

PENERAPAN INTERPRETASI *BLENDED SPACE* PADA PUSAT KOMUNITAS KREATIF DI KABUPATEN TANGERANG

Al Fina Wulandari¹, Marchelia Gupita Sari², Hanugrah Adhi Buwono³

¹Universitas Pradita, alfina.wulandari@student.pradita.ac.id

²Universitas Pradita, marchelia.gupita@pradita.ac.id

³Universitas Pradita, hanugrah.adhi@pradita.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Tangerang saat ini adalah daerah yang sangat berkembang dengan masyarakat yang beragam, salah satunya keberadaan Komunitas kreatif. Isu yang dihadapi komunitas kreatif di Gading Serpong Kabupaten Tangerang saat ini adalah 1.) kurangnya kolaborasi antar sektor untuk menciptakan produk yang lebih mumpuni, 2.) Gading Serpong Kabupaten Tangerang belum terdapat fasilitas untuk mewadahi komunitas kreatif berkolaborasi mengembangkan idenya, 3.)Perkembangan teknologi mengakibatkan cara bekerja dan berinteraksi manusia dapat dilakukan secara hybrid, yaitu percampuran daring dan luring. Maka dari itu, makalah ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan interpretasi *Blended Space* sebagai upaya meningkatkan kolaborasi. Metode yang digunakan adalah metode perancangan yang bersifat deskriptif. Proses yang terjadi dalam perancangan adalah identifikasi isu, kajian pustaka, pengumpulan data, analisis berupa interpretasi, dan sintesis dengan strategi desain. Data berupa hasil analisis literatur mengenai *blended space* dan data lapangan berupa data tapak. Hasil makalah ini adalah penerapan *blended space* dalam dua ranah, yaitu ranah fisik dan ranah campuran fisik dan digital atau *phygital*. Penerapan interpretasi *Blended Space* pada pusat komunitas kreatif ini adalah, 1.) *Blended* dengan *levelling* bangunan melalui sirkulasi ramps untuk meningkatkan *physical proximity*, 2.) *Blended* ruang sekitarnya untuk *serendipitous encounter*, dan 3.) *Blended* antara *physical* dan *digital* (*phygital*).

Kata kunci: *blended space, creative hub, Tangerang*

Info Artikel:

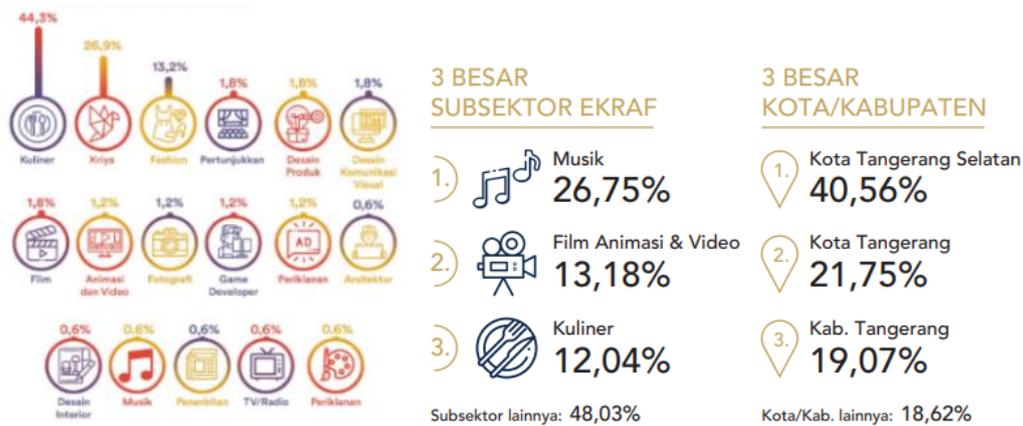
Dikirim: 28 Maret 2023; Revisi: 17 Mei 2023; Diterima: 22 Mei 2023; Diterbitkan: 24 Mei 2023



©2023 The Author(s). Published by Arsitekno, Architecture Program, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan sektor penting di Indonesia yang digerakkan oleh Gekrafs (Gerakan Ekonomi Nasional) dengan 16 subsektor ekonomi kreatif. Daerah Tangerang Raya sebagai bagian dari lingkup Jabodetabek turut serta dalam gerakan ekonomi kreatif. Pada tahun 2020, potensi ekonomi kreatif di Indonesia dalam sorotan dokumen Statistik Ekonomi Kreatif adalah lebih dari 131 pelaku usaha ekonomi kreatif dengan subsektor unggulan musik, media, dan kuliner [1]. Dapat dilihat bahwa Kabupaten Tangerang memiliki persentase subsektor ekraf terendah dibandingkan Kota Tangerang Selatan dan Kota Tangerang. Kota Tangerang Selatan telah memiliki jejaring komunitas *Tangsel Creative Foundation* yang terdiri lebih dari setidaknya 40 (empat puluh) komunitas pada berbagai bidang, sementara di Kabupaten Tangerang yang merupakan kawasan sangat berkembang ternyata mengalami kekurangan *exposure* atau paparan mengenai komunitas kreatif.



