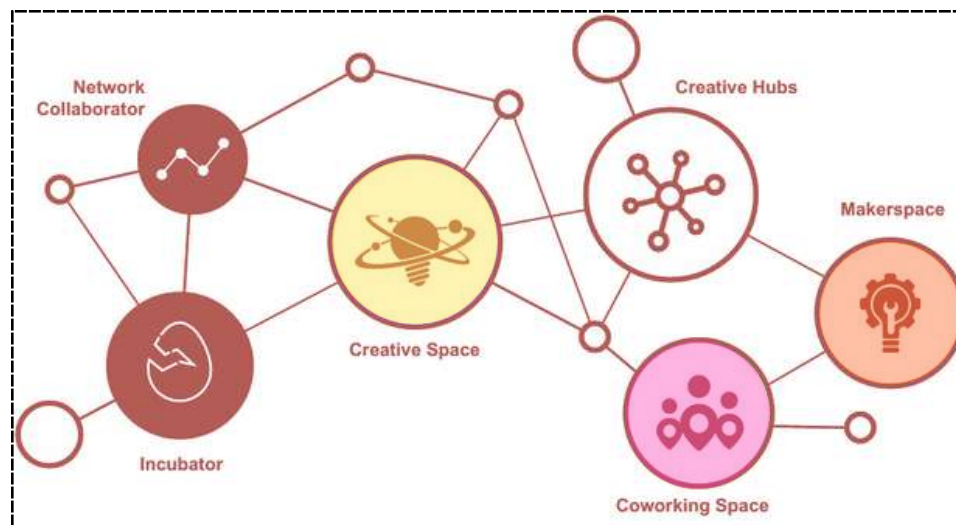
2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.1. Creative Hub sebagai Ruang Kolaborasi

Creative Hub merupakan bangunan yang mengakomodasi berbagai aktivitas kreatif dan kolaboratif (Tsaniyah & Zahrah, 2024). Bangunan ini dirancang untuk menyediakan ruang kerja, studio seni, ruang diskusi, dan fasilitas pendukung lainnya. Beberapa karakteristik utama Creative Hub meliputi:

- **Fleksibilitas Tata Ruang** – Dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti studio kreatif dan ruang acara (Merkel, 2019).
- **Dukungan Teknologi** – Dilengkapi dengan fasilitas digital (Spinuzzi, 2012).
- **Interaksi Sosial yang Tinggi** – Mendorong komunikasi dan kerja sama antara individu dan komunitas kreatif (Capdevila, 2019).

Poin-poin di atas menunjukkan bahwa Creative Hub berperan penting dalam ekosistem kreatif dengan menyediakan ruang yang mendukung inovasi, kolaborasi, dan pertumbuhan komunitas.



Gambar 2.10: Typology: identifying spaces in Indonesia.

Sumber: Buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* (2017).

Berdasarkan buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh British Council, terdapat tiga tipologi Creative Hub, yaitu:

1. **Creative Space** – Ruang untuk memproduksi, memamerkan, atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai komunitas.
2. **Coworking Space** – Ruang kerja yang mewadahi individu dan komunitas untuk berkolaborasi.
3. **Makerspace** – Mirip coworking space, tetapi dilengkapi alat khusus seperti printer 3D dan mesin pemotong, dengan area kerja lebih luas dan berfokus pada produksi barang.

Dilihat dari kajian tipologi di atas, coworking space dipilih sebagai fokus utama perancangan karena dapat mendukung kolaborasi lintas disiplin serta menyediakan lingkungan kerja yang fleksibel bagi komunitas kreatif.

2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.2. Co-Working Space

Co-working space bukan hanya tempat untuk bekerja dan berinteraksi sosial, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang kolaboratif dan mendukung berbagai aktivitas lainnya (Faisal, 2023).

Dirancang dengan prinsip fleksibilitas ruang dan kolaboratif, coworking space menyediakan fasilitas seperti:



Gambar 2.11: Ruang Co-Working Space.
Sumber: Archdaily.com (diedit oleh penulis, 2025).

Ruang ini digunakan oleh berbagai kalangan—pengusaha, freelancer, seniman, hingga mahasiswa—yang membutuhkan suasana kerja yang terbuka dan dinamis (Aulinnia & Subiyantoro, 2023).

Seiring pergeseran gaya kerja Gen Z dan milenial yang lebih fleksibel, coworking space semakin diminati karena menawarkan manfaat ekonomi, sosial, keberlanjutan, hingga psikologis (Nisrina & Handoyo, 2021).

Menurut Aulinnia & Subiyantoro (2023), pengguna di Coworking space ada 2, yaitu:



1 Pengguna Tetap
Tim pengelola operasional (direktur dan para manajer).



2 Pengguna Tidak Tetap
Individu atau kelompok (pelanggan dan komunitas kreatif lainnya).

2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.2.1. Ruang Kerja Bersama

Definisi gaya desain area kerja yang cocok untuk Gen Z adalah:



1 Industrial

Material mentah:

dinding beton, pipa terekspos, struktur baja nampak

Warna netral, palet gelap:

hitam, abu-abu, putih, dan coklat

Ruang terbuka, langit-langit tinggi:

kesan luas dan lapang

Pencahayaan kuat:

Lampu gantung, lampu spotlight



2 Minimalis

Material minimalis:

sederhana dan fungsional, seperti beton, kaca, kayu, dan logam

Warna netral:

putih, abu-abu, dan hitam

Ruang terbuka:

kesan luas dan lapang

Pencahayaan alami:

jendela besar dan bukaan yang strategis



3 Colorful

Palet warna cerah:

merah, kuning, hijau, biru, atau kombinasi warna yang kontras.

Pola dan tekstur:

garis-garis, motif abstrak, bunga, atau geometris

Elemen dekoratif:

tirai, sarung bantal, karpet, atau aksesoris lain yang berwarna-warni



4 Natural

Material alami:

kayu, batu, serat alami, dan bahan organik lainnya

Warna netral:

putih, abu-abu, krem, dan warna bumi (kesan tenang dan alami)

Taman dalam Ruangan:

meningkatkan kualitas udara dan menciptakan suasana segar.

Pencahayaan alami:

jendela besar, pintu kaca, dan penempatan lampu strategis



2.2.2.2. Ruang Pertemuan

Pencahayaan:

Lampu yang tidak neon (tidak mencolok)

Furnitur:

Kursi yang nyaman dengan desain ergonomis

Kebisingan:

dengan bahan penyerap suara seperti karpet, tirai, dan panel akustik.




2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.2.3. Area Santai dan Bermain

Pilihan warna serta nuansa turut menentukan bagaimana ruang santai dan bermain dapat mendukung aktivitas dan kenyamanan penggunanya.

Cerah & energik:

Kuning, merah, jingga, dan hijau terang. 


Hangat & homey

Merah, jingga, kuning (bersifat panas) 

Gelap & cozy

cokelat, biru tua, atau ungu, serta dipadukan dengan aksen warna terang seperti putih atau krem 

Natural & terbuka

beige, putih, dan abu-abu, serta warna-warna lembut seperti pink, peach, dan lavender. 

Pilihan elemen juga ditentukan:

Warna cerah & playful:

Kuning, Merah, Biru, Hijau, Pink, Ungu, Jingga



Dinding bisa digambar:

Sebagai pengembangan kreativitas sambil bermain




Pencahayaan warna-warni:

menggunakan warna primer (merah, biru, hijau) dalam sistem LED, bertujuan untuk peningkat mood, energi, dan fokus pengguna.



Makna warna menurut Sasongko et al. (2020):

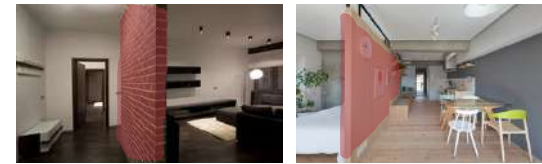
- | | |
|---|---|
|  Semangat & ceria |  Kuat, berani, tantangan |
|  Hangat & semangat |  Tenang, santai |
|  Romantis, kasih sayang, feminin |  Kaku, malas, kolot, pesimis |
|  Sejuk, tenang, refleksi, sensitif |  Suci, polos, damai, bersih |
|  Mewah, kekayaan, canggih |  Tegas, elegan |

2.2.2.4. Ruang Multifungsi

Jenis pembatas ruang yang dianggap Gen Z paling mendukung fleksibilitas penggunaan ruang.

Dinding permanen:

dinding bata, beton, kayu, partisi yang difungsikan sebagai rak/lemari.



Partisi geser/lipat:



- Geser: Panel-panel partisi terhubung dengan rel dan dapat digeser ke samping untuk membuka atau menutup ruangan.
- Lipat: Panel-panel dapat dilipat seperti lembaran dan ditumpuk untuk menghemat ruang saat tidak digunakan.

Tirai gantung atau pembatas visual ringan:

tirai gantung bisa dari kayu dan kain, menciptakan suasana formal ke suasana yang lebih santai.



Area terbuka tanpa sekat:

Konsep open space (menghilangkan sekat-sekat yang memisahkan ruangan, sehingga menciptakan ruang yang lebih besar dan terbuka.

Bentuk dan massa bangunan yang mendukung fleksibilitas ruang menurut Gen Z

Modular dan terbuka

Mudah diatur ulang, cocok untuk ruang multifungsi.

Bertingkat dengan zonasi terpisah

Memisahkan fungsi ruang secara vertikal untuk fleksibilitas dan privasi.

Bentuk bebas dengan banyak pocket spaces

Ruang kecil yang disisipkan di antara bangunan atau area sirkulasi, berfungsi sebagai tempat istirahat, berkumpul, atau interaksi singkat.

2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.2.5. Tampilan Co-Working Space

Tampilan bangunan co-working space dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa gaya desain, yaitu:

1 Modern futuristik



Garis-garis Lurus dan Bentuk Geometris:

garis-garis lurus, bentuk-bentuk geometris seperti kotak, segitiga, dan lingkaran untuk menciptakan tampilan yang tegas dan modern.



Material Licin dan Mengkilap:

kaca, baja, dan plastik yang licin dan mengkilap untuk memberikan kesan futuristik dan canggih.



Perpaduan Dua Warna yang Menghasilkan Kontras:

putih dan hitam, atau biru dan abu-abu, dapat menciptakan tampilan yang dinamis dan menarik.

2 Urban Industrial

Material Kasar dan Ekspos:

beton, bata ekspos, kayu kasar, logam, dan kaca tanpa disembunyikan, memberikan kesan "raw" atau "apa adanya".

Warna monokrom:

warna netral (hitam, putih, abu-abu),, warna bumi (cokelat dan hijau kusam).

Aksen Besi:

besi sebagai elemen dekoratif, seperti tiang, tangga, atau lampu gantung, menambah kesan industrial yang kuat.

Pencahayaan alami:

jendela besar tanpa tirai berat, menciptakan ruangan yang terang dan lapang.



3 Minimalis Natural

Bentuk:

Bentuk geometris sederhana seperti persegi panjang, kubus, atau silinder dengan garis lurus bersih menciptakan kesan minimalis dan modern.

Material alami:

Kayu, batu, rotan, dan bahan-bahan alami lainnya

Warna-warna netral:

putih, beige, krem, abu-abu muda, dan cokelat yang terinspirasi dari alam.

Penambahan elemen alam:

Tanaman indoor, dekorasi dari bahan alami, atau pemandangan alam yang dapat dilihat dari jendela.

Pencahayaan alami:

Jendela besar dan pemilihan warna terang



4 Ekspresif & eksperimental

Desain tidak terbatas pada aturan atau konvensi yang ada, dan desainer bebas untuk mengeksplorasi ide-ide baru.

Dekonstruktivisme:

Bentuk yang tidak teratur, tidak simetris, dan seringkali tidak stabil, dengan tujuan untuk mengganggu kejelasan visual dan menciptakan visual yang unik.

Warna dan tekstur yang berani:

Penggabungan warna-warna dan tekstur yang jarang ditemukan, misalnya Beton ekspos kasar disandingkan dengan vinyl glossy warna cerah (kontras antara kasar dan halus).

Pencahayaan alami:

jendela besar tanpa tirai berat, menciptakan ruangan yang terang dan lapang.



2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.2.6. Kapasitas Co-Working Space (Berdasarkan Lokasi, Luas, dan Peraturan Tapak)

REGULASI	KDB 50% = 2.286,35 m ²	Tipe Hak Tanah: Kosong Luas: 4.572,7 m² Sumber: https://bhumi.atrbpn.go.id
	KLB 8 = 36.581,6 m ²	
	KDH minimal 10% = 457,27 m ²	

Susun Kebutuhan Tapak

Total lahan: 4.572,7 m²

- Tapak bangunan: 2.000 m² (masih dalam KDB ✓)
- RTH: 457,27 m² (pas sesuai KDH ✓)
- Parkir: sisa = 4.572,7 – 2.000 – 457,27 = 2.115,43 m²

Hitung Kebutuhan Parkir

Mobil: 35 m²

Motor: 3 m²

Asumsi pembagian lahan

1.500 m² mobil = 1.500/35 = 43 mobil

615 m² motor = 615/3 = 205 motor

Hitung Total GFA realistis

Sekarang kita bangun gedung 3 lantai:

- Tapak bangunan = 2.000 m²
- 3 lantai × 2.000 = 6.000 m² total GFA (KLB 36.581,6 ✓)

Hitung Luas Coworking

Asumsikan 75% dari total GFA adalah area coworking + meeting + sirkulasi:

- 75% × 6.000 = 4.500 m² untuk coworking

Hitung Kapasitas

Standar internasional umum (WeWork, Regus, dsb) kebutuhan ruang per orang di coworking space yaitu 8 m²/orang.

4.500/8 = 562,5 orang

Kapasitas 500 - 600 orang

FUNCTIONAL					
NO	NAMA RUANG	BESARAN RUANG			BESARAN RUANG (m2)
		KAPASITAS (orang)	JUMLAH ORANG	SATUAN LUAS (m2)	
1	RUANG KERJA BERSAMA (DESK SPACE)	300	1	4,46	1.338
2	RUANG MULTIFUNGSI	100	1	4,46	446
3	RUANG PERTEMUAN	15	1	2	30
4	RUANG SANTAI DAN BERMAIN	100	1	4,46	446
5	PANTRY	4	1	1,5	6
6	RUANG KEPALA (CEO)	1	1	25	25
7	RUANG MANAGER	1	1	20	20
8	RUANG STAFF	4	1	4,46	17,84
JUMLAH					2.328,84
SIRKULASI				30%	698,652
JUMLAH TOTAL + SIRKULASI 30%					3.027,492

Tabel 2.1: Tabel Besaran Ruang.
Sumber: Penulis, 2025.

2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.2.6. Kapasitas Co-Working Space (Berdasarkan Data Mapping Coworking Space di Surabaya)



Gambar 2.12: Mapping Co-Working Space di Surabaya.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Berdasarkan data yang telah dikaji, coworking space di Surabaya umumnya memiliki kapasitas antara 30 hingga 120 orang. Sementara itu, analisis konteks menunjukkan bahwa tapak dikelilingi oleh beberapa SMA dan satu universitas yang menjadi target utama pengguna ruang. Dengan mempertimbangkan potensi pengguna dan lokasi yang strategis, kapasitas coworking space ini dirancang lebih besar dari rata-rata, yakni sekitar 500 orang. Angka tersebut dinilai relevan dengan karakteristik lokal serta kebutuhan generasi Z sebagai pengguna dominan di wilayah ini.



2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.3. Fleksibilitas Ruang

Fleksibilitas ruang adalah kemampuan suatu ruang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai kebutuhan dan perubahan fungsi tanpa mengganggu operasional utamanya. Dalam arsitektur, hal ini mencakup keluwesan tata letak, kemudahan modifikasi, serta adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan gaya hidup (Djuwanda et al., 2019).

Pada perancangan coworking space, fleksibilitas diwujudkan melalui beberapa strategi:

1 **Fleksibilitas Tata Letak**
meja kerja dan pembatas ruang dapat diubah sesuai jumlah pengguna dan jenis aktivitas.

2 **Penggunaan Sekat Modular**
dapat dipasang dan dilepas sesuai kebutuhan, memungkinkan ruang untuk berubah dari area terbuka menjadi ruangan lebih privat.



3 **Ventilasi & Pencahayaan Adaptif**
Vertical Louver Window, merupakan jendela dengan bilah vertikal (kaca, metal, atau kayu) yang bisa diatur sudut bukaan atau arah putarnya untuk:

- Mengatur cahaya masuk
- Mengontrol privasi
- Mengarahkan sirkulasi udara

bisa dijadikan transisi ruang indoor-semi outdoor, atau jendela privasi di ruang rapat.



Penerapan fleksibilitas ruang dalam coworking space mendorong efisiensi penggunaan ruang, karena dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pengguna.

2.2.4. Ruang Kolaborasi Sosial

Kolaborasi sosial merupakan bentuk interaksi antara individu maupun kelompok dalam suatu ruang untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks desain ruang, kolaborasi tidak hanya berarti berbagi tempat, tetapi juga menciptakan hubungan yang saling mendukung dan memperkuat keterlibatan antar pengguna.

Ruang kolaboratif memiliki peran penting dalam tiga aspek utama:

1. Meningkatkan Produktivitas

- Sirkulasi bebas-mengalir untuk pergerakan yang efisien
- Penggunaan ruang terbuka dan semi-terbuka
- Tersedianya area relaksasi seperti bean bag, sofa, dan permainan ringan (misalnya boardgame atau pingpong) untuk menjaga keseimbangan antara kerja dan istirahat.

2. Menghasilkan Ide Kolektif

- Disediakan ruang interaksi dan shared table yang memungkinkan kerja bersama baik individu maupun kelompok.
- Kehadiran ruang meeting dan consensus space sebagai ruang netral untuk diskusi lintas latar belakang, mendorong terciptanya ide-ide kolaboratif.

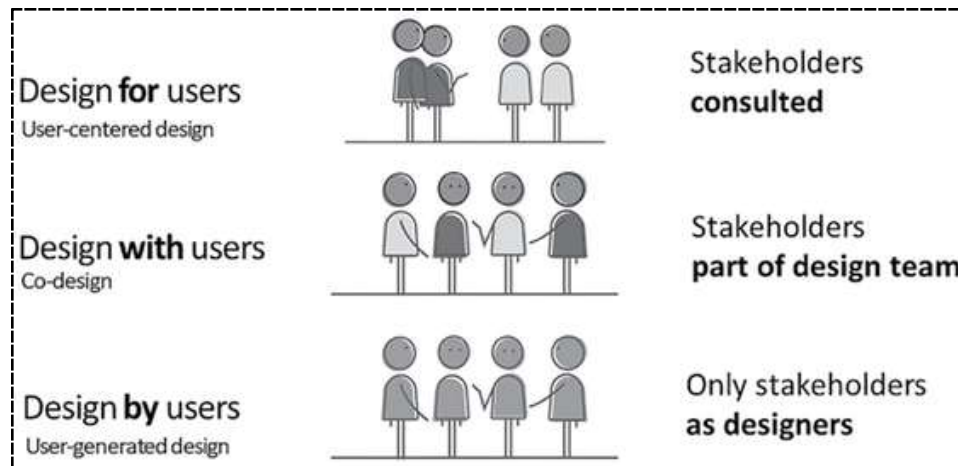
3. Meningkatkan Keterlibatan Sosial

- Area komunal yang dirancang sebagai ruang publik untuk mendorong interaksi sosial.
- Desain open layout dengan transparansi visual antar ruang guna mempermudah komunikasi dan kerja sama antar pengguna.

Konsep kolaborasi ini diterjemahkan ke dalam desain arsitektur melalui pengaturan zonasi ruang, perencanaan sirkulasi yang cair, serta pemilihan elemen-elemen interior yang mendukung interaksi dan partisipasi aktif.

2.2. Kajian Tema Perancangan

2.2.5. Metode *Participatory Design*

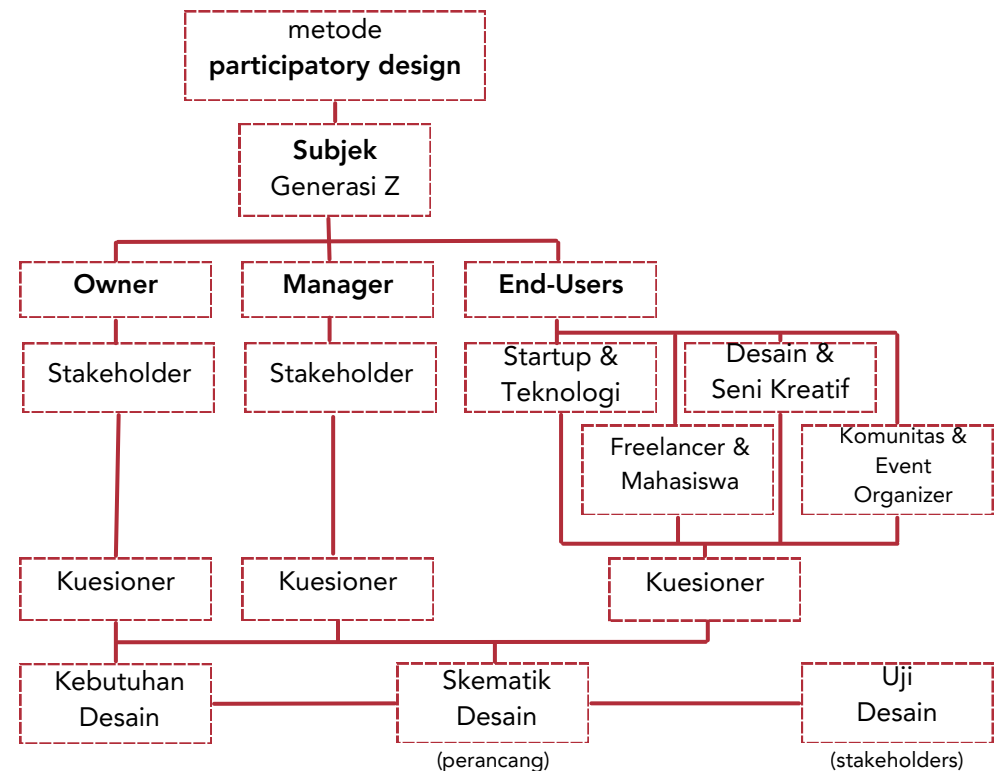


Gambar 2.13: The participatory design spectrum: design for, with, and by.
Sumber: Benhayoune & Vogel, 2021.

Menurut Vogel (2021), partisipasi dalam desain dikategorikan ke dalam tiga jenis:

- **Desain untuk Pengguna (For Users):**
 - Perancang mempertimbangkan kebutuhan pengguna.
 - Pengguna dilibatkan dalam konsultasi, tetapi tidak secara aktif dalam proses perancangan.
- **Desain dengan Pengguna (With Users):**
 - Proses perancangan dilakukan secara kolaboratif antara perancang dan pengguna.
 - Pengguna berpartisipasi dalam berbagai tahap untuk menemukan solusi bersama.
- **Desain oleh Pengguna (By Users):**
 - Pengguna diberikan pemahaman dasar, akses, dan sumber daya untuk merancang solusi sendiri.
 - Perancang berperan sebagai fasilitator, sementara pengguna memiliki kendali utama dalam proses desain.

Tahapan *Participatory Design* (For Users)



Batas Partisipasi: tahap kebutuhan ruang, (eksplorasi tata ruang, tata massa, dan finalisasi desain dilakukan oleh tim perancang).

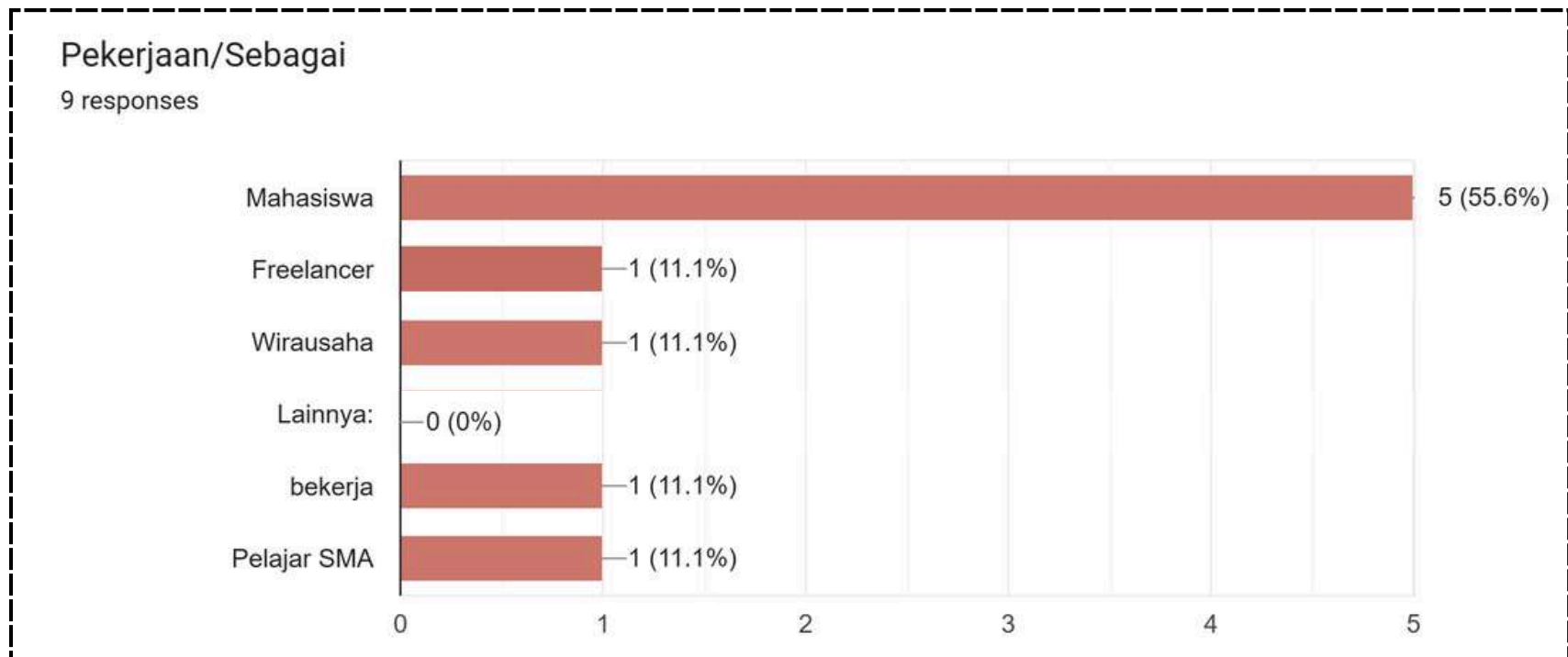
Dalam metode ini, akan dilakukan dua tahap penyebaran kuisisioner:

- 1 Kuisisioner 1**
Kebutuhan Ruang
hasil kuisisioner digunakan untuk menyusun zoning dan hubungan antar ruang
- 2 Kuisisioner 2**
Preferensi Arsitektural
hasil digunakan untuk eksplorasi bentuk dan suasana ruang sesuai karakter Gen Z

Metode ini digunakan untuk menemukan 'ruang Gen Z' yang sesungguhnya—ruang yang benar-benar mencerminkan kebutuhan, gaya hidup, dan cara mereka berinteraksi.

2.3. Kajian Perilaku Pengguna

2.3.1. Profil Pengguna



Gambar 2.14: Diagram Profil Pengguna Berdasarkan Hasil Kuisisioner Penulis.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Data di atas merupakan hasil kuisisioner yang diberikan kepada 10 orang Gen Z yang tinggal dan beraktivitas di sekitar tapak, dengan latar belakang yang beragam.

