

KONSEP ARSITEKTUR INTERAKTIF DALAM PERANCANGAN GUBAHAN MASSA DAN FASAD *YOUTH CULTURE CENTER* DI MAJAHLEGA, BANDUNG

Nasywa Az Zahra

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur & Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: nasywa.az@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Bandung dikenal sebagai kota kreatif dengan komunitas seni dan budaya yang cukup aktif, namun kawasan Majahlega masih minim fasilitas yang mendukung ruang berekspresi generasi muda, khususnya Gen Z. Penelitian ini merancang Youth Cultural Center sebagai wadah seni, kolaborasi, dan interaksi sosial melalui pendekatan Arsitektur Interaktif. Tujuan perancangan adalah menghadirkan ruang publik yang fleksibel, adaptif, serta mampu mengakomodasi dinamika kreativitas anak muda sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tahapan observasi lapangan, studi literatur, analisis tapak, serta studi preseden. Konsep Creative Flow Space diterapkan untuk menghasilkan ruang yang responsif, multifungsi, dan partisipatif dengan pengolahan massa organik, sirkulasi yang mengalir, serta fasad yang dinamis. Kebaruan rancangan terletak pada penerapan arsitektur interaktif yang dipadukan dengan lanskap dan interior yang mendukung pengalaman ruang imersif, sehingga tidak hanya fungsional tetapi juga melibatkan pengguna secara aktif. Luaran desain berupa kompleks bangunan tiga massa yang mencakup auditorium, ruang kelas seni, galeri, co-working space, retail, food court, serta lanskap interaktif terbuka yang menjadi ruang sosial utama. Dengan pendekatan tersebut, Youth Cultural Center diharapkan dapat menjadi katalis pertumbuhan kreativitas berkelanjutan sekaligus ikon baru yang memperkuat seni dan budaya di Bandung.

Kata Kunci:

Arsitektur Interaktif, Youth Cultural Center, Creative Flow Space, Ruang Kreatif, Bandung

Abstract

Bandung is recognized as a creative city with active art and cultural communities; however, the Majahlega area still lacks facilities that support spaces for youth expression, particularly for Generation Z. This study proposes the design of a Youth Cultural Center as a place for art, collaboration, and social interaction through an Interactive Architecture approach. The main objective of the design is to provide a public space that is flexible, adaptive, and capable of accommodating the dynamic creativity of young people while also strengthening the local cultural identity. The research applies a descriptive qualitative method through field observations, literature studies, site analysis, and precedent studies. The Creative Flow Space concept is implemented to create spaces that are responsive, multifunctional, and participatory, supported by organic massing, fluid circulation, and dynamic façades. The novelty of this design lies in the integration of interactive architecture with landscape and interior elements that enhance immersive spatial experiences, making the building not only functional but also engaging for users. The design output consists of a three-mass building complex accommodating an auditorium, art classrooms, galleries, co-working spaces, retail areas, a food court, and an open interactive landscape that serves as a central social space. With this approach, the Youth Cultural Center is expected to become a catalyst for sustainable creativity while also serving as a new cultural icon in Bandung.

Keywords:

Interactive Architecture, Youth Cultural Center, Creative Flow Space, Creative Space, Bandung

1. Pendahuluan



Gambar 1. Komunitas seni Hong
Sumber : Website Ciburial, 2025

Perkembangan budaya anak muda di Indonesia saat ini menunjukkan dinamika yang semakin kompleks [1]. Kota-kota besar, termasuk Bandung, menjadi pusat lahirnya berbagai ekspresi seni, kreativitas, dan aktivitas komunitas [2]. Berdasarkan data BPS Kota Bandung tahun 2023, Jumlah Penduduk mencapai $\pm 2,5$ juta jiwa dengan hampir 50% di antaranya merupakan Generasi Z (usia 8-23 tahun) dan Milenial (usia 24-39 tahun). Angka ini menunjukkan bahwa separuh populasi di Kota Bandung adalah anak muda yang memiliki kecenderungan aktif dalam kegiatan seni, budaya, dan komunitas kreatif [3]. Namun, kebutuhan akan wadah yang mampu menampung serta memfasilitasi beragam aktivitas tersebut masih belum sepenuhnya terpenuhi. Fasilitas yang ada cenderung bersifat sektoral dan kurang menyediakan ruang interaktif yang dapat mengakomodasi kolaborasi lintas bidang.

