



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025-2026

ADITYA SYAHRUL REZA - 220606110024

Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
AISYAH, M.ARS.

LEMBAR PENGESAHAN

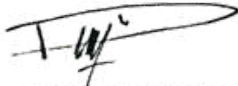
Laporan seminar hasil/tugas akhir* ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)/ syarat untuk masuk STudio TA* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *..

Oleh:
ADITYA SYAHRUL REZA
220606110024

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ruang Publik Community Creative
Hub di Kawasan Urban Padat BSD
Tanggal Ujian : 5 Mei 2026

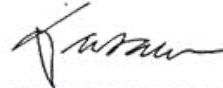
Disetujui Oleh :

TTD
Ketua Penguji



PUDJI P. WISMANTARA, MT
NIP. 19731209 200801 1007

TTD
Anggota Penguji 1



ACH. GAT GAUTAMA, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009

TTD
Anggota Penguji 2



Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

TTD
Anggota Penguji 3



AISYAH, M.Ars.
NIP. 19940103 202012 2 003



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. AGUS SUBAQIN, MT
NIP. 19740825 200901 1006

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Seminar Hasil/Tugas Akhir* yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : ADITYA SYAHRUL REZA
NIM : 220606110024
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB
DIKAWASAN URBAN PADAT BSD

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi sidang seminar hasil/tugas akhir* dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing 1

Disetujui oleh:

Pembimbing 2



Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007



AISYAH, M.Ars.
NIP. 19940103 202012 2 003

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Aditya Syahrul Reza

NIM : 220606110024

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakulta : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan

Judul:

PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang,

Yang membuat pernyataan,



Aditya Syahrul Reza
220606110024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kondisi kawasan urban yang semakin padat, minimnya ruang terbuka publik, serta tingginya tingkat stres masyarakat yang berdampak pada munculnya Directed-attention fatigue (DAF). Oleh karena itu, melalui pendekatan biophilic design, perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga bersifat restoratif dalam mendukung proses pemulihan psikologis masyarakat. Selain itu, ruang yang dirancang juga menekankan nilai inklusif, kreatif, dan berbasis komunitas sebagai wadah interaksi sosial dan pengembangan potensi masyarakat.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ar. Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses perancangan dan penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca, serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan perancangan ruang publik di kawasan urban.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan laporan ini.

Malang, 28 April 2026
Aditya Syahrul Reza

Abstrak (Indonesia)

Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD dilatarbelakangi oleh minimnya ruang terbuka publik, tingginya tingkat stres masyarakat urban, serta belum tersedianya wadah kreativitas komunitas. Kondisi ini memicu munculnya Directed-attention fatigue (DAF) yang berada pada tahap ringan hingga sedang, sehingga membutuhkan lingkungan pemulihan (restorative environment).

Perancangan ini menggunakan pendekatan biophilic design untuk menghadirkan keterhubungan antara manusia dan alam melalui elemen vegetasi, air, cahaya alami, serta ruang terbuka hijau. Konsep utama yang diangkat adalah ruang publik yang inklusif, kreatif, dan berbasis komunitas, yang mampu menjadi wadah interaksi sosial, ekspresi seni, serta pemulihan psikologis.

Hasil perancangan berupa Community Creative Hub yang mengintegrasikan fungsi co-working space, ruang komunitas, ruang olahraga ringan, area mural legal, ruang pameran seni, dan healing garden. Ruang-ruang tersebut dirancang untuk mendukung aktivitas sosial sekaligus membantu proses pemulihan DAF melalui pengalaman ruang yang menenangkan dan alami.

Dengan demikian, perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat urban BSD melalui penyediaan ruang publik yang sehat, adaptif, dan berkelanjutan.

Abstract (English)

The design of a Public Space Community Creative Hub in the Dense Urban Area of BSD is motivated by the lack of public open spaces, high levels of urban stress, and the absence of creative community facilities. These conditions contribute to Directed-attention fatigue (DAF) at a mild to moderate level, requiring a restorative environment.

This design applies a biophilic design approach to reconnect humans with nature through vegetation, water elements, natural lighting, and green open spaces. The main concept emphasizes an INCLUSIVE, CREATIVE, and COMMUNITY-based public space that supports social interaction, artistic expression, and psychological recovery.

The result is a Community Creative Hub integrating co-working spaces, community areas, light sports facilities, legal mural spaces, art exhibition areas, and healing gardens. These spaces are designed to support both social activities and DAF recovery through calming and natural spatial experiences.

This project aims to improve the quality of urban life in BSD by providing a healthy, adaptive, and sustainable public space.

الملخص (Arabic)

الحضرية الكثيفة إلى معالجة BSD في منطقة "Community Creative Hub" يهدف تصميم الفضاء العام نقص المساحات العامة المفتوحة وارتفاع مستويات التوتر لدى المجتمع الحضري، بالإضافة إلى غياب في (DAF) المساحات الداعمة للإبداع المجتمعي. تؤدي هذه الظروف إلى ظهور ظاهرة إجهاد الانتباه الموجه مستويات خفيفة إلى متوسطة، مما يتطلب بيئة علاجية.

يعتمد التصميم على منهجية التصميم البيوفيلي التي تعزز العلاقة بين الإنسان والطبيعة من خلال إدماج العناصر الطبيعية مثل النباتات والمياه والإضاءة الطبيعية والمساحات الخضراء. ويركز المشروع على خلق فضاء عام شامل وإداعي ومرتكز على المجتمع.

ينتج عن هذا التصميم مركز إبداعي مجتمعي يضم مساحات للعمل المشترك، ومناطق تفاعلية، ومساحات للأنشطة الرياضية الخفيفة، ومناطق للرسم الجداري، ومعارض فنية، وحدائق علاجية. تم تصميم هذه المساحات لدعم التفاعل الاجتماعي والمساهمة في التعافي النفسي.

يساهم هذا المشروع في تحسين جودة الحياة الحضرية من خلال توفير فضاء عام صحي ومستدام.

Daftar Isi



COVER

LEMBAR PENGESAHAN	I
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAK	IV
DAFTAR ISI	V

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	4
1.2 Ruang Lingkup	7
1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan	10
1.4 Tinjauan Preseden	11
1.4.1 Preseden 1 – Taman Komunitas Mikro Songzhuang, Beijing	11
1.4.2 Preseden 2 – RISE City TOD Community Park, Fuzhou	12
1.5 Kajian Pendekatan	13
1.6 Strategi Perancangan	14

BAB II PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

2.1 Analisis Tapak	22
2.1.1 Data Tapak	22
2.1.2 Analisis Regulasi	23
2.1.3 Analisis Aksesibilitas	24
2.1.4 Analisis Iklim	25
2.2 Kajian Fungsi, Aktivitas, dan Pengguna	28
2.2.1 Analisis Fungsi	28
2.2.2 Analisis Sirkulasi Pengguna	29
2.2.3 Analisis Aktivitas – Ruang	30
2.2.4 Diagram Keterkaitan Makro	33
2.2.5 Diagram Keterkaitan Mikro	34
2.2.6 Blokplan Makro	35
2.2.6 Blokplan Mikro	36
2.3 Konsep Perancangan	37
2.3.1 Konsep Desain	37
2.3.2 Konsep Integrasi Islam	38
2.3.3 Konsep Tapak	39
2.3.4 Konsep Ruang	40
2.3.5 Konsep Utilitas	41

Daftar Isi



BAB III HASIL PERANCANGAN

3.1 Tagline	42
3.2 Rancangan Tapak Kawasan	43
3.3 Rancangan Ruang Bangunan	44
3.4 Rancangan Bentuk dan Selubung	45
3.5 Rancangan Interior Bangunan	46
3.6 Rancangan Sistem Utilitas Bangunan	47
3.7 Rancangan Detail Arsitektur	48