- 5 Mahasiswa, diantaranya adalah:
 - Mahasiswa Seni Kreatif (2)
 - Komunitas & Organisasi Mahasiswa (3)
- Freelancer: Content Creator

- Wirausaha (Individu Kreatif: Fotografer)
- Bekerja: Pekerja kantor
- Pelajar SMA

2.3. Kajian Perilaku Pengguna

2.3.2. Perilaku dan Kebutuhan Ruang Pengguna

PELAKU	AKTIVITAS	POLA INTERAKSI	KEBUTUHAN EMOSIONAL	KEBUTUHAN RUANG	PENGELOMPOKAN RUANG	SIFAT RUANG
PELAJAR	PARKIR	INDIVIDU & KELOMPOK	KEBERSAMAAN, KEBEBASAN EKSPLOKASI	ENTRANCE GATE	ENTRANCE GATE	PUBLIK
	DATANG MASUK	INDIVIDU & KELOMPOK		ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	MENGERJAKAN TUGAS	INDIVIDU & KELOMPOK		RUANG BEKERJA	RUANG KERJA BERSAMA	PUBLIK
	NONGKRONG	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI	AREA SANTAI DAN BERMAIN	PUBLIK
	BERSANTAI	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI		
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA MAKAN	RUANG MULTIFUNGSI (FLEKSIBEL)	PUBLIK
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
	PULANG	INDIVIDU		EXIT GATE	EXIT GATE	PUBLIK



PELAJAR SENI KREATIF	PARKIR	INDIVIDU & KELOMPOK	EKSPRESI DIRI, INSPIRASI VISUAL, KEBEBASAN EKSPLORASI DAN BERKARYA	ENTRANCE GATE	ENTRANCE GATE	PUBLIK	
	DATANG MASUK	INDIVIDU & KELOMPOK		ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK	
	MENGGAMBAR, MELUKIS, MENUGAS DENGAN LAPTOP	INDIVIDU & KELOMPOK		RUANG BEKERJA (DENGAN MEJA BESAR UNTUK MENGGAMBAR), RUANG FLEKSIBEL, PENUH WARNA, ADA VISUAL ALAM	RUANG MULTIFUNGSI (FLEKSIBEL)		PUBLIK
	BERSANTAI	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI	AREA SANTAI DAN BERMAIN		PUBLIK
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA MAKAN	RUANG MULTIFUNGSI		PUBLIK
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA		SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET		SERVIS
	PULANG	INDIVIDU		EXIT GATE	EXIT GATE		PUBLIK
KOMUNITAS & ORGANISASI	PARKIR	INDIVIDU & KELOMPOK	KEBERSAMAAN, PRIVASI	ENTRANCE GATE	ENTRANCE GATE	PUBLIK	
	DATANG MASUK	INDIVIDU & KELOMPOK		ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK	
	BERKUMPUL DAN BERDISKUSI	KELOMPOK		RUANG PERTEMUAN, RUANG MULTIFUNGSI	RUANG PERTEMUAN		SEMI PRIVAT
	BERSANTAI	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI	AREA SANTAI DAN BERMAIN		PUBLIK
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA MAKAN	RUANG MULTIFUNGSI		PUBLIK
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA		SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET		SERVIS
	PULANG	INDIVIDU		EXIT GATE	EXIT GATE		PUBLIK

FREELAN CER: CONTENT CREATOR	PARKIR	INDIVIDU & KELOMPOK	EKSPRESI DIRI, INSPIRASI VISUAL, KEBEBASAN EKSPLORASI DAN BERKARYA	ENTRANCE GATE	ENTRANCE GATE	PUBLIK
	DATANG MASUK	INDIVIDU & KELOMPOK		ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	MEMFOTO DAN VIDEO, MENGEDIT DENGAN LAPTOP	INDIVIDU & KELOMPOK		RUANG BEKERJA, RUANG INSPIRATIF (ADA UNSUR ALAM)	RUANG MULTIFUNGSI (FLEKSIBEL)	PUBLIK
	BERSANTAI	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI	AREA SANTAI DAN BERMAIN	PUBLIK
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA MAKAN	RUANG MULTIFUNGSI	PUBLIK
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
	PULANG	INDIVIDU		EXIT GATE	EXIT GATE	PUBLIK
WIRAUSA HA (INDIVIDU KREATIF: FOTOGRA FER)	PARKIR	INDIVIDU & KELOMPOK	FOKUS, KETENANGAN, KEJELASAN PIKIRAN	ENTRANCE GATE	ENTRANCE GATE	PUBLIK
	DATANG MASUK	INDIVIDU & KELOMPOK		ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	MENGGAMBAR, MELUKIS, MENUGAS DENGAN LAPTOP	INDIVIDU & KELOMPOK		RUANG BEKERJA (DENGAN MEJA BESAR UNTUK MENGGAMBAR), RUANG FLEKSIBEL, PENUH WARNA, ADA VISUAL ALAM	RUANG MULTIFUNGSI (FLEKSIBEL)	PUBLIK
	BERSANTAI	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI	AREA SANTAI DAN BERMAIN	PUBLIK
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA MAKAN	RUANG MULTIFUNGSI	PUBLIK
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
	PULANG	INDIVIDU		EXIT GATE	EXIT GATE	PUBLIK



PEKERJA KANTOR	PARKIR	INDIVIDU & KELOMPOK	PRODUKTIVITAS, STABILITAS, EFISIENSI KERJA	ENTRANCE GATE	ENTRANCE GATE	PUBLIK
	DATANG MASUK	INDIVIDU & KELOMPOK		ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	MENGERJAKAN PEKERJAAN KANTOR DENGAN LAPTOP	INDIVIDU & KELOMPOK		RUANG BEKERJA	RUANG KERJA BERSAMA	PUBLIK
	NONGKRONG	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI	AREA SANTAI DAN BERMAIN	PUBLIK
	BERSANTAI	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA BERSANTAI		
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU & KELOMPOK		AREA MAKAN	RUANG MULTIFUNGSI	PUBLIK
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
	PULANG	INDIVIDU		EXIT GATE	EXIT GATE	PUBLIK
KEPALA CREATIVE HUB	DATANG & PERGI	INDIVIDU	FOKUS	ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	RAPAT DENGAN STAFF	KELOMPOK		RUANG PERTEMUAN	RUANG PERTEMUAN	SEMI PRIVAT
	BERSANTAI DAN ISTIRAHAT	INDIVIDU		RUANG KEPALA	RUANG KEPALA	PRIVAT
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU		AREA MAKAN		
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
MANAGER & STAFF	DATANG & PERGI	INDIVIDU	FOKUS	ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	RAPAT DENGAN KEPALA	KELOMPOK		RUANG PERTEMUAN	RUANG PERTEMUAN	SEMI PRIVAT
	BERSANTAI DAN ISTIRAHAT	KELOMPOK		RUANG MANAGER	RUANG MANAGER	PRIVAT
	MAKAN & MINUM	KELOMPOK		AREA MAKAN		
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS

PENJAGA STAND MAKANAN	DATANG & PERGI	INDIVIDU	RAMAI	ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	MENJAGA STAND	INDIVIDU		PANTRY	RUANG PERTEMUAN	SEMI PRIVAT
	BERSANTAI DAN ISTIRAHAT	INDIVIDU		PANTRY	PANTRY	PUBLIK
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU		AREA MAKAN		
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
STAFF KEBERSIHAN	DATANG & PERGI	INDIVIDU	BERSIH	ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	BEKERJA	INDIVIDU		RUANG JANITOR	RUANG JANITOR	PRIVAT
	BERSANTAI DAN ISTIRAHAT	INDIVIDU		RUANG STAFF	RUANG STAFF	PRIVAT
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU		AREA MAKAN		
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS
STAFF KEAMANAAN	DATANG & PERGI	INDIVIDU	FOKUS	ENTRANCE	ENTRANCE	PUBLIK
	BERJAGA	INDIVIDU		SECURITY POS, RUANG CCTV KONTROL	RUANG KEAMANAN	PRIVAT
	BERSANTAI DAN ISTIRAHAT	INDIVIDU		RUANG STAFF	RUANG STAFF	PRIVAT
	MAKAN & MINUM	INDIVIDU		AREA MAKAN		
	SHALAT	INDIVIDU		MUSHOLA	MUSHOLA	SEMI PRIVAT
	BAB/BAK	INDIVIDU		TOILET	TOILET	SERVIS

Tabel 2.2: Tabel Kebutuhan Ruang.
Sumber: Penulis, 2025.



2.3. Kajian Perilaku Pengguna

2.3.3. Pengelompokan Ruang Berdasarkan Perilaku

PUBLIK	SEMI PRIVAT	PRIVAT	SERVIS
RUANG KERJA BERSAMA	RUANG PERTEMUAN	RUANG KEPALA	TOILET
AREA SANTAI DAN BERMAIN	MUSHOLA	RUANG MANAGER	RUANG KONTROL
RUANG MULTIFUNGSI		RUANG STAFF	GENSET
PANTRY		RUANG JANITOR	
		RUANG KEAMANAN	

Tabel 2.3: Tabel Pengelompokan Ruang.
Sumber: Penulis, 2025.

2.4. Kajian Kebutuhan Ruang

2.4.1. Preferensi Ruang Berdasarkan Hasil Kuisisioner Kepada End-Users

PARAMETER	RUANG	INDIKATOR	PERSENTASE	STANDAR & GAMBAR	HASIL EKSPLORASI	HASIL DESAIN	
FLEKSIBILITAS RUANG	Ruang Multifungsi	Jenis Pembatas Ruang	Dinding Permanen				TATA RUANG
			Partisi Geser / Lipat				
			Tirai gantung / pembatas visual ringan				
			Area terbuka tanpa sekat				
		Bentuk dan Massa Bangunan	Modular dan terbuka				TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN
			Bertingkat dengan zonasi terpisah				
			Bentuk bebas				
		Koneksi Visual dengan Ruang Lain	Terbuka				TATA RUANG, TATA MASSA
			Semi-transparan				
			Tertutup				
		Tampilan Bangunan	Modern Futuristik				BENTUK BANGUNAN
			Urban industrial				
			Minimalis natural				
			Ekspresif & eksperimental				

Kolaborasi Sosial	Ruang Kerja Bersama	Gaya Meja Kerja Bersama	Meja panjang komunal	<p>Gaya Meja Kerja Bersama</p> <p>Meja panjang komunal Meja kecil berkelompok Meja individual Gaya meja kerja bersama seperti apa yang kamu sukai?</p>	<p>3 m² 6 orang 240 x 120 cm</p>	<p>2,4m 8,6 m² 3,6m</p> <p>2m 3,6 m² 1,8m</p> <p>1,2m 1,4 m² 1,2m</p>	TATA RUANG
			Meja kecil berkelompok		<p>1,4 m² 2-4 orang 180 x 80 cm</p>		
			Meja individual		<p>0,7 m² 1 orang 120 x 60 cm</p>		
		Bentuk Meja Kerja	Kotak (Geometris)	<p>Bentuk Meja Kerja</p> <p>Kombinasi keduanya Sudut lengkung (organik) Kotak (geometris) Bentuk meja kerja seperti apa yang paling sesuai dengan karaktermu?</p>		TATA RUANG	
			Sudut lengkung (organik)				
			Kombinasi keduanya				
		Letak Meja Kerja	Terpusat di tengah ruang	<p>Letak Meja Kerja</p> <p>Terpusat di tengah ruang Menyebarkan di sudut-sudut ruang Dekat jendela atau view luar Dimana posisi ideal meja kerja dalam tata ruang coworking menurut kamu?</p>		TATA RUANG	
			Menyebarkan di sudut-sudut ruang				
			Dekat jendela atau view luar				
			Di area terbuka semi-outdoor				
		Gaya Desain Ruang Kerja	Industrial	<p>Gaya Desain Ruang Kerja</p> <p>Industrial Minimalis Natural Colorful</p>		<p>Beton ekspos</p> <p>Bukaan besar (tegas)</p> <p>Desain memadukan karakter modern dan prinsip minimalisme, diwujudkan melalui tampilan bersih dan fungsional seperti bukaan besar, garis tegas, warna netral, serta material ekspos seperti beton, kaca, dan logam.</p>	TATA RUANG
			Minimalis				
			Colorful				
			Natural				

Kolaborasi Sosial	Area Santai dan Bermain	Warna atau Nuansa	Cerah dan energik				TATA RUANG
			Hangat dan homey				
			Gelap dan cozy				
			Natural dan terbuka				
		Letak Area Santai dan Bermain	Di tengah ruang (mudah diakses semua)				TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN
			Di pinggir dengan view luar				
			Terintegrasi dengan pantry/kafe				
			Di rooftop atau balkon				
		Tempat Duduk	Sofa				TATA RUANG
			Beanbag				
			Karpel lesehan				
			Hammock / ayunan indoor				
		Bentuk Ruang Area Santai	Kotak dan simpel				BENTUK BANGUNAN
			Dinamis dengan sudut-sudut lengkung				
			Bebas dan Playful				
		Aktivitas di Area Santai	Konsol Game / VR				TATA RUANG
Aktivitas eksploratif kreatif (lego, art wall)							
Chill zone dengan musik dan beanbag							
Board game							
Pingpong / billiard							

Tabel 2.4: Tabel Preferensi Ruang dari End-Users.
Sumber: Penulis, 2025.

2.4. Kajian Kebutuhan Ruang

2.4.2. Tabel Besaran Ruang

ENTRANCE					
NO	NAMA RUANG	BESARAN RUANG			BESARAN RUANG (m2)
		KAPASITAS (orang)	JUMLAH RUANG	SATUAN LUAS (m2)	
1	SECURITY	2	1	1,2	2,4
JUMLAH					2,4
				SIRKULASI	50%
					1,2
JUMLAH TOTAL + SIRKULASI 50%					3,6

FUNCTIONAL					
NO	NAMA RUANG	BESARAN RUANG			BESARAN RUANG (m2)
		KAPASITAS (orang)	JUMLAH ORANG	SATUAN LUAS (m2)	
1	RUANG KERJA BERSAMA (DESK SPACE)	300	1	4,46	1.338
2	RUANG MULTIFUNGSI	100	1	4,46	446
3	RUANG PERTEMUAN	15	1	2	30
4	RUANG SANTAI DAN BERMAIN	100	1	4,46	446
5	PANTRY	4	1	1,5	6
6	RUANG KEPALA (CEO)	1	1	25	25
7	RUANG MANAGER	1	1	20	20
8	RUANG STAFF	4	1	4,46	17,84
JUMLAH					2.328,84
				SIRKULASI	30%
					698,652
JUMLAH TOTAL + SIRKULASI 30%					3.027,492


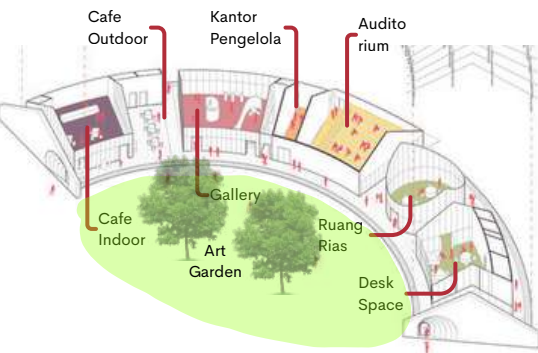




MANAGEMENT & SUPPORT					
NO	NAMA RUANG	BESARAN RUANG			BESARAN RUANG (m2)
		KAPASITAS (orang)	JUMLAH RUANG	SATUAN LUAS (m2)	
1	GUDANG	2	1	1,2	2,4
2	TOILET PRIA	3	3	1 / urinoir 3 / WC 1.5 / wastafel	49,5
3	TOILET WANITA	3	3	3 / WC 1.5 / wastafel	40,5
4	TOILET DIFABEL	1	1	3,75 / bilik	3,75
5	MUSHOLA	20	1	1,2	24
6	JANITOR	2	1	1,2	2,4
7	RUANG KEAMANAN (cctv control)	2	1	1,2	2,4
8	RUANG UTILITAS	2	1	1,2	2,4
JUMLAH					127,35
				SIRKULASI	30%
JUMLAH TOTAL + SIRKULASI 50%					165,555
TOTAL AREA					3.196,647



Tabel 2.5: Tabel Besaran Ruang.
Sumber: Penulis, 2025.



2.5. Kajian Preseden Perancangan

2.5.1. Studi Preseden Creative Hub

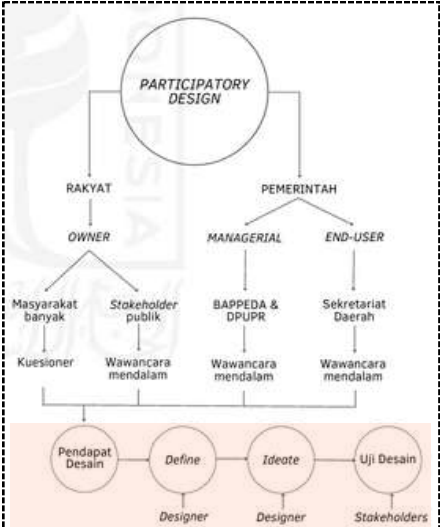
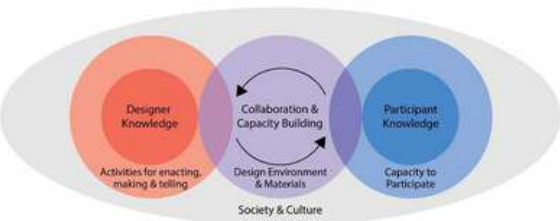
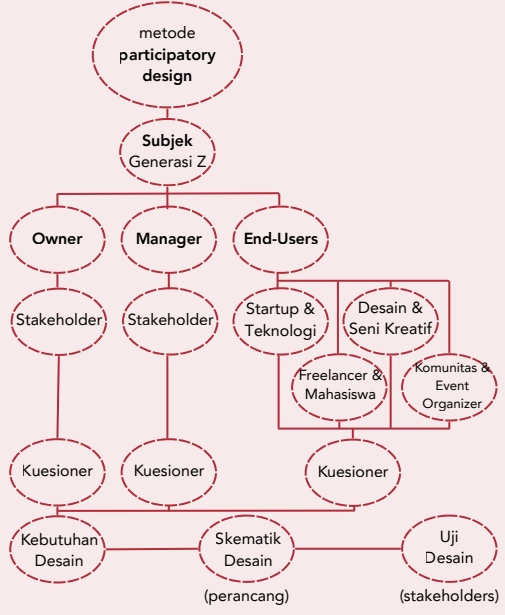
NO	Preseden	Tata Ruang	Tata Massa	Bentuk Bangunan
1	<p>Bogor Creative Hub</p> <p>sumber: www.l-a-b.id</p>	 <p>terbuka, akses dari semua arah, ruang menyatu dengan area luar ruangan.</p>	 <p>Tata massa berbentuk C diatur menghadap pohon eksisting yang besar (mempertahankan eksisting), menyatukan ruang-ruang dalam satu atap lengkung.</p>	 <p>keseimbangan antara ruang tertutup dan terbuka, teras mengelilingi bangunan (fleksibel untuk aktivitas sosial dan interaksi), desain menyatukan berbagai fungsi (edukasi, rekreasi, pertunjukan)</p>
2	<p>Golkar Jakarta Office</p> <p>sumber: Archdaily.com</p>	 <p>Konsep ruang "terbuka dan fleksibel"</p> <ul style="list-style-type: none"> Lantai 1: Publik dan Komersial <ul style="list-style-type: none"> taman, masjid, amphitheater, perpustakaan, komersial Lantai 2 & 3: Kantor & Kolaborasi <ul style="list-style-type: none"> ruang fleksibel, dinding transparan 	 <ul style="list-style-type: none"> Fasad transparan untuk konsep "terbuka" 75% keseluruhan massa bersifat terbuka untuk meningkatkan ventilasi alami dan penghematan energi (meminimalisir guna AC) Taman & ruang publik di wajah bangunan, menciptakan ruang interaksi bagi masyarakat 	 <ul style="list-style-type: none"> Kaca besar mewujudkan "transparansi & keterbukaan" Konsep tanpa pagar (menghilangkan batas eksklusivitas dan meningkatkan interaksi) Amphitheater & taman utama sebagai pusat aktivitas komunitas

NO	Preseden	Tata Ruang	Tata Massa	Bentuk Bangunan
3	<p>GIK UGM Super Creative Hub</p> <p>sumber: gik.ugm.ac.id</p>	<p>Pengelompokan ruang (Gelanggang Inovasi & Kreativitas Universitas Gadjah Mada)</p> <p>Area Publik & Ruang Komunitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lounge & Exhibition Areas • Grand Auditorium & Grand Amphitheater • Joglo / Gelanggang sebagai ruang seni & budaya <p>Pusat Bisnis & Kuliner</p> <ul style="list-style-type: none"> • 22 Shop & Retail Units • 10 Cafes & Restaurants <p>Fasilitas Akademik & Profesional</p> <ul style="list-style-type: none"> • 22 Modern Classrooms • 23 Office Lot • UGM Shops & Libraries <p>Fasilitas Pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Galleries • 2.2 Ha Botanical Rooftop Garden <p>Pengelompokan area publik, pusat bisnis & kuliner, fasilitas akademik & profesional, serta fasilitas pendukung secara terstruktur.</p>	 <p>terdiri dari delapan struktur bertingkat dengan fungsi yang jelas dan terintegrasi, mulai dari area komersial, pendidikan, hingga fasilitas pendukung. Pengelompokan ini memungkinkan setiap massa berkontribusi secara efektif terhadap ekosistem creative hub, menciptakan alur sirkulasi yang efisien serta pengalaman ruang yang dinamis.</p>	 <p>Bangunan dirancang terpisah namun tetap terhubung melalui roof garden, menciptakan keselarasan antara arsitektur dan lingkungan sekitarnya. Desain parametric architecture yang modern menjadikan tampilan bangunan lebih futuristik dan sesuai dengan karakter serta preferensi Generasi Z.</p>
	<p>Implementasi dalam desain perancangan</p> <p>sumber: Penulis, 2025.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelompokan ruang disusun secara terstruktur dan sesuai fungsi, berdasarkan hasil konsultasi dengan pengguna. • Terbuka dan Fleksibel • Ruang-ruang yang memiliki keterkaitan ditempatkan berdekatan untuk meningkatkan efisiensi dan memudahkan interaksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pola massa bangunan terbentuk berdasarkan tata ruang dan memastikan alur sirkulasi yang efisien • Taman dan ruang publik di wajah bangunan, menciptakan ruang interaksi • Massa bangunan dirancang agar terintegrasi secara fungsional, memudahkan aksesibilitas dan konektivitas antar ruang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan dengan konteks lingkungan sekitar, menciptakan keseimbangan antara ruang tertutup dan terbuka. • Dirancang fleksibel untuk mendukung aktivitas sosial dan interaksi, dengan konektivitas antar massa yang memperkuat konsep kolaborasi. • Konsep tanpa pagar (menghilangkan batas eksklusivitas dan meningkatkan interaksi)

Tabel 2.6: Studi Preseden Creative Hub.
Sumber: Penulis, 2025.

2.5. Kajian Preseden Perancangan

2.5.2. Studi Metode Participatory Design

NO	Preseden	Participatory Design
1	<p>Balai Gathuk: Perancangan Balai Kota Magelang dengan Pendekatan <i>Participatory Design</i> sebagai Bentuk Demokratisasi Arsitektur</p> <p>sumber: Hadi, 2023.</p>	 <p>The flowchart shows 'PARTICIPATORY DESIGN' at the top, branching into 'RAKYAT' (OWNER) and 'PEMERINTAH' (MANAGERIAL and END-USER). 'RAKYAT' leads to 'Masyarakat banyak' (Kuesioner) and 'Stakeholder publik' (Wawancara mendalam). 'PEMERINTAH' leads to 'BAPPEDA & DPUPR' (Wawancara mendalam) and 'Sekretariat Daerah' (Wawancara mendalam). The process flows through 'Pendapat Desain' (Designer), 'Define' (Designer), 'Ideate' (Designer), and 'Uji Desain' (Stakeholders).</p> <p>Sumber: Hadi, 2023</p> <p>Batasan pada desain untuk pengguna (for users):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para stakeholders dilibatkan untuk menemukan problematika mereka (emphatize) 2. perancang mengolah untuk menemukan solusi (define) dalam bentuk rancangan (ideation) 3. Dikonsultasikan kepada para pengguna tersebut.
2	<p>Participatory Design sebagai Pendekatan dalam Perancangan Pondok Tahfidz Qur'an Ujung Lare Parepare</p> <p>sumber: Rahmani et al., 2023</p>	 <p>The Venn diagram shows three overlapping circles: 'Designer Knowledge' (Activities for enacting, making & telling), 'Participant Knowledge' (Capacity to Participate), and 'Collaboration & Capacity Building' (Design Environment & Materials, Society & Culture).</p> <p>Sumber: Rahmani et al., 2023</p> <p>Pendekatan partisipatif dalam proyek Pondok Tahfidz Qur'an termasuk dalam kategori "Desain untuk Pengguna" (For Users), karena perancang mempertimbangkan kebutuhan masyarakat melalui diskusi dan masukan, tetapi masyarakat tidak secara aktif terlibat dalam proses perancangan utama.</p>
	<p>Implementasi dalam desain perancangan</p> <p>sumber: Penulis, 2025.</p>	 <p>The flowchart shows 'metode participatory design' leading to 'Subjek Generasi Z', which branches into 'Owner', 'Manager', and 'End-Users'. 'Owner' leads to 'Stakeholder' (Kuesioner) and 'Kebutuhan Desain'. 'Manager' leads to 'Stakeholder' (Kuesioner) and 'Skematik Desain (perancang)'. 'End-Users' leads to 'Startup & Teknologi' (Kuesioner) and 'Uji Desain (stakeholders)'. 'Startup & Teknologi' leads to 'Desain & Seni Kreatif' (Freelancer & Mahasiswa, Komunitas & Event Organizer).</p> <p>Batas Partisipasi: tahap validasi tata ruang, (eksplorasi tata massa dan finalisasi desain dilakukan oleh tim perancang).</p> <p>Batasan pada desain untuk pengguna (for users):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi Partisipan & Survei Kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> ◦ Melibatkan 10 partisipan: 1 pemilik, 1 manajerial, dan 8 end users dari 4 bidang berbeda. ◦ Pengumpulan data melalui kuesioner terkait kebutuhan ruang, aktivitas, dan fasilitas. ◦ Tujuan: Menentukan kebutuhan ruang berdasarkan pola kerja pengguna. 2. Eksplorasi & Validasi Tata Ruang <ul style="list-style-type: none"> ◦ Penyusunan zonasi berdasarkan survei. ◦ End users dilibatkan dalam sesi validasi untuk memberi masukan terhadap rancangan awal. ◦ Tujuan: Mengoptimalkan tata ruang sesuai kebutuhan pengguna. 3. Eksplorasi Tata Massa & Finalisasi Desain <ul style="list-style-type: none"> ◦ Penyesuaian tata ruang berdasarkan masukan pengguna. ◦ Pengembangan bentuk bangunan yang mencerminkan identitas creative hub. ◦ Tujuan: Mewujudkan desain yang fungsional dan sesuai karakter pengguna.

Tabel 2.7: Studi Preseden Pendekatan Participatory Design.

Sumber: Penulis, 2025.

2.6. Ringkasan Masalah Desain

Design Problem Summary

Perancangan Creative Hub di Surabaya Barat menghadirkan tantangan untuk menciptakan ruang yang mampu mewadahi kreativitas Generasi Z sebagai pelaku dominan dalam industri kreatif saat ini, khususnya di tengah pesatnya pertumbuhan aktivitas kreatif di kawasan tersebut. Permasalahan utama terletak pada bagaimana merancang ruang yang fleksibel dan kolaboratif, sesuai dengan karakter Generasi Z yang dinamis, terbuka, dan adaptif terhadap perubahan cara bekerja dan berinteraksi. Secara khusus, tantangan desain mencakup perumusan tata ruang dan tata massa yang mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif, serta eksplorasi bentuk yang relevan dengan preferensi visual Gen Z. Pendekatan Participatory Design digunakan untuk menggali kebutuhan nyata pengguna secara langsung, sehingga desain dapat benar-benar mencerminkan aspirasi dan karakteristik mereka.



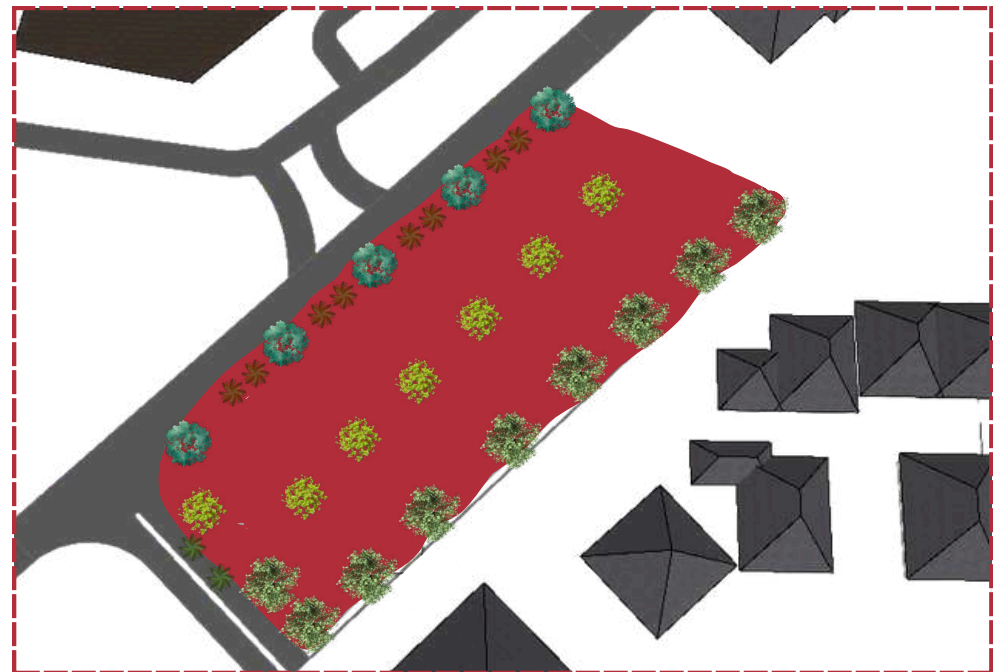
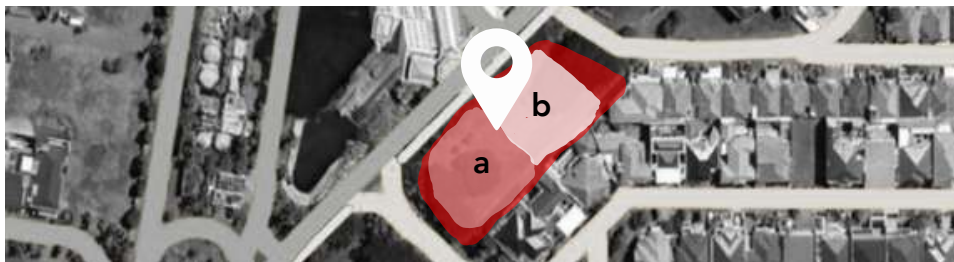
Hasil Rancangan & Pembuktiannya

3



Data Peraturan dan Topografi Tapak

Data Peraturan dan Analisis Topografi Tapak



Gambar 3.1: Kondisi Topografi pada Tapak.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

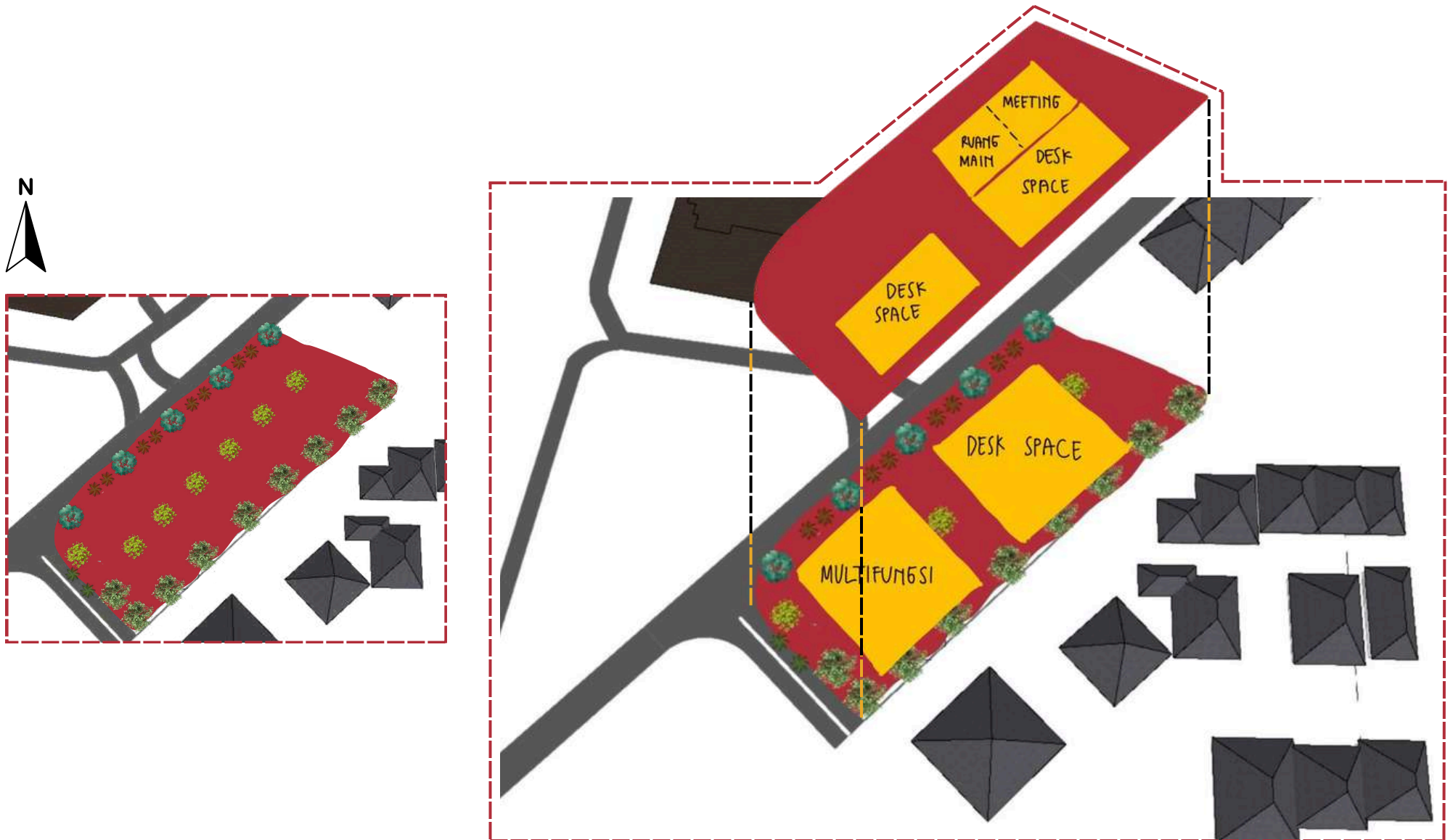
Vetegasi Eksisting pada Tapak

- ✦ Palm (h: 9m, Ø 5m)
- ✦ Ketapang (h: 12m, Ø 9m)
- ✦ Kencana (h: 8m, Ø 7m)

- ✦ Bintaro (h: 8m, Ø 6m)
- ✦ Kelapa (h: 7m, Ø 5m)
- ✦ Trembesi (h: 11m, Ø 8m)

Zoning Ruang

Berdasarkan Respon Terhadap Peraturan Tapak, Standar Kebutuhan Ruang, dan Vegetasi Eksisting.