Permasalahan utama yang muncul adalah keterbatasan fasilitas yang inklusif, fleksibel, dan adaptif terhadap berbagai jenis kegiatan kreatif [4]. Banyak ruang publik atau gedung kesenian yang ada masih berfokus pada fungsi tunggal, sehingga membatasi pengguna dalam berinteraksi dan berkolaborasi [5]. Padahal, Kawasan seperti kecamatan Rancasari khususnya kelurahan Majahlega memiliki potensi besar dengan sekitar 42% penduduknya berada di rentang usia 15-30 tahun, tetapi masih minim akses terhadap ruang seni dan budaya. Tanpa adanya wadah yang representatif, potensi perkembangan kreativitas anak muda di kawasan ini beresiko tidak tergali secara optimal [6].

Table 1 Kondisi Sosial di Majahlega

Karakteristik Sosial di Majahlega	Data
Persentase penduduk usia 15-30 tahun	$\pm 42\%$
Akses terhadap fasilitas seni	Rendah
Kegiatan seni komunitas lokal	Terbatas

Sumber : BPS Bandung, 2023

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah *Youth Cultural Center* di Kota Bandung dengan pendekatan Arsitektur Interaktif yang mengusung tema *Creative Flow Space*. Pusat ini diharapkan menjadi wadah yang mampu menampung berbagai aktivitas seni, budaya, dan kreativitas anak muda dengan menyediakan ruang yang fleksibel, adaptif, serta mendorong kolaborasi [7]. Dengan demikian, rancangan ini dapat menjadi gambaran bagi pengembangan fasilitas publik yang lebih sesuai dengan karakter dinamis generasi muda.

Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan arsitektur interaktif di Indonesia, khususnya ruang publik bagi anak muda. Desain yang dihasilkan dapat menjadi referensi pusat kegiatan kreatif di kota lain, sekaligus menciptakan ruang berekspresi inklusif, mendukung komunitas kreatif, dan memperkuat identitas budaya lokal.

2. Metode

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan sifat eksploratif. Metode kualitatif dipilih karena fokus penelitian adalah menggali fenomena sosial-budaya dan kebutuhan generasi muda dalam konteks seni dan kretativitas di Kota Bandung. Pendekatan deskriptif dilakukan untuk memaparkan kondisi tapak, karakteristik pengguna, serta potensi lingkungan. Sementara itu, sifat eksploratif diterapkan untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan solusi desain yang sesuai dengan tema *Creative Flow Space* melalui interpretasi konsep Arsitektur Interaktif.

2.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dalam perancangan ini dilakukan secara sistematis agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan penelitian. Setiap tahap saling berkaitan dan membentuk alur penelitian yang utuh. Penjelasan tiap tahapan adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Lokasi Penelitian



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian
Sumber : Penulis, 2025

Penelitian berlokasi di Bandung Timur, tepatnya di Jalan Soekarno Hatta, Kecamatan Rancasari, pada lahan seluas 1,7 hektar yang dikelilingi fungsi komersial, industri, dan permukiman. Tapak direncanakan untuk pembangunan Youth Cultural Center dengan acuan regulasi setempat, meliputi KDB 70%, KLB 3,5, KDH 20%, GSB 15 m, KTB 100%, serta lebar jalan arteri 32 m.

Berdasarkan perhitungan regulasi, luas lahan yang dapat dibangun adalah 11.900 m² (70% dari total 17.000 m²), dengan luas lantai maksimal 59.500 m² sesuai KLB 3,5. Jumlah lantai yang memungkinkan adalah 5 lantai, sedangkan lahan hijau minimal yang harus disediakan mencapai 3.400 m² (20% dari luas tapak). Untuk area basement, luas maksimal mencapai 10.200 m² (80% dari lahan), sementara garis sempadan bangunan dari jalan arteri dengan lebar 32 meter ditetapkan sejauh 16 meter.

2) Merumuskan Masalah Penelitian

Setelah lokasi ditentukan, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah penelitian. Permasalahan utama yang muncul ialah terbatasnya ruang interaktif yang inklusif bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri dalam bidang seni, budaya, dan kreativitas. Rumusan masalah ini menjadi dasar arah penelitian sekaligus pijakan dalam menyusun konsep perancangan.