Gambar 1. Subsektor Ekraf di Indonesia dan di Tangerang Raya

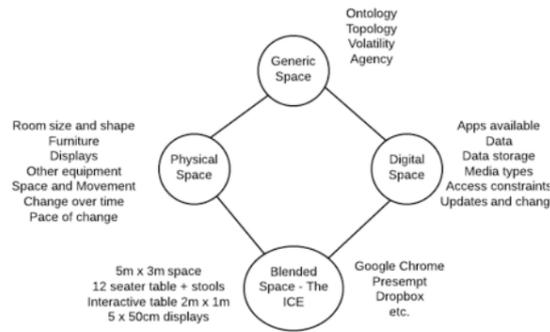
Sumber: Adaptasi dari [1]

Proses penciptaan produk atau jasa kreatif diperlukan kedekatan fisik dan komunikasi yang intensif agar dapat tercipta kolaborasi yang apik. Menilik dari definisinya, komunitas adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus [2]. Dalam pemetaan yang telah dilakukan, komunitas kreatif di Kawasan Gading Serpong Kabupaten Tangerang ternyata banyak digerakkan oleh sektor universitas sehingga tidak mudah diakses oleh masyarakat umum. Masyarakat umum membutuhkan area yang lebih netral, tidak terlalu formal, dan tidak mengintimidasi untuk mengakses fasilitas komunitas kreatif. Sebuah fasilitas komunitas memiliki definisi sebagai sebuah tempat, baik ruang fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi [3].

Ruang secara fisik dimungkin adanya kegiatan direncanakan dan interaksi yang tidak sengaja. Kolaborasi dapat tercipta dari *physical proximity* yang tidak dipaksakan dan *serendipitous encounters* atau pertemuan yang terjadi kebetulan antar pengguna bangunan. Pertemuan yang tidak disengaja didorong melalui ruang-ruang seperti atrium, tangga, atau halaman terbuka, area tempat duduk, dan ruang dengan pemandangan luas atau pemandangan alam. Ruang-ruang inilah yang mendorong dialog dan pertukaran ide, yang pada gilirannya dapat mengarah pada kreativitas serta inovasi [4]. Komunitas kreatif memerlukan karakter ruang kreatif sebagai ruang yang sengaja dirancang untuk mendukung proses kerja kreatif atau memfasilitasi kreativitas, misalnya terdapat *makerspace*, *collaboration space*, *presentation space*, *discussion space*, maupun *transition space* [5]. Indonesia pun telah banyak memiliki ragam ruang yang mendukung komunitas kreatif melalui *Creative Hub* [6].

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital saat ini sangat pesat. Dampak penggunaan teknologi adalah pada perubahan cara bekerja dan berinteraksi manusia. Manusia berinteraksi tidak lagi konvensional secara fisik semata, namun telah bercampur-baur dengan aspek *digital*. Kini, terdapat kemunculan istilah *phygital* dan *Blended Space*. Istilah *blended space* diyakini sebagai sebuah konsep gabungan antara ruang fisik dan digital (*phygital*) [7]. Mula-mula pendekatan *Blended Space* banyak dipakai pada *user experience* perancangan museum, instalasi seni, retail, maupun turisme. Namun begitu, seiring berjalannya waktu, *workspace* atau ruang kerja kini banyak memadukan ruang fisik dengan ruang *digital* agar pengguna dapat merasakan pengalaman tertentu. Saat ini telah terdapat *software* dan *hardware* yang memungkinkan berinteraksi secara *hybrid* terjadi, misalnya *online meeting* dengan layar interaktif, maupun yang lebih menekankan pengalaman ruang misalnya *video projection mapping*, aplikasi *augmented reality*, dan kebutuhan ruang individual untuk mengeksplorasi *virtual reality*.

PENERAPAN INTERPRETASI *BLENDED SPACE*
PADA PUSAT KOMUNITAS KREATIF DI KABUPATEN TANGERANG



Gambar 2. Konsep *Blended Space*
Sumber: Adaptasi dari [8]