BAB IV PENGEMBANGAN KONSEP PERANCANGAN

4.1 Pengembangan Konsep Biophilic	49
4.2 Penerapan Biophilic terhadap Kualitas Ruang	50
4.3 Pengembangan Integrasi Nilai Keislaman	51
4.4 Pengembangan Tata Ruang Kawasan	52
4.5 Sistem Sirkulasi dan Aksesibilitas Kawasan	53
4.6 Penataan Massa Bangunan dan Ruang Terbuka	54

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan Saran	53
5.2 Daftar Pustaka	54



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Ruang Lingkup

1.3 Maksud Dan Tujuan Perancangan

1.4 Tinjauan Preseden

1.5 Kajian Pendekatan

1.6 Strategi Perancangan



1.1 Latar Belakang

Ringkasan Isu atau Problem Statement

Kawasan urban padat seperti BSD berkembang pesat, namun tidak diimbangi dengan penyediaan ruang publik yang memadai. **Pertama, minimnya ruang terbuka dan ketiadaan taman inklusif membuat masyarakat kekurangan sarana interaksi, rekreasi, dan aktivitas luar ruang. Kedua, tingginya stres kronis dan directed-attention fatigue yang dialami masyarakat urban menuntut hadirnya ruang healing berbasis prinsip biofilik. Ketiga, belum tersedianya wadah kreativitas komunitas, khususnya pemuda dan remaja, yang membutuhkan ruang ekspresi dan kolaborasi.**

Konsep Community Creative Hub ditawarkan sebagai jawaban dengan menghadirkan ruang publik yang inklusif, kreatif,. Hub ini bukan hanya sekadar tempat berkumpul, tetapi juga wadah ekspresi, kolaborasi, serta pemulihan psikologis masyarakat urban. Fungsi-fungsi tersebut difasilitasi melalui co-working space untuk kolaborasi produktif, ruang komunitas untuk memperkuat interaksi sosial, ruang olahraga ringan untuk menjaga kesehatan fisik, ruang street mural/graffiti ilegal sebagai media ekspresi seni urban, serta ruang pameran/exhibition yang memberi kesempatan bagi masyarakat untuk menampilkan dan mengapresiasi karya kreatif, dan juga reading corner.

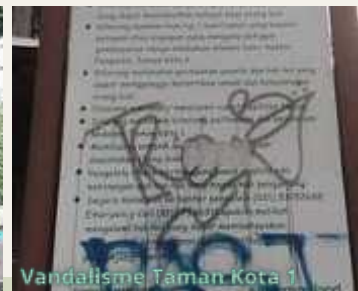
Isu utama proyek ini adalah absennya ruang publik berkualitas dan inklusif, padahal UN-Habitat (2020) menegaskan akses setara bagi semua kelompok, sementara RTH Tangsel baru 8,5% (DLHK, 2022) jauh dari target 30% (UU No. 26/2007), dan Gehl (2010) menunjukkan ruang publik inklusif mampu memperkuat kohesi sosial.



Taman Kota 2 BSD



Taman Kota 1 BSD



Vandalisme Taman Kota 1

Informasi Kontekstual

Dalam konteks kawasan permukiman padat seperti BSD, masyarakat banyak mengalami tekanan psikologis berupa stres kronis dan directed-attention fatigue (DAF) akibat kebisingan, kepadatan aktivitas, minimnya ruang hijau, dan tingginya distraksi visual. **DAF yang dominan di wilayah urban seperti Tangerang-BSD berada pada kategori ringan-sedang, ditandai dengan mudah terdistraksi, cepat lelah secara mental, sulit mempertahankan fokus, dan menurunnya kemampuan kreatif.** Berdasarkan Attention Restoration Theory (Kaplan & Kaplan, 1989), serta temuan Berman et al. (2008) dan Hartig et al. (2014), pemulihan DAF dapat dicapai melalui paparan elemen alami, cahaya natural, ruang teduh, dan lingkungan yang menghadirkan soft fascination.

Menjawab kondisi tersebut, Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD diarahkan sebagai ruang pemulihan mental sekaligus pusat kreativitas masyarakat urban. Pendekatan desain difokuskan pada terciptanya suasana yang menenangkan melalui ruang hijau, jalur pedestrian rindang, dan area duduk santai yang mendukung relaksasi psikologis. Berbagai fungsi kreatif dan komunitas diwadahi melalui co-working space, ruang komunitas, ruang olahraga ringan, serta area street mural/graffiti legal sebagai sarana ekspresi seni.

Selain itu, reading corner sebagai ruang refuge dihadirkan untuk refleksi dan pemulihan kognitif, sementara ruang pameran/exhibition menjadi medium apresiasi karya kreatif masyarakat. Dengan demikian, Creative Hub ini tidak hanya menyediakan ruang berkegiatan, tetapi juga ruang untuk pemulihan DAF dan interaksi yang inklusif.

1.1 Latar Belakang

Tapak perancangan berada di kawasan urban padat BSD yang didominasi perumahan dan area komersial. Berdasarkan analisis jarak, lokasi tapak berjarak sekitar 4,7 km dari Taman Kota 2 BSD dan 3 km dari Taman Kota 1 BSD, sehingga masyarakat harus menempuh perjalanan relatif panjang hanya untuk menikmati ruang terbuka publik berskala kota. Kondisi ini berpotensi menurunkan intensitas kunjungan, terutama bagi anak-anak, lansia, dan warga dengan mobilitas terbatas. Hal ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan preferensi warga BSD dalam memilih lokasi healing, yaitu mall dan pusat komersial (40%), taman kota (30%), area danau atau waterfront (15%), kafe/co-working (10%), dan lain-lain (5%) (IPB, 2023; Kompas Lifestyle, 2023; Popmama, 2024).

The Breeze BSD City merupakan kawasan komersial terbuka seluas ±13,5 hektar yang dikenal sebagai lifestyle center dengan konsep ruang terbuka dan danau buatan ([Kompas Properti, 2012]; [Kumparan, 2023]). Meskipun menghadirkan lanskap alami dan jalur pedestrian yang nyaman, kawasan ini belum memenuhi fungsi ruang publik yang inklusif dan berorientasi sosial. Fasilitas di The Breeze lebih didominasi oleh retail dan restoran kelas menengah ke atas, sehingga kurang terjangkau bagi masyarakat berpenghasilan rendah. Selain itu, meski memiliki unsur alam, desainnya belum diarahkan sebagai restorative environment untuk mengatasi stres kronis dan directed-attention fatigue masyarakat urban (Kaplan & Kaplan, 1989; Ulrich, 1991).

Oleh karena itu, proyek "Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD" hadir sebagai respon terhadap keterbatasan tersebut — menghadirkan ruang publik yang lebih kreatif, inklusif dan mampu menjadi wadah komunitas lintas usia serta sarana healing berbasis prinsip biofilik.



Relevansi Proyek

Proyek ini dilatarbelakangi pentingnya ruang publik biofilik untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat urban. Directed-attention fatigue (DAF) sebagai stres ringan-sedang dapat dipulihkan melalui restorative environment seperti ruang hijau (Kaplan & Kaplan, 1989). Sementara stres kronis lebih kompleks, namun tetap terbantu dengan terapi lingkungan sebagai dukungan pemulihan (Ulrich, 1991; Hartig et al., 2014). Karena itu, rancangan menghadirkan pusat komunitas masyarakat yang inklusif, dilengkapi healing garden dan ruang interaksi terbuka yang mendorong kolaborasi, kreativitas, serta memperkuat kesehatan mental masyarakat BSD.