3) Menetapkan Tujuan Penelitian

Dari masalah yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian kemudian ditetapkan. Tujuan utama ialah merancang *Youth Cultural Center* dengan pendekatan arsitektur interaktif dan tema *Creative Flow*

Space yang mampu menghadirkan ruang fleksibel, adaptif, serta mendorong partisipasi aktif generasi muda dalam kegiatan seni dan budaya.

4) Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui dua tahapan meliputi:

- Observasi Lapangan

Meliputi kondisi eksisting tapak, lingkungan sekitar, serta pola aktivitas masyarakat Majahlega.



Gambar 3. Peta Area Sekitar Site
Sumber : Penulis, 2025

Hasil observasi lapangan di kawasan Jalan Soekarno Hatta, Kota Bandung, menunjukkan karakter sebagai zona multifungsi dengan aktivitas hunian, komersial, pendidikan, hingga pelayanan publik yang saling berdekatan. Dinamika ini menciptakan interaksi intensif antar fungsi, namun juga menimbulkan tantangan berupa polusi, kebisingan, dan pergeseran karakter lingkungan hunian.

- Studi Literatur dan Preseden

Tahap ini mencakup kajian teori mengenai arsitektur interaktif, konsep ruang kreatif, serta studi kasus pusat kebudayaan sejenis, baik dari dalam maupun luar negeri. Literatur yang digunakan menjadi dasar pengembangan konsep perancangan, sedangkan studi preseden memberikan referensi konkret mengenai penerapan desain pada proyek nyata. Beberapa preseden yang dikaji dalam penelitian ini antara lain:

- The SED - NewYork, USA
- Musikkens Hus - Aalborg, Denmark
- Auralille Youth - Lille, Prancis
- Salihara Art Center - Jakarta, Indonesia

5) Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang, pola perilaku pengguna, serta potensi dan kendala tapak, yang menjadi dasar penyusunan kriteria desain sesuai konteks dan karakter generasi muda. Analisis meliputi kondisi makro dan mikro tapak.

- Analisis Makro

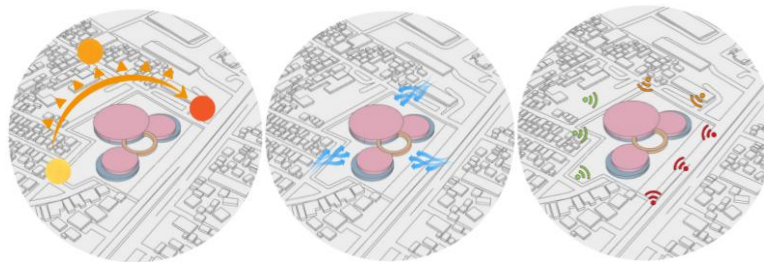
Tapak berada di Kawasan Majahlega, Jalan Soekarno-Hatta, Rancasari, Bandung Timur, dengan iklim 20–28°C dan akses transportasi umum yang mudah. Tata guna lahan termasuk zona campuran C2 (perumahan, bisnis/komersial, perkantoran, pendidikan) dan sesuai RTRW Kota Bandung dengan KDB 70% (maks 11.900 m²), KLB 3,5, KDH 20%, GSB 16 m, dan ketinggian maksimal 50 m.

- Analisis Mikro



Gambar 4. Analisis Sirkulasi Site
Sumber : Penulis, 2025

Tapak memiliki aksesibilitas unggul, jalur pedestrian memadai, dan potensi view beragam dari lanskap sekitar. Sirkulasi strategis mengikuti Jalan Soekarno-Hatta, namun perlu solusi drop-off dan vegetasi buffer untuk kemacetan.



Gambar 5. Analisis Orientasi Matahari, Angin & Kebisingan
Sumber : Penulis, 2025

Orientasi tapak mendukung pencahayaan alami dengan fasad responsif terhadap sinar timur–barat. Angin dominan dari selatan dimanfaatkan untuk ventilasi alami, sementara vegetasi sekitar berfungsi sebagai buffer termal. Kebisingan dari jalan dan pasar perlu mitigasi, drainase serta utilitas sudah tersedia namun memerlukan perbaikan, dan kontur datar memudahkan konstruksi sekaligus menuntut strategi resapan air hujan.