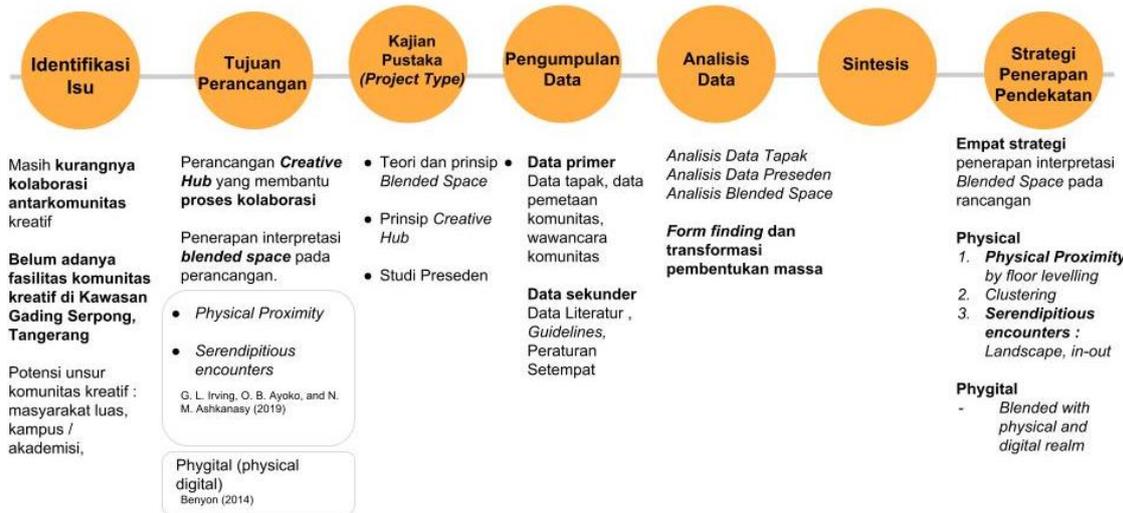
Tugas desainer adalah menyatukan ruang dengan cara yang alami dan intuitif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik [8]. Prinsip *Blended Space* ruang fisik dan digital untuk meningkatkan *user experience* didapatkan dari kajian yang telah dilakukan oleh Benyon [9]:

1. *Ontology* : menentukan area yang terdapat adanya *POI (points of interest)* atau *anchors* dalam tema ke konten digital sebagai penarik perhatian pengguna bangunan,
2. *Topology* : alasan beberapa *POI* atau *point of interests* dijadikan satu atau beberapa area, misalnya keterkaitan tema konten digital atau *storytelling* terhadap lokasi,
3. *Agents* : Adanya keberadaan orang lain atau cerita yang dapat diakses secara digital pada ruang, misalnya penunjuk arah
4. *Volatility* : Tingkat perubahan ruang yang tinggi bergantung pada kebutuhan ruang dan pergerakan manusia di dalam ruang fisik.

Identifikasi isu pada perancangan ini adalah : 1) kurangnya kolaborasi komunitas kreatif, 2) belum adanya fasilitas kolaborasi komunitas kreatif di Gading Serpong Kabupaten Tangerang, dan 3) Cara berinteraksi dan bekerja masa kini yang dapat dilakukan secara *hybrid* antara daring dan luring. Tujuan perancangan ini untuk menampilkan adanya kebaruan adalah: 1) perancangan yang memperhatikan *physical proximity* atau kedekatan fisik komunitas sehingga mampu berinteraksi secara baik, 2) perancangan yang berusaha meningkatkan ruang informal untuk pertemuan yang tidak disengaja (*serendipitous encounters*), dan 3) perancangan dengan cara berinteraksi dan bekerja secara *phygital*. Eksplorasi mengenai *Blended Space* dengan *phygital* sejauh ini belum banyak dilakukan pembahasan dalam bahasa Indonesia, terutama kaitannya dengan fisik dan *digital*.

2. METODE PENELITIAN

Artikel ini adalah artikel perancangan sehingga metode yang digunakan adalah metode untuk perancangan. Secara garis besar, perancangan dimulai dari mengidentifikasi permasalahan, menentukan tujuan perancangan, melakukan kajian pustaka, melakukan pengumpulan data, melakukan analisis dari data-data yang sudah dikumpulkan, mensintesis, dan membuat strategi desain yang berasal dari analisis.



Gambar 3. Metode

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Studi Preseden

Barco One Campus

Barco One Campus adalah kantor teknologi sektor universitas yang dirancang oleh Jaspers Eyers dengan konsep *The Circle*. Bangunan ini menggunakan transparansi sebagai tema utama. Jaspers Eyers menjelaskan bahwa bentuk melingkar dari Barco One berkontribusi pada fungsi sosialnya, sekaligus menjadikannya sebagai titik pusat di antara bangunan lain di kampus Kortrijk, Belgia. Bentuk bulat ini membuat penghuninya lebih sering bertemu satu sama lain dan menciptakan suasana yang aktif. Bentuk ruang atrium yang menarik, keterbukaan ruang, serta sirkulasi tangga mengelilingi bangunan membuat pengguna bangunan dapat saling melihat satu sama lain. Selain itu, ruang-ruang di bangunan ini memungkinkan pertemuan terjadi secara *hybrid* daring dan luring. Hal ini diharapkan agar kolaborasi dengan kolega dan partner bisnis dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan [10].