Gambar 3.2: Eksplorasi Zoning Ruang pada Tapak.
Sumber: Penulis, 2025.

Peraturan Tapak:

GSB = 4 m & 2 m
KDB 50% = 2.286,35 m²
KLB 8 = 36.581,6 m²
KDH minimal 10% = 457,27 m²

Zoning ruang lantai dasar seluas 960 m² telah sesuai dengan standar KDB, dan menyisakan lahan hijau yang luas, sehingga persyaratan minimum KDH juga terpenuhi.

Standar Kebutuhan Ruang:

NO	NAMA RUANG	BESARAN RUANG			BESARAN RUANG (m ²)
		KAPASITAS (orang)	JUMLAH ORANG	SATUAN LUAS (m ²)	
1	RUANG KERJA BERSAMA (DESK SPACE)	300	1	4,46	1.338
2	RUANG MULTIFUNGSI	100	1	4,46	446
3	RUANG PERTEMUAN	15	2	2	30
4	RUANG SANTAI DAN BERMAIN	100	1	4,46	446

Ukuran setiap ruang telah disesuaikan dengan tabel kajian standar kebutuhan ruang, di mana masing-masing ruang memiliki kapasitas dan luasan yang berbeda sesuai fungsi dan peruntukannya.

Vegetasi Eksisting Tapak:

Tetap mempertahankan vegetasi eksisting karena berperan sebagai peneduh bernilai estetis sekaligus meningkatkan kenyamanan termal, sehingga zoning dirancang mengikuti persebaran vegetasi tersebut.

Zoning Ruang

Berdasarkan View dan Hasil Kuisisioner End Users

PARAMETER	RUANG	INDIKATOR	PERSENTASE	STANDAR & GAMBAR	HASIL EKSPLORASI	HASIL DESAIN	
Kolaborasi Sosial	Ruang Kerja Bersama	Letak Meja Kerja	Terpusat di tengah ruang				TATA RUANG ✓
			Menyebar di sudut-sudut ruang				
			Dekat jendela atau view luar				
			Di area terbuka semi-outdoor				
Kolaborasi Sosial	Area Santai dan Bermain	Letak Area Santai dan Bermain	Di tengah ruang (mudah diakses semua)				TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN ✓
			Di pinggir dengan view luar				
			Terintegrasi dengan pantry/kafe				
			Di rooftop atau balkon				



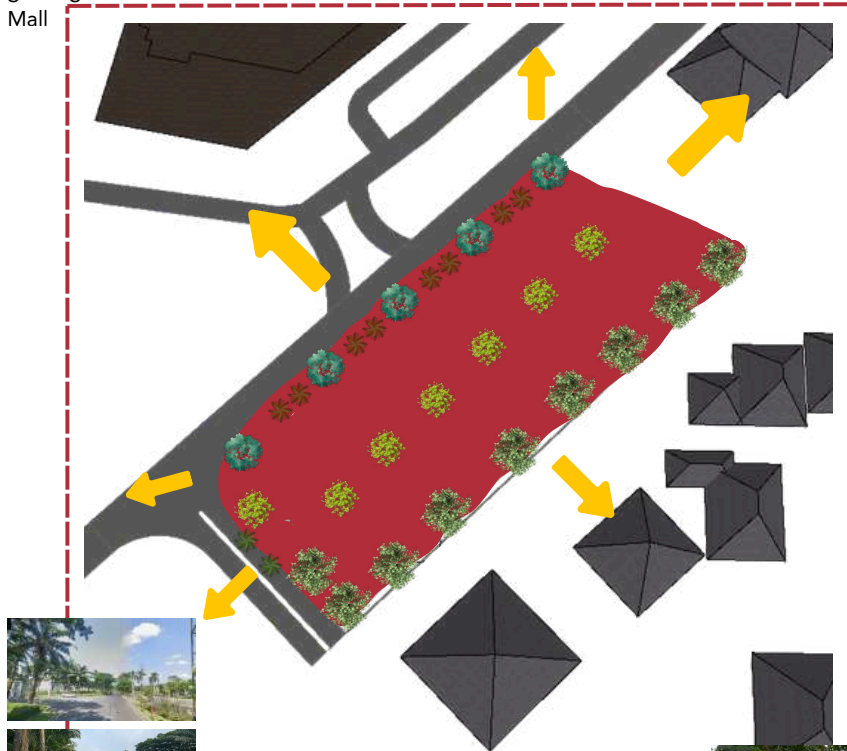
Jalan Utama sekaligus gedung ke arah PTC Mall



Gedung tinggi yaitu Pakuwon Trade Ceter Mall dan Waterplace Apartment



Lahan Hijau Kosong (relaksasi)



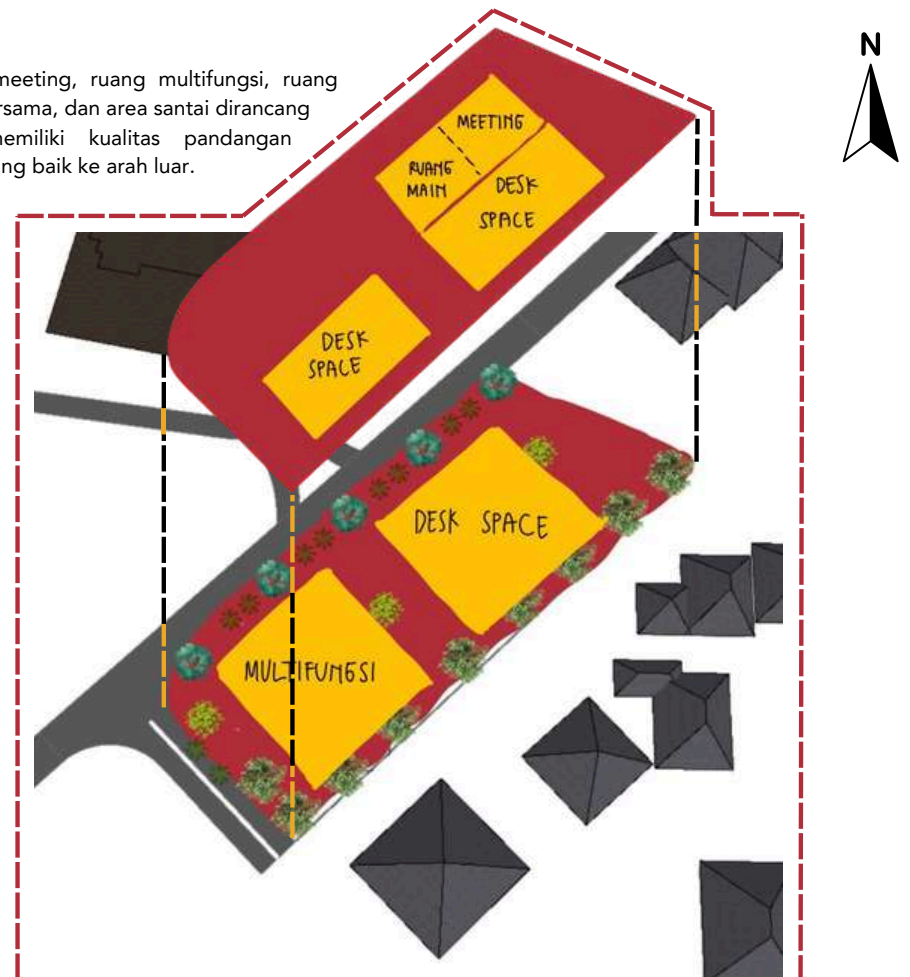
Jalan menuju hunian warga



Dinding rumah warga

View

Ruang meeting, ruang multifungsi, ruang kerja bersama, dan area santai dirancang agar memiliki kualitas pandangan (view) yang baik ke arah luar.



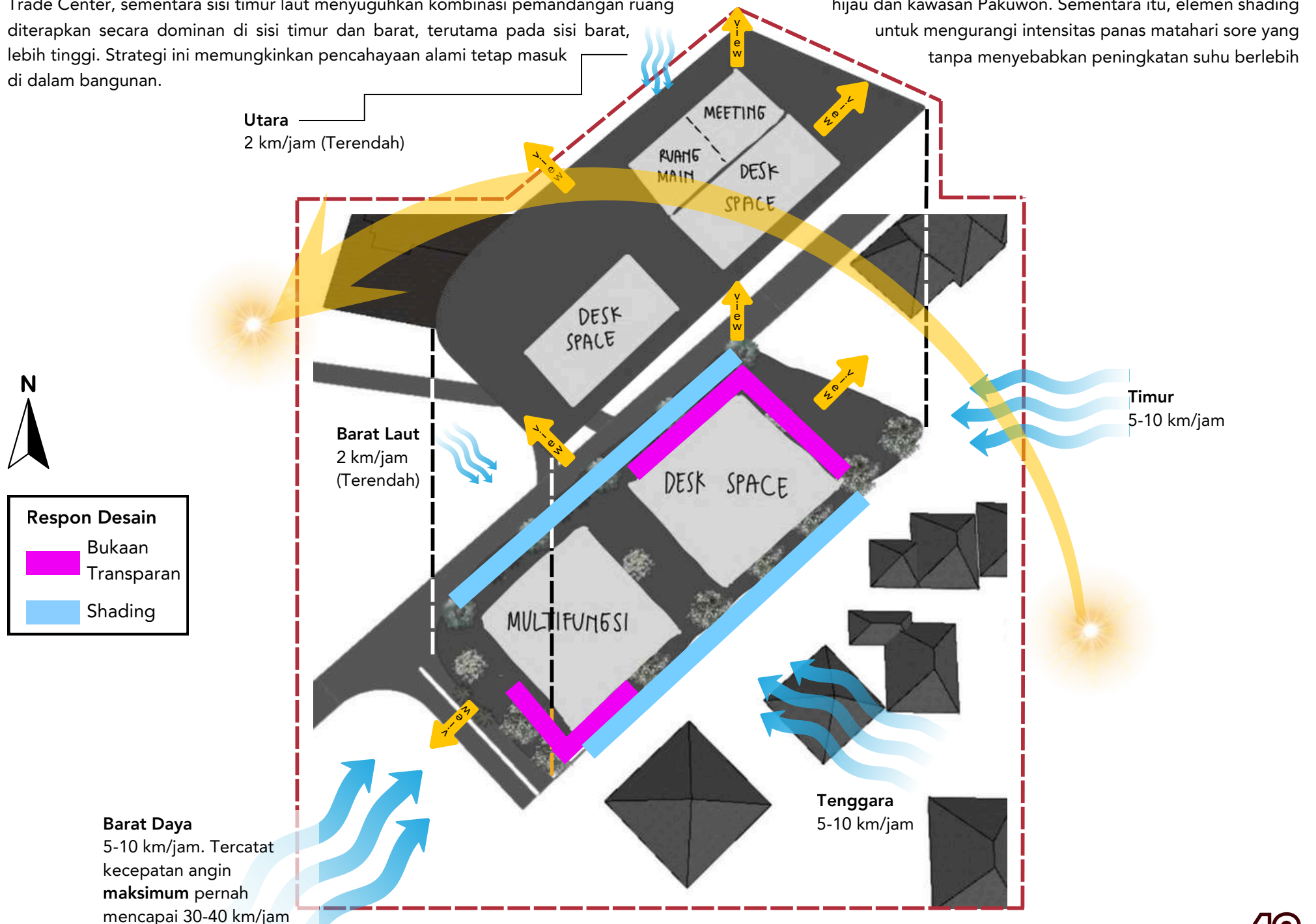
Merespons preferensi pengguna terhadap meja kerja di sudut ruang dan dekat dengan view luar, ruang kerja ditempatkan di sisi bangunan yang memiliki pemandangan terbaik. Tersedia dua tipe ruang: ruang kerja bersama di lantai dasar dan lantai 1, serta ruang pertemuan privat di lantai 1. Area santai berada di sisi barat ruang pertemuan untuk memaksimalkan pemandangan dan pencahayaan alami.

Letak Buka-an Ruang

Menentukan Letak Buka-an Ruang Berdasarkan View, Iklim, dan Hasil Kuisisioner End Users

PARAMETER	RUANG	INDIKATOR	PERSENTASE	STANDAR & GAMBAR	HASIL EKSPLORASI	HASIL DESAIN
FLEKSIBILITAS RUANG	Ruang Multifungsi	Koneksi Visual dengan Ruang Lain				TATA RUANG, TATA MASSA
		Terbuka	60%	TERBUKA		
		Semi-transparan	20%	SEMI-TRANSPARAN (KACA)		
		Tertutup	10%	TERTUTUP		

Bukaan utama bangunan diarahkan ke sisi utara dan timur laut tapak untuk memaksimalkan kualitas pandangan; sisi utara menghadap langsung ke Gedung Pakuwon Trade Center, sementara sisi timur laut menyuguhkan kombinasi pemandangan ruang hijau dan kawasan Pakuwon. Sementara itu, elemen shading diterapkan secara dominan di sisi timur dan barat, terutama pada sisi barat, lebih tinggi. Strategi ini memungkinkan pencahayaan alami tetap masuk di dalam bangunan.

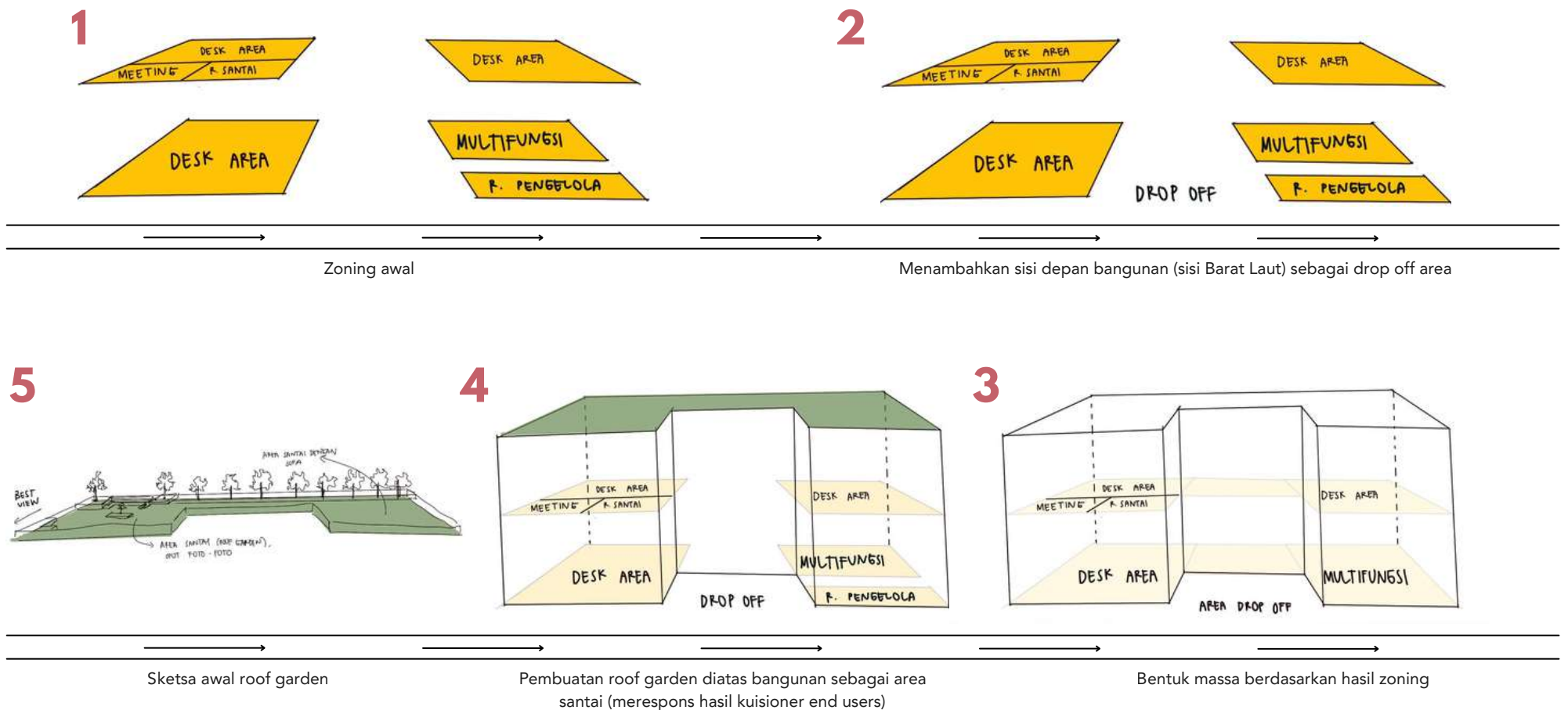


Gambar 3.3: Eksplorasi Letak Buka-an Ruang.
Sumber: Penulis, 2025.

Tata Massa

Berdasarkan Hasil Kuisisioner End Users dan Zoning Ruang

PARAMETER	RUANG	INDIKATOR	PERSENTASE	STANDAR & GAMBAR	HASIL EKSPLORASI	HASIL DESAIN
FLEKSIBILITAS RUANG	Ruang Multifungsi	Bentuk dan Massa Bangunan				TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN ✓
		Modular dan terbuka				
		Bertingkat dengan zonasi terpisah				
Kolaborasi Sosial	Area Santai dan Bermain	Letak Area Santai dan Bermain			Letak di pinggir, dekat view luar. 	TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN ✓
		Di tengah ruang (mudah diakses semua)				
		Di pinggir dengan view luar				
		Terintegrasi dengan pantry/kafe				
		Di rooftop atau balkon				



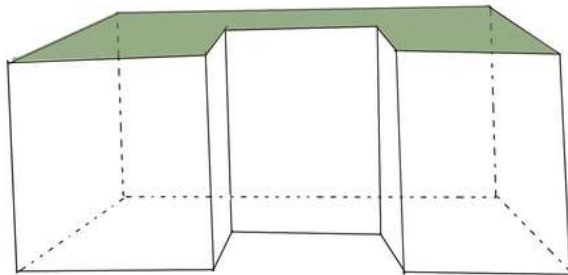
Gambar 3.4: Eksplorasi Tata Massa.
Sumber: Penulis, 2025.

Eksplorasi Bentuk Bangunan

Berdasarkan Hasil Kuisisioner End Users dan Tata Massa Bangunan

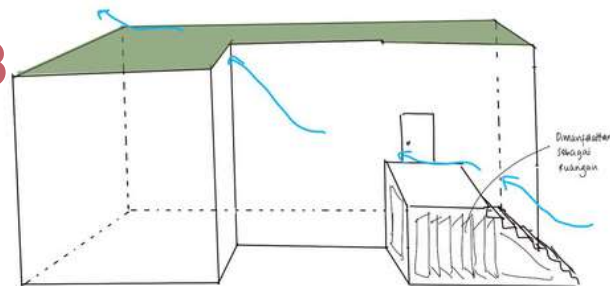
PARAMETER	RUANG	INDIKATOR	PERSENTASE	STANDAR & GAMBAR	HASIL EKSPLORASI	HASIL DESAIN	
FLEKSIBILITAS RUANG	Ruang Multifungsi	Bentuk dan Massa Bangunan	Modular dan terbuka			TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN ✓	
			Bertingkat dengan zonasi terpisah				
			Bentuk bebas				
Kolaborasi Sosial	Area Santai dan Bermain	Letak Area Santai dan Bermain	Di tengah ruang (mudah diakses semua)			Letak di pinggir, dekat view luar. 	TATA MASSA, BENTUK BANGUNAN ✓
			Di pinggir dengan view luar				
			Terintegrasi dengan pantry/kafe				
			Di rooftop atau balkon				
Kolaborasi Sosial	Area Santai dan Bermain	Bentuk Ruang Area Santai	Kotak dan simpel			Bentuk bebas (menyesuaikan) 	BENTUK BANGUNAN ✓
			Dinamis dengan sudut-sudut lengkung				
			Bebas dan Playful				

1



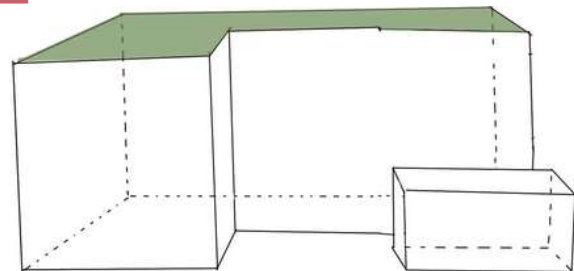
Bentuk awal bangunan

3



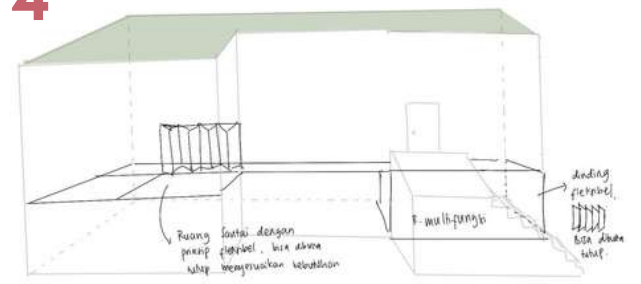
Area di atas ruang pengelola dimanfaatkan sebagai tangga ekspos yang berfungsi sebagai sirkulasi vertikal alternatif menuju ruang semi-publik. Penempatan ini tidak mengganggu aktivitas di lantai dasar dan turut mendukung aliran udara dari arah barat sebagai jalur angin dominan pada tapak.

2



Ruang pengelola dirancang hanya pada lantai dasar, sehingga ketinggian dinding yang dibutuhkan cukup untuk satu lantai.

4



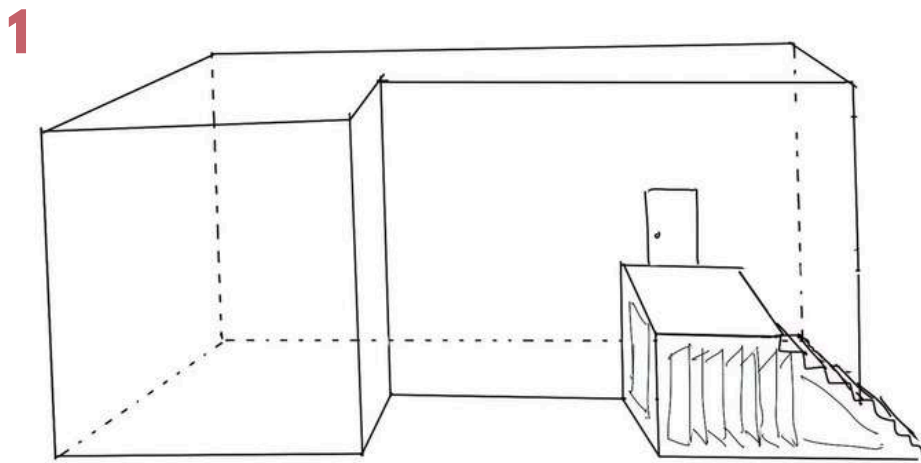
Ruang multifungsi dirancang mengikuti prinsip fleksibilitas tata ruang, dengan area santai indoor yang menggunakan elemen pembatas fleksibel agar dapat diintegrasikan dengan ruang lain. Di lantai teratas, area santai outdoor dimanfaatkan sebagai roof garden yang berfungsi mendukung interaksi sosial, relaksasi, dan fleksibilitas ruang.

Gambar 3.5: Eksplorasi Bentuk Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

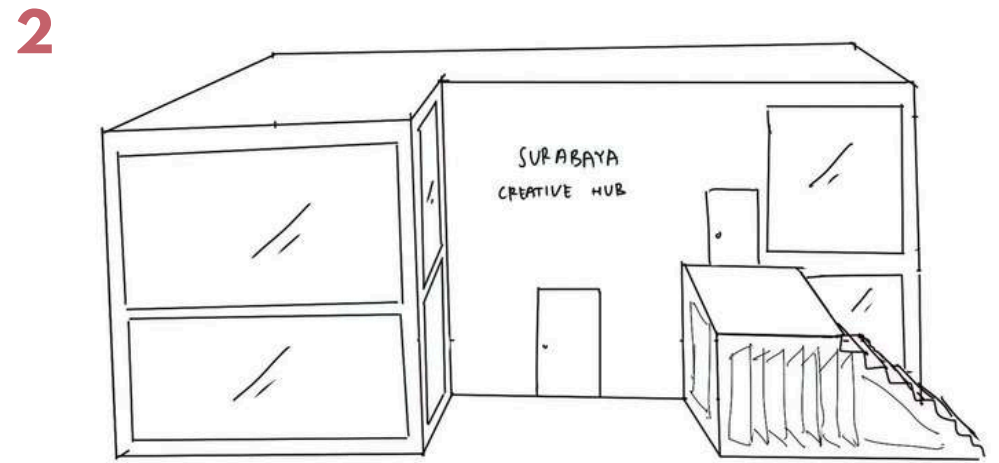
Eksplorasi Bentuk Bangunan

Berdasarkan Hasil Kuisisioner End Users

PARAMETER	RUANG	INDIKATOR	PERSENTASE	STANDAR & GAMBAR	HASIL EKSPLORASI	HASIL DESAIN
FLEKSIBILITAS RUANG	Ruang Multifungsi	Modern Futuristik			<p>Bentuk tegas</p>	<p>BENTUK BANGUNAN</p>
		Urban industrial				
		Minimalis natural				
		Ekspresif & eksperimental				



Bentuk awal bangunan mengikuti gaya desain minimalis dengan menggunakan bentuk geometris yang sederhana.



Penambahan bukaan besar dilakukan untuk mendukung gaya desain minimalis sekaligus memaksimalkan pencahayaan alami.



Penambahan fasad dengan bentuk geometris sederhana berupa persegi panjang tidak hanya mendukung gaya minimalis, tetapi juga berfungsi sebagai shading yang memberikan kenyamanan bagi pengguna dengan mengurangi paparan langsung sinar matahari. Bagian atas fasad menggunakan material ACP dengan permukaan bermotif kayu untuk memberikan kesan alami.



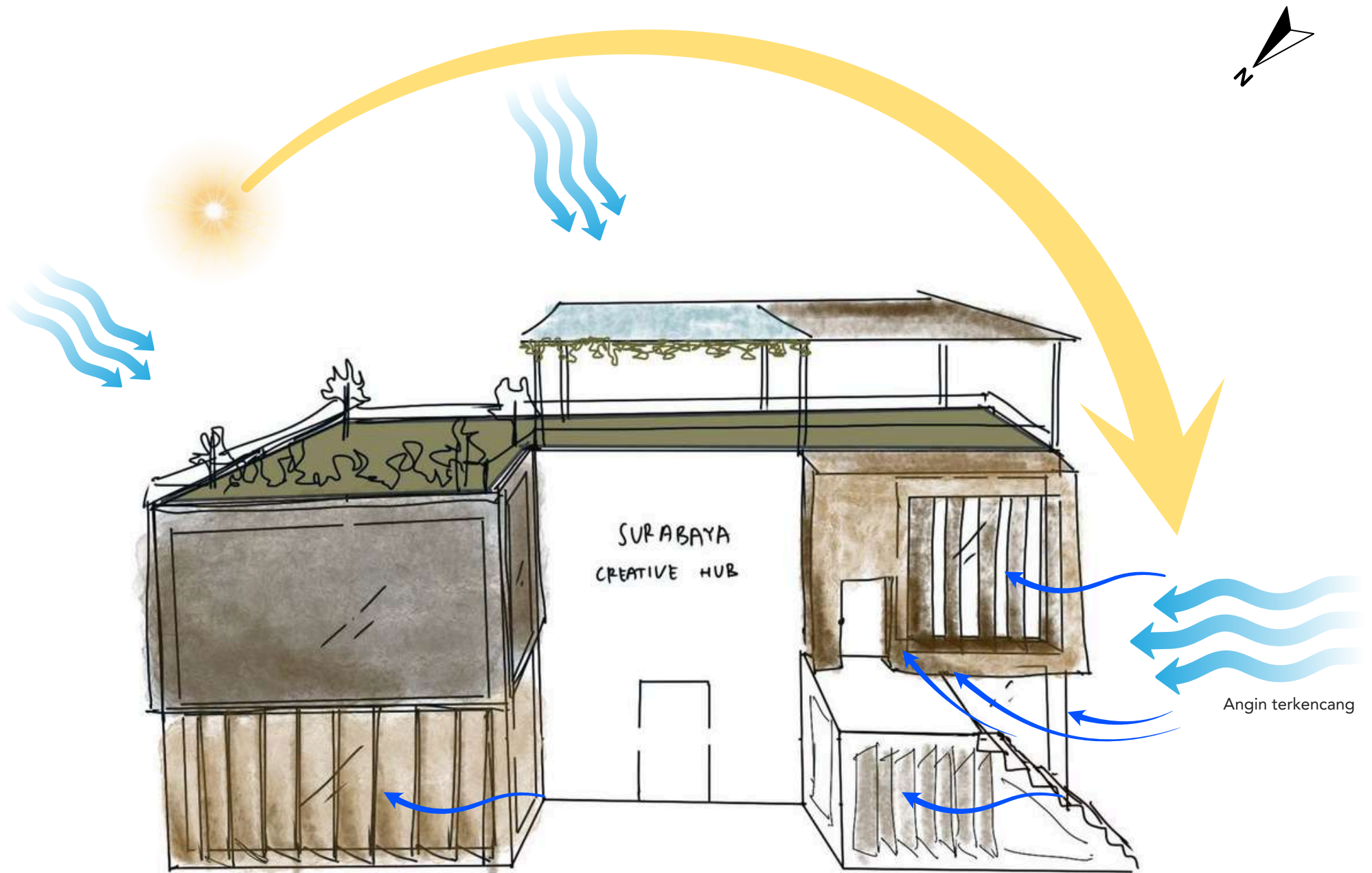
Naungan bangunan pada area roof garden juga dirancang dengan bentuk sederhana yang mengikuti komposisi geometris bangunan, serta menggunakan material kayu untuk memperkuat gaya minimalis dan suasana natural.