6) Pemantapan Tema dan Konsep

- Definisi Tema

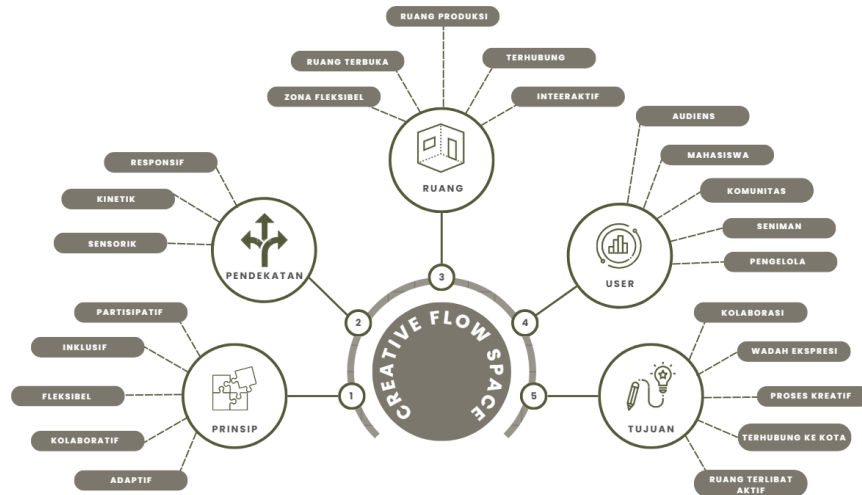
Interactive Architecture- "Creative Flow Space" merupakan pendekatan tematik yang menekankan pentingnya ruang yang dinamis, fleksibel, dan mendorong alur kreativitas secara bebas [8]. Tema ini menyoroti keterhubungan antara ruang, aktivitas, dan interaksi sosial, sehingga menciptakan lingkungan yang merangsang inovasi dan partisipasi aktif pengguna. Desain dengan tema ini ditujukan untuk menciptakan suasana yang cair dan responsif terhadap kebutuhan beragam aktivitas generasi muda

Pendekatan ini diterjemahkan melalui elemen desain arsitektur interaktif seperti ruang multifungsi, sirkulasi terbuka, dan fasad dinamis yang merespons pengguna dan lingkungan sekitar. Selain itu, gaya arsitektur kontemporer dipilih untuk mendukung ekspresi visual yang relevan dengan identitas urban anak muda masa kini [9].

Arsitektur interaktif sebagai pendekatan desain dipilih karena potensinya dalam menciptakan pengalaman ruang yang melibatkan partisipasi pengguna secara aktif melalui interaksi visual,

fungsional, maupun digital. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip user-centered design yang menjadi fondasi perancangan ruang publik masa kini [10].

- MindMap Tema



Gambar 6 MindMap

Sumber : Penulis, 2025

7) Penyusunan Planning Programming

Tahap ini fokus pada penyusunan program ruang, pembagian zonasi, dan hubungan antar-fungsi untuk empat kelompok pengguna: pengunjung, pengelola, penyewa, dan service. Penyusunan memperhatikan kebutuhan pengguna, intensitas aktivitas, dan keterhubungan antar-ruang agar tercipta alur pergerakan yang lancar, fleksibel, dan interaktif.

8) Proses Perancangan

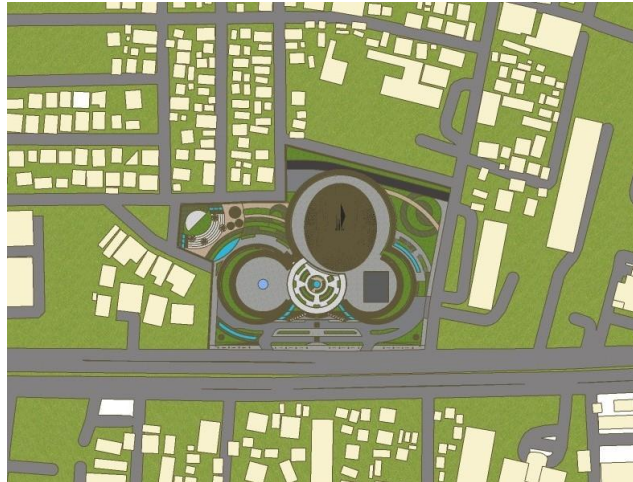
Pada tahap ini dilakukan pengembangan rancangan arsitektur secara lebih konkret. Proses mencakup penentuan massa bangunan, organisasi ruang, sistem sirkulasi, fasad bangunan, serta integrasi lanskap interaktif yang mendukung kegiatan sosial dan seni di luar ruang.