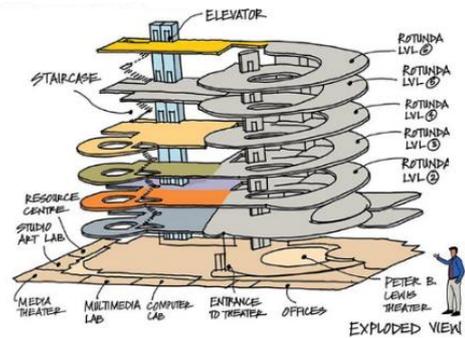
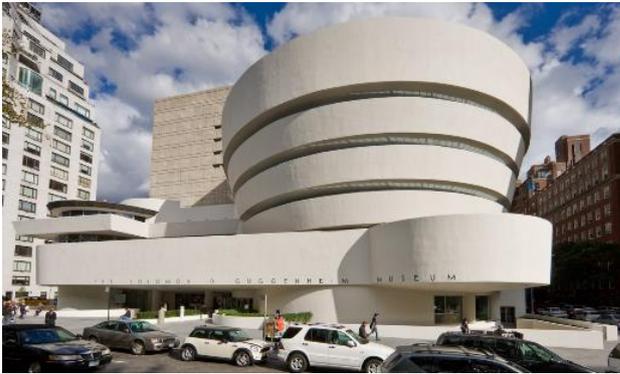
Gambar 4. Suasana Barco One Campus

Sumber: Adaptasi dari [10]

Museum Guggenheim New York

Museum Guggenheim di New York adalah museum seni tempat menampung karya-karya seni lukis dan *sculpture*. Guggenheim Museum New York ini merupakan karya Arsitek Frank Lloyd Wright, Beliau ingin mendesain sebuah bangunan bergaya arsitektur modern yang tidak biasa dengan *continuous circulation*. Hal ini terbukti pada sirkulasi yang diterapkan pada

Museum ini, yaitu menggunakan ruang yang tidak datar. *Ramps* menerus membentuk spiral naik dari lantai satu hingga lantai teratas yaitu lantai enam. Sirkulasi utama adalah ramps karena *points of interest* terdapat di sepanjang sirkulasi [11].



Gambar 5. Guggenheim Museum New York
Sumber: Adaptasi dari [11]

Gedung Eksebis Zhengzhou Linkong Biopharmaceutical Park

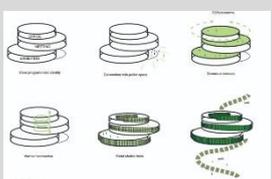
Didesain oleh WSP Architect, merupakan bangunan berfungsi sebagai ruang eksebisi, ruang meeting, dan kantor dari perusahaan biofarmasi di Tiongkok. Memiliki bentuk lingkaran dan terdapat area sirkulasi berupa *ramps* di bagian tengah bangunan. Bangunan memiliki keterbukaan ruang yang tinggi di mana terdapat *translucency*. Area lantai dasar digunakan sebagai eksebisi yang terlihat dari lantai-lantai atas [12].



Gambar 6. Gedung Eksebis Zhengzhou Linkong Biopharmateucal park
Sumber : Adaptasi dari [12]

3.2. Analisis dan Komparasi Preseden

Tabel 1. Analisis dan komparasi Preseden

No	Analisis	Barco One Campus	Museum Guggenheim New York	Zhengzhou Linkong Biopharmaceutical Park
1.	<p>Sirkulasi dan Atrium</p> <p>Physical proximity atau kedekatan fisik</p>	 <p>vk-architect-engineers.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang interaksi terletak pada atrium di tengah bangunan. Terdapat struktur pilotis yang ruang-ruangnya berdekatan (<i>physical proximity</i>). Bagian bawah pilotis didesain dengan <i>layout furniture</i> untuk suasana informal pengguna dan memungkinkan terjadi interaksi tidak sengaja (<i>serendipitous encounters</i>) • Pengguna dapat melihat satu sama lain ketika sedang menuju ruang lain sehingga terlihat dekat (<i>levelling</i> lantai tidak terpisah secara kaku oleh tangga konvensional maupun elevator) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Atrium dengan sirkulasi berbentuk spiral, sehingga pengunjung dapat melihat karya sebagai <i>points of interests</i> karya seni sambil berjalan di sepanjang jalan heliks yang menanjak dalam satu arah yang sama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Atrium di tengah sirkulasi ramps dengan ruang beraktivitas terhadap di samping <i>ramps</i> • Keterbukaan ruang tinggi dan ketika orang naik/turun ramps, pengguna bangunan masih dapat saling melihat dan berinteraksi. 
2.	<p>Serendipitous encounter : Blended dengan Lingkungan sekitar</p>	<p>Tema transparansi pada bagian tangga besar sehingga dapat terlihat dari luar bangunan, dan mengalir seperti air antara ruang dalam dengan ruang luar</p> 	<p>Museum ini tidak mengikuti tipikal bentuk bangunan disekitarnya, yaitu kotak. Sehingga Museum ini memberikan gagasan baru untuk lingkungan sekitarnya terutama kota New York.</p>	 <p>Adanya ruang luar dan ruang dalam yang berselingan, memungkinkan adanya serendipitous encounters</p>



3. *Blended Digital dan Fisik : Penggunaan Phygital*



Elemen arsitektur dinding polos putih dapat dijadikan tempat *projection mapping* atau *video mapping*



Ruang-ruang bekerja dan berinteraksi merupakan percampuran fisik dan digital



User experience tematik dengan *projection* dan *sensory*



Elemen arsitektur eksterior fasad dinding polos putih dapat dijadikan tempat *video mapping*



Ruang mampu mewadahi instalasi (semisal eksepsi James Turrell atau eksepsi menggunakan persepsi sensori manusia) dan dapat diakses melalui ponsel pintar untuk melihat bangunan yang disesuaikan dengan instalasi seni.