Gambar 3.5: Eksplorasi Bentuk Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.



Eksplorasi Bentuk Bangunan

Berdasarkan Iklim pada tapak

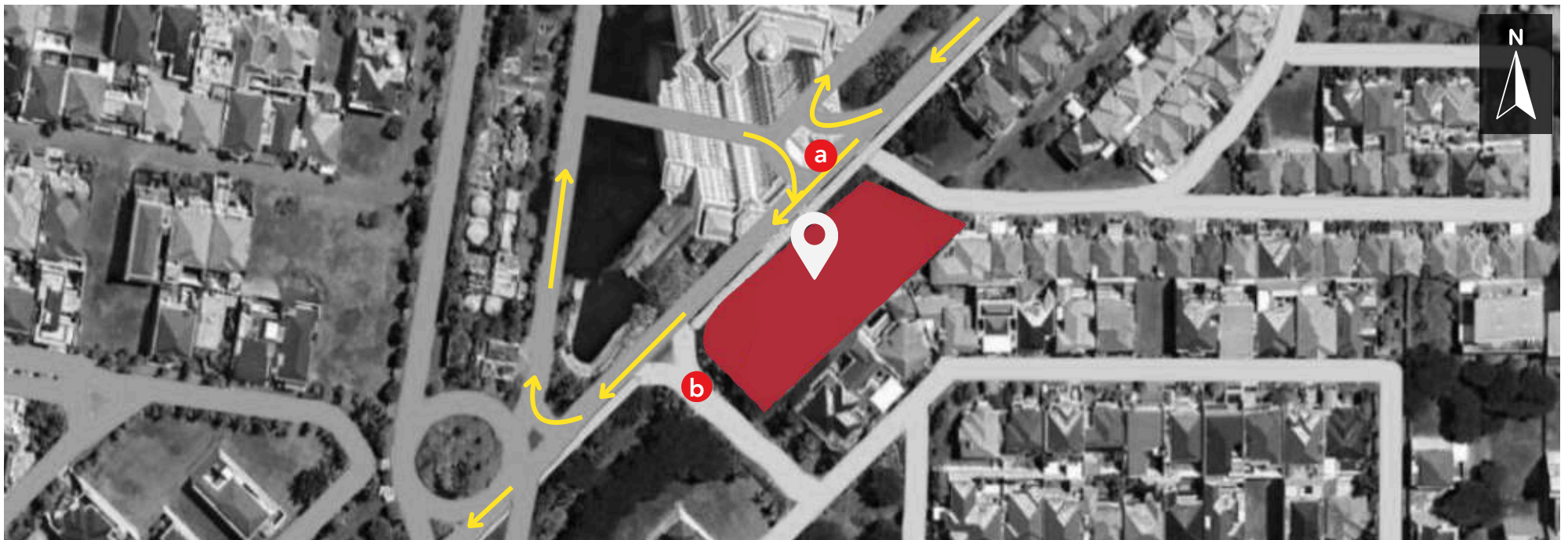


Respon desain terhadap iklim diwujudkan melalui penggunaan fasad pada sisi barat hingga barat laut untuk mereduksi panas matahari dari arah tersebut. Selain itu, fasad dimiringkan 30 derajat dari arah barat daya guna mengoptimalkan penghawaan alami ke dalam bangunan. Orientasi tangga juga disesuaikan dengan arah datangnya angin agar dapat mengalirkan udara ke dalam ruang secara pasif.

Gambar 3.6: Skematik Respon Iklim Terhadap Bentuk Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

Data Sirkulasi Tapak dan Peraturan Kapasitas Lahan Parkir

untuk Menentukan Perancangan Siteplan



Sisi depan tapak menghadap jalan utama yang bersifat satu arah.



Jalan di sisi samping merupakan jalan privat menuju perumahan warga, sehingga tidak disarankan sebagai jalur masuk atau keluar bangunan.

Kapasitas Lahan Parkir pada Tapak

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Perparkiran, tidak ada ketentuan khusus tentang parkir berdasarkan jumlah pengguna, namun estimasi kebutuhan lahan dapat dihitung menggunakan pendekatan umum yang sering diterapkan.

Kebutuhan Lahan Parkir Coworking Space (500 Orang)

Kebutuhan Tapak

- Total lahan: 4.572,7 m²
- Tapak bangunan: 2.000 m² (masih dalam KDB ✓)
- RTH: 457,27 m² (pas sesuai KDH ✓)
- Parkir: sisa = 4.572,7 – 2.000 – 457,27 = 2.115,43 m²

Hitung Kebutuhan Parkir

- Mobil: 35 m²
- Motor: 3 m²

Asumsi pembagian lahan

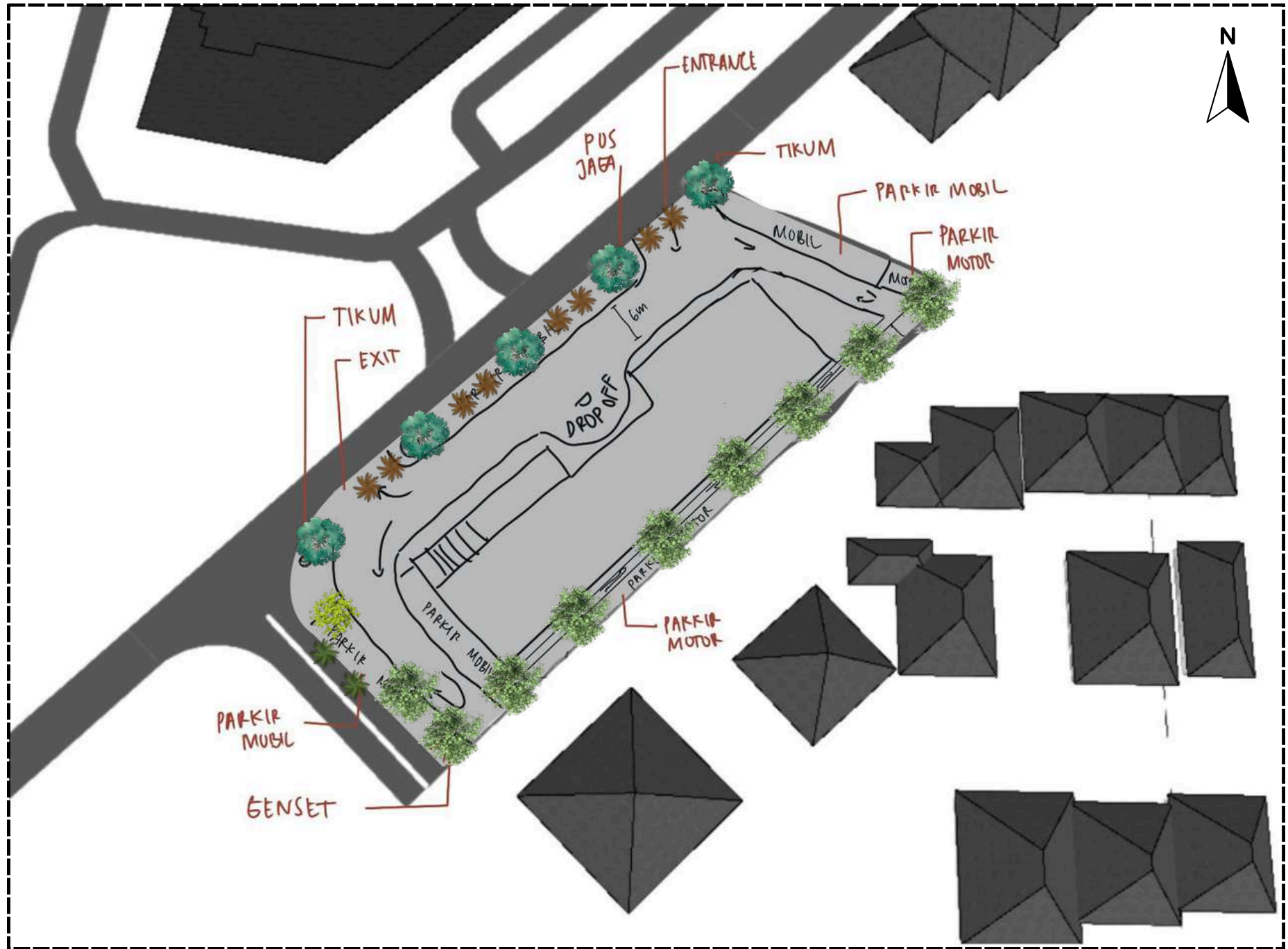
- 1.500 m² mobil = 1.500/35 = 43 mobil
- 615 m² motor = 615/3 = 205 motor

Sesuai dengan regulasi, penyediaan **parkir khusus untuk penyandang disabilitas** harus:

- Terletak pada rute terdekat menuju bangunan atau fasilitas yang dituju.
- Berjarak maksimal 60 meter dari pintu masuk bangunan.
- Diberi tanda khusus dengan simbol disabilitas yang jelas dan mudah terlihat.

Eksplorasi Siteplan

Berdasarkan Sirkulasi Tapak, Hasil Tata Ruang, dan Bentuk Bangunan

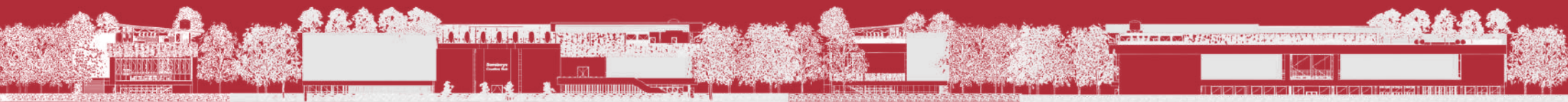


Gambar 3.7: Eksplorasi Siteplan.
Sumber: Penulis, 2025.

Sirkulasi tapak disesuaikan dengan bentuk massa dan penataan ruang. Disediakan jalur kendaraan selebar 6 meter yang juga berfungsi sebagai akses mobil pemadam kebakaran, sesuai dengan ketentuan Permen PU No. 26/PRT/M/2008. Dua jalur pedestrian disediakan di sisi utara dan barat yang menghadap jalan utama, masing-masing selebar 1,2 meter untuk sirkulasi dua arah. Titik kumpul (assembly point) ditempatkan pada area terbuka yang mudah diakses dalam kondisi darurat. Vegetasi pada setiap sisi tapak mempertahankan seluruh tanaman eksisting karena dinilai memiliki potensi baik bagi kenyamanan dan kesehatan pengguna.

Deskripsi Hasil Rancangan

4



Hasil Rancangan

Property Size



Sisi Depan (Barat - Barat Laut)



Sisi Kiri (Selatan - Barat Daya)



Sisi Belakang (Timur-Tenggara)

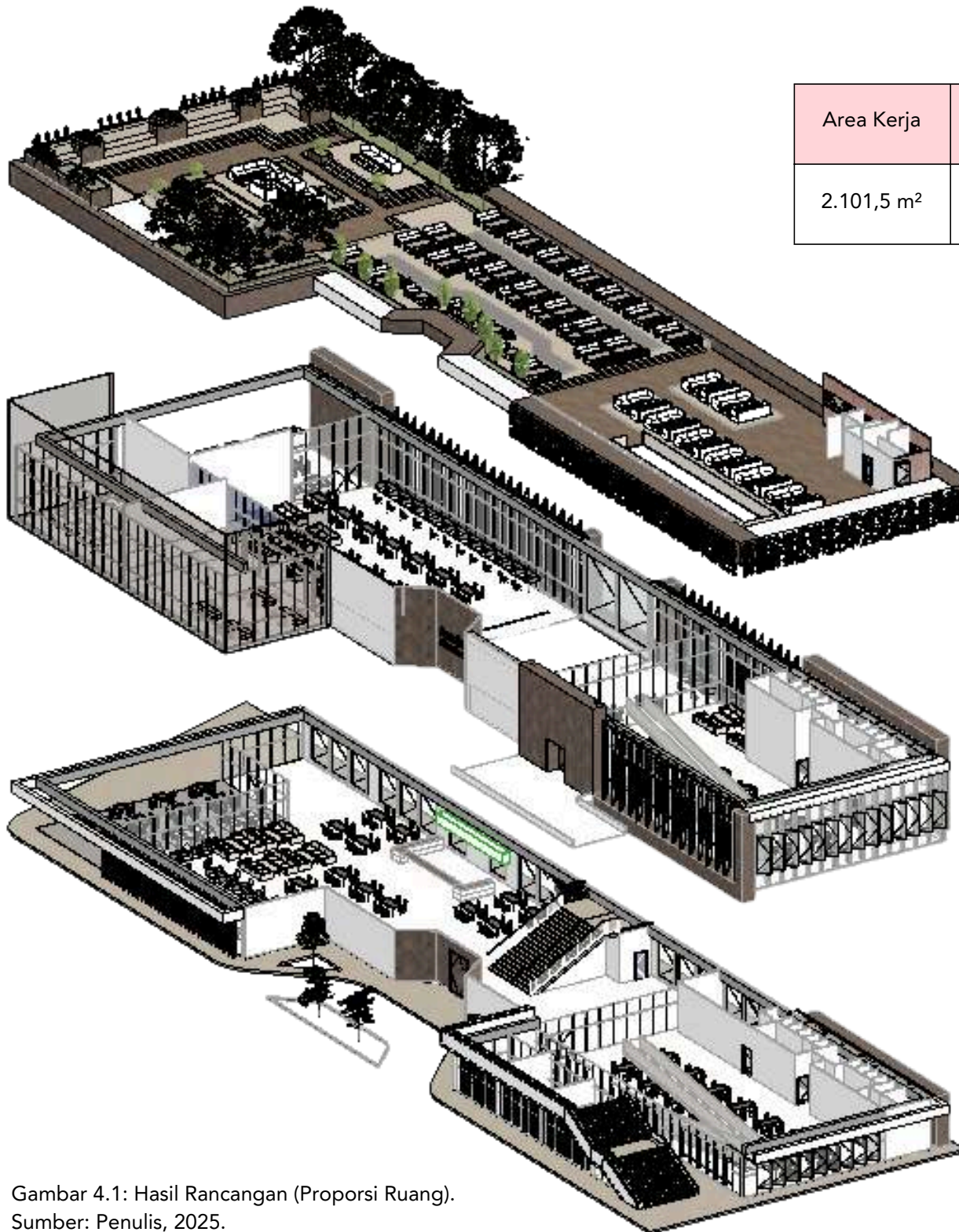


Sisi Kanan (Utara - Timur Laut)

Peraturan Tapak 4.572,7 m ²		Perancangan	
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	50% : 2.286,35 m ²	1.213 m ²	✓
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	8 : 36.581,6 m ²	Lantai Dasar: 1.213 m ² Lantai 1: 1.193 m ² Lantai 2: 1.193 m ² Total: 3.599 m ²	✓
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	10% : 457,27 m ²	666 m ²	✓



Hasil Rancangan Proporsi Ruang



Area Kerja	R. Pertemuan	R. Serbaguna	R. Bersantai & Rileksasi	Servis
2.101,5 m ²	90 m ²	254 m ²	893,5 m ²	158 m ²

Lantai-2 Rileksasi

1.193 m²

- Area bekerja (*smoking area*) 341,5 m²
- Area bermain dengan unsur alam 803,5 m²
- Utilitas dan servis 48 m²

Lantai-1

Berkolaborasi, Berdiskusi, Bersantai

1.193 m²

- Area bekerja (*smoking area*) 412 m²
- Area bekerja (*indoor*) 546 m²
- Ruang Pertemuan 90 m²
- Ruang Bersantai 90 m²
- Utilitas dan servis 55 m²

Lantai Dasar

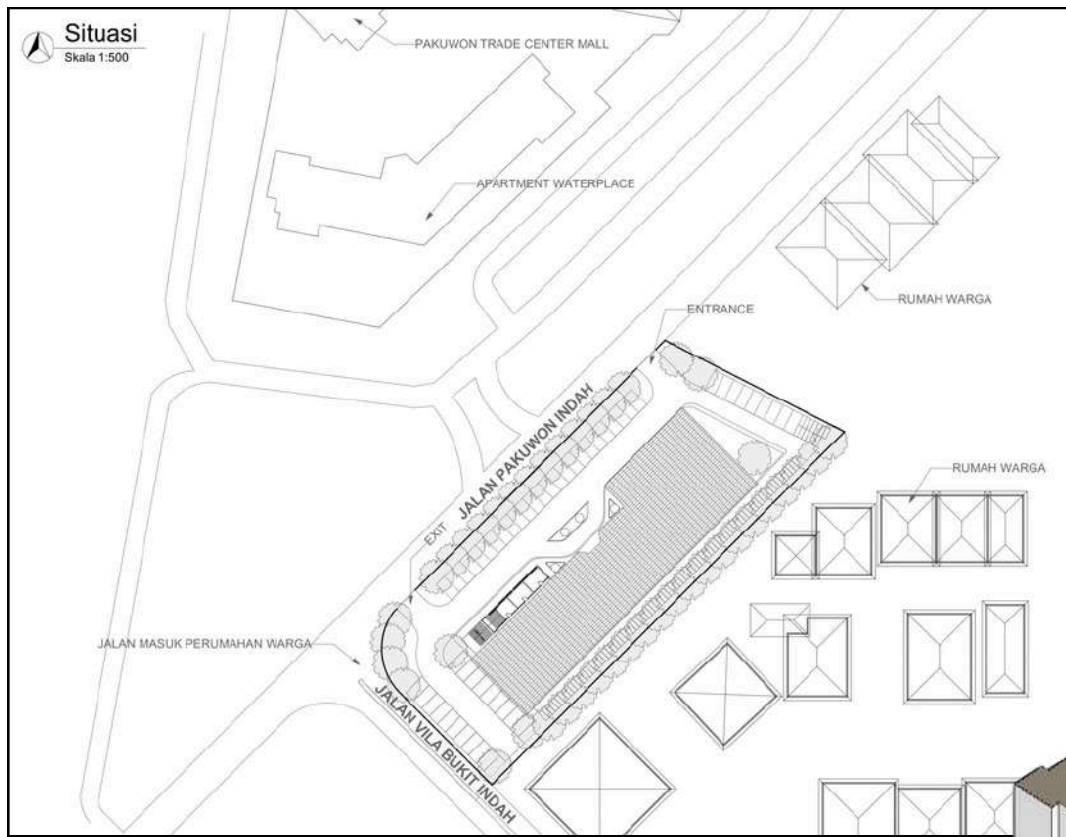
Berkolaborasi dan Berdiskusi

1.213 m²

- Area bekerja (*indoor*) 690 m²
- Area bekerja (*outdoor*) 112 m²
- Area serbaguna 254 m²
- Mushola 30,45 m²
- Ruang Pengelola 71,5 m²
- Utilitas dan servis 55 m²

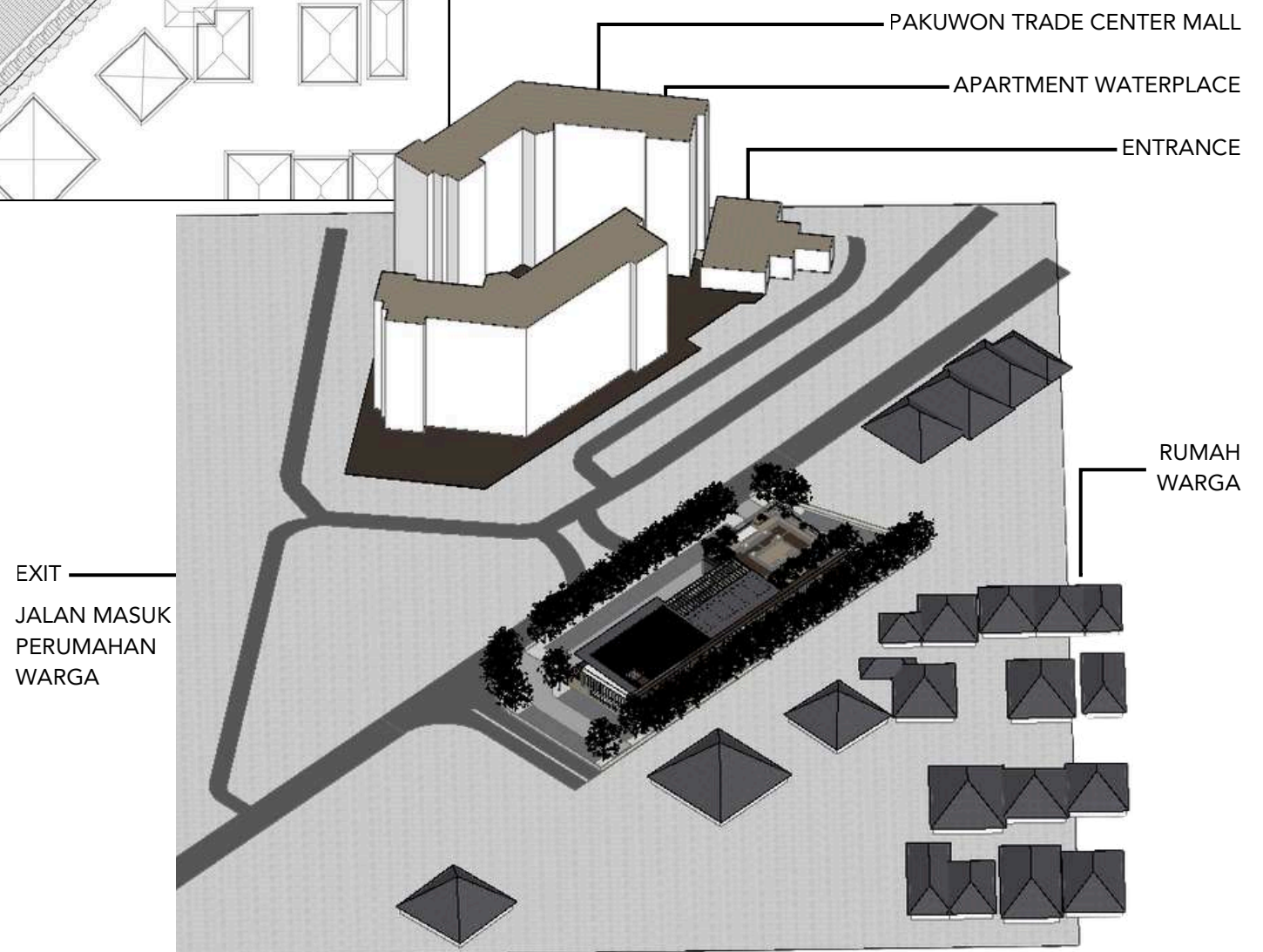
Gambar 4.1: Hasil Rancangan (Proporsi Ruang).
Sumber: Penulis, 2025.

Hasil Rancangan Situasi Tapak



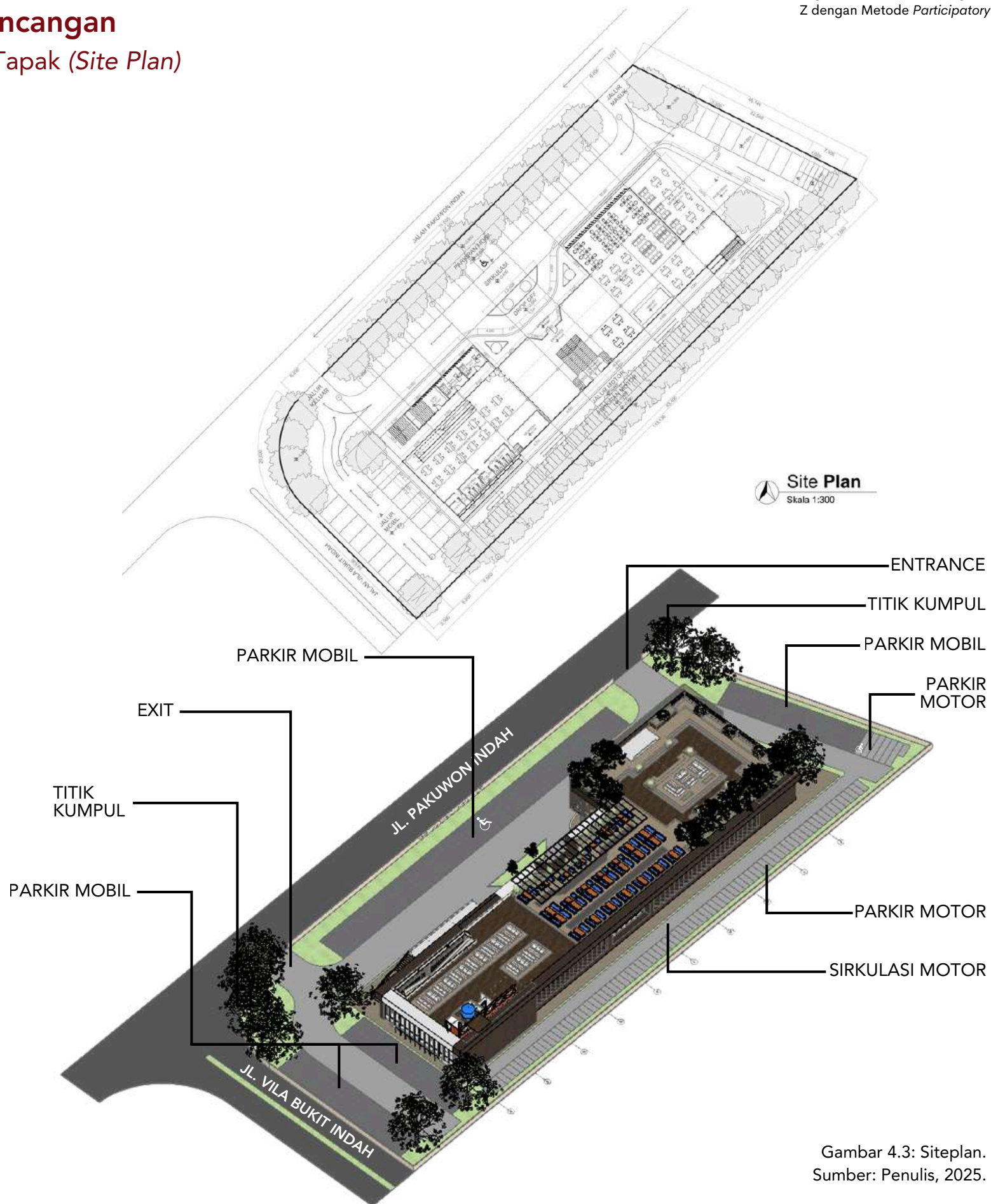
Lokasi tapak berada di Jalan Pakuwon Indah, jalan utama dengan sirkulasi satu arah menuju barat laut-barat. Konteks ini menjadi pertimbangan dalam perancangan lanskap, di mana akses kendaraan dibagi menjadi satu entrance gate dan satu exit gate yang mengikuti arah sirkulasi eksisting.

Gambar 4.2: Situasi.
Sumber: Penulis, 2025.



Hasil Rancangan Kawasan Tapak (Site Plan)

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

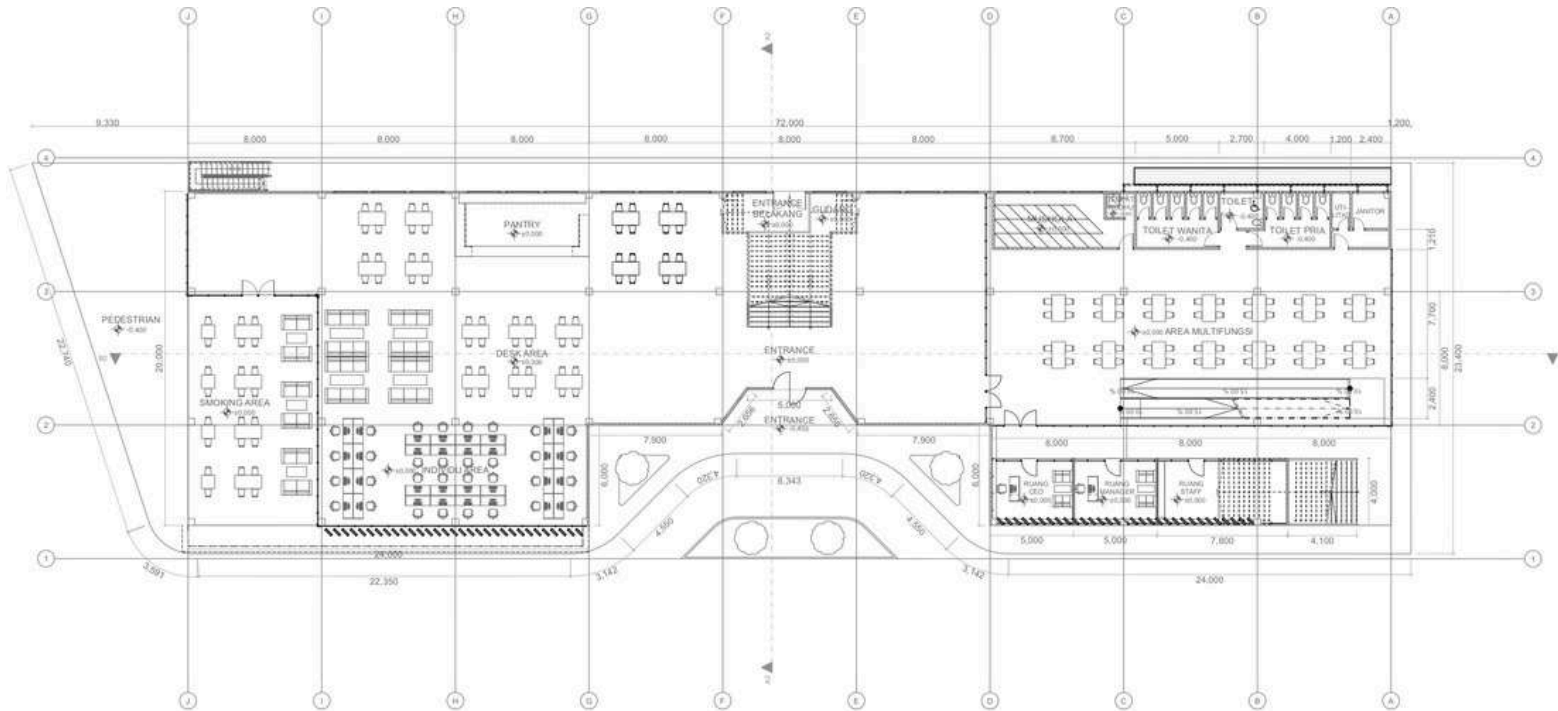


Gambar 4.3: Siteplan.
Sumber: Penulis, 2025.