9) Hasil Perancangan

Tahap akhir adalah menghasilkan usulan desain Youth Culture Center di Majahlega, Bandung. Hasil perancangan diharapkan mampu menjadi wadah ekspresi generasi muda yang inklusif, interaktif, sekaligus memperkuat identitas budaya lokal dan berperan sebagai katalis pertumbuhan kreativitas di kawasan Bandung Timur.

3. Proses Desain

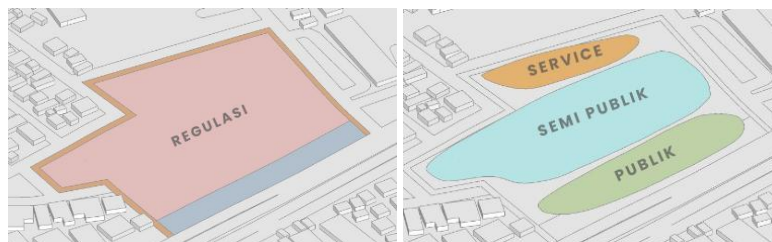
3.1 Analisis dan Penataan Tapak



Gambar 7. BlokPlan
Sumber : Penulis, 2025

Tahap awal perancangan diawali dengan analisis kondisi tapak di Kelurahan Majahlega, Kecamatan Rancasari, Bandung, yang berada di koridor utama Jalan Soekarno Hatta. Kawasan ini memiliki karakter mixed-use dengan dominasi aktivitas komersial, pendidikan, dan perumahan yang menciptakan potensi interaksi tinggi antar pengguna, namun juga menghadirkan tantangan berupa kepadatan lalu lintas dan kebisingan. Tapak dinilai strategis karena berada pada jalur mobilitas tinggi serta dekat dengan fasilitas publik seperti sekolah, rumah sakit, dan pusat perbelanjaan, sehingga memperkuat urgensi perancangan Youth Culture Center sebagai titik temu baru bagi generasi muda di kawasan timur Bandung.

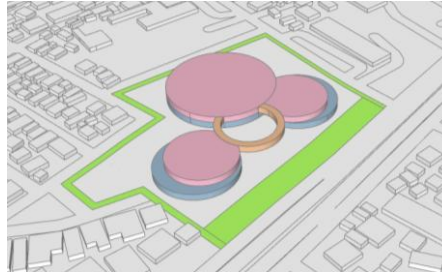
- Zonasi Tapak



Gambar 8. Zonasi Tapak
Sumber : Penulis, 2025

Penataan zonasi dalam tapak disusun untuk memisahkan fungsi publik, semi publik, dan privat. Area publik diletakkan di bagian depan tapak agar mudah diakses dari jalan utama (misalnya plaza, amphitheater terbuka), sedangkan zona semi publik berada di bagian tengah (auditorium, ruang pameran, ruang komunitas). Area privat atau servis ditempatkan di sisi belakang dan basement agar tidak mengganggu aktivitas utama.

- Sirkulasi dan Aksesibilitas



Gambar 9. Sirkulasi dan Aksesibilitas
Sumber : Penulis, 2025

Sirkulasi tapak dirancang dengan mempertimbangkan arus kendaraan dan pejalan kaki. Akses utama pejalan kaki diarahkan ke plaza depan sebagai ruang transisi menuju bangunan, sedangkan akses kendaraan ditempatkan terpisah di sisi samping menuju basement parkir. Konsep sirkulasi ini menekankan kemudahan orientasi dan keterhubungan antar zona.