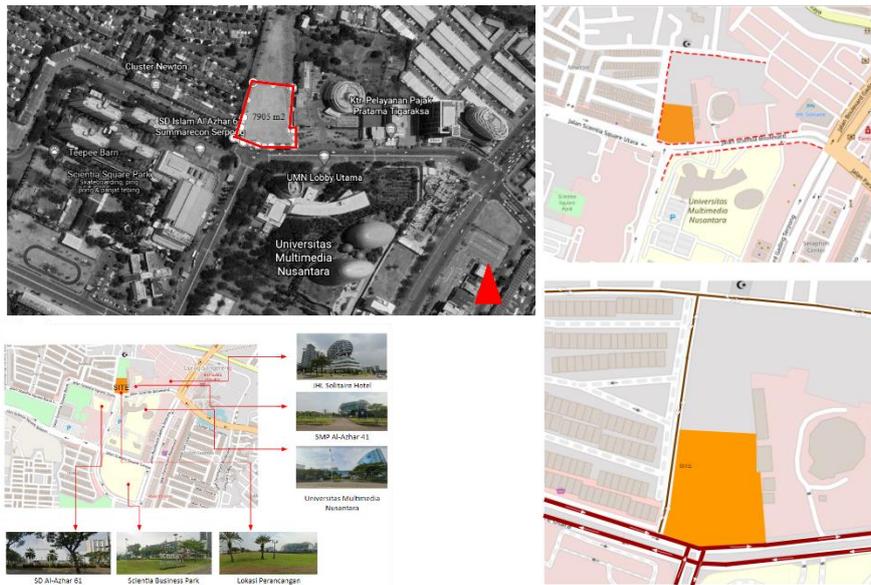
Bangunan ramah terhadap teknologi bekerja secara *hybrid* antara luring dengan daring.

3.3. Analisis Data Tapak

Lokasi Perancangan berada di Jl. Scientia Boulevard, Summarecon, Serpong, Kabupaten Tangerang dan berada di kawasan zona komersial milik PT. Summarecon Agung Tbk. Lahan perancangan adalah 7905 meter persegi. Lahan perancangan memiliki bentuk yang sudah sesuai dengan kondisi di eksisting. Terdapat fasilitas pendidikan di sekitar lahan, yaitu 2 (dua) perguruan tinggi dalam radius kurang dari 1 kilometer yang memiliki program studi bidang kreatif, 1 (satu) sekolah menengah pertama, dan 1 (satu) sekolah dasar. Terdapat 1 (satu) fasilitas komersial *digital center*, edukasi, dan taman untuk rekreasi dengan sasaran semua usia dan keluarga. Terdapat hunian apartemen dan rumah tapak di mana penghuni rata-rata keluarga muda ataupun keluarga yang memiliki anak rentang usia remaja dewasa. Dalam radius yang lebih jauh, terdapat kampus dan area komersial dari Kawasan Gading Serpong. Oleh karena itu, sasaran pengguna sudah jelas, yaitu semua usia secara umum, dengan sasaran utama remaja dan dewasa muda.

Problem statements dari tapak perancangan ini adalah, 1.) isu kurangnya akses masyarakat ke dalam sektor pendidikan, sehingga harus menambah tingkat aksesibilitas ke dalam tapak perancangan, terutama bagi para pejalan kaki atau *pedestrian*, 2.) untuk mengenalkan komunitas kreatif bagi masyarakat (eksternal) maka dirancang area netral berupa eksepsi dan kuliner di bagian bawah (bagian umum), serta 3.) untuk merespon kebiasaan bekerja dan berdiskusi manusia dewasa ini tidak lagi harus daring melainkan dapat secara *hybrid* atau campuran daring dan luring, serta tidak dalam situasi yang formal. Oleh karena itu, transformasi massa bangunan mempertimbangkan ketiga hal tersebut. Perancangan ini mengikuti tinjauan peraturan Bupati

Tangerang Nomor 75 Tahun 2021 (hal. 157). Menurut Peraturan Bupati Tangerang, intensitas pemanfaatan ruang pada jalan ROW 30-39 meter dengan Zona Campuran [13].