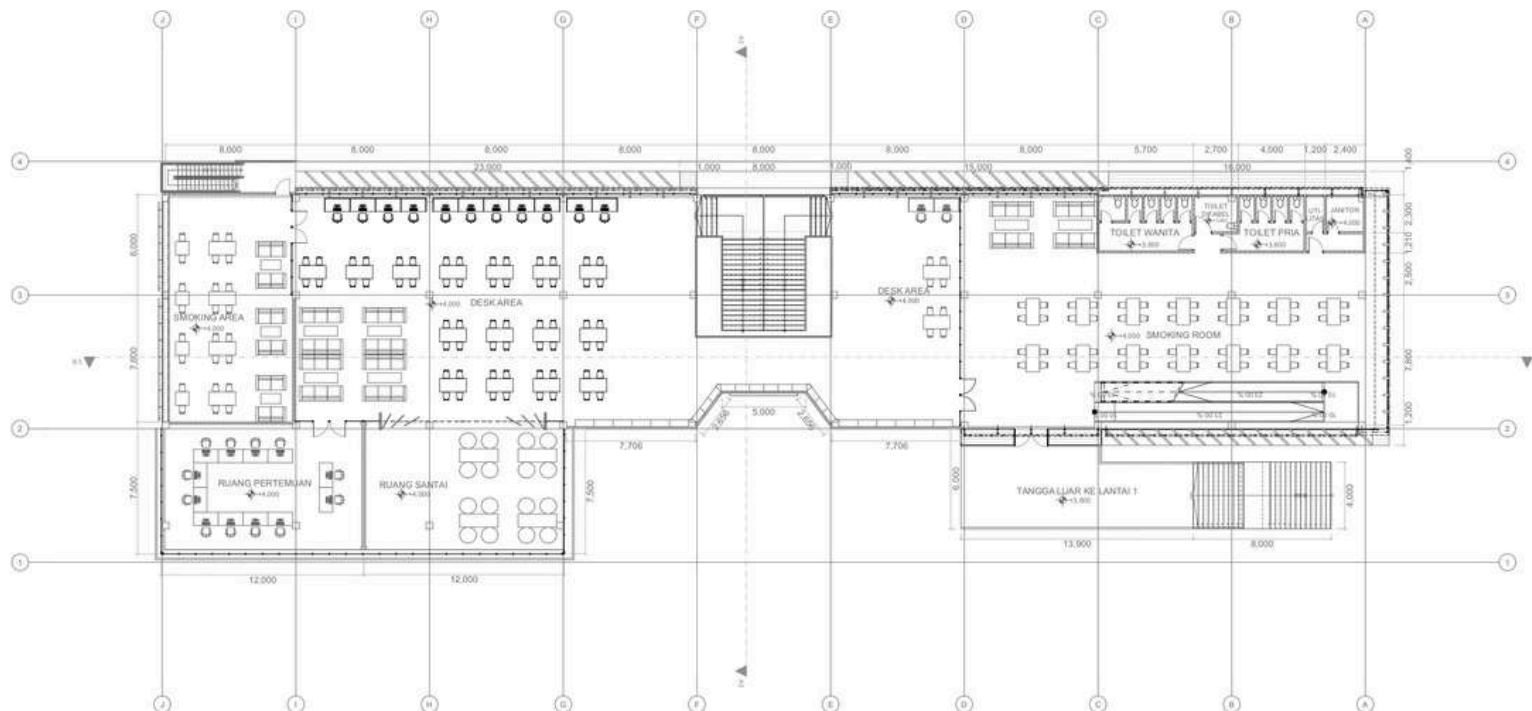
Siteplan dirancang berdasarkan ketentuan KDB dan KDH yang berlaku. Pada luas tapak 4.572,7 m², bangunan dirancang dengan luas terbangun 1.213 m², tidak melebihi KDB sebesar 50%. KDH minimum sebesar 457,27 m² juga telah dipenuhi dengan capaian ruang hijau sebesar 666 m². Orientasi bangunan diatur dengan mempertimbangkan bentuk lahan dan konteks tapak secara menyeluruh.

Hasil Rancangan

Denah Lantai Dasar & Lantai-1



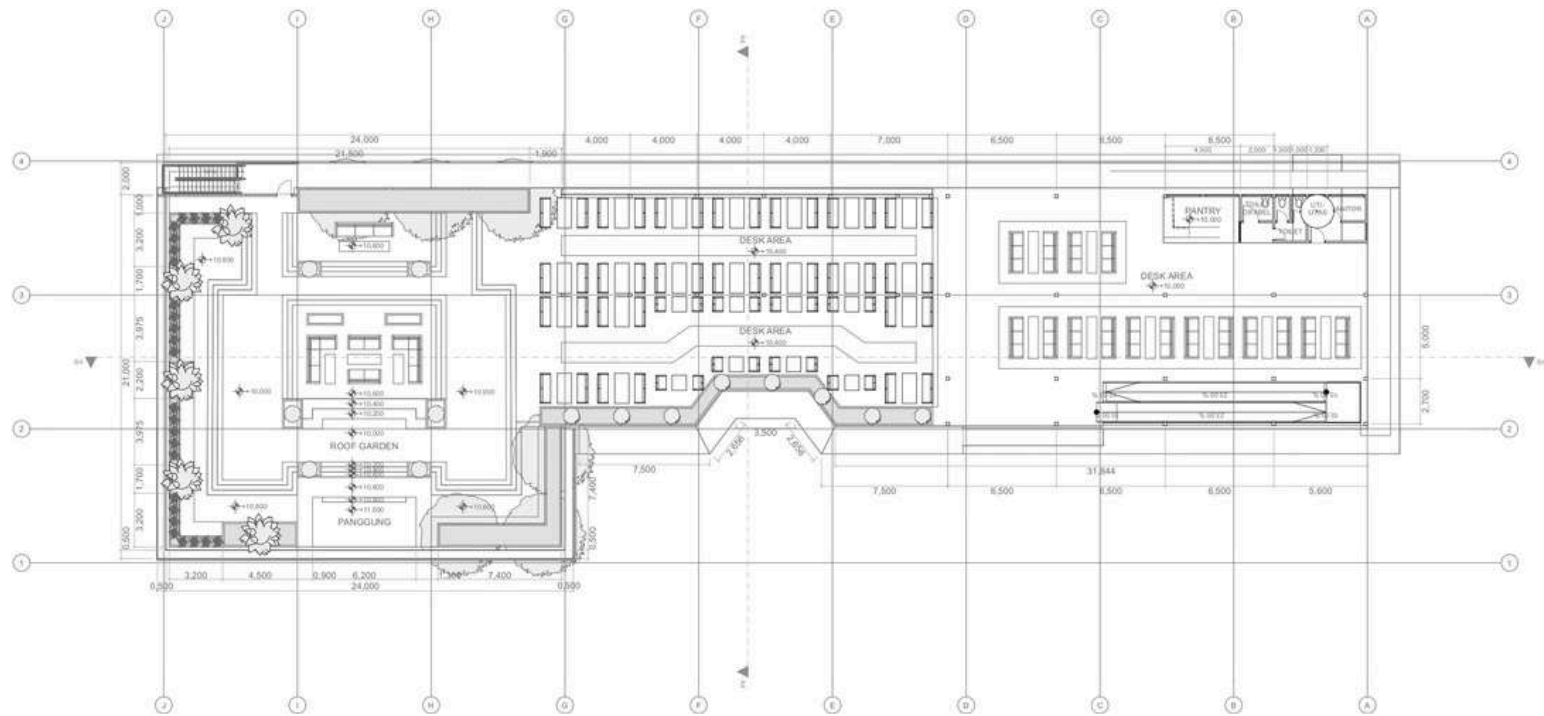
Denah Ground Floor



Denah Lantai-1

Hasil Rancangan

Denah Lantai-2



Denah Lantai-2

Gambar 4.4: Denah Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

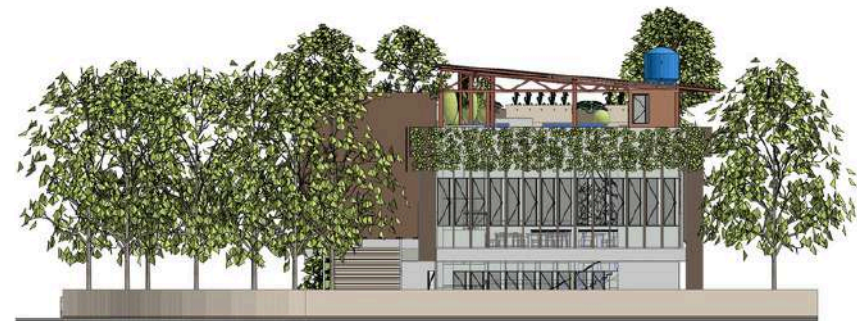
Hasil Rancangan

Tampak Bangunan

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat



Tampak Depan



Tampak Kiri



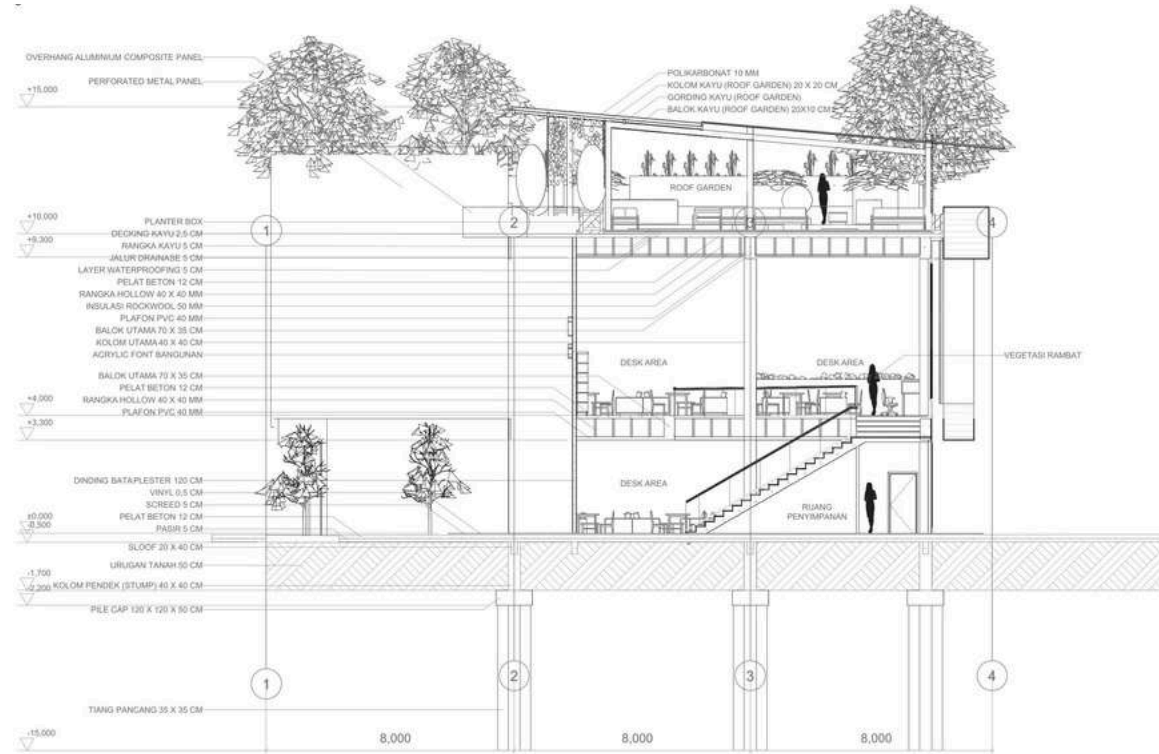
Tampak Belakang



Tampak Kanan

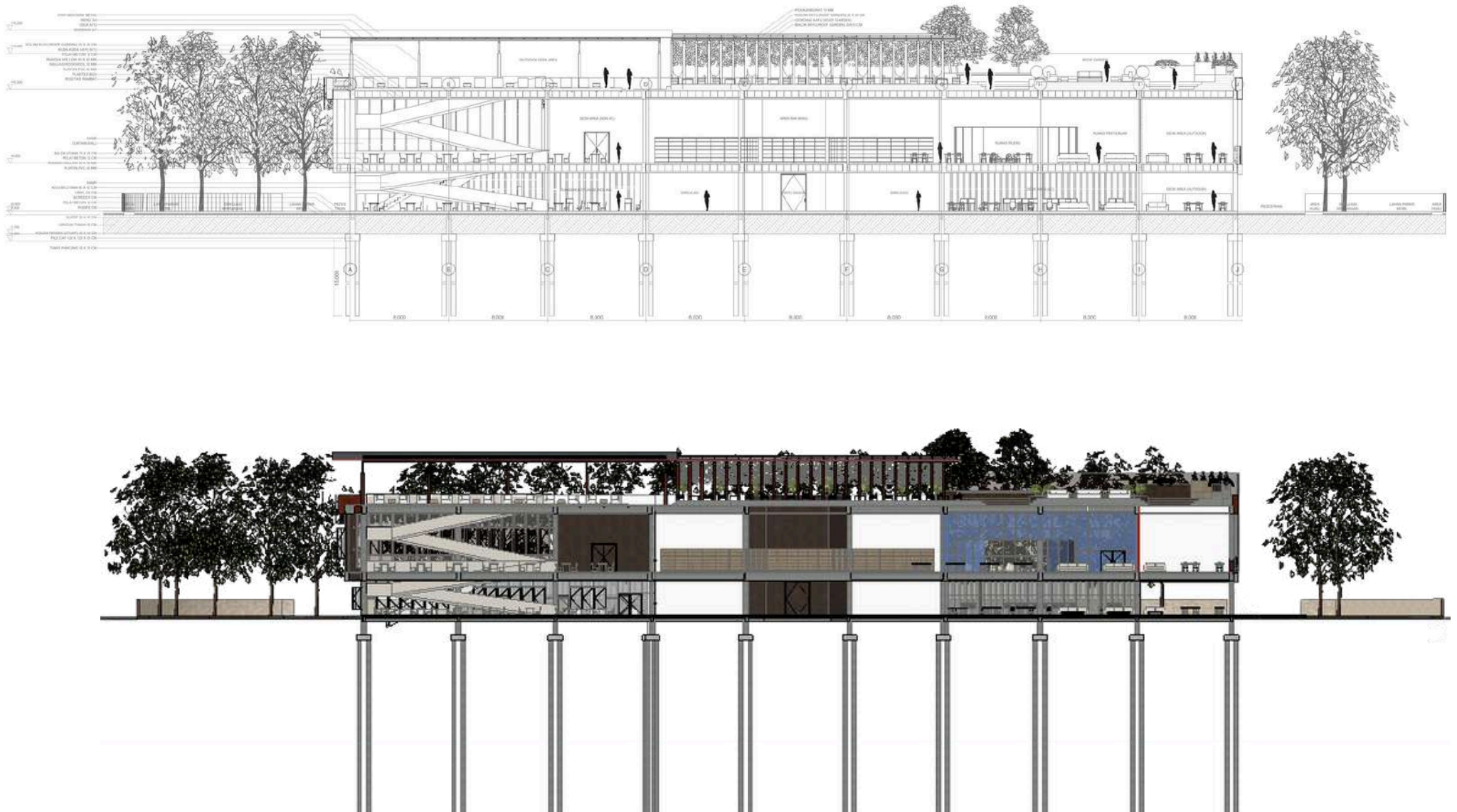
Hasil Rancangan Potongan A-A'

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat



Hasil Rancangan Potongan B-B'

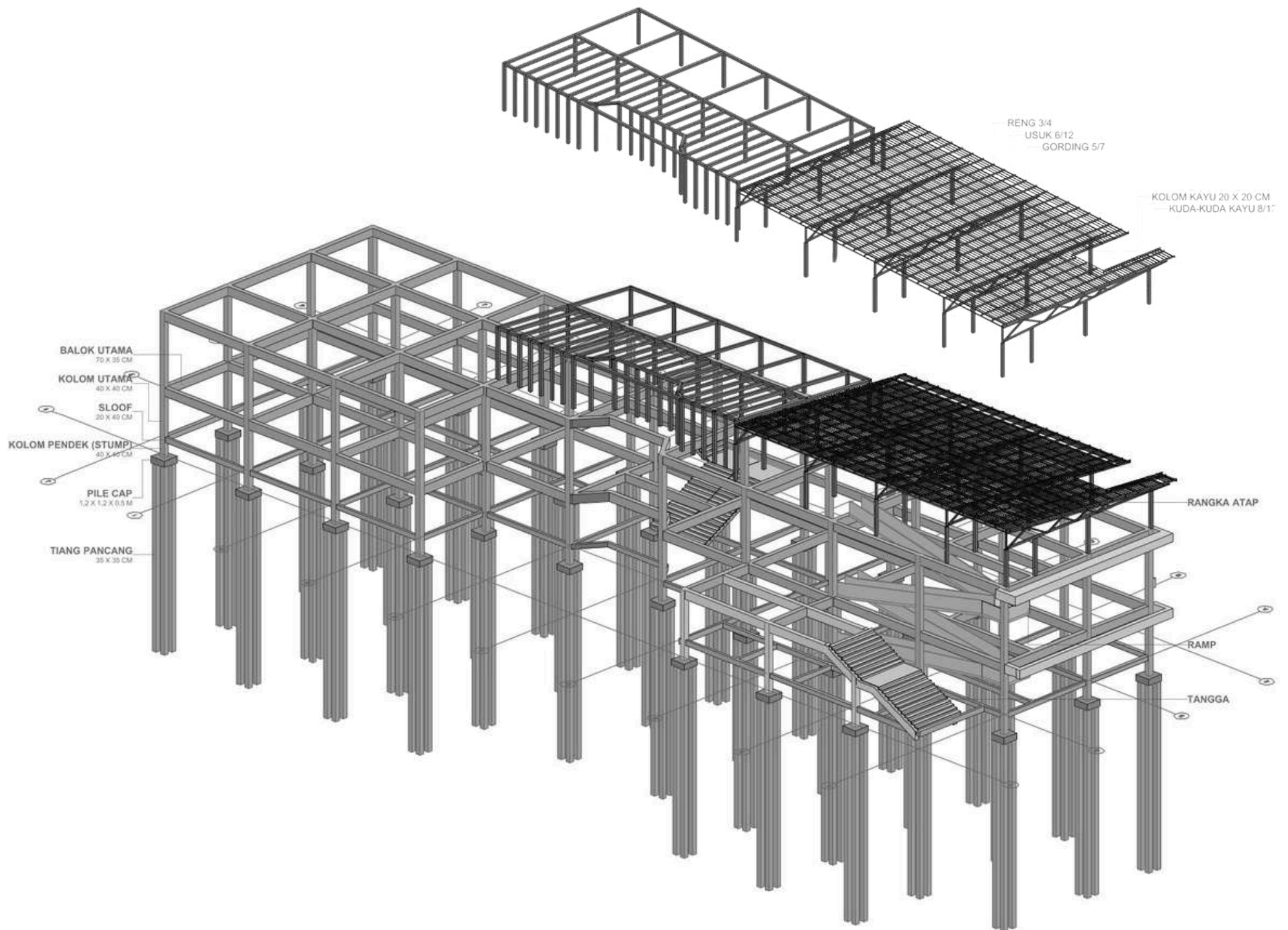
Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat



Gambar 4.7: Potongan Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

Hasil Rancangan Struktur Bangunan

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

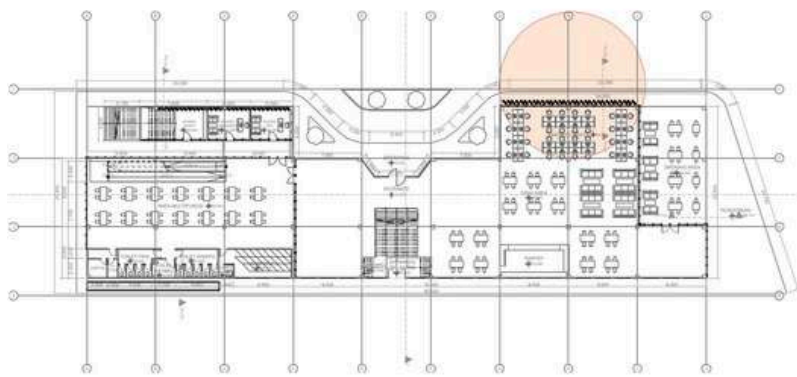


Gambar 4.8: Struktur Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

Hasil Rancangan

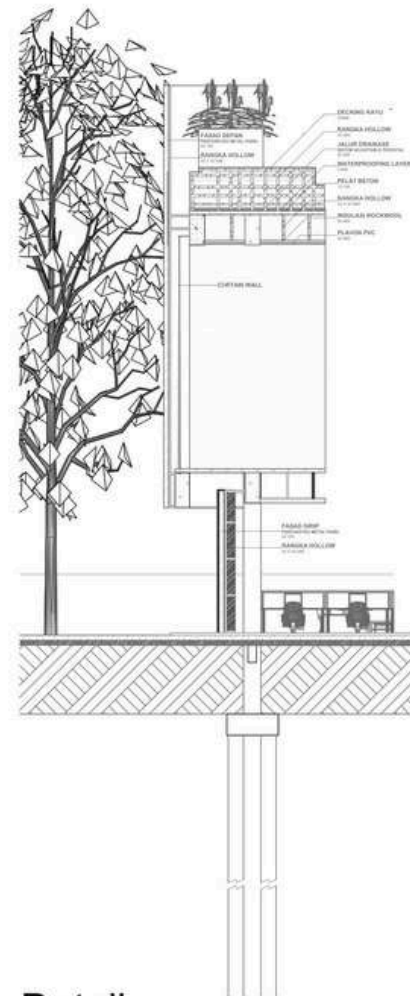
Detail Perforated Metal Panel

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat



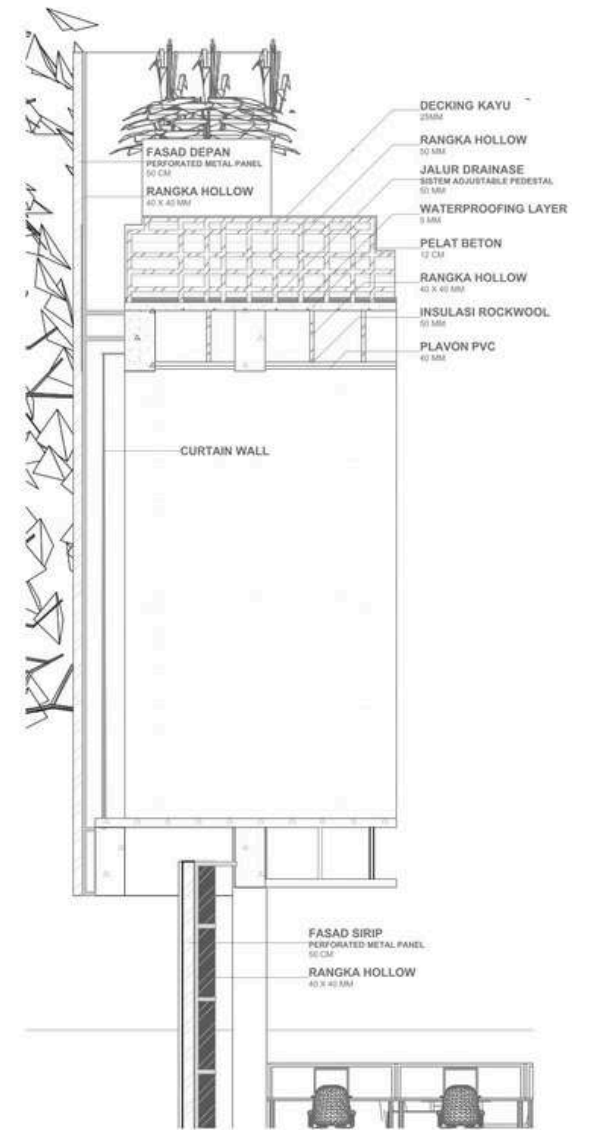
Denah Ground Floor

Skala 1:500



Detail Potongan Parsial

Skala 1:100



Detail Fasad Perforated Metal Panel (Wood Surface)

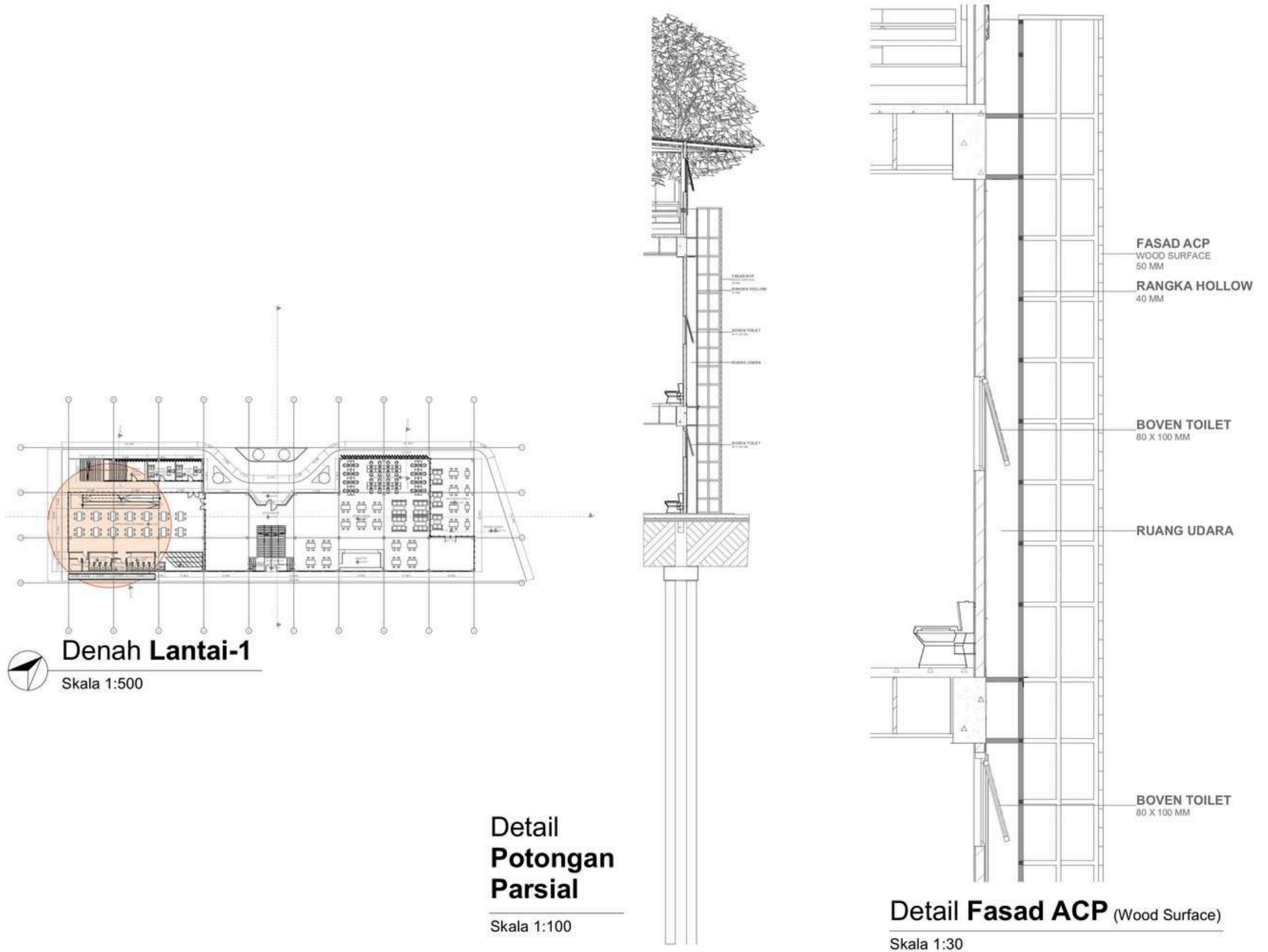
Skala 1:50

Gambar 4.9: Detail Arsitektural Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

Hasil Rancangan

Detail Aluminium Composite Panel

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat

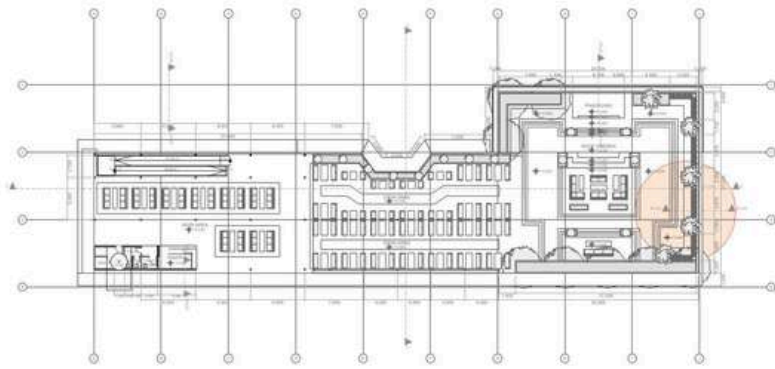


Gambar 4.9: Detail Arsitektural Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

Hasil Rancangan

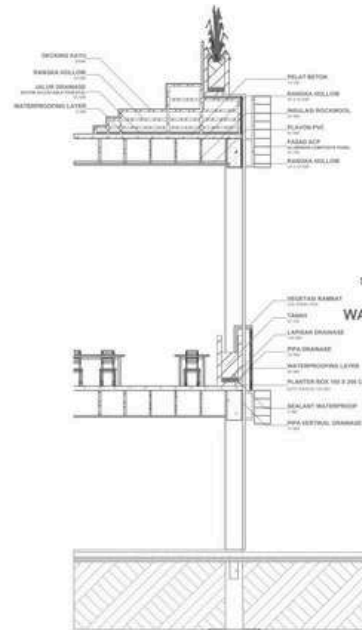
Detail Planter Box

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat



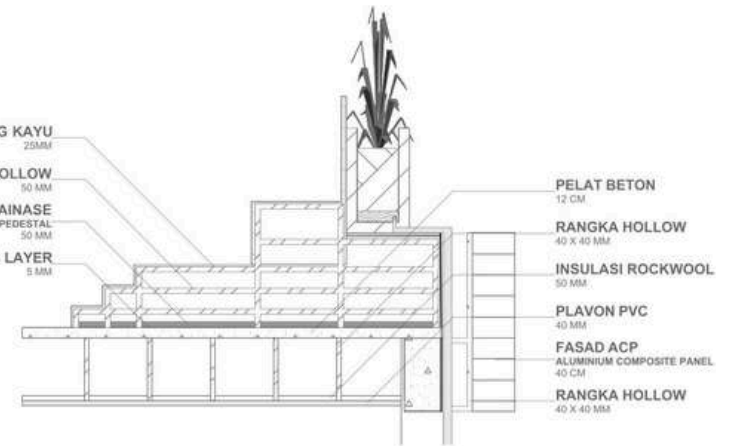
Denah Lantai-2

Skala 1:500



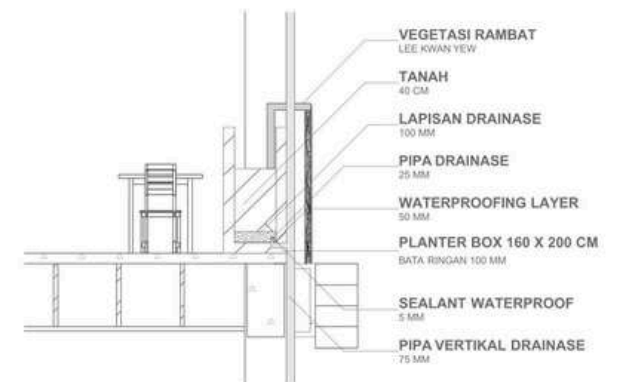
Detail Potongan Parsial

Skala 1:100



Detail Planter Box Roof Garden (Lantai-2)

Skala 1:40



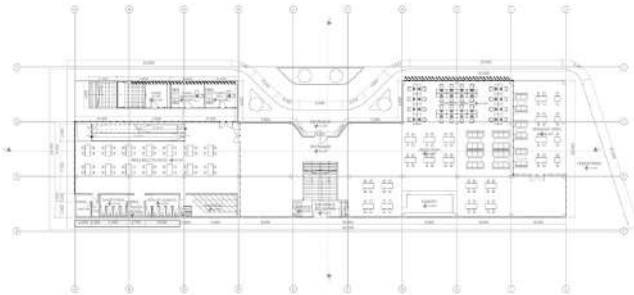
Detail Planter Box Lantai-1

Skala 1:40

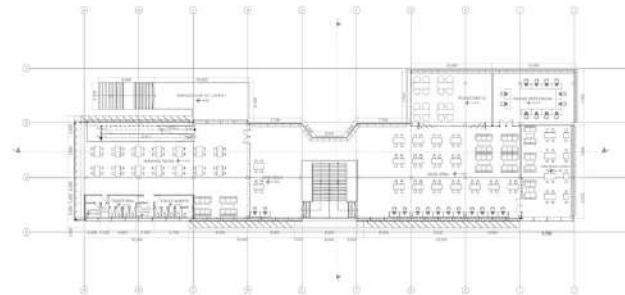
Gambar 4.9: Detail Arsitektural Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

“Bagaimana perancangan Creative Hub yang sesuai bagi Generasi Z dapat diwujudkan melalui metode *Participatory Design* dengan menyelesaikan aspek tata ruang, tata massa, bentuk bangunan, serta penerapan prinsip fleksibilitas ruang?”