- Respon Tapak terhadap Konteks



Gambar 10. Respon Tapak terhadap Konteks
Sumber : Penulis, 2025

Orientasi bangunan diposisikan merespon arah jalan utama, dengan memperhatikan pencahayaan alami dari timur dan selatan. Vegetasi buffer digunakan pada sisi yang berbatasan langsung dengan jalan raya untuk meredam kebisingan dan polusi, sekaligus menghadirkan ruang hijau yang mendukung konsep interaktif dan ramah lingkungan.

Dengan strategi ini, penataan tapak diharapkan mampu mengakomodasi fungsi bangunan secara optimal, memudahkan akses pengguna, serta menciptakan integrasi antara ruang dalam dan luar yang sesuai dengan konsep Creative Flow Space.

3.2 *Konsep Gubahan Massa*

Gubahan massa Youth Culture Center dirancang mengikuti tema Creative Flow Space, dengan tujuan menciptakan aliran aktivitas yang lancar dan pengalaman interaktif bagi pengguna. Bangunan dibagi menjadi tiga massa utama berbentuk bulat, mengelilingi plaza interaktif di tengah, dan dihubungkan oleh skywalk agar pengunjung bisa bergerak antar massa dengan pengalaman visual yang menarik. Strategi ini sejalan dengan kajian sebelumnya yang menekankan pentingnya pola ruang adaptif terhadap perubahan fungsi untuk mendukung fleksibilitas aktivitas [11].

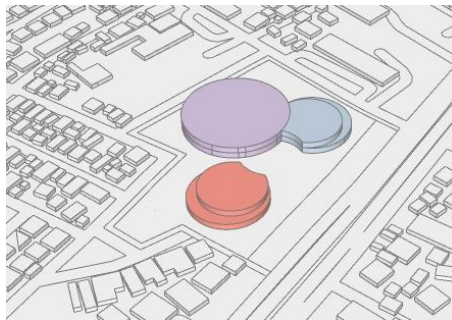
- Tahap 1: Organic Mass Formation



Gambar 11. Gubahan Tahap 1
Sumber : Penulis, 2025

Bentuk massa dibuat melengkung dan membulat secara dinamis untuk mencerminkan konsep arsitektur interaktif. Desain ini memungkinkan aliran ruang yang alami dan pengalaman visual yang terbuka, sehingga pengguna dapat melihat aktivitas di berbagai zona dari satu titik.

- Tahap 2: Programmatic Division



Gambar 12. Gubahan Tahap 2
Sumber : Penulis, 2025

Setiap massa dibagi berdasarkan fungsi utama. Massa pertama fokus pada ruang pameran dan galeri, massa kedua untuk pertunjukan seperti auditorium dan studio teater, sedangkan massa ketiga menampung aktivitas komunitas dan workshop kreatif. Pembagian ini memastikan setiap fungsi jelas, tapi tetap terhubung dengan alur publik dan interaksi antar ruang.

- Tahap 3: Interactive Skywalk Connection



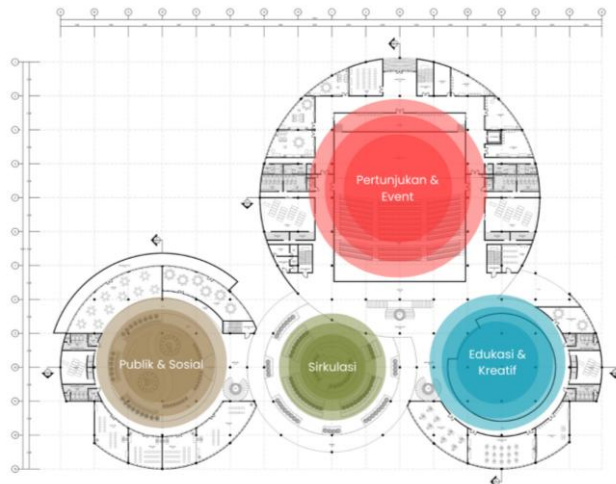
Gambar 13. Gubahan Tahap 3
Sumber : Penulis, 2025

Ketiga massa dihubungkan dengan skywalk, yang tidak hanya sebagai jalur sirkulasi tapi juga sebagai ruang interaksi tambahan. Skywalk memungkinkan pengunjung bergerak dari satu massa ke massa lain sambil menikmati pemandangan plaza dan aktivitas di bawah, sehingga pengalaman kreatif menjadi lebih dinamis dan menyatu dengan konsep Creative Flow Space.