Gambar 7. Lahan perancangan dan konteksnya

1. Aksesibilitas Pejalan Kaki

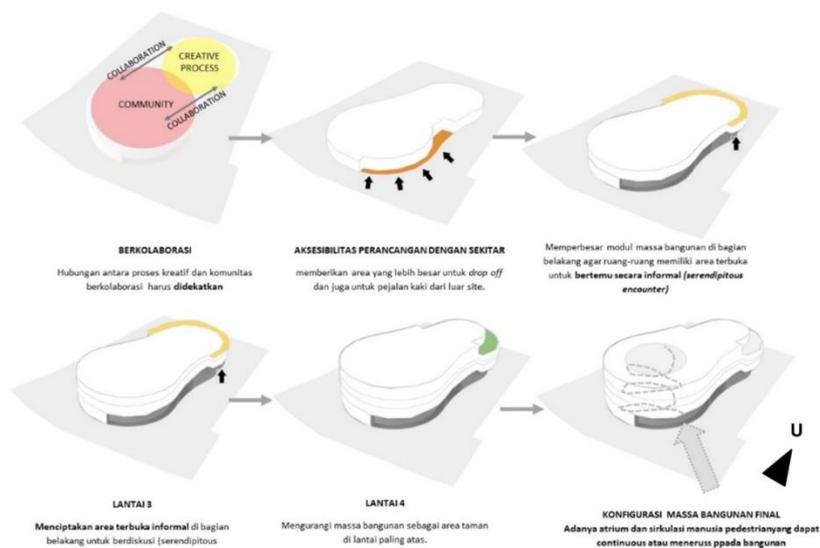
Berusaha memberikan akses publik pejalan kaki yang menerus, sehingga pejalan kaki publik lebih leluasa dan mudah dalam mengakses area terbuka, atrium, dan ruang-ruang pada bangunan.

2. Aksesibilitas Kendaraan

Kendaraan disediakan pada area depan berusaha dipisahkan dari pejalan kaki, karena lebih memfokuskan pengalaman pejalan kaki pada tapak. Area parkir di bagian tapak diusahakan tidak mengalami *crossing* dengan pejalan kaki.

3. Aksesibilitas Servis

Area sirkulasi servis diletakkan di area barat pada site, hal ini dikarenakan view sebelah barat merupakan *view* yang kurang menarik sehingga area servis termasuk *loading dock* diletakkan di sebelah barat tapak.



Gambar 8. Transformasi massa bangunan

Transformasi massa bangunan dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. **Connect** : awalnya individu yang berpotensi memiliki kreativitas bergabung dengan komunitas yang pada akhirnya diharapkan berkolaborasi sehingga pada massa bangunan terbentuk dari dua lingkaran (*circle*) melambangkan proses kreatif dan komunitas. Ini akan memiliki dampak pada pemintakatan ruang. Pada lingkaran kuning menjadi area berkumpul yang sifatnya diskusi, pada area merah muda adalah makerspace dan hasil produk, jasa, maupun kegiatan atau pertunjukan komunitas kreatif.
2. **Pedestrian Oriented** : membuka akses untuk *pedestrian* dari berbagai arah, yaitu di-highlight dari sisi depan tapak,
3. **Substraction pada massa bangunan** : mengurangi bangunan membuat ceruk untuk ruang-ruang informal bersifat *outdoor* dan *semioutdoor* bagi para anggota komunitas maupun masyarakat agar dapat terjadi pertemuan secara tidak sengaja.

3.4. Strategi Desain *Blended Space*

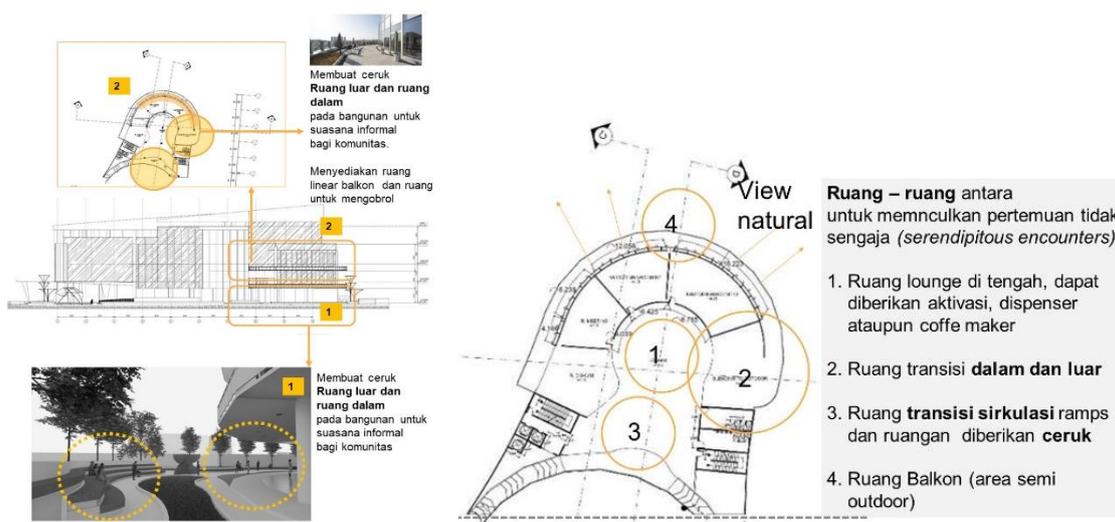
A. *Physical Proximity* : *Blending with building levelling*