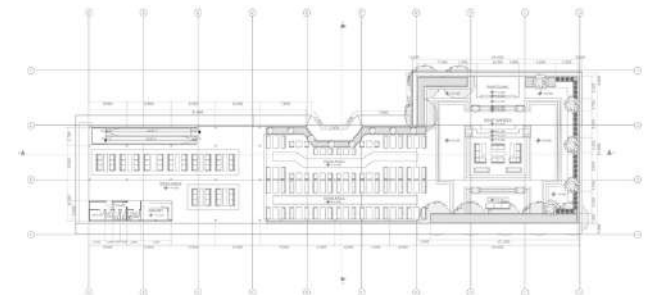
TATA RUANG



Lantai Dasar



Lantai - 1



Lantai - 2

Coworking space ini terdiri atas tiga tipe ruang utama:

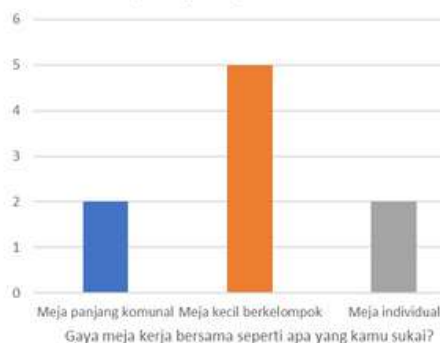
1. Ruang Kerja
 - a. Ruang Kerja Bersama (bersifat terbuka)
 - b. Ruang Pertemuan (lebih tertutup, tetap kolaboratif)
2. Ruang Multifungsi
3. Ruang Bersantai (Relaksasi)
 - a. Indoor
 - b. Outdoor (dengan unsur alam)

Tata Ruang

Ruang Kerja Bersama

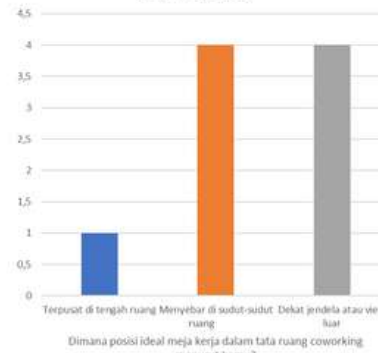


Gaya Meja Kerja Bersama

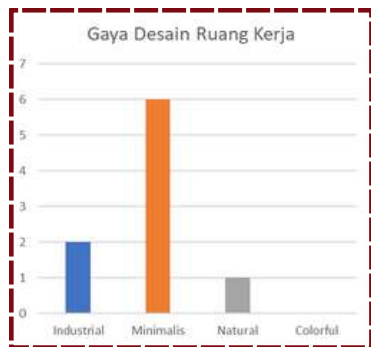


Dominasi meja kecil berkelompok (4 orang) pada ruang kerja bersama disesuaikan dengan preferensi pengguna. Jumlah meja komunal dan individu dibuat seimbang berdasarkan hasil polling. Ruang dirancang tanpa sekat untuk mendukung fleksibilitas dan kolaborasi.

Letak Meja Kerja



Sesuai preferensi pengguna, meja kerja ditempatkan di dekat jendela dan sudut-sudut ruang. Namun, untuk memaksimalkan kapasitas, sebagian meja juga diletakkan di area tengah. Dengan sirkulasi yang luas dan ruang yang fleksibel, posisi meja dapat dipindahkan sesuai kebutuhan pengguna.



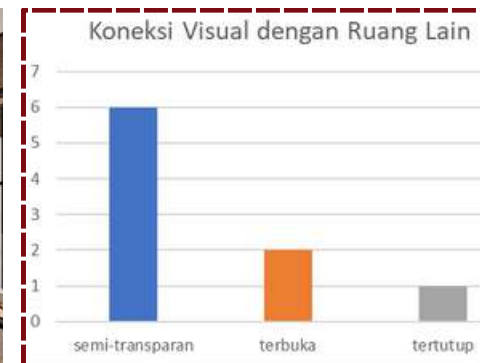
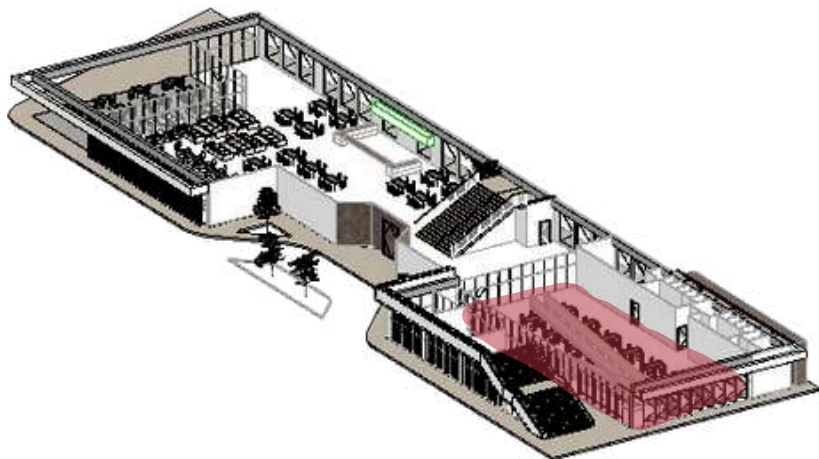
Ruang kerja mengusung gaya desain minimalis melalui tampilan bersih dengan bukaan besar, garis-garis tegas, palet warna netral, serta penggunaan material ekspos seperti beton, kaca, dan logam.



Desain meja memadukan bentuk kotak yang geometris dengan sudut lengkung yang organik, menyesuaikan proporsi dan alur ruang di sekitarnya.

Tata Ruang

Ruang Multifungsi



Hubungan antara ruang multifungsi dan ruang lain dirancang secara semi-transparan, dengan pembatas yang tetap memberikan batas fungsional namun memungkinkan interaksi visual antar ruang.





Ruang multifungsi dipisahkan dari ruang lainnya menggunakan partisi transparan geser yang dapat dibuka dan ditutup sesuai kebutuhan pengguna. Karena ruang bersifat semi-outdoor, pembukaan atau penutupan partisi tidak memengaruhi penghawaan. Ruang ini juga mendapatkan penghawaan alami maksimal dari sisi selatan, yaitu sisi kiri bangunan.



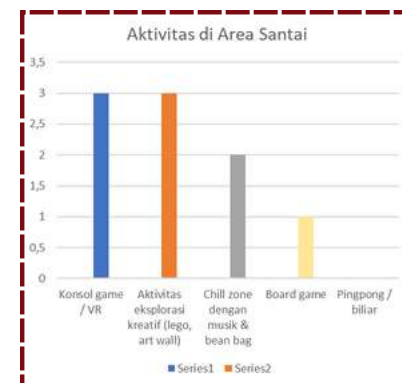
Koneksi ruang multifungsi dengan ruang lain menggunakan pembatas semi-transparan yang menjaga batas fungsi namun tetap memungkinkan interaksi visual dan pencahayaan alami ke dalam bangunan.

Tata Ruang

Ruang Bersantai (Rileksasi)



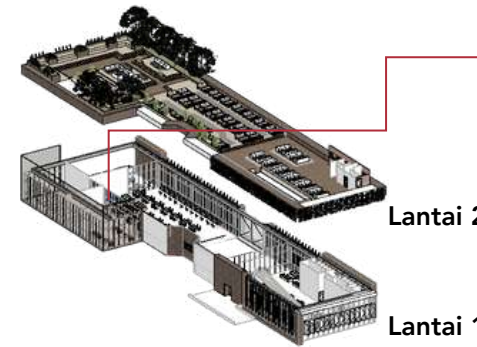
Warna dan nuansa pada ruang relaksasi didominasi oleh warna-warna hangat dan suasana yang homey. Warna hangat merujuk pada spektrum seperti merah, jingga, dan kuning yang memberi kesan hangat. Sementara itu, nuansa homey diwujudkan melalui penggunaan furnitur yang nyaman untuk bersantai, seperti sofa, beanbag, dan karpet lesehan.



Berbagai aktivitas dapat dilakukan di ruang bersantai ini. Berdasarkan preferensi pengguna, aktivitas yang paling dominan adalah eksplorasi kreatif, seperti berinteraksi dengan art wall atau bermain konsol game dan VR. Oleh karena itu, ruang ini dirancang dengan sebuah art wall berukuran besar serta dilengkapi dua unit TV untuk mendukung aktivitas tersebut.



Ruang bersantai outdoor menggunakan sofa karena lebih stabil dan tahan terhadap kondisi luar ruang. Sementara itu, ruang bersantai 1 (indoor) didominasi oleh beanbag yang fleksibel dan mudah dipindahkan sesuai kebutuhan ruang.

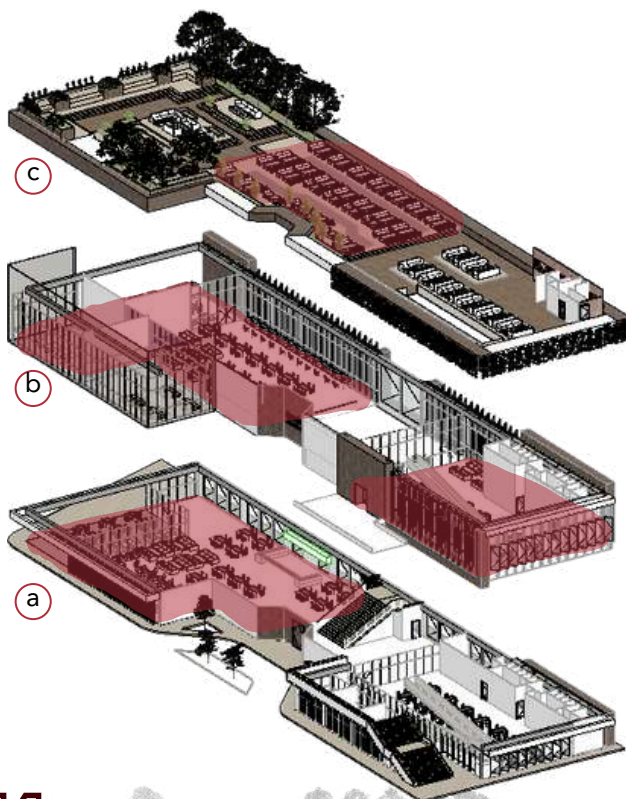


Ruang santai dan area kerja dipisahkan dengan partisi lipat (*reflective glass curtain wall*), memungkinkan fleksibilitas penggunaan ruang yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna.

TATA MASSA

Tata Massa

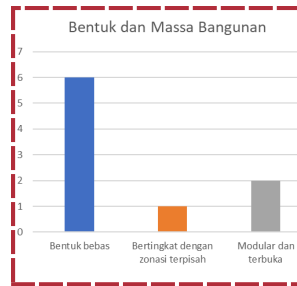
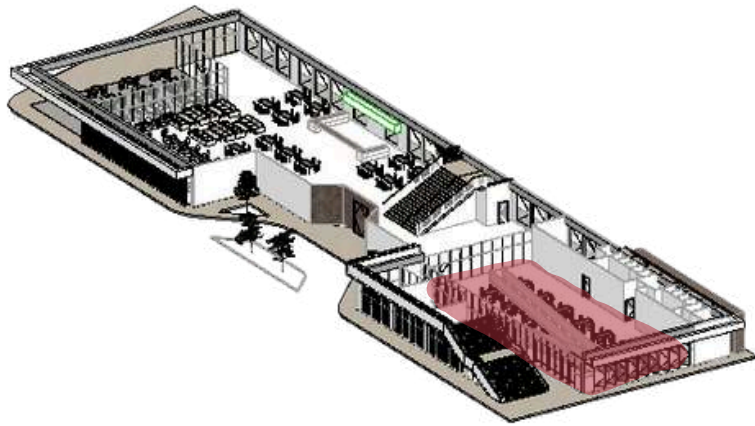
Ruang Kerja Bersama



Tata massa dirancang menyesuaikan kebutuhan ruang, dengan ruang kerja bergaya minimalis sesuai preferensi pengguna. Desain minimalis diwujudkan melalui tampilan bersih, bukaan besar, garis tegas, warna netral, serta material ekspos seperti beton, kaca, dan logam. Bentuk kotak dipilih sebagai upaya efisiensi ruang agar tidak menyisakan area yang terbuang, sementara fleksibilitas diterapkan melalui ruang luas tanpa sekat untuk mendukung aktivitas yang beragam.

Tata Massa

Ruang Multifungsi



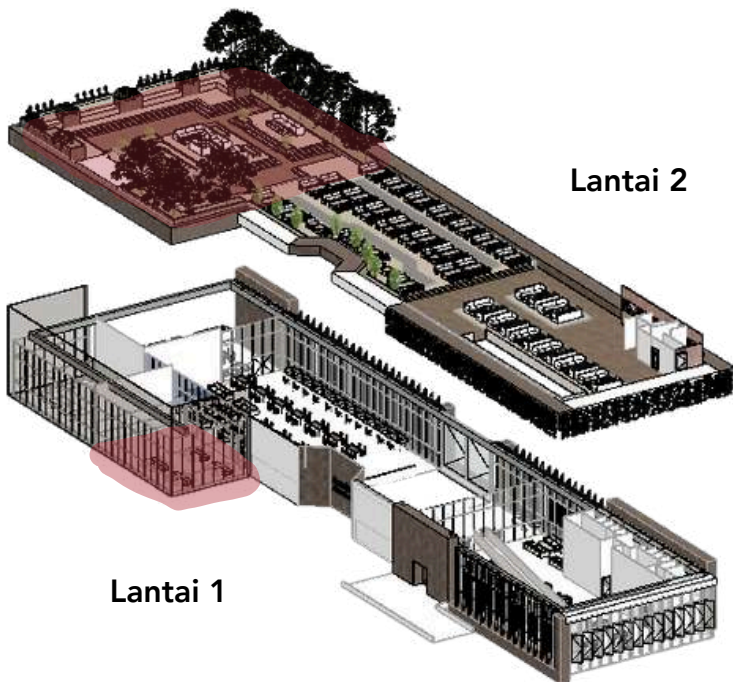
Tata massa pada ruang multifungsi bersifat bebas sesuai preferensi pengguna, tanpa ketentuan yang kaku. Massa ruang multifungsi dipisahkan dari ruang pengelola di sisi barat, namun tetap terhubung dengan ruang kerja bersama untuk memudahkan akses bagi pengunjung.



Dinding kaca geser dan pivot digunakan untuk menciptakan koneksi visual yang fleksibel, dapat dibuka atau ditutup sesuai kebutuhan pengguna.

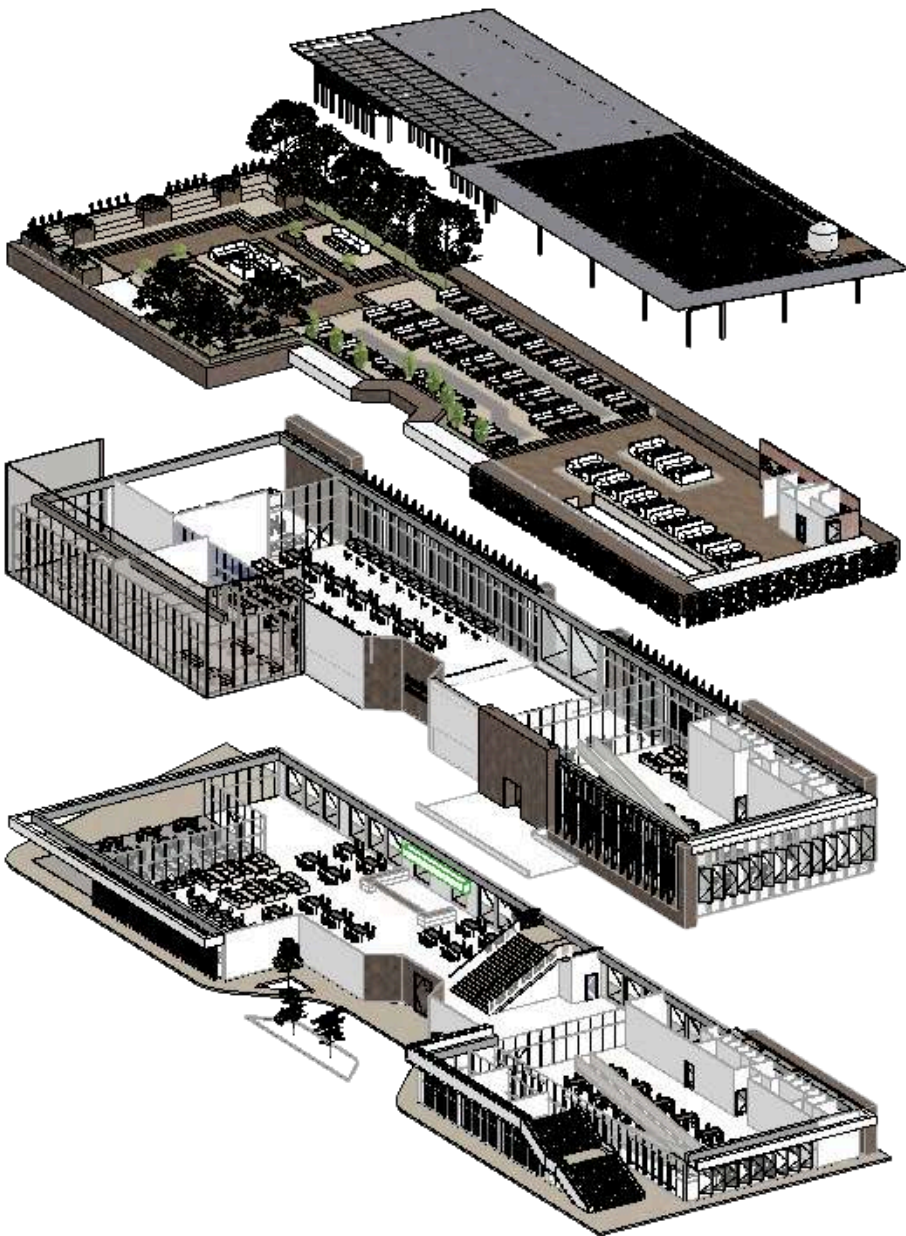
Tata Massa

Ruang Bersantai (Rileksasi)



Massa ruang bersantai ditempatkan di sisi tapak yang menghadap view luar. Roof garden di lantai atas juga dirancang sebagai area bersantai yang memenuhi preferensi pengguna terhadap pemandangan dan pengalaman berada di rooftop.

BENTUK BANGUNAN

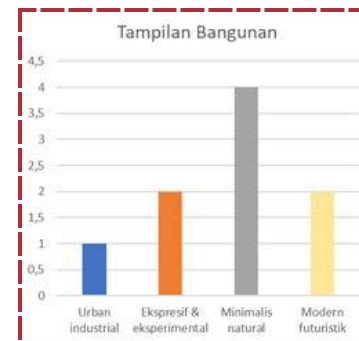


Beton Ekspos

Facade surface kayu

Vegetasi Lee Kuan Yew

Bukaan Besar



Berdasarkan hasil kuisisioner, pengguna menginginkan bentuk bangunan coworking space yang minimalis dengan sentuhan unsur natural. Gaya minimalis diwujudkan melalui tampilan bersih, bukaan besar, dan garis-garis tegas berbentuk geometris kotak. Sementara itu, unsur natural diterapkan melalui palet warna netral, penggunaan material ekspos seperti beton, kaca, dan logam, serta kehadiran vegetasi Lee Kuan Yew di sisi selatan dan utara bangunan sebagai elemen penghijauan.



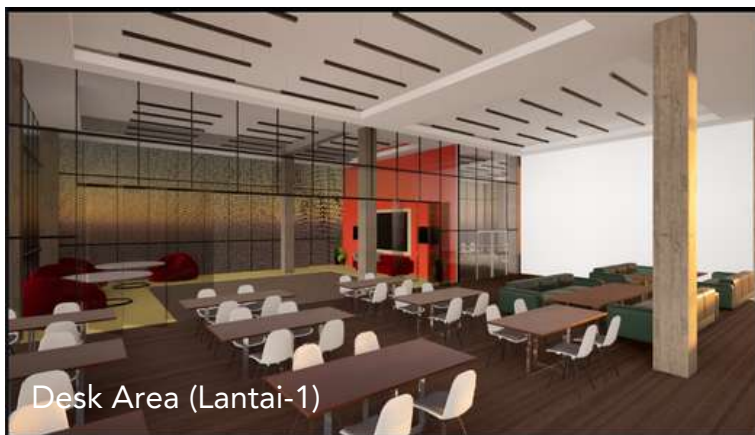
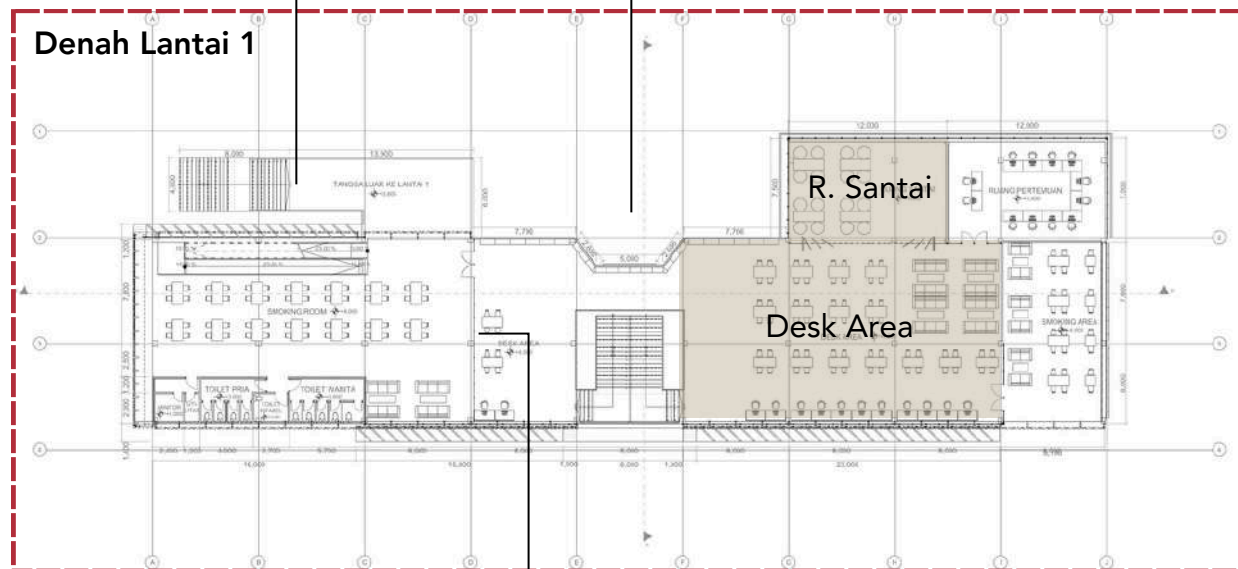
Hasil Rancangan Fleksibilitas Ruang



Memanfaatkan ruang bawah tangga depan (ekspos) sebagai ruang pengelola coworking space, sehingga selain memanfaatkan lahan, juga adanya pemisahan akses antara pengunjung dan pengelola.

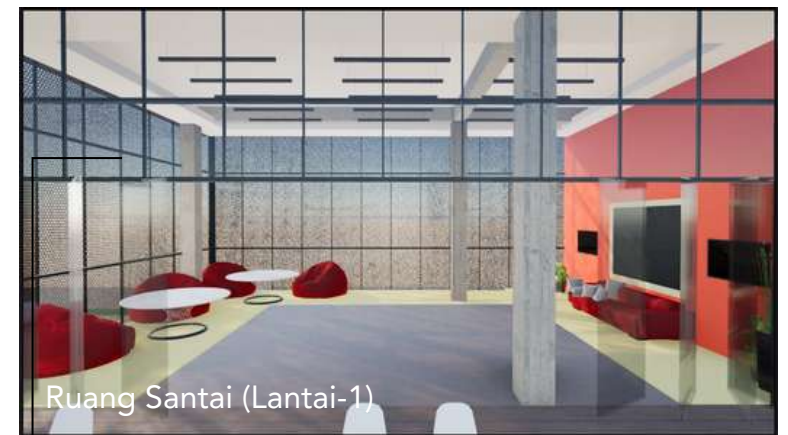


Memanfaatkan ruang bawah tangga sebagai gudang dan sirkulasi pekerja pantry (akses dari area parkir motor belakang).



Desk Area (Lantai-1)

Ruang Multifungsi dan Desk Space dipisah dengan sliding wall, sehingga bisa dibuka-tutup menyesuaikan kebutuhan.



Ruang Santai (Lantai-1)

Sliding wall, sehingga ruang santai bersifat fleksibel karena bisa dibuka-tutup menyesuaikan kebutuhan.

Hasil Rancangan Ruang Kolaboratif



Gambar 4.10: Perspektif Hasil Rancangan. Sumber: Penulis, 2025.