3.3 *Tatanan Ruang dan Sirkulasi*

Tatanan ruang Youth Culture Center dirancang sesuai konsep Creative Flow Space agar pengunjung dapat bergerak leluasa, eksploratif, dan interaktif. Zonasi dibagi menjadi tiga:

- **Zona Publik & Sosial** (lobby, retail, F&B, co-working, lounge, indoor garden) di lantai dasar terhubung dengan plaza
- **Zona Edukasi & Kreatif** (kelas, studio tari, musik, teater, workshop) di lantai atas dengan keterhubungan visual melalui atrium
- **Zona Pertunjukan & Event** (auditorium utama, auditorium tambahan, souvenir shop, kantin) untuk fleksibilitas acara.



Gambar 14. Tatanan Ruang & Sirkulasi
Sumber : Penulis, 2025

Sirkulasi mengalir alami dengan atrium sebagai pusat orientasi, didukung tangga dan lift strategis, bukaan besar, spill-out space, serta lanskap yang menyatukan ruang dalam dan luar.

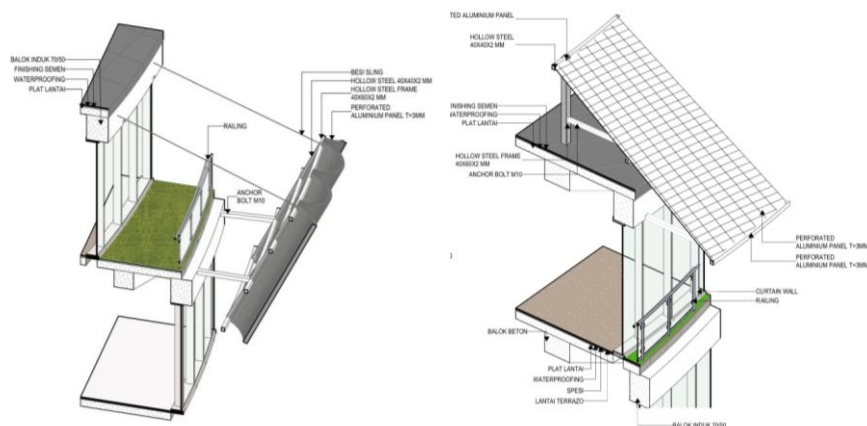
3.4 *Pengolahan Fasad dan Ekspresi Bangunan*

Konsep fasad Youth Culture Center dirancang sebagai elemen ekspresif yang merepresentasikan semangat kreatif, dinamis, dan inklusif anak muda Bandung sekaligus menjadi bagian dari gubahan massa. Bangunan memiliki dua bentuk utama, satu meliuk-liuk dan satu lagi seperti “kamufase atap”, yang memberikan karakter dinamis dan kontras antar zona.



Gambar 15. Perspektif Fasad
Sumber : Penulis, 2025

Konsep fasad Youth Culture Center dirancang sebagai elemen ekspresif yang merepresentasikan semangat kreatif, dinamis, dan inklusif anak muda Bandung sekaligus menjadi bagian dari gubahan massa. Bangunan memiliki dua bentuk utama, satu meliuk-liuk dan satu lagi seperti “kamufase atap”, yang memberikan karakter dinamis dan kontras antar zona.



Gambar 16. Isometri Detail fasad
Sumber : Penulis, 2025

Fasad menggunakan material perforated yang disusun dengan ritme dan cahaya cerah dari dalam ruangan untuk menampilkan energi serta keberagaman budaya anak muda, sekaligus memungkinkan cahaya alami masuk, sirkulasi udara, dan visibilitas keluar tanpa mengorbankan kenyamanan atau privasi. Konsep ini juga relevan dengan penelitian mengenai mekanisme elemen bangunan bergerak yang memperlihatkan bagaimana fasad dapat berperan sebagai sistem interaktif yang mendukung fungsi dan pengalaman ruang [12].

Pendekatan ini menekankan arsitektur interaktif, di mana fasad berkomunikasi secara visual dan responsif dengan lingkungan sekitar, menciptakan pengalaman bangunan yang hidup dan terbuka, memperkuat interaksi antara pengguna, ruang publik, dan identitas Youth Culture Center sebagai landmark kreatif di Bandung.