Sirkulasi utama yang digunakan pada bangunan Pusat Komunitas Kreatif ini adalah *ramps* mengelilingi atrium. Hal ini memiliki alasan agar pengunjung mendapatkan pengalaman berbeda yang ketika ingin melanjutkan perjalanannya ke lantai selanjutnya. Ramps terdiri atas 2 (dua) bagian, yaitu *ramps* yang menghadap *void* atrium, serta *ramps* yang berbatasan langsung dengan ruang-ruang untuk pelatihan komunitas. Ruang-ruang untuk pelatihan atau *makerspace* menggunakan *translucency* tinggi sehingga pengguna yang bersirkulasi dapat melihat aktivitas yang terjadi.



Gambar 9. Penggunaan *ramps* pada bangunan

B. *Blended* ruang sekitarnya untuk *Serendipitous Encounter*

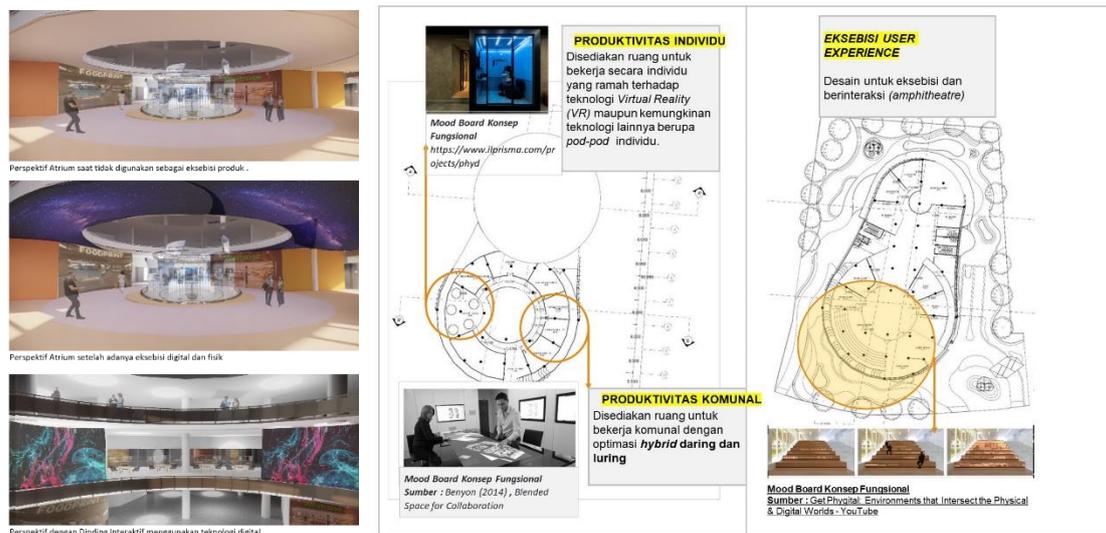


Gambar 10. Ceruk pada bangunan komunitas

Perancangan ini mengusung *social space* atau kantong maupun ‘ceruk’ bagi para komunitas untuk berkumpul dan berbincang-bincang secara tidak terencana atau terjadi *serendipitous encounters*. Misalnya terdapat *lounge* di tengah ruang, terdapat area *Performance Amphitheater*

sebagai tempat berkumpulnya komunitas dan melihat pertunjukan yang ditampilkan, ruang-ruang transisi antara dalam dan luar dihadirkan.

C. Penggunaan *Phygital*



Gambar 11. Penggunaan *phygital* pada bangunan

Dari identifikasi isu yang terjadi beserta data-data yang dikumpulkan, perancangan menggunakan *Blended Space* dalam bentuk *phygital* (percampuran fisik dan digital) yang terjadi pada masa kini. Rencana *Phygital* dalam perancangan ini terbagi menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu:

1. **Penggunaan teknologi untuk user experience dengan point of interests (POI)** : diletakkan pada bagian *entrance* dan *void* atrium untuk eksebsi produk hasil dari komunitas kreatif, pertunjukan, festival, dengan mengeksplorasi *user experience*, yaitu dengan *projection mapping*, *augmented reality*, maupun penggunaan LED dengan sensor gerak.
2. **Penggunaan produktivitas komunal hybrid** dengan *layout* ruang tata letak fisik ruangan dengan meja, kursi dan permukaan interaktif dan jendela, pintu dan sebagainya
3. **Penggunaan untuk produktivitas individual berupa pod** yang *translucent* agar pengguna bangunan bebas mengeksplorasi ide secara *virtual reality*