Rancangan Eksterior



Surabaya Creative Hub



Rancangan Eksterior





Rancangan Eksterior





Rancangan Eksterior





Rancangan Eksterior



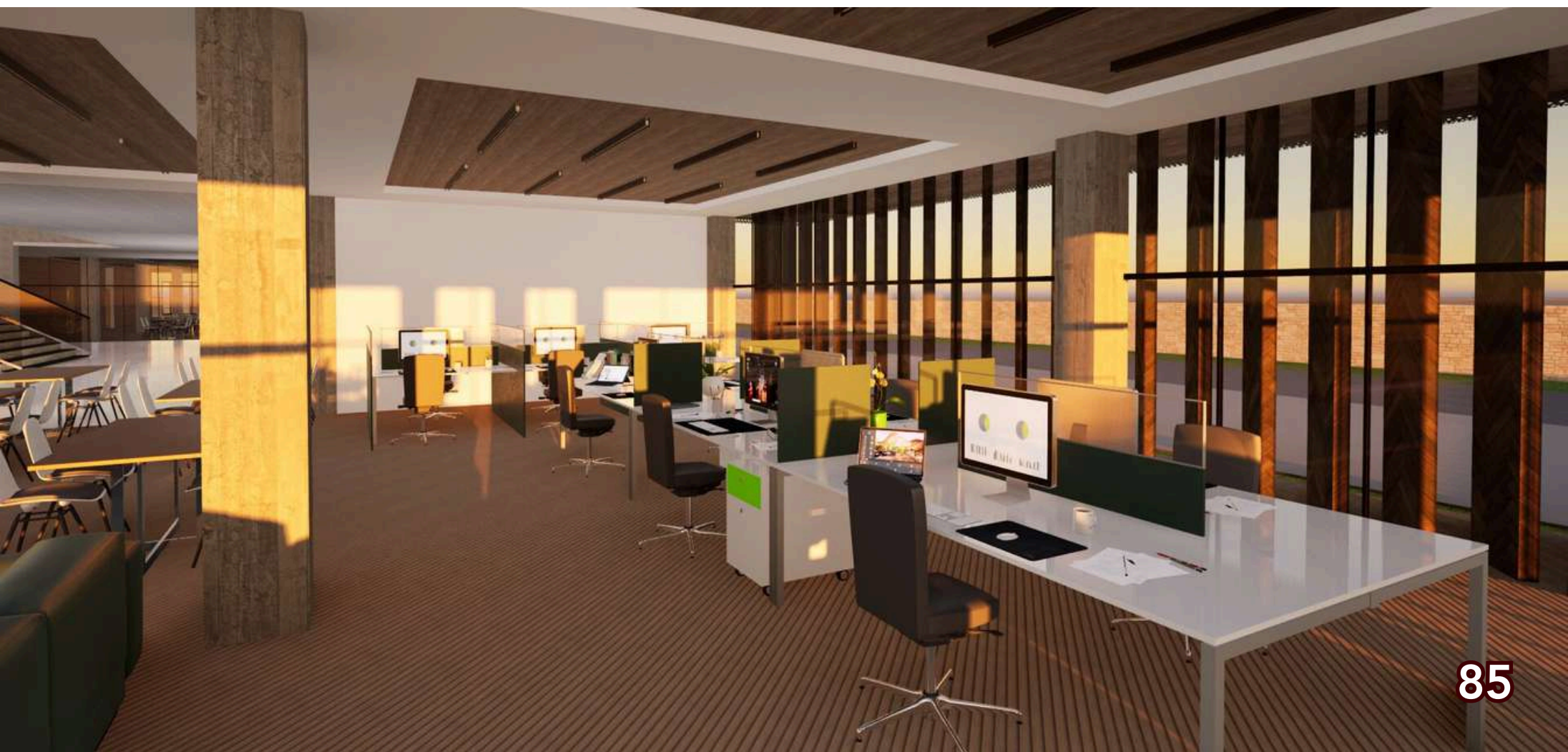


Rancangan Interior: Ruang Kerja Lantai Dasar





Rancangan Interior: Ruang Kerja Lantai Dasar





Rancangan Interior: Ruang Multifungsi (Lantai Dasar)



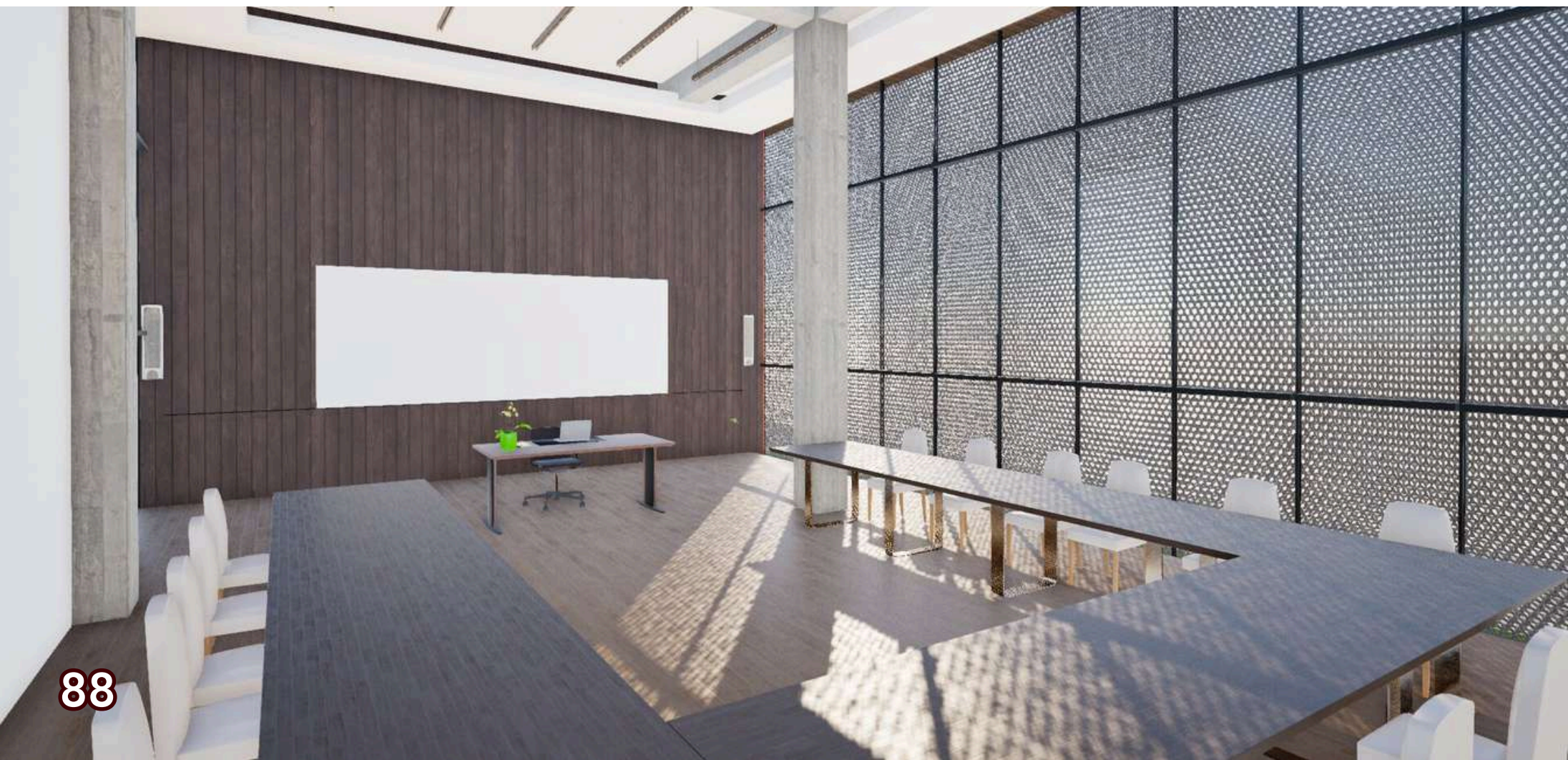


Rancangan Interior: Ruang Kerja Lantai 1





Rancangan Interior: Ruang Kerja Lantai 1



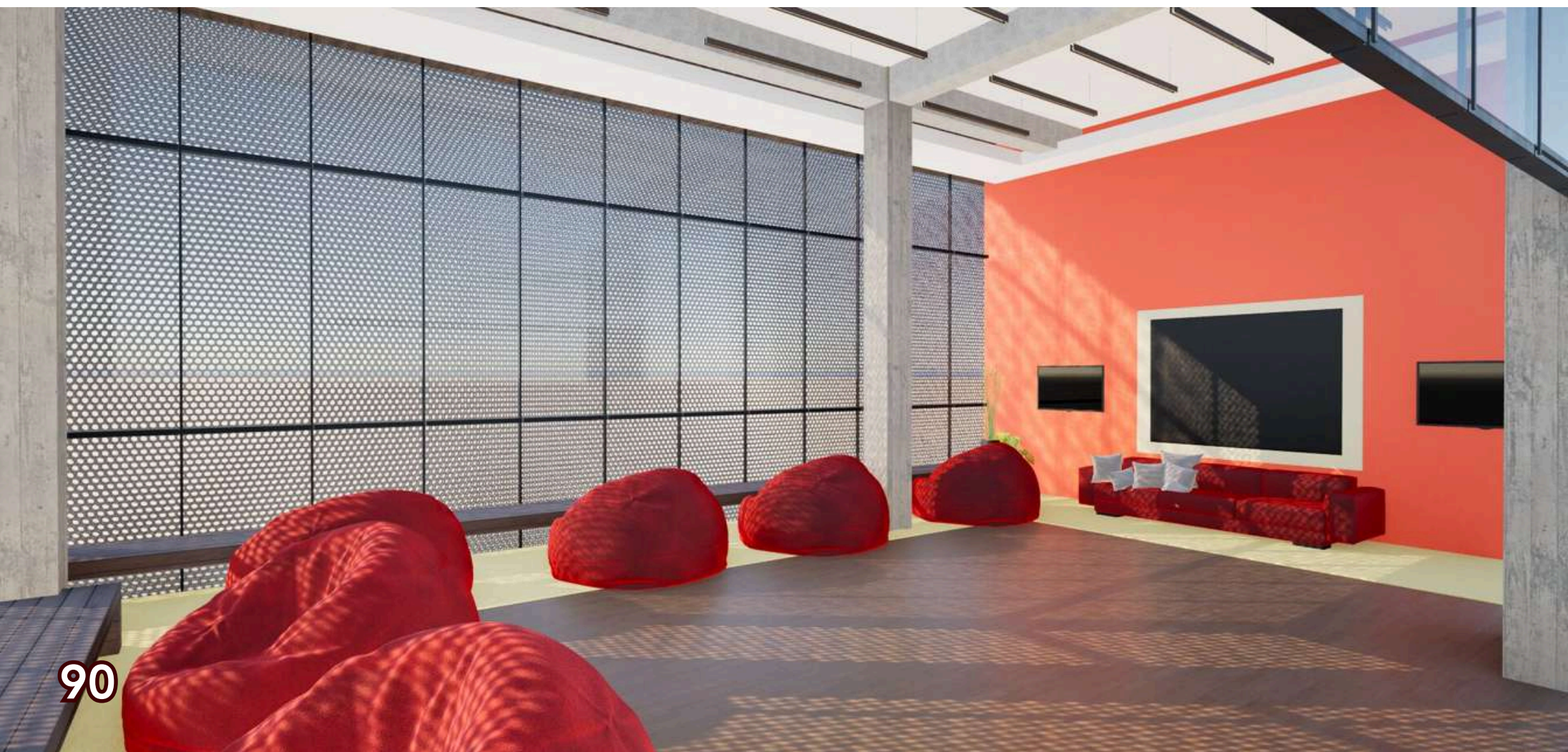


Rancangan Interior: Ruang Kerja (Smoking Room) Lantai 1





Rancangan Interior: Ruang Santai (Lantai 1)





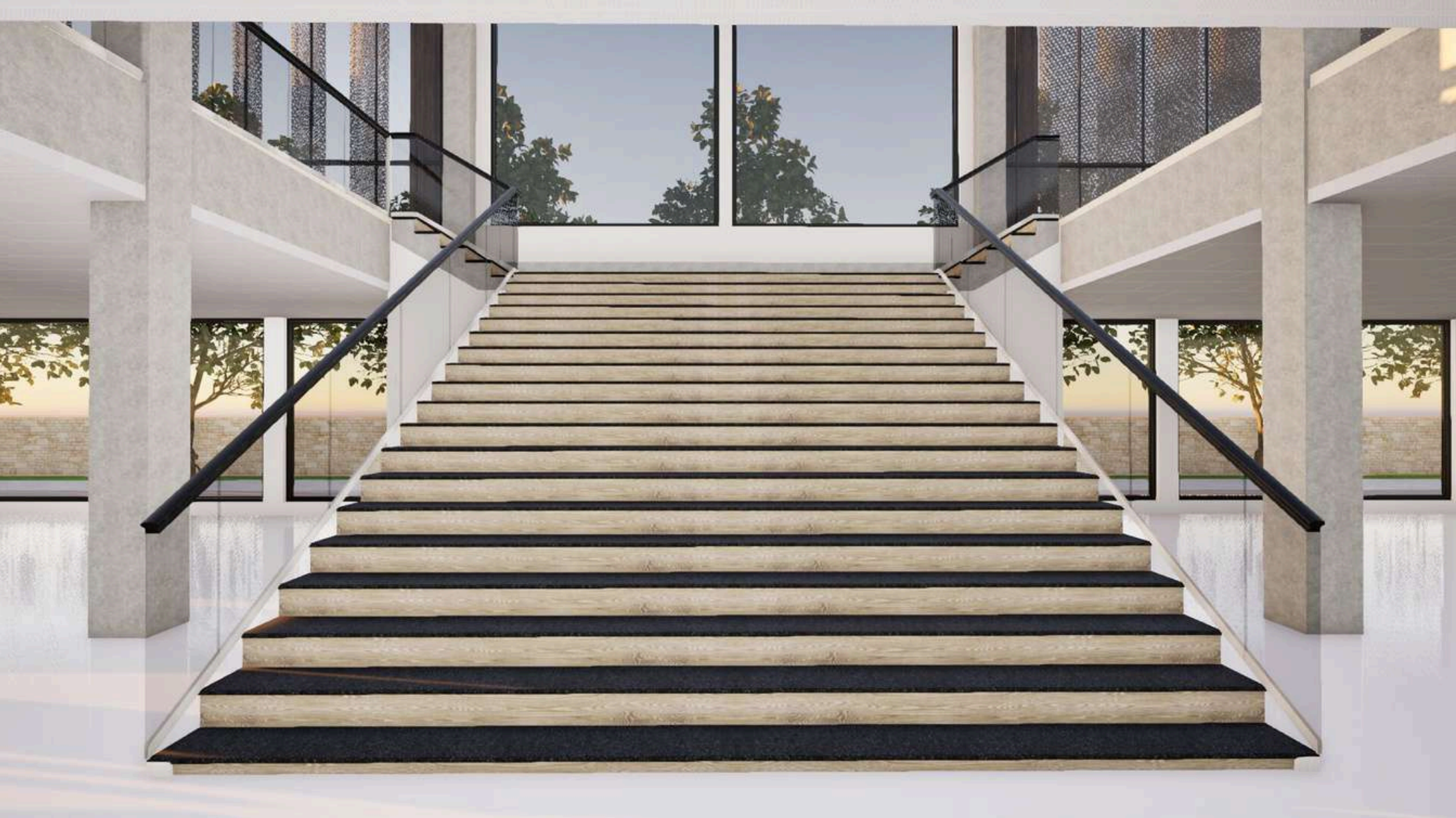
Rancangan Interior: Ruang Kerja (Rooftop)





Rancangan Interior: Ruang Santai (Rooftop)





Rancangan Interior: Ruang Sirkulasi





Rancangan Interior: Ruang Sirkulasi



Skema Penghawaan

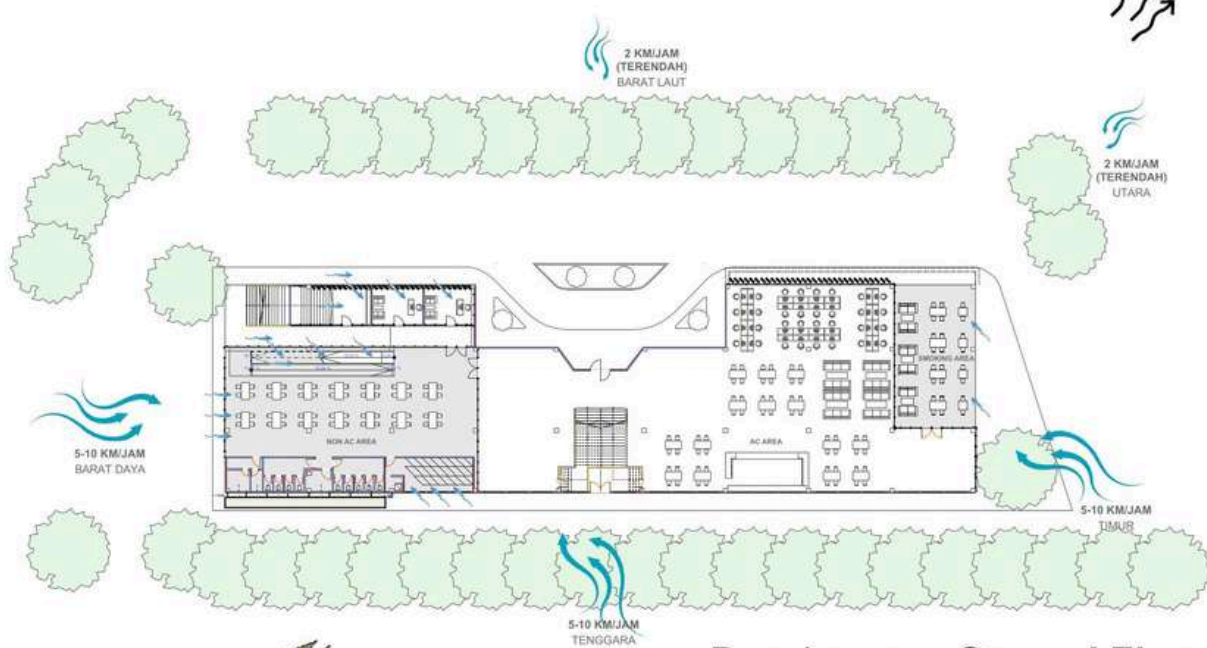
Ground Floor



Barat



Timur



Penghawaan Ground Floor
Skala 1:400



Barat Daya



Tenggara

Skema Penghawaan

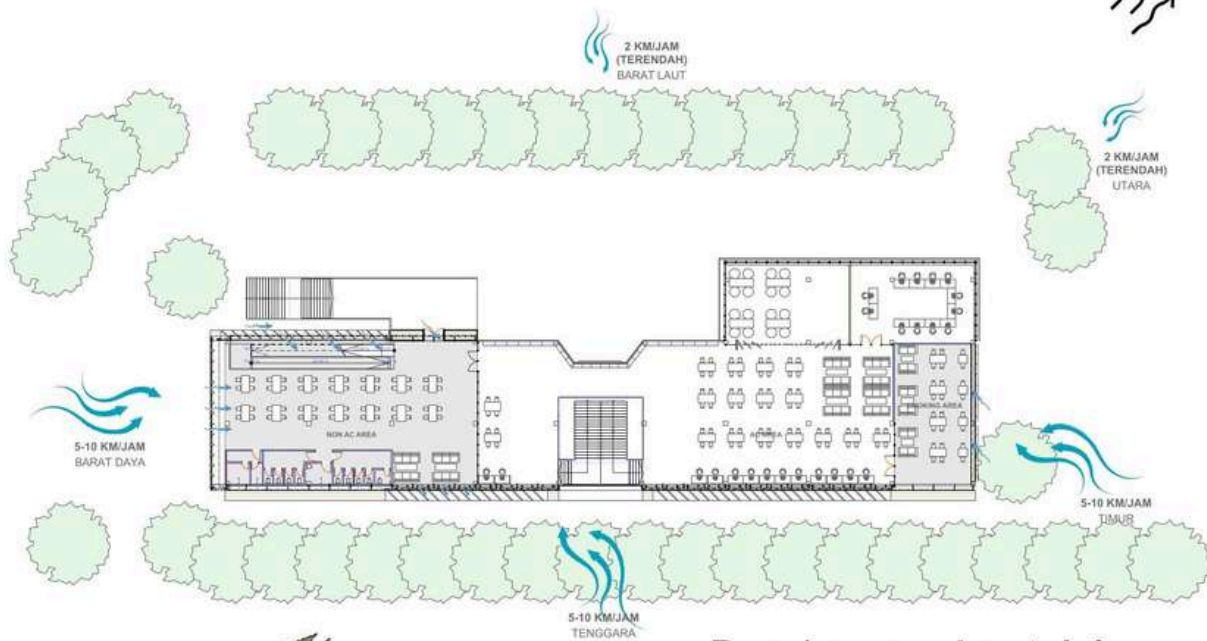
Lantai-1



Barat



Timur



Penghawaan Lantai-1
Skala 1:400



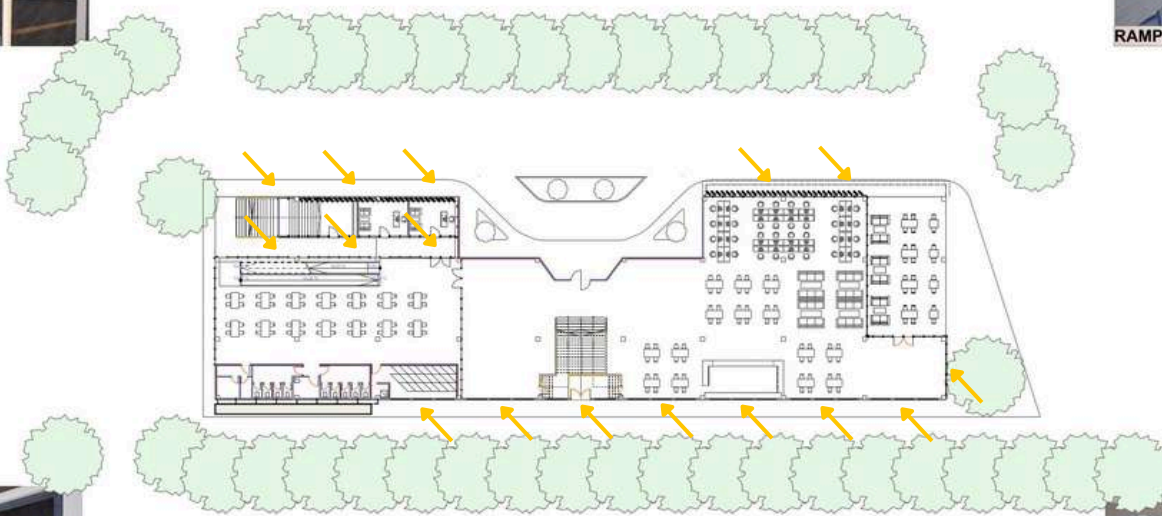
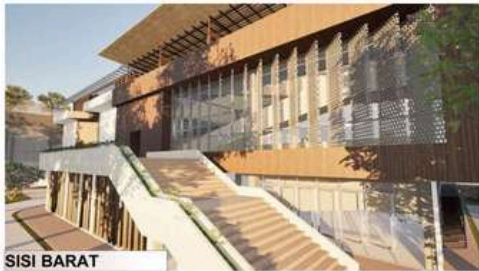
Barat Daya



Tenggara

Skema Pencahayaan

Ground Floor



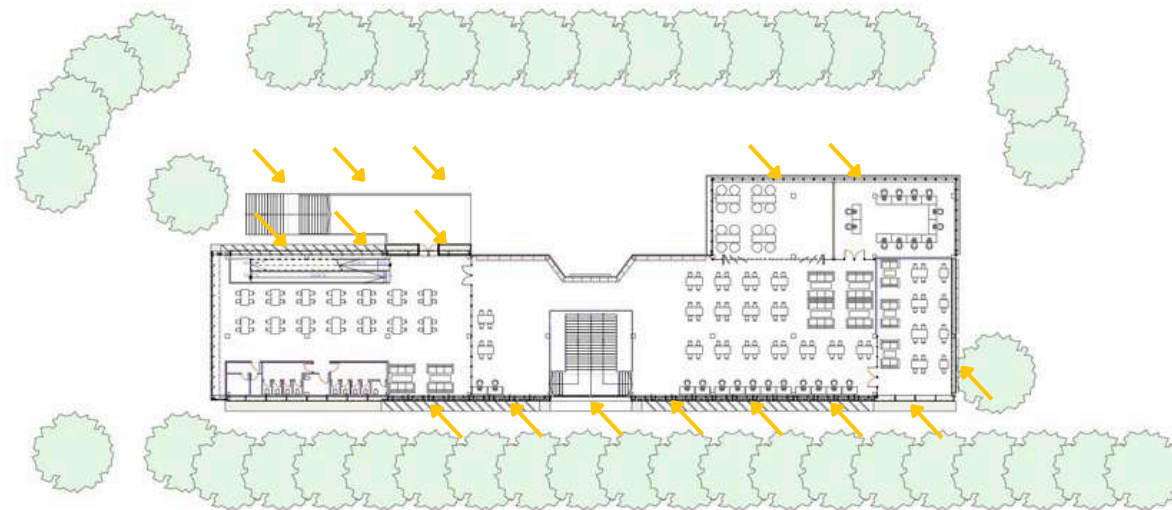
Pencahayaan Ground Floor
Skala 1:400



Skema Pencahayaan

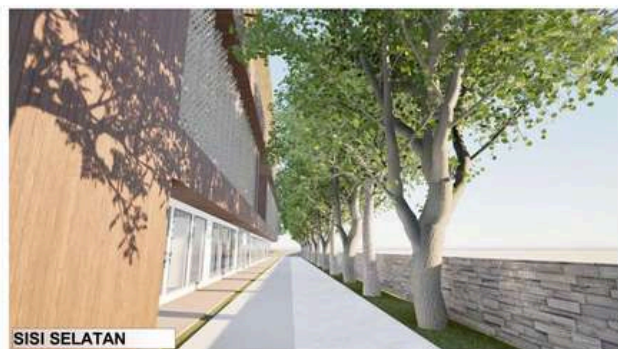
Lantai-1

Perancangan **Creative Hub** sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode *Participatory Design* di Surabaya Barat