4. Kesimpulan

Perancangan *Youth Cultural Center* di Majahlega, Bandung dengan pendekatan Arsitektur Interaktif telah mencapai tujuan untuk menghadirkan ruang yang inklusif, fleksibel, dan adaptif bagi generasi muda. Melalui konsep Creative Flow Space, rancangan ini berhasil mewadahi aktivitas seni, budaya, dan kolaborasi dengan menghadirkan tata ruang, gubahan massa, fasad, serta lanskap interaktif yang mendukung interaksi sosial dan partisipasi aktif pengguna.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi arsitektur interaktif dengan konsep ruang kreatif yang mampu menciptakan pengalaman ruang imersif serta memperkuat identitas seni dan budaya lokal. Luaran yang dihasilkan berupa desain pusat budaya dengan auditorium, ruang kelas seni, galeri, *co-working space*, *retail*, *food court*, dan lanskap terbuka interaktif. Ke depan, pengembangan desain dapat diarahkan pada penerapan teknologi digital interaktif serta prinsip keberlanjutan agar Youth Cultural Center semakin relevan dan ramah lingkungan.

5. Daftar Referensi

- [1] KEMENPAREKRAF, "Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif," *Deputi Bid. Kebijak. Strateg. Kementeri. Pariwisata dan Ekon. Kreat. Badan Pariwisata dan Ekon. Kreat. Republik Indones. Jakarta – Indones.*, pp. 1–68, 2020, [Online]. Available: https://bankdata.kememparekraf.go.id/upload/document_satker/a6d2d69c8056a29657be2b5ac3107797.pdf
- [2] A. D. A. Syafitri and F. L. Nisa, "Perkembangan serta Peran Ekonomi Kreatif di Indonesia dari Masa ke Masa," *J. Ekon. Bisnis Dan Manaj.*, vol. 2, no. 3, pp. 189–198, 2024, doi: 10.59024/jise.v2i3.810.
- [3] B. P. S. K. L. Selatan, "Dalam Angka Dalam Angka," *Kota Bukittinggi Dalam Angka*, pp. 1–68, 2020.
- [4] M. D. Nugroho and M. Nurcahyo, "Ruang Kreatif sebagai Media Interaksi dan Ekspresi untuk Mendukung Pelestarian Budaya dan Pemberdayaan Ekonomi Kreatif di Kelurahan Gunungketur Pakualaman Yogyakarta," *J. Pengetah. Peranc. Desain Inter.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–9, 2023.
- [5] H. Derksen, "10677," *Am. Math. Mon.*, vol. 105, no. 7, p. 666, 1998, doi: 10.2307/2589255.
- [6] "Dr. AP. Tri Yuniningsih, M.Si, dkk," 2020.
- [7] M. Novita, S. Politeknik, and S. Lan Bandung, "Implementasi Pengembangan Ruang Kepemudaan (Youth Space) di Kecamatan Coblong Kota Bandung," *J. Ilmu Adm. Nas.*, pp. 367–373, 2023.
- [8] M. S. Ummah, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する 共分散構造分析Title," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- [9] A. G.S.Ekaputra, "Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran Di Kota Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual," no. variabel X, pp. 46–47, 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/25104/%5BCetak%20Perpusnas%5DEkonomi%20Islami%20Solusi%20Tantangan%20Zaman.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=71>
- [10] A. I. Rahmani, R. Rahim, S. Juddah, and M. C. Febriansyah, "Participatory Design sebagai Pendekatan dalam Perancangan Pondok Tahfidz Qur'an Ujung Lare Parepare," *J. Desain*, vol. 11, no. 1, p. 130, 2023, doi: 10.30998/jd.v11i1.15972.
- [11] R. P. SIHOMBING, "Perubahan Fungsi Ruang-Dalam Terhadap Pola Ruang Pada Bangunan Utama Balai Kota Cirebon," *J. Arsit. Zo.*, vol. 4, no. 2, pp. 223–233, 2021, doi: 10.17509/jaz.v4i2.31472.
- [12] R. P. SIHOMBING, "Mekanisme Penggerak Atap terhadap Fungsi Bangunan Cagar Budaya Gedung Zeiss Bosscha," *J. Arsit. Zo.*, vol. 7, no. 2, pp. 323–336, 2024.