Tabel 4. Jumlah Penduduk di Kota Tangerang Selatan Per Kecamatan

Kecamatan	Penduduk (ribu)	Kepadatan Penduduk per Km ²
Seti	70.429	2.047
Negerang	145.634	6.030
Pamulang	293.300	10.946
Ciputat	200.560	10.934
Ciputat Timur	139.481	10.188
Pondok Aren	279.420	10.117
Serpong Utara	127.083	7.174
Jumlah	1.279.652	8.600

Sumber: BPS Kota Tangerang, 2021

Tabel 2. Perubahan Luas Ruang Terbuka Hijau di Kota Tangerang Selatan

No	Kecamatan	Luas RTH Th.2000		Luas RTH Th.2020	
		Ha	%	Ha	%
1	Ciputat	411	13,884	662	10,97
2	Ciputat Timur	651	27,3	240	6,13
3	Pamulang	902	14,83	741	17,53
4	Pondok Aren	948	15,43	178	16,76
5	Serpong	1.407	24,47	305	11,77
6	Serpong Utara	434	10,18	894	16,43
7	Seti	441	14,58	710	17,00
	Jumlah	6.076	100	4.558	100

Sumber: analisis RTH



Berdasarkan UU Tata Ruang No. 26 Tahun 2007 [4], setiap kota wajib memiliki RTH minimal 30% dari luas wilayah. **Di Kota Tangerang Selatan, kebutuhan RTH sebesar 4.945 ha, namun kondisi eksisting tahun 2020 hanya 4.224 ha, sehingga terdapat kekurangan 721 ha.** Dalam kurun 2010–2020, luas RTH menurun drastis dari 6.071 ha menjadi 4.224 ha, **dengan penurunan terbesar di Kecamatan Serpong, Serpong Utara, dan Pondok Aren.** Kekurangan ini dipicu oleh pesatnya pembangunan permukiman, bisnis, dan industri, sehingga upaya pemenuhan target 30% RTH memerlukan perencanaan terpadu, regulasi yang konsisten, dan partisipasi masyarakat.

Tabel 3 Perbandingan Kebutuhan RTH Berdasarkan Luas Wilayah

Kebutuhan RTH	Kondisi Existing Tahun (2020)	Kekurangan Total
4.945 ha	4.224 ha	721 ha

Sumber : Hasil analisis Data tahun 2021

Tabel 5 Perbandingan Kebutuhan RTH Berdasarkan Jumlah penduduk

Kebutuhan RTH	Kondisi Existing	Kekurangan Total
2.558.104 ha	4.224 ha	1.663.896 ha

Sumber : Hasil analisis Data tahun 2020

Motivasi Perancangan

Proyek ini berangkat dari kesadaran akan pentingnya ruang terbuka publik untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat perkotaan. Pendekatan biofilik dipilih guna menghadirkan kembali hubungan harmonis antara manusia dan alam di tengah kepadatan kota. **Stres dipahami sebagai stres lingkungan ringan-sedang yang dapat diatasi melalui restorative environment** (Lazarus & Folkman, 1984; Ulrich, 1991; Kaplan & Kaplan, 1989). Karena itu, rancangan diarahkan untuk menciptakan ruang komunitas yang kreatif dan inklusif, yang tidak hanya menjadi wadah interaksi sosial dan kolaborasi, tetapi juga menghadirkan elemen hijau dan healing garden sebagai media pemulihan stres dan peningkatan kesejahteraan masyarakat BSD.



Tinjauan Keislaman

Perancangan berlandaskan nilai Islam tentang keseimbangan manusia, ruang, dan alam, sebagaimana firman Allah SWT:

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا
(QS. Al-Baqarah: 29)

“Dialah Allah yang menciptakan segala yang ada di bumi untuk kamu...”

Nilai Islam yang diterapkan adalah harmoni antara manusia, ruang, dan alam. Prinsip *ihya' al-ardh* (menghidupkan bumi) diwujudkan lewat penghijauan; *'adl* (keadilan) melalui zoning yang adil; *ukhuwah* (persaudaraan) lewat ruang komunitas; serta syukur melalui pemanfaatan sumber daya lokal secara bijak. Semua ini membentuk desain yang bukan hanya fungsional, tetapi juga memiliki makna spiritual dan kultural.

Kerangka Kerja Teoritik

Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD membutuhkan pendekatan yang mampu menjawab keterbatasan ruang hijau, tingginya tingkat stres, dan kebutuhan ruang interaksi sosial yang **inklusif**. Biophilic design dipilih karena menekankan keterhubungan manusia dengan alam melalui vegetasi, pencahayaan alami, serta sirkulasi udara yang sehat. Dengan pendekatan ini, ruang publik diharapkan tidak hanya meningkatkan kesehatan fisik dan psikologis, tetapi juga menjadi wadah kreatif bagi komunitas untuk berinteraksi, berekspresi, dan berkolaborasi secara berkelanjutan.

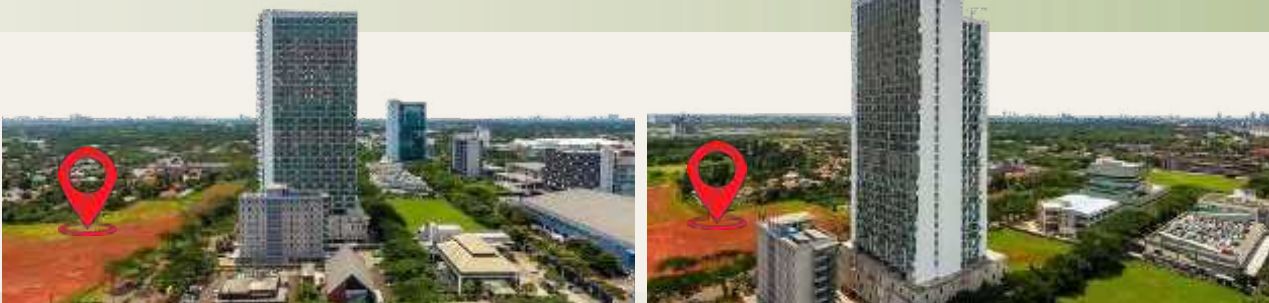
1.2 Ruang Lingkup

Tipe Proyek

Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD berfokus pada pengembangan ruang terbuka publik yang inklusif dan kreatif, sebagai pusat komunitas yang mampu menampung berbagai aktivitas sosial, kolaboratif, serta ekspresif masyarakat urban. **Rancangan ini berangkat dari realitas kawasan BSD yang dikenal modern dan terencana, namun memiliki kesenjangan sosial-ruang akibat dominasi kawasan komersial dan gaya hidup konsumtif kelas menengah.** Hal ini menyebabkan ruang interaksi publik menjadi eksklusif dan kurang ramah bagi masyarakat dengan keterbatasan ekonomi maupun fisik, termasuk kelompok difabel.

Karena itu, **proyek ini menghadirkan konsep pusat komunitas yang terbuka untuk semua kalangan—baik pelajar, pekerja muda, seniman jalanan, hingga warga sekitar—sebagai ruang kolaboratif yang menumbuhkan interaksi sosial lintas kelompok.** Pendekatan biophilic design diterapkan untuk menciptakan suasana alami yang mendukung proses pemulihan stres dan *directed-attention fatigue* (DAF) melalui integrasi vegetasi, elemen air, dan pencahayaan alami. Desain diarahkan untuk memfasilitasi pengalaman healing yang bersifat sosial maupun individual, dengan tetap menjaga keseimbangan antara fungsi ekologis dan aktivitas komunitas.

Fasilitas utama meliputi **co-working space** untuk kolaborasi dan kerja bersama, **ruang olahraga ringan** sebagai sarana aktivitas fisik pemicu hormon positif, **ruang street mural legal** sebagai ruang ekspresi seni bagi anak muda, serta **ruang pameran seni** yang membuka peluang apresiasi dan pertukaran ide. Selain itu, dihadirkan pula **reading corner/pojok baca** sebagai area tenang yang mendorong kegiatan reflektif, literatif, dan pemulihan mental melalui suasana alami yang nyaman. Seluruh elemen ini dirancang dalam sistem ruang terbuka yang fleksibel, terhubung dengan jalur pedestrian hijau dan **taman pemulihan (healing garden)**, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang menyatu antara alam, seni, literasi, dan interaksi sosial.

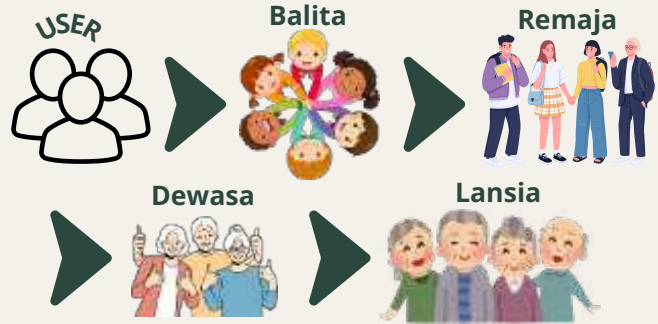
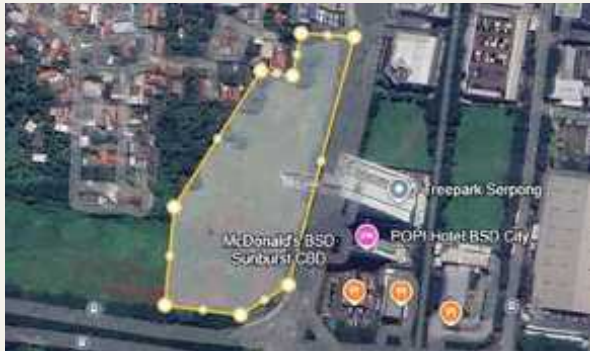


Lokasi Dan Skala Proyek

Tapak perancangan berada di **kawasan BSD City 1, Jl. Sunburst CBD Lot II/17, Lengkong Gudang, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15345**. Kawasan ini dikenal sebagai salah satu wilayah urban dengan pertumbuhan populasi dan kepadatan aktivitas yang tinggi. Lokasi ini dipilih karena keterbatasan ketersediaan ruang terbuka publik yang berkualitas serta kebutuhan masyarakat akan ruang rekreasi, interaksi sosial, dan relaksasi.

Skala proyek perancangan Community Creative Hub di kawasan urban padat BSD berada pada tingkat lokal, dengan fungsi utama melayani kebutuhan masyarakat sekitar untuk ruang interaksi, kreativitas, dan rekreasi. **Tapak perancangan memiliki luas ± 2,19 hektar dengan keliling sekitar 669,33 meter**, yang cukup representatif untuk menampung ruang hijau publik, fasilitas komunitas, dan area rekreatif berbasis biophilic design. Menurut UU No. 26 Tahun 2007, kota diwajibkan menyediakan RTH minimal 30% dari luas wilayah (20% publik dan 10% privat) (Kajian Pustaka, 2021). Sementara itu, WHO merekomendasikan minimal 9 m² ruang hijau per kapita untuk menjaga kesehatan fisik dan mental masyarakat (Hijauku, 2012).

1.2 Ruang Lingkup



Program Fungsional

Ruang publik ini dirancang sebagai wadah interaksi inklusif yang merespons kebutuhan masyarakat BSD akan ruang sosial, kreatif, dan rekreatif di tengah kawasan urban padat. Permasalahan utama berupa keterbatasan ruang hijau, tingginya **tingkat stres kronis**, serta **munculnya directed-attention fatigue** akibat kepadatan dan rutinitas perkotaan dijawab melalui pendekatan **biofilik** dan **penyediaan fasilitas publik yang adaptif**. **zona penunjang sendiri** di isi dengan **UMKM, Cafeteria, Mushola, Parkir dan juga toilet**.

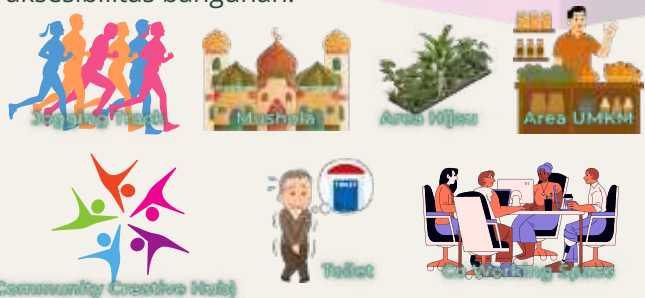


Fasilitas utama berupa **Community Creative Hub** yang menampung fungsi-fungsi kreatif dan komunitas, meliputi **co-working space, ruang komunitas, ruang olahraga ringan, ruang street mural legal, serta ruang pameran seni dan ruang reading corner**.

Batasan Desain

Perancangan **menempatkan inklusivitas** sebagai isu sentral: setiap akses utama dilengkapi ramp dan jalur pemandu, fasilitas toilet universal disediakan, serta pola jalur memperhatikan kebutuhan pengguna berkursi roda dan lansia. Persyaratan teknis aksesibilitas akan merujuk pada peraturan teknis nasional terkait fasilitas dan aksesibilitas bangunan.

Penyediaan fasilitas co-working menjadi salah satu elemen ruang kreatif dalam perancangan ini. **Kehadiran co-working** memungkinkan terjadinya **interaksi, kolaborasi, dan optimalisasi kegiatan kreatif antar pengguna**. Fasilitas ini tidak menjadi fitur primer, namun berperan sebagai salah satu creative space yang mendukung fungsi-fungsi utama lainnya, serta bekerja berdampingan dengan berbagai ruang kreatif lain yang dirancang pada tapak.



1.2 Ruang Lingkup

Jangka Waktu

Fasilitas ini diproyeksikan memiliki **masa keberlangsungan sekitar 5-10 tahun sebelum memerlukan revitalisasi besar**. Dalam kurun waktu tersebut, elemen-elemen utama seperti **area hijau, ruang komunitas, fasilitas olahraga ringan, co-working space, ruang mural serta ruang pameran seni, reading corner/pojok baca** masih dapat berfungsi optimal dan memberikan manfaat baik secara, sosial, maupun produktif. Namun, dengan intensitas pemakaian dan pengaruh faktor cuaca, penurunan kualitas fisik tidak dapat dihindari. **Oleh sebab itu, menjelang periode 10 tahun, diperlukan langkah pembaruan agar ruang publik ini tetap aman, nyaman, sekaligus mampu menjawab perkembangan kebutuhan masyarakat urban yang terus mengalami perubahan.**

Pertimbangan Lingkungan

Perancangan ruang terbuka publik di kawasan urban padat BSD perlu mempertimbangkan kondisi lingkungan yang kompleks. Saat ini, ketersediaan ruang terbuka hijau masih jauh dari ideal, padahal **menurut Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2020 [12] pengembang diwajibkan menyediakan minimal 30% ruang terbuka hijau, sementara WHO merekomendasikan 9 m² ruang terbuka per kapita [7] (Kompas Properti, 2020) [5]**. Ketidakseimbangan ini menyebabkan masyarakat kurang memiliki akses terhadap ruang yang mendukung kualitas udara, kenyamanan visual, dan keseimbangan ekologi.

Di sisi lain, kebutuhan ruang bagi generasi muda untuk menyalurkan kreativitas dan membangun interaksi sosial juga semakin mendesak. Hingga kini, fasilitas publik di BSD lebih banyak diarahkan untuk fungsi komersial, sementara ruang yang benar-benar mendukung aktivitas komunitas seni, olahraga, maupun UMKM masih sangat terbatas. Padahal menurut Carr et al. (1992) [9], ruang publik yang baik harus dapat mewadahi fungsi sosial, budaya, dan ekonomi secara seimbang.



Kendala Dan Batasan

Perancangan ruang terbuka publik di BSD terkendala keterbatasan lahan serta regulasi. Berdasarkan UU No. 26 Tahun 2007 [4], kota diwajibkan memiliki 30% ruang terbuka hijau (20% publik, 10% privat), diperkuat oleh SNI 03-1733-2004 [6]. Namun, data DLHK Tangsel (2022) [8] menunjukkan ketersediaan RTH baru mencapai 8,5%, jauh dari target nasional. Kondisi ini diperburuk oleh dominasi pembangunan komersial yang mengurangi ruang publik dan berdampak pada meningkatnya stres masyarakat.

Pendekatan biofilik menjadi solusi, dengan menghadirkan vegetasi, pencahayaan alami, dan elemen alam yang mendukung kesehatan mental serta interaksi sosial [10], [11] (WHO, 2016; Kellert & Calabrese, 2015). Harapannya, prinsip biofilik di BSD tidak hanya memenuhi regulasi, tetapi juga menciptakan ruang publik yang berfungsi sebagai tempat healing dan aktivitas masyarakat urban.

1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah ruang publik komunitas yang kreatif dan inklusif, yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul atau berekreasi, tetapi juga sebagai medium tumbuhnya interaksi sosial, kegiatan edukatif, serta aktivitas pemulihan kesehatan fisik dan mental masyarakat urban. Dalam konteks kawasan BSD yang berkembang pesat dengan kepadatan aktivitas dan tekanan hidup tinggi, masyarakat membutuhkan ruang yang mampu menampung berbagai kebutuhan sosial—mulai dari ruang berekspresi, beristirahat, berekreasi, hingga berinteraksi secara setara tanpa batasan usia maupun latar belakang sosial.

Perancangan ini menekankan pentingnya menghadirkan aktivitas kreatif berbasis komunitas, seperti kegiatan seni mural, pameran karya, lokakarya literasi, dan kegiatan akademis informal yang dapat dilakukan di ruang terbuka seperti reading corner. Selain itu, perancangan juga mengakomodasi aktivitas kesehatan dan rekreasi ringan seperti jogging track, area yoga, dan ruang olahraga kecil yang mendorong gaya hidup aktif dan sehat. **Semua fungsi tersebut dirancang dalam satu kesatuan lingkungan yang alami dan menyegarkan, dengan penerapan pendekatan Biophilic Design melalui integrasi elemen vegetasi, pencahayaan alami, sirkulasi udara terbuka, dan elemen air yang dapat meningkatkan kenyamanan sekaligus menurunkan tingkat stres masyarakat.**



Tujuan dari perancangan Community Creative Hub ini adalah untuk menghadirkan ruang publik yang mampu menjadi sarana penyembuhan psikologis (*restorative environment*) bagi masyarakat urban dari gejala *directed-attention fatigue* (DAF) dan tekanan hidup perkotaan. Melalui desain yang menekankan keseimbangan antara aktivitas sosial dan lingkungan alami, proyek ini diharapkan mampu menumbuhkan kembali hubungan manusia dengan alam serta memperkuat rasa memiliki terhadap ruang kota.

Selain itu, tujuan perancangan ini juga diarahkan untuk menumbuhkan ekosistem komunitas yang saling terhubung melalui kegiatan kolaboratif lintas bidang. Masyarakat dapat menyalurkan potensi dan ide-ide kreatif mereka melalui berbagai aktivitas seperti pameran seni, diskusi terbuka, kegiatan akademis, hingga proyek sosial bersama. Dengan demikian, Community Creative Hub tidak hanya menjadi ruang aktivitas, tetapi juga platform sosial yang mendukung kolaborasi, literasi, dan kesehatan mental masyarakat urban.

Secara keseluruhan, maksud dan tujuan perancangan ini adalah menghadirkan ruang publik yang menjadi simbol kehidupan kota yang lebih seimbang—ruang yang menumbuhkan kreativitas, memperkuat hubungan sosial, serta memberi ruang pemulihan bagi tubuh dan pikiran, selaras dengan prinsip *biophilic design* yang mengutamakan kesejahteraan manusia melalui kedekatan dengan alam.

1.4 Tinjauan Preseden

Taman Komunitas Mikro Songzhuang, Beijing

Taman ini merupakan ruang publik komunitas di Distrik Tongzhou, Beijing, yang dibangun pada tahun 2021 oleh arsitek Crossboundaries. Dengan luas $\pm 5.900 \text{ m}^2$, taman ini hadir sebagai hasil regenerasi lahan linear di dekat Xiaopu Cultural Plaza menjadi ruang publik yang dinamis. Proyek ini menjadi bagian penting dalam pengembangan kawasan “Kota Seni” Songzhuang.



Prinsip Biophilic pada Desain Taman Songzhuang

- Visual Connection with Nature: penggunaan vegetasi lokal berlapis—pohon besar, semak rendah, hingga tanaman pot—menciptakan keterhubungan visual dengan alam.
- Prospect & Refuge: ruang terbuka untuk olahraga dan kegiatan komunal, dikombinasikan dengan area teduh yang nyaman untuk interaksi sosial lebih tenang.
- Complexity & Order: ruang-ruang taman dirancang berurutan namun variatif, menciptakan harmoni antara keteraturan desain dan spontanitas aktivitas.
- Playful Element: integrasi warna cerah pada jalur kuning dan ruang bermain anak sebagai pemicu interaksi aktif serta meningkatkan kualitas psikologis pengguna.
- Urban Agriculture & Community Bonding: ruang sebagai medium interaksi lintas generasi—dari kegiatan olahraga, seni, hingga permainan tradisional—memperkuat ikatan sosial.
- Natural Materials: dominasi bata, baja Corten, serta vegetasi asli kota, menyeimbangkan kesan urban dengan nuansa alami.



Konsep Arsitektur

Konsepnya adalah “ruang komunitas mikro” dengan sistem ruang-ruang terbuka yang linear dan saling terhubung melalui jalur kuning ikonik. Setiap ruang memiliki karakter berbeda: plaza interaktif, ruang tenang untuk permainan catur, ruang bermain anak, hingga pusat olahraga terbuka. Konfigurasi spasial ini memungkinkan keberagaman aktivitas yang dapat menyesuaikan kebutuhan masyarakat sepanjang hari.

Material dan Teknologi

Material utama menggunakan bata abu-abu berlubang sebagai dinding pembatas, baja Corten untuk framing, serta elemen furnitur yang menyatu dengan lanskap. Tanaman yang digunakan meliputi pohon pinus Cina Selatan, pohon Sutra Persia, Ginkgo, hingga pepohonan eksisting yang dilestarikan. Pendekatan ini menggabungkan material urban yang tahan lama dengan vegetasi alami sebagai penyeimbang.



Filosofi Desain

Desain taman ini mengusung filosofi keberagaman aktivitas dan keterhubungan lintas generasi, dengan ruang luar yang saling terhubung sebagai wadah olahraga, rekreasi, seni, dan interaksi sehari-hari. Pendekatan tersebut mampu menjawab masalah sosial berupa minimnya ruang interaksi publik dan ekspresi komunitas, sekaligus menciptakan keterikatan sosial baru bagi anak-anak, remaja, hingga orang tua di kawasan padat Beijing.

1.4 Tinjauan Preseden

RISE City TOD Community Park merupakan **ruang terbuka publik yang dirancang oleh Waterlily Design Studio di kawasan Cangshan District, Fuzhou, China**. Taman ini berdiri di atas **struktur tutup rel kereta bawah tanah dengan luas sekitar 7.775 m² dan dibuka pada tahun 2021**. Keberadaannya tidak hanya menjadi pelengkap kawasan TOD (Transit Oriented Development), tetapi juga berfungsi sebagai ruang komunitas yang menyatukan fungsi rekreasi, edukasi, interaksi sosial, dan identitas kawasan. Ruang-ruang yang dihadirkan cukup beragam, mulai dari plaza utama, area olahraga ringan, taman hujan, area bermain anak, air mancur interaktif, hingga taman penyembuhan, semuanya terhubung dengan sirkulasi spiral dan ramp yang mengalir.

Why Did You Choose This?

Preseden ini dipilih karena kekuatan bentuk dan objeknya yang relevan dengan tema perancangan ruang terbuka publik di kawasan urban padat. **Bentuk lingkaran yang konsisten dipakai sebagai bahasa desain mampu menciptakan ruang yang mudah diakses oleh berbagai kalangan**. Lingkaran diterjemahkan ke dalam pola plaza, jalur sirkulasi, tangga spiral, ramp, hingga detail lanskap, sehingga keseluruhan ruang memiliki identitas yang jelas dan mudah dikenali. Objek spiral yang dominan bukan hanya memberikan daya tarik visual, tetapi juga menjadi solusi fungsional atas perbedaan ketinggian lahan. Selain itu, preseden ini juga menunjukkan bagaimana desain lanskap dapat **menyelesaikan masalah sosial berupa kurangnya ruang interaksi publik, keterasingan masyarakat, dan keterbatasan ruang lintas generasi**. Melalui bentuk lingkaran dan spiral yang cair, RISE Park menghadirkan ruang yang mampu mempertemukan anak-anak, remaja, hingga lansia dalam satu kawasan, sehingga interaksi sosial dapat tumbuh kembali.



Objek Utama

Objek utama yang menjadi acuan dari preseden ini adalah patung air spiral **“RISE Cascade” yang berfungsi sebagai titik orientasi sekaligus landmark kawasan**. Selain itu, jalur spiral dan koridor melingkar berperan sebagai pengikat ruang, menghubungkan berbagai fungsi seperti ruang komunitas, area olahraga, dan ruang rekreasi. Ramp dan tangga spiral diolah bukan hanya sebagai elemen teknis, melainkan juga pengalaman ruang yang menarik dan ramah untuk semua pengguna, termasuk anak-anak maupun lansia. Pola pengolahan bentuk ini dapat menjadi inspirasi dalam merancang ruang terbuka publik di kawasan urban padat, di mana setiap elemen harus mampu menyelesaikan masalah sekaligus menciptakan pengalaman ruang yang berkesan.



Konsep Arsitektur

Konsep **arsitektur taman ini berangkat dari bentuk lingkaran sebagai simbol kesatuan, hubungan, dan inklusivitas**. Bentuk dasar tersebut dikembangkan menjadi pola ruang, sirkulasi, dan elemen lanskap yang konsisten sehingga tercipta ruang publik yang cair, ramah, dan interaktif. **Integrasi elemen biophilic seperti vegetasi, rain garden, dan permainan air semakin memperkuat kualitas ekologis dan sensorik, menjadikan taman ini sebagai ruang publik yang sehat, fungsional**.



1.5 Kajian Pendekatan

Pengertian: **Pendekatan perancangan arsitektur dan ruang yang menghubungkan manusia dengan alam melalui integrasi elemen-elemen alami ke dalam lingkungan binaan.** Elemen tersebut dapat berupa vegetasi, cahaya alami, udara segar, air, material alami, maupun bentuk organik. Tujuan utama pendekatan ini adalah menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional secara fisik, tetapi juga mendukung kesehatan psikologis, emosional, dan sosial manusia, **seperti mengurangi stres, memulihkan konsentrasi, serta meningkatkan kualitas interaksi dan kenyamanan hidup di kawasan urban padat.**

Ciri-ciri Biophilic Design

Ciri khasnya terlihat dari keseimbangan ruang terbuka dan teduh, dominasi vegetasi, jalur pedestrian organik, serta kehadiran elemen air sebagai penyegar. Material alami yang nyata dan suasana ruang yang mendukung aktivitas sosial maupun healing individu menjadikan ruang publik memiliki identitas khas yang selaras dengan lingkungannya.



Penerapan prinsip Biophilic Design pada Community Creative Hub ini didasarkan pada tiga kelompok utama menurut Terrapin Bright Green :

- **Nature in the Space** – menghadirkan unsur alami secara langsung melalui vegetasi lokal, elemen air, pencahayaan alami, serta material alami seperti batu dan kayu.
- **Natural Analogues** – penerapan bentuk, pola, dan tekstur yang terinspirasi dari alam, seperti pola organik pada fasad, elemen bayangan dari dedaunan, serta penggunaan warna yang menenangkan.
- **Nature of the Space** – menciptakan pengalaman spasial yang merangsang rasa ingin tahu, rasa aman, dan keterhubungan, misalnya melalui ruang terbuka yang berlapis, jalur pejalan kaki yang berkelok alami, serta area teduh yang memberikan sensasi perlindungan.

Penerapan biophilic design dalam Community Creative Hub di kawasan urban padat BSD menjadi strategi utama untuk mereduksi stres kronis dan *directed-attention fatigue* (DAF) akibat kepadatan kota. Setiap ruang menerapkan prinsip alami yang relevan, meliputi:

- **Co-working Space** → visual connection to nature melalui pencahayaan alami dan vegetasi indoor untuk menjaga fokus dan menurunkan kelelahan kognitif.
- **Ruang Komunitas** → social spaces with nature dengan ruang terbuka hijau yang memperkuat interaksi sosial dan mengurangi stres sosial.
- **Ruang Olahraga Ringan** → area semi-terbuka dengan lanskap hijau dan ventilasi alami untuk mendukung aktivitas fisik dan vitalitas.
- **Ruang Street Mural Legal** → creative expression in nature lewat dinding mural terbuka yang dikelilingi vegetasi sebagai media ekspresi positif.
- **Ruang Pameran Seni** → restorative environment dengan pencahayaan alami dan material alami yang menciptakan suasana reflektif dan menenangkan.
- **Reading Corner/Pojok Baca** → refuge space bernuansa alami dan teduh untuk relaksasi, refleksi, serta pemulihan mental ringan.

1.6 Strategi Perancangan

Tujuan:

Bagian ini menerjemahkan pendekatan teoritis biophilic yang telah dipilih menjadi tindakan desain awal yang nyata dan konkret. Setiap strategi dirancang untuk secara langsung menjawab tujuan perancangan ruang terbuka publik di kawasan urban padat BSD, dengan dilandasi oleh nilai-nilai universal Islam.

PROYEK:

Perancangan Ruang Terbuka Publik di Kawasan Urban Padat BSD

Strategi perancangan untuk **proyek ini berfokus pada integrasi ruang terbuka hijau dengan bangunan Community Creative Hub, untuk menciptakan ruang publik yang sehat, serta mendukung kreativitas masyarakat urban.**

1

Strategi 1 : Integrasi Hijau Vertikal sebagai Nafas Kehidupan

Penerapan: Memanfaatkan vegetasi vertikal, taman atap, dan dinding hijau pada bangunan Community Creative Hub, sekaligus memperluas area hijau yang terbatas di kawasan urban padat.

Nilai Islam: Mencerminkan prinsip *ihya' al-ardh* (menghidupkan bumi yang gersang) dan syukur atas nikmat alam melalui pemeliharaan lingkungan hidup, sekaligus menghindari *israf* (pemborosan ruang dan sumber daya).

2

Strategi 2: Zoning sebagai Metafora Keadilan ('Adl)

Penerapan: Menyusun zoning ruang komunitas, olahraga ringan, street art mural, dan co-working space dengan akses yang jelas dan seimbang, sehingga setiap kelompok masyarakat mendapatkan hak ruangnya tanpa tumpang tindih fungsi.

Nilai Islam: Mewujudkan prinsip *al-'adl* (keadilan) dalam pemanfaatan ruang, agar semua pengguna memiliki kesempatan yang sama untuk beraktivitas, sekaligus memperkuat ukhuwah (persaudaraan).

3

Strategi 3: Sirkulasi Terbuka dan Transparan sebagai Simbol Keterhubungan

Penerapan: Membuat jalur pedestrian yang menyatu dengan ruang terbuka publik, menghubungkan taman dengan bangunan Creative Hub secara visual dan fungsional, sekaligus memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang.

Nilai Islam: Mencerminkan *hidayah* (petunjuk) dan *syafafiyah* (transparansi), yaitu keterbukaan ruang yang menuntun masyarakat untuk saling berinteraksi, bergerak bebas, dan terhubung dengan alam.

4

Strategi 4: Ruang Ekspresi Kreatif sebagai Wujud Syukur dan Iqra'

Penerapan: Menyediakan ruang street art mural, ruang pameran seni, serta area komunitas kreatif untuk menampung ekspresi seni masyarakat urban tanpa merusak lingkungan, dengan dukungan co-working space yang mendorong inovasi.

Nilai Islam: Menggambarkan semangat *iqra'* (membaca, belajar, berekspresi) serta syukur melalui kreativitas, sehingga seni dan inovasi tidak berhenti pada hiburan, tetapi menjadi sarana pembelajaran dan kontribusi sosial.

1.6 Strategi Perancangan

Implementasi & Visualitation Design Strategy

Integrasi Hijau Vertikal sebagai Nafas Kehidupan

Memfaatkan vegetasi vertikal, taman atap, dan dinding hijau pada bangunan Community Creative Hub, sekaligus memperluas area hijau yang terbatas di kawasan urban padat

Menjawab isu minimnya ruang hijau di kawasan urban padat, strategi ini menerapkan prinsip biophilic design melalui pemanfaatan vegetasi vertikal, taman atap, dan dinding hijau pada bangunan Community Creative Hub. Pendekatan ini memperluas area hijau secara vertikal sekaligus menghadirkan efek restoratif bagi pengunjung yang mengalami directed-attention fatigue (DAF). Ruang hijau ini menjadi simbol kehidupan yang inklusif, dapat diakses dan dinikmati seluruh lapisan komunitas.

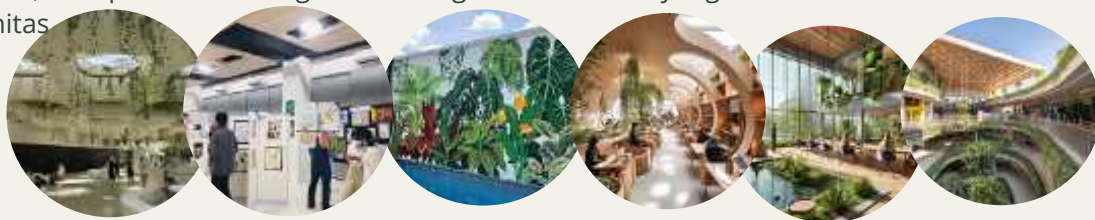


Zoning sebagai Metafora Keadilan ('Adl)

Menyusun zoning ruang komunitas, olahraga ringan, street art mural, dan co-working space dengan akses yang jelas dan seimbang, sehingga setiap kelompok masyarakat mendapatkan hak ruangnya tanpa tumpang tindih fungsi. **Menanggapi isu** ketimpangan akses ruang publik, zoning disusun berdasarkan asas inklusifitas dan keseimbangan fungsi. Area komunitas, olahraga ringan, street art mural, dan co-working space diatur dengan akses yang setara tanpa tumpang tindih fungsi. Konsep ini sejalan dengan prinsip biophilic "Prospect and Refuge", memastikan setiap individu merasa aman, nyaman, dan terhubung dengan lingkungannya.

Sirkulasi Terbuka dan Transparan sebagai Simbol Keterhubungan

Membuat jalur pedestrian yang menyatu dengan ruang terbuka publik, menghubungkan taman dengan bangunan Creative Hub secara visual dan fungsional, sekaligus memaksimalkan pencahayaan alami. **Menjawab isu** kurangnya interaksi sosial dan fragmentasi ruang kota, strategi ini menghadirkan jalur pedestrian yang mengalir dan terintegrasi dengan ruang terbuka publik. Sirkulasi dibentuk dengan prinsip biophilic "Connection with Natural Systems" dan "Visual Connection with Nature" untuk memaksimalkan cahaya alami, aliran udara, serta transparansi visual. Dengan demikian, setiap elemen ruang mendorong koneksi sosial yang kreatif dan kolaboratif antar anggota komunitas



Ruang Ekspresi Kreatif sebagai Wujud Syukur dan Iqra'

Menyediakan ruang street art mural, ruang pameran seni, serta area komunitas kreatif untuk menampung ekspresi seni masyarakat urban tanpa merusak lingkungan, dengan dukungan co-working space yang mendorong inovasi. **Menjawab isu** kurangnya wadah ekspresi bagi generasi muda dan komunitas kreatif, strategi ini menghadirkan ruang-ruang seperti street art mural, ruang pameran seni, serta area kerja kolaboratif. Prinsip biophilic "Place-Based Relationship" dan "Material Connection with Nature" diterapkan untuk menciptakan suasana alami yang menstimulasi kreativitas dan rasa memiliki. Ruang ini menjadi medium kreatif dan inklusif, tempat masyarakat belajar, berkreasi, dan tumbuh bersama.

BAB 2

PENELUSURAN

KONSEP

PERANCANGAN



2.1 Analisis Tapak

Data Tapak

Lokasi Tapak : Kawasan BSD City 1, Jl. Sunburst CBD Lot II/17, Lengkong Gudang, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15345

Luas Tapak

Luas ± 2,19 hektar dengan keliling sekitar 669,33 meter



Batas Selatan



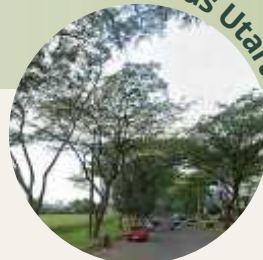
Selatan: Lampu Lalu Lintas, Jl. BSD Grand Boulevard

Batas Barat



Barat: Perkebunan Warga

Batas Utara



Utara: Jalan Raya Sunburst CBD

Batas Timur



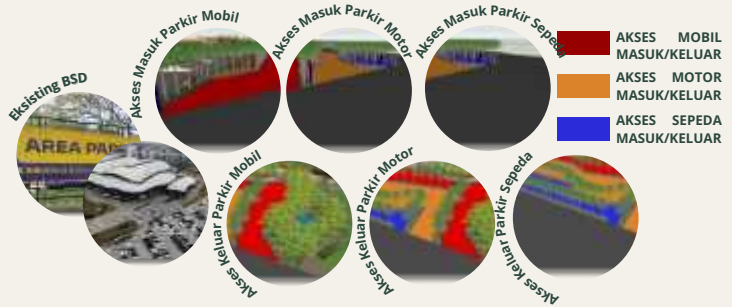
Timur: Apartemen Treepark Dan Mc Donald's

2.2 Analisis Budaya BSD

BSD City memiliki karakter budaya urban modern dengan aktivitas cepat, gaya hidup kreatif, dan ketertarikan kuat pada ruang publik hijau. Budaya ini membentuk kebutuhan ruang yang mendukung produktivitas, interaksi sosial, dan penyembuhan stres urban.

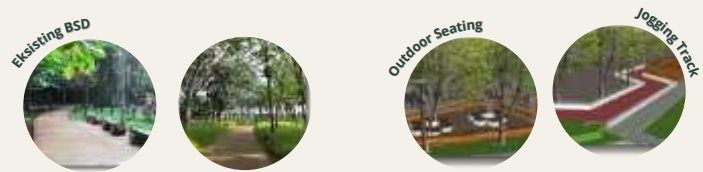
Budaya Mobilitas Tinggi (Car-Oriented Urban Life)

Warga BSD sangat bergantung pada kendaraan pribadi sebagai mobilitas utama. Pola ini membuat ruang publik harus tetap menyediakan akses yang jelas, nyaman, dan aman bagi pejalan kaki. **Implikasi pada desain: jalur pedestrian luas, rute masuk-keluar yang terpisah, parkir sepeda/motor/mobil yang teratur.**



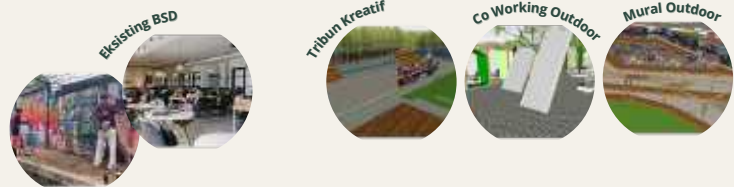
Budaya Ruang Hijau & Outdoor Lifestyle

BSD punya budaya rekreasi luar ruang: jogging, duduk santai, bermain di taman. **Implikasi pada desain: jogging track hijau terang, kursi outdoor, pohon peneduh, area refleksi.**



Budaya Komunitas Kreatif

BSD dikenal penuh komunitas seni, mural, UMKM kreatif, dan workshop. **Implikasi pada desain: area mural outdoor, co-working outdoor, tribun kreatif.**



Budaya Kerja Fleksibel (Hybrid & Creative Working Culture)

Banyak warga BSD bekerja dari café, coworking, atau ruang terbuka. **Implikasi pada desain: coworking outdoor yang teduh, nyaman, dekat vegetasi & air.**



Budaya Konsumerisme Urban (Mall, Nongkrong, Lifestyle)

Masyarakat BSD suka berkumpul di ruang publik untuk makan, sosialisasi, dan foto. **Implikasi pada desain: café, area duduk terbuka, ruang instagrammable, signage.**



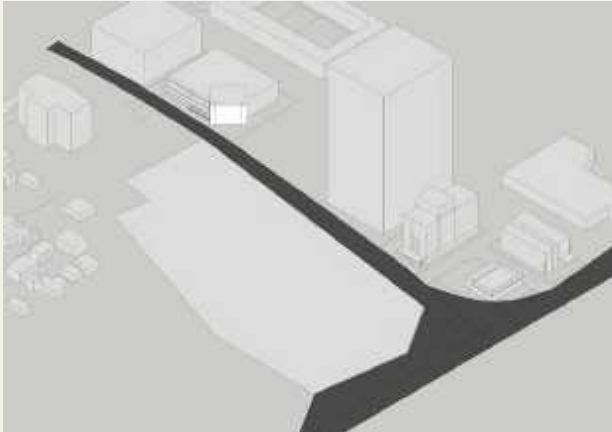
Budaya Healing & Mindfulness (Tren Perkotaan Baru)

Warga BSD mulai mencari ruang tenang: taman, air, area duduk rindang untuk mengurangi stres. **Implikasi pada desain: kolam terapi kaki, air mancur pusat, area refleksi, vegetasi.**



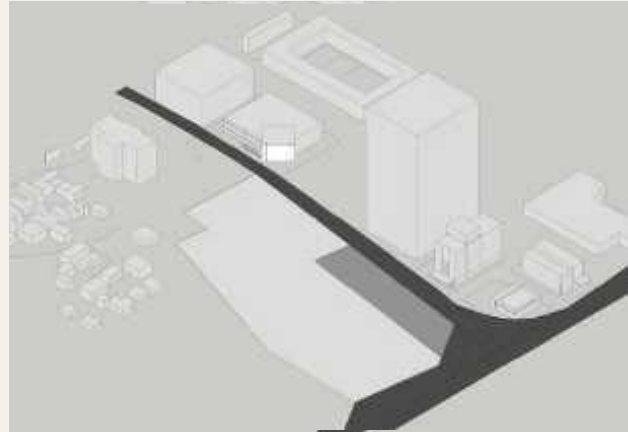
2.1.2 Analisis Regulasi

SITE



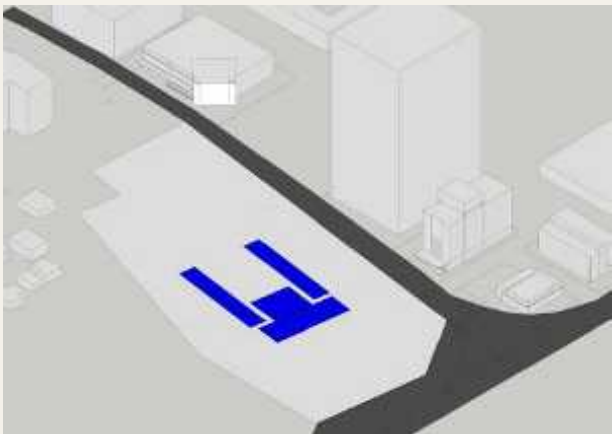
Site perancangan berada di BSD City dengan luas tapak 2,19 ha (21.900 m²).

GSB



GSB muka ditetapkan 6,0 m dari tepi jalan (menghadap jalan kolektor). Zona GSB dimanfaatkan sebagai lahan parkir

KDB



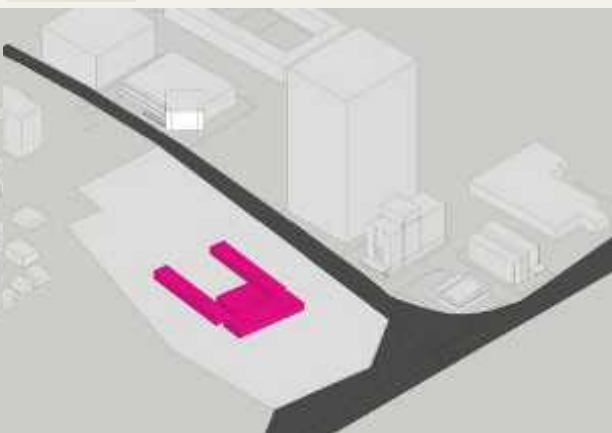
Ketentuan KDB diasumsikan 60%. Luas lantai dasar maksimum = 13.140 m²

KDH



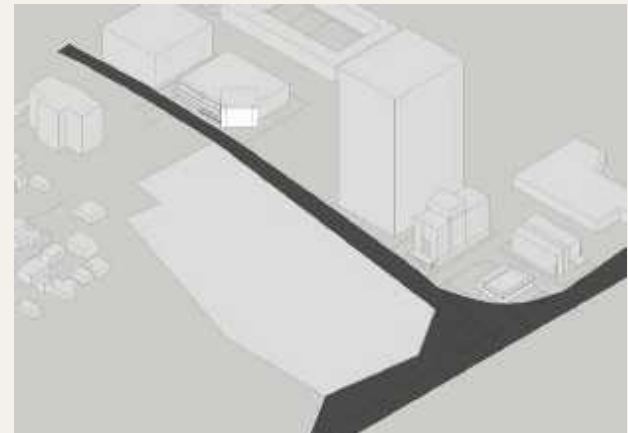
Ruang hijau minimal konservatif 12,5% (≈2.737,5 m²).

TLB



Perancangan diarahkan pada skala rendah: 1 lantai utama (akses penuh level ground)

KTB



Rancangan tidak menggunakan basement; KTB = 0%.

2.1.3 Analisis Aksesibilitas

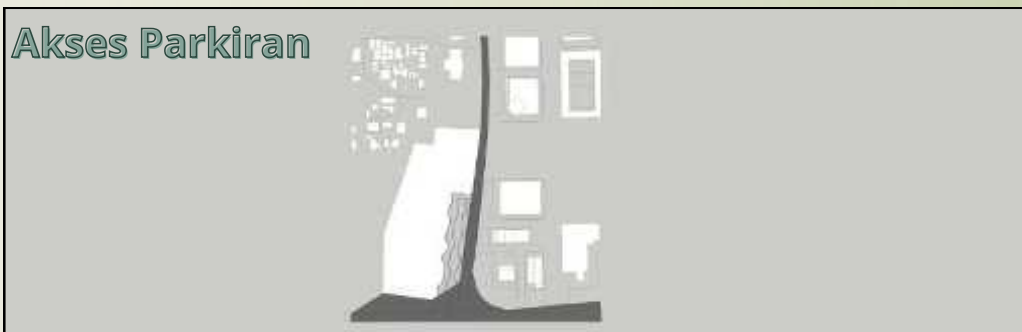
Akses Tapak



Akses dan Sirkulasi Tapak

Tapak berada di antara Jl. BSD Grand Boulevard dan Jl. Sunburst BSD, dengan akses strategis dari jalan utama yang terhubung dengan elemen hijau di sekitarnya.