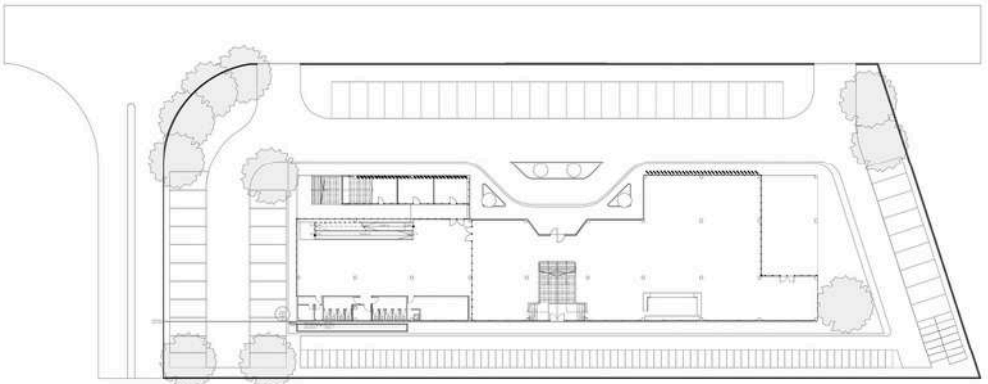
Pencahayaan Lantai-1

Skala 1:400



Rancangan Sistem

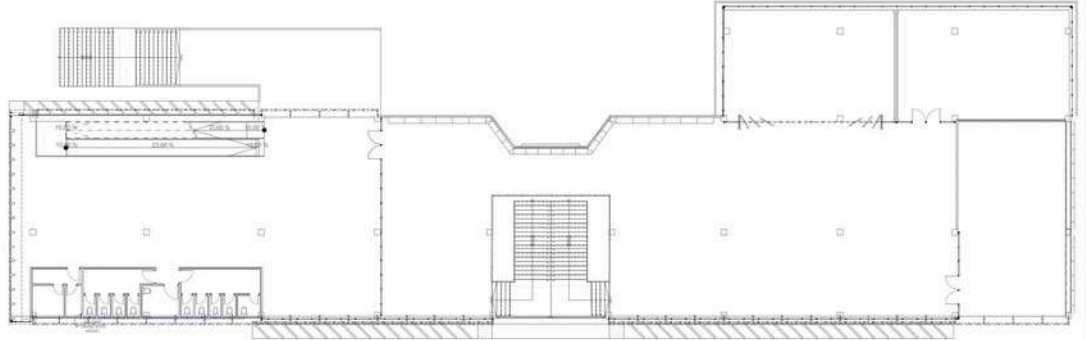
Utilitas Bangunan



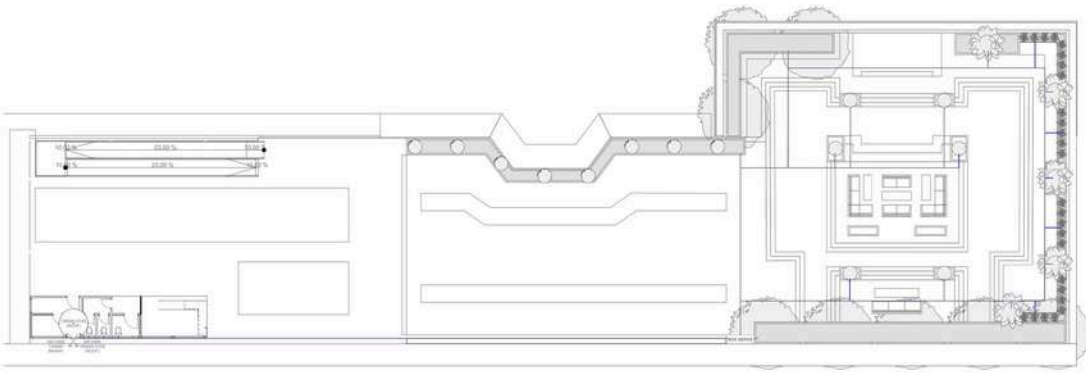
Skema Air Bersih
Ground Floor



Skema Air Bersih
Lantai-1

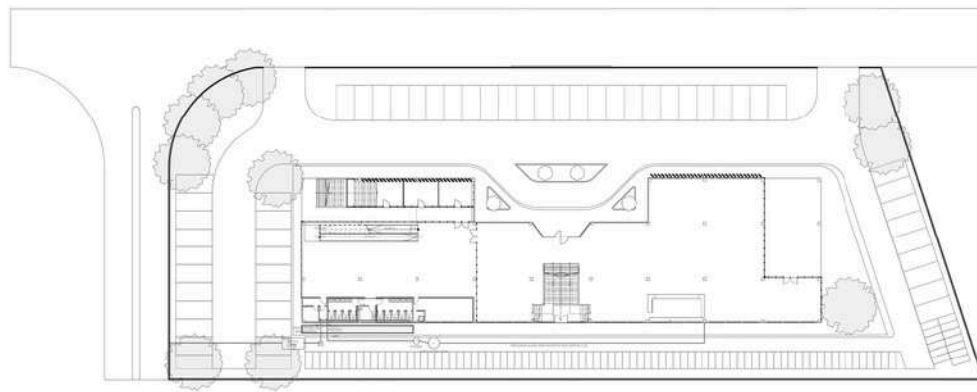


Skema Air Bersih
Lantai-2

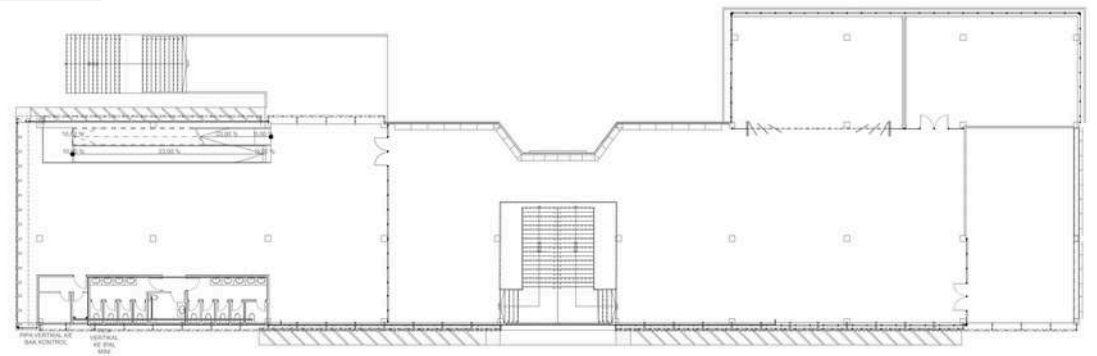


Rancangan Sistem

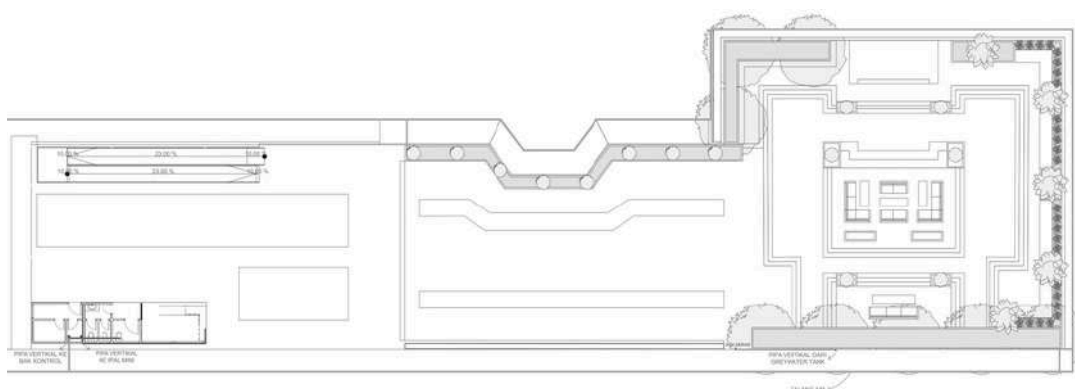
Utilitas Bangunan



Skema Air Kotor
Ground Floor



Skema Air Kotor
Lantai-1

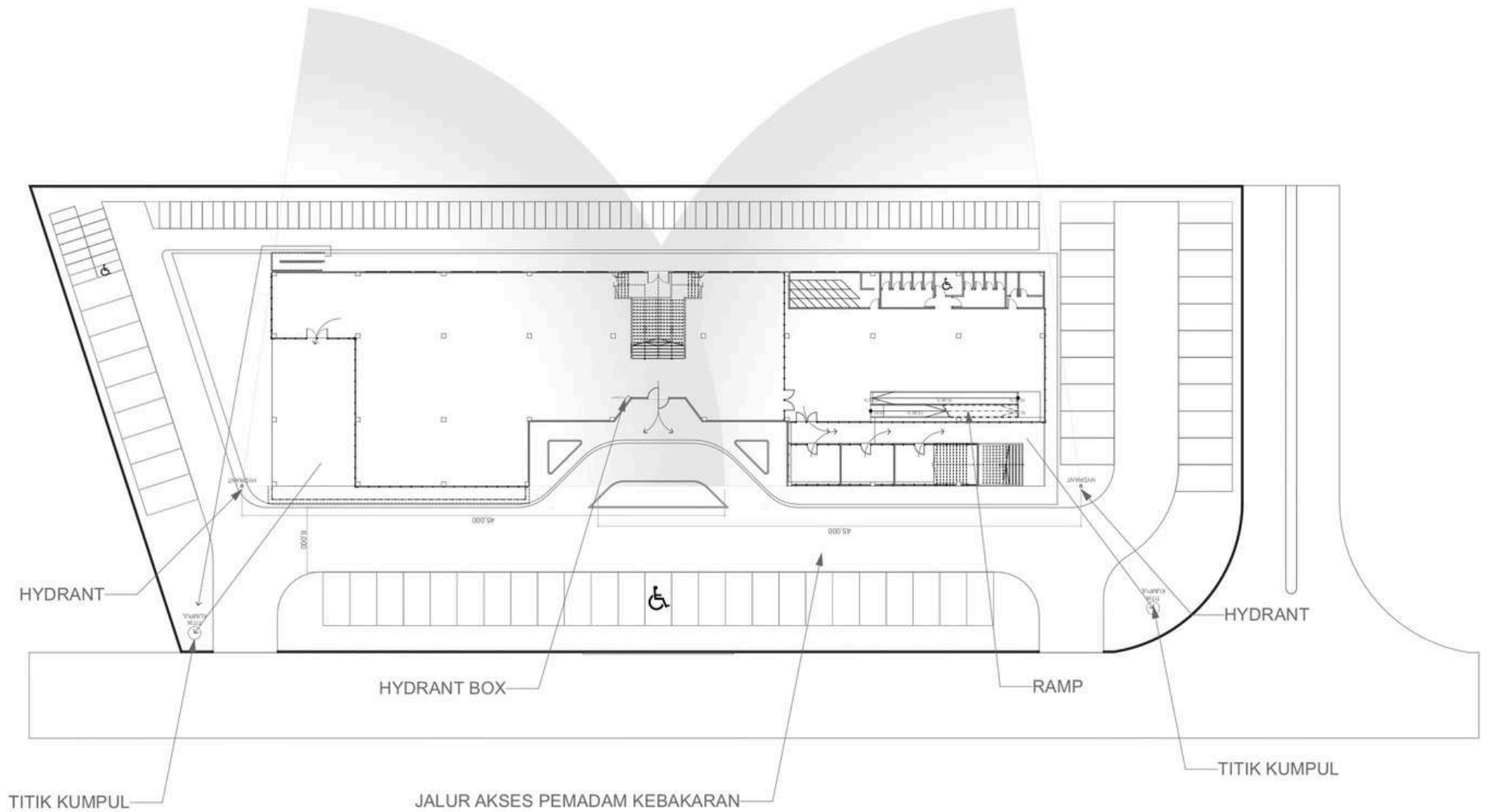


Skema Air Kotor
Lantai-2



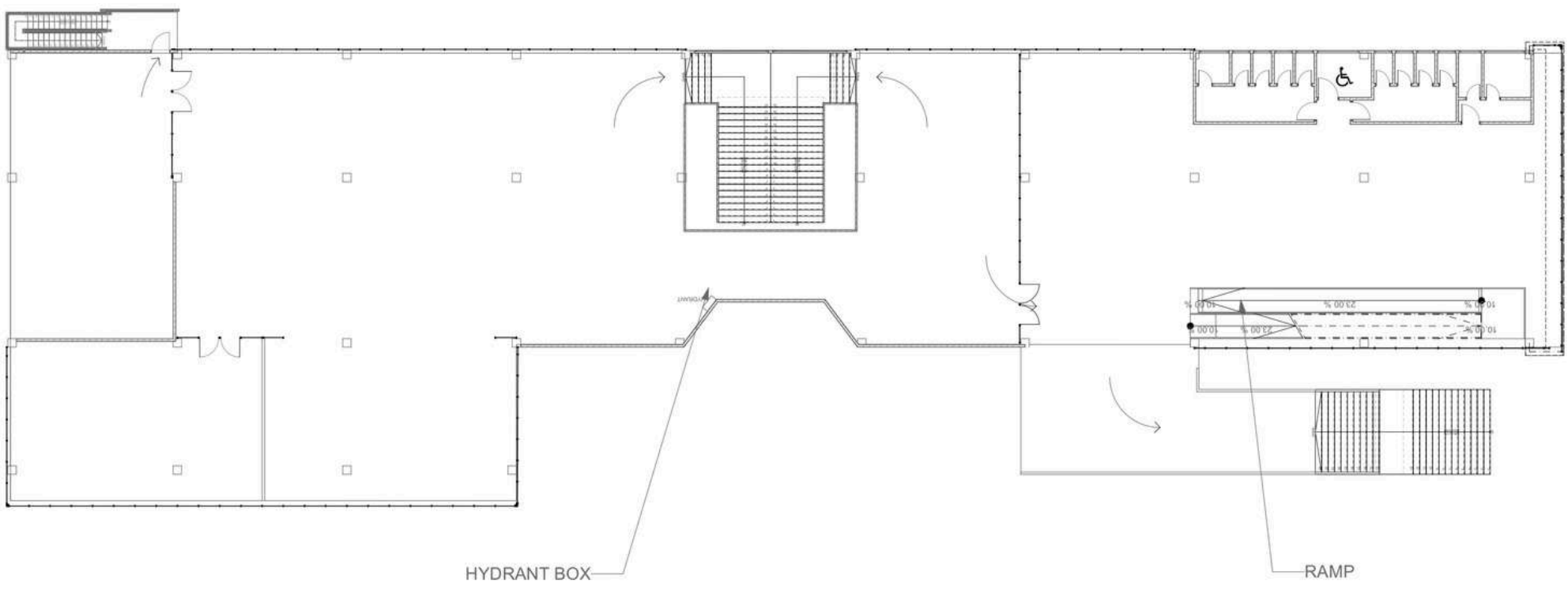
Rancangan Sistem

Akses Diffabel & Keselamatan Bangunan (Ground Floor)



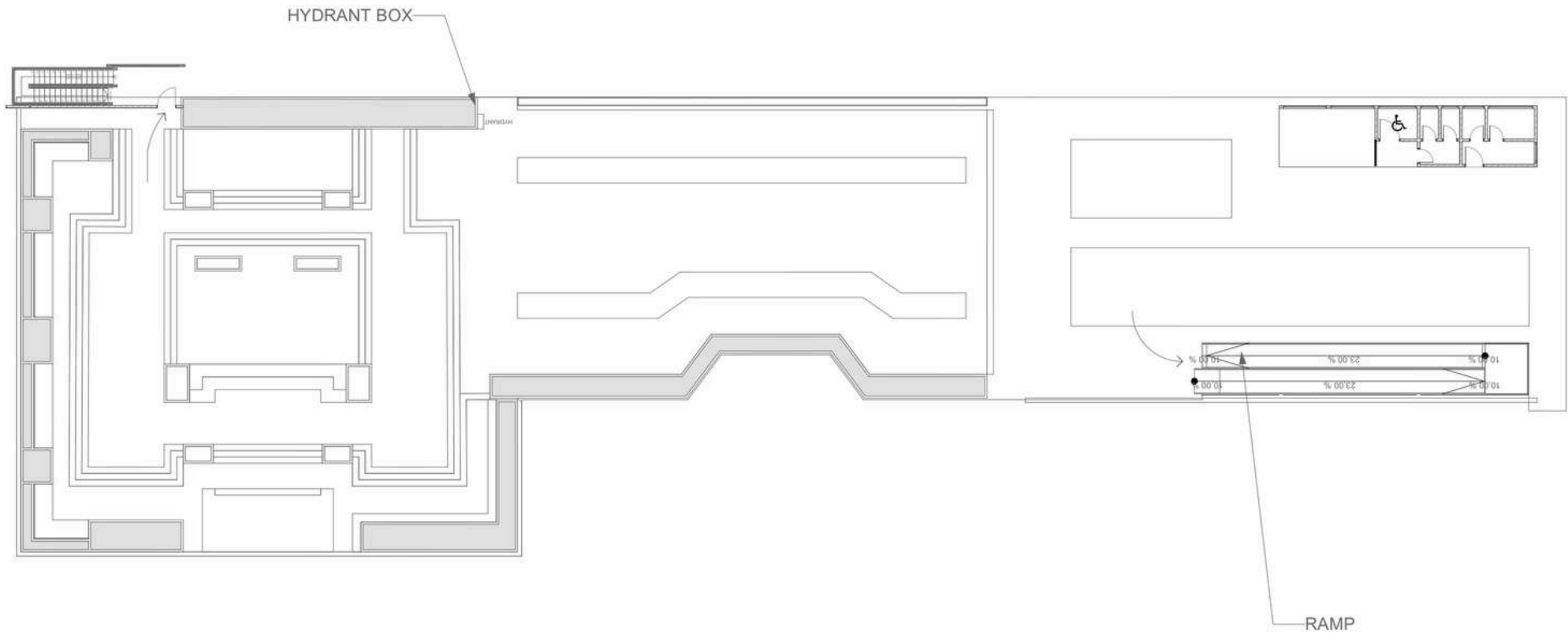
Rancangan Sistem

Akses Diffabel & Keselamatan Bangunan (Lantai-1)



Rancangan Sistem

Akses Diffabel & Keselamatan Bangunan (Lantai-2)



Gambar 4.14: Akses Diffabel & Keselamatan Bangunan.
Sumber: Penulis, 2025.

Foto Maket / Model 3D Produk

Photograph of Maquette / 3D Product Model



Tampak Depan



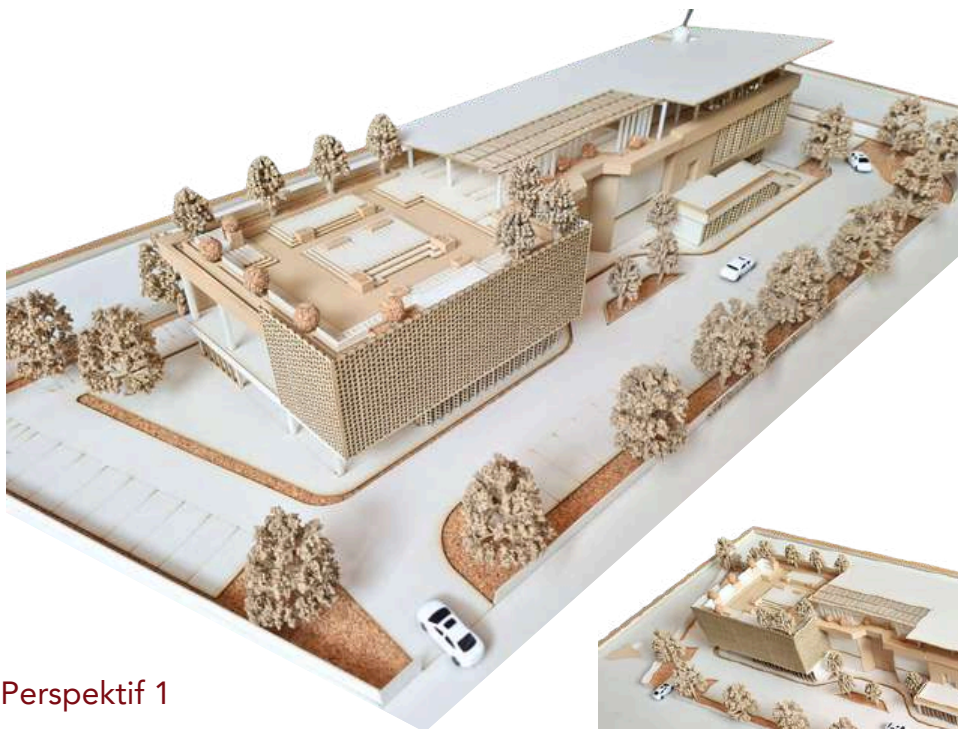
Tampak Belakang



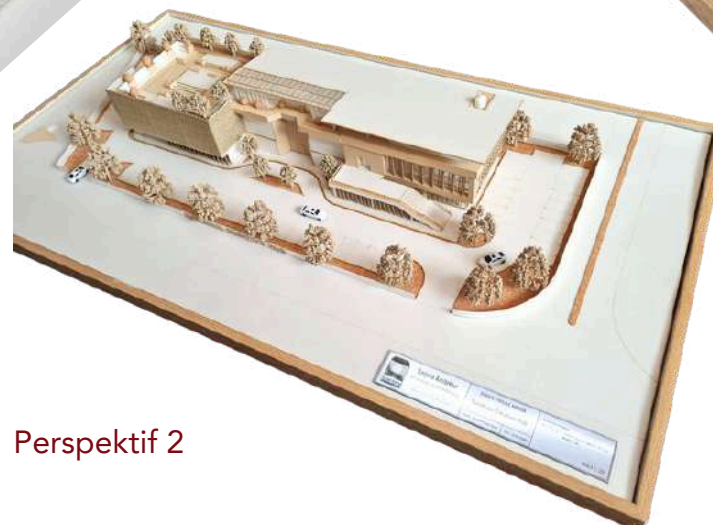
Tampak Kanan



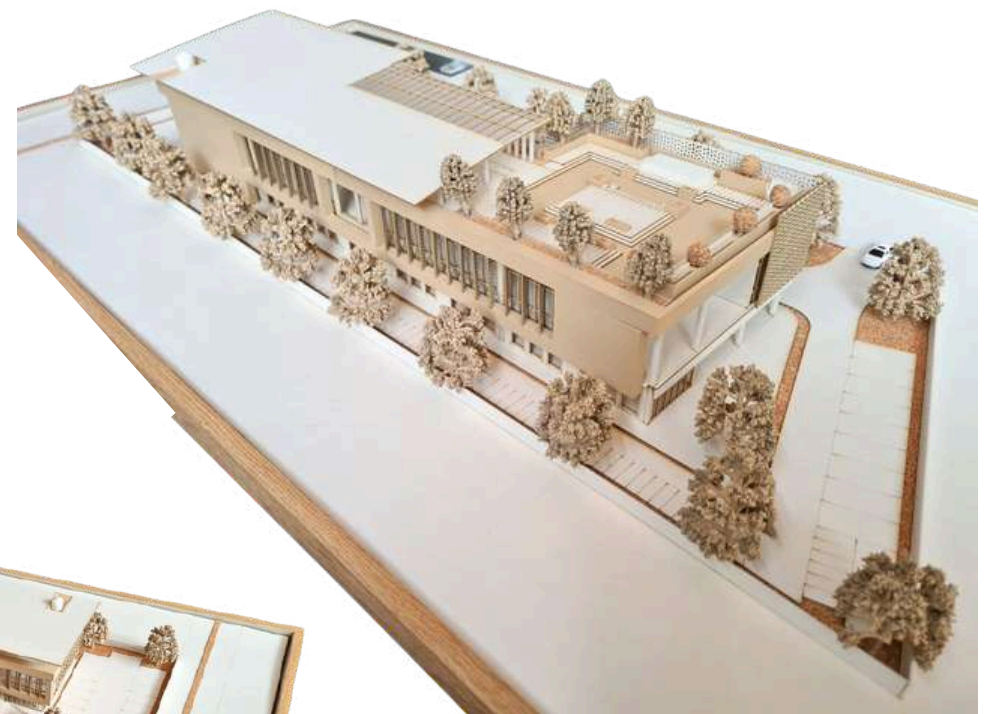
Tampak Kiri



Perspektif 1



Perspektif 2

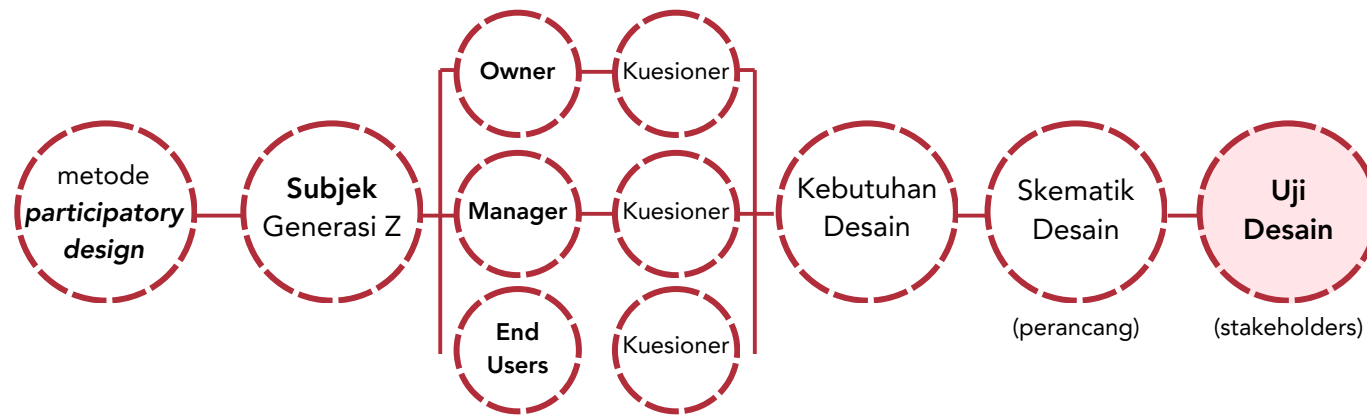


Perspektif 3

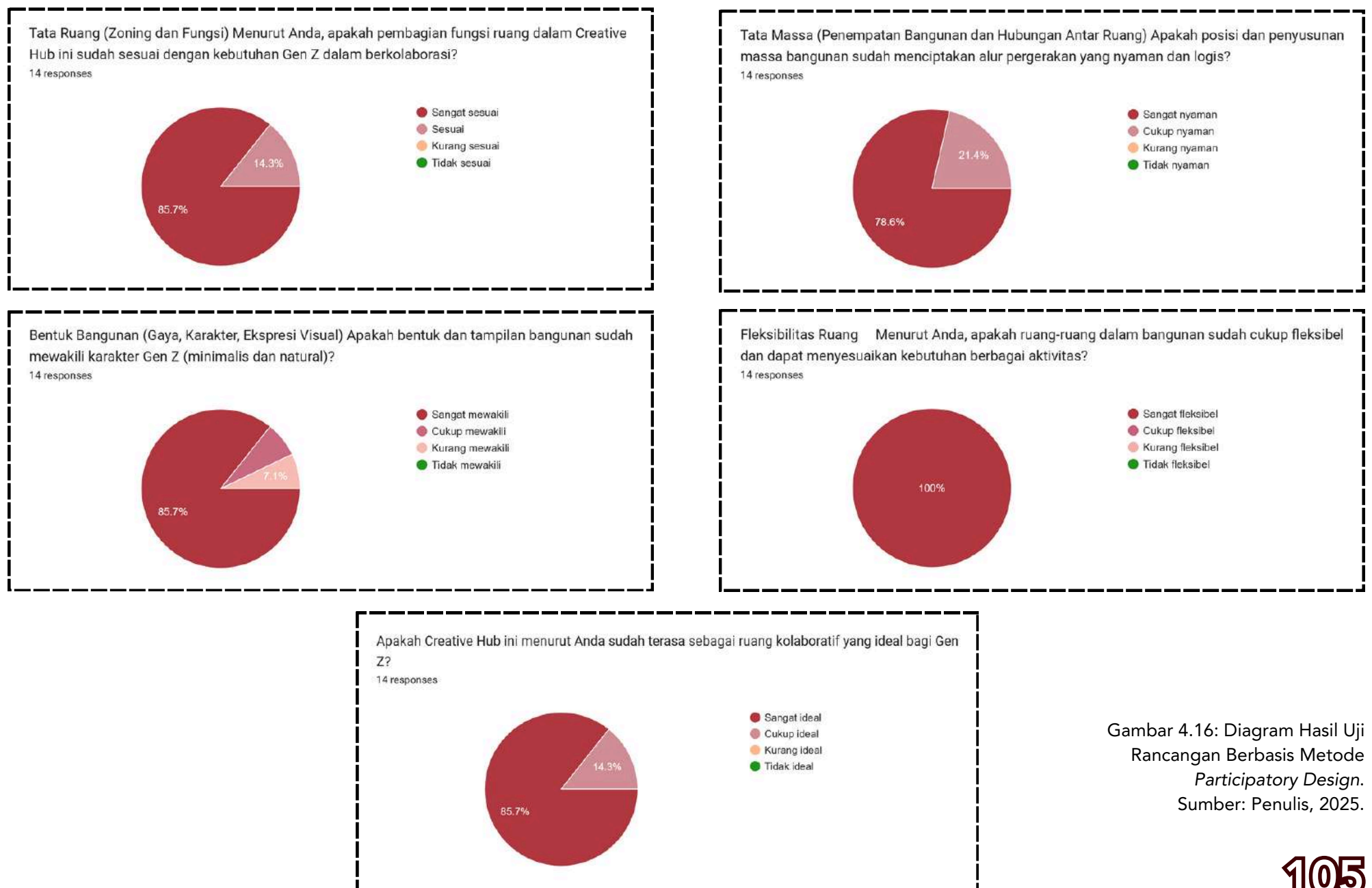
Gambar 4.15: Foto Maket / Model 3D Produk.
Sumber: Penulis, 2025.

Evaluasi Rancangan

Berbasis Metode *Participatory Design*



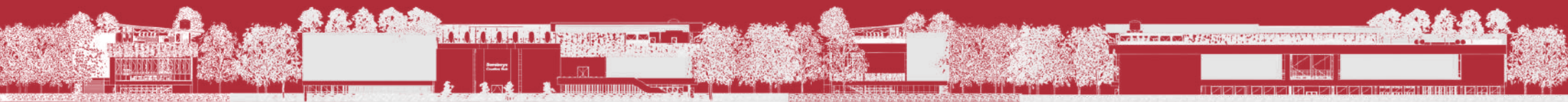
Evaluasi terhadap rancangan Surabaya Creative Hub berbasis metode participatory dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring (Google Form) guna mengetahui tingkat kesesuaian desain dengan kebutuhan dan preferensi end users, serta menerima masukan dan saran sebagai bahan penyempurnaan rancangan.



Gambar 4.16: Diagram Hasil Uji Rancangan Berbasis Metode *Participatory Design*. Sumber: Penulis, 2025.

Evaluasi Rancangan

5



Evaluasi Rancangan

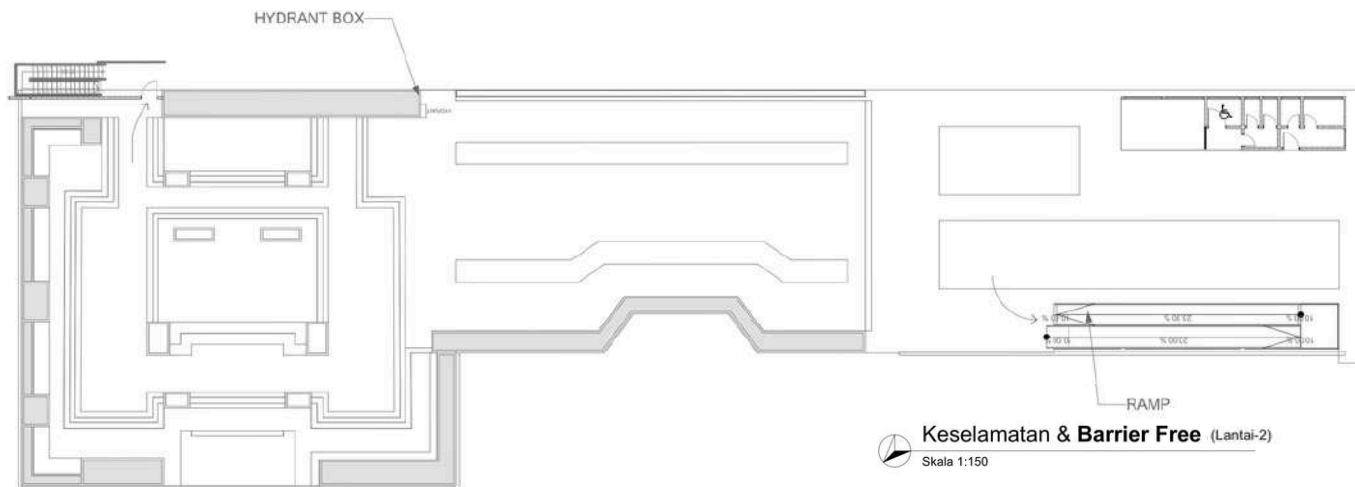
Pasca Sidang

Kritik dan Saran:

Akses Keluar dari Lantai 2 (Keselamatan Bangunan)

Penyelesaian

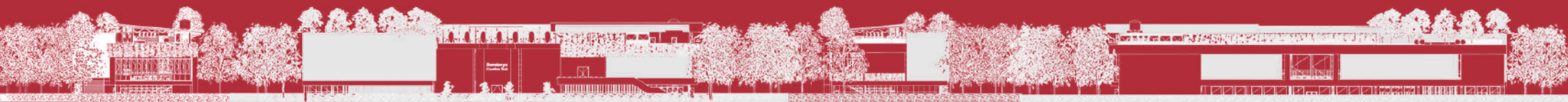
Penambahan elemen tangga pada lantai 2 yang dirancang untuk memberikan akses langsung ke lantai dasar.



Tangga darurat dari lantai 2 dan 1 dirancang untuk memberikan akses langsung menuju area luar pada lantai dasar.

Lampiran

6





Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2724803687/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : VERINA KIRANA DEWI
Nomor Mahasiswa : 21512088
Pembimbing : Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Creative Hub sebagai Ruang Kolaborasi Generasi Z dengan Metode Participatory Design di Surabaya Barat

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **7 (Tujuh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/4/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

Referensi

Reference

- Aminah, S. (2015). Konflik dan kontestasi penataan ruang kota Surabaya. *Masyarakat: Jurnal Sosiologi dan Humaniora*. Universitas Indonesia.
- Aminudin, R. (2022). Balai Gathuk: Perancangan Balai Kota Magelang dengan pendekatan participatory design sebagai bentuk demokratisasi arsitektur. Universitas Islam Indonesia.
- Aulinia, A., & Subiyantoro, H. (2023). Efisiensi dan efektivitas tatanan ruang co-working space bagi pengguna startup di Surabaya. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6594–6608.
- Beritajatim.com. (2024, 4 Desember). Eri Cahyadi bakal bangun Creative Hub tiap kecamatan di Surabaya. Beritajatim.com.
- Djuwanda, A., Nuradhi, L. M., & Rahadiyanti, M. (2019). Perancangan arsitektur interior co-working space yang menerapkan konsep fleksibilitas layout. *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 3(2), Artikel 802.
- Faisal, M., & Sa'ud, M. I. (2023). Perancangan co-working space dengan penerapan fleksibilitas ruang di Kota Yogyakarta. *JTAM Lanting*, 12(2), 104–118.
- Jatmiko, A. K. P. (2019). Intervensi elemen interior terhadap perilaku pengunjung Bandung Creative Hub Batununggal, Kota Bandung. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Leith, K., Vogel, S., & Mehta, K. (2022). The participatory design spectrum: Design for, with, and by. Dalam *Handbook of Innovation & Appropriate Technologies for International Development* (hal. 125–139). Edward Elgar Publishing.
- Lily, S. M., Susan, M. Y., & Istanto, F. H. (2023). Proyek perancangan co-working space dengan pendekatan biophilic design. *KREASI: Journal of Design & Creative Industry*, 9(2), 106–121.
- Local Architecture Bureau. (n.d.). Bogor Creative Hub. Local Architecture Bureau. Diakses 7 Maret 2025, dari <https://www.l-a-b.id/projects/bogor-creative-hub>
- Luhung, P. H. A., & Cahyono, H. (2020). Optimalisasi co-working space pada kalangan milenial Muslim di Surabaya. *Jurnal Ekonomi Islam*, 3(1), 40–46.
- MC Prov Jawa Timur. (2025, 12 Maret). Prioritaskan bonus demografi dalam penyusunan RKPD 2026, Wali Kota Eri Cahyadi bentuk Creative Hub di 31 kecamatan. InfoPublik.
- Meilita Elaine. (2025, 3 Maret). Eri Cahyadi paparkan 7 prioritas pembangunan untuk Kota Surabaya. Suara Surabaya.
- meteoblue. (n.d.). Simulated historical climate & weather data for Surabaya.
- Nisrina, A., & Handoyo, A. (2021, 15 September). Studi coworking space bagi milenial. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 8(2), 104–118.
- Rahmani, A. I., Rahim, R., Juddah, S., & Febriansyah, M. C. (2023). Participatory design sebagai pendekatan dalam perancangan Pondok Tahfidz Qur'an Ujung Lare' Parepare. *Jurnal Desain*, 11(1), 130–140.
- Rozikin, & Tasrif, M. J. (2023). Potensi ekonomi kreatif tahun 2024 negara Indonesia. *Jurnal Manajemen FE-UB*, 11(2), 1–8.
- Shinta Miranda & Muhammad Faizin. (2025, 25 Juni). Hi Tech Mall akan disulap Eri Cahyadi jadi pusat kreatif anak muda. Ketik.com.
- Syafaruddin, M. (2023, 31 Agustus). Hasil survei tunjukkan Gen Z Asia Tenggara jadikan ponsel sebagai hiburan utama. Suara Surabaya.
- Triwibowo, F. W. (2020, Juli 30). Perancangan co-working di Yogyakarta dengan pendekatan gaya hidup generasi Z. *Prosiding SIAR Seminar Ilmiah Arsitektur 2020*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tsaniyah, N. A., & Zahrah, W. (2024). Kajian aspek-aspek perancangan creative hub di Kabupaten Asahan. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(4), 46–63.
- Wahono, P., Nugroho, R., & Lestari, M. (2025). Digital nomad di era jarak jauh: Tren dan strategi. Yogyakarta: Penerbit Widina.
- Wati, A. M., Ratnasari, A., & Hibrawan, A. (2024). Creative hub design for Generation Z with an educational and recreational approach in Tangerang. *Lakar: Jurnal Arsitektur*, 7(2), 292–306.
- Wildan Pratama. (2023, 11 Juni). Pengusaha Surabaya mendominasi pelaku ekonomi kreatif di Jawa Timur. Suara Surabaya.





Surabaya Creative Hub