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pusat Komunitas Kreatif ini diharapkan dapat melengkapi tipologi fungsi bangunan yang berada di kawasan Gading Serpong Kabupaten Tangerang. Lahan perancangan ini terletak di zona komersial naungan *developer* sehingga perancangan ini diharapkan mampu berfungsi dengan baik. Perancangan ini menggunakan pendekatan *blended space*, hal ini karena sesuai dengan cara kerja komunitas kreatif, yaitu saling berkolaborasi, baik secara fisik dan campuran fisik serta digital. Perancangan ini diharapkan sudah memenuhi kaidah metode perancangan [14]. Strategi *blended space* di perancangan ini adalah, A. *Physical Proximity : Blending with building levelling* dengan jalur sirkulasi manusia berupa *ramps* dan ruang yang mengelompok berorientasi ke tengah, B. *Blended* ruang sekitarnya untuk *serendipitous encounter*, dan C. Penggunaan *Phygital* yang dibagi untuk produktivitas komunal, produktivitas individual, dan meningkatkan kualitas *user experience* pada kegiatan promosi produk, jasa, maupun pertunjukan yang digelar oleh komunitas kreatif.

Keterbatasan studi dan perancangan ini adalah belum mengeksplorasi lebih jauh mengenai tema *phygital*, yaitu percampuran ruang fisik dan ruang digital. Pembahasan di dalam desain ini masih pada ranah permukaannya saja. Diharapkan pada perancangan dengan tema *blended space* berikutnya penelitian atau perancangan akan lebih melakukan eksplorasi pada definisi yang telah dibahas oleh Benyon (2015), yaitu bagaimana cara yang efektif untuk membuat *immersive environment* dan *user experience* menarik pada bangunan dalam fisik dan digital. Hal ini berkaitan lebih lanjut secara teknis yang diharapkan dapat lebih mendetail.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekotifa & Dinas Pariwisata Kota Tangerang Selatan, “*Updating Pelaku Usaha* Ekonomi Kreatif Kota Tangerang Selatan, 2020.
- [2] Herlambang Yanuar, *Participatory Culture* dalam Komunitas *Online* sebagai Reperesentasi Kebutuhan Manusia. Bandung : Tematik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 2 No. 1, 2014. pp. 30. [Online]. Available : <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/45/8>
- [3] British Council, “*Creative HubKit*”, [Online] Available: https://www.britishcouncil.ro/sites/default/files/creative_hubkit_en.pdf.
- [4] G. L. Irving, O. B. Ayoko, and N. M. Ashkanasy, “Collaboration, physical proximity and serendipitous encounters: Avoiding collaboration in a collaborative building,” *SAGE Journals Home*, 2019. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0170840619856913> (accessed Apr. 1, 2023).
- [5] Thoring, Katja, “*Designing Creative Space, A Systemic View on Workspace Design and Its Impact on The Creative Process*”. Jerman : Universität der Künste Berlin, 2019. [Online] Available: https://www.researchgate.net/profile/KatjaThoring/publication/337286965_DESIGNING_CREATIVE_SPACE/links/5fe315eb92851c13feb1b1e4/DESIGNING-CREATIVE-SPACE.pdf
- [6] Siregar, Fajri., Sudrajat, Daya, *Enabling Spaces: Mapping Creative Hub in Indonesia*. Jakarta Pusat : *Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre*, 2017.
- [7] Benyon, D, “*Spaces of Interaction, Places for Experience*”. Skotlandia : Morgan & Claypool Publishers, 2014. pp. 79-100. [Online] Available: https://www.researchgate.net/profile/David-Benyon/publication/274715399_Spaces_of_Interaction_Places_for_Experience/links/58ef99e2a6fdccd778075832/Spaces-of-Interaction-Places-for-Experience.pdf.
- [8] Mival, O. and Benyon, D, *Blended Space for Collaboration*. Skotlandia : Springer Science + Business Media Dordrecht, 2015. [Online] Available: https://www.researchgate.net/publication/273914177_Blended_Spaces_for_Collaboration.
- [9] Benyon, D., Mival, Oli., Ayan, Serkan, “*Designing Blended Spaces*”. Skotlandia : BISL, 2013. [Online], Available: https://www.scienceopen.com/document_file/15503cd1-f82b-4869-99751259a9259b92/ScienceOpen/398_Benyon.pdf.
- [10] Barco One Campus / Jaspers-Eyers Architects.” <https://www.archdaily.com/788973/barco-one-campus-jesper-eyers-architects>.
- [11]”Criticism of the Solomon Guggenheim Museum.” https://www.behance.net/gallery/160024743/Criticism-of-the-Solomon-Guggenheim-Museum?tracking_source=search_projects%7Cguggenheim+museum.
- [12]”Exhibition Center of Zhengzhou Linkong Biopharmaceutical Park.” <https://www.arch2o.com/exhibition-center-of-zhengzhou-linkong-biopharmaceutical-park-wsp-architects/>.
- [13] Bupati Tangerang, “Peraturan Bupati Tangerang Nomor 75 Tahun 2021 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Perencanaan Balaraja Tahun 2021-2041”, Tangerang, 2021.
- [14] Pena, William M., *Problem Seeking An Architectural Programming Primer*. Canada : John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2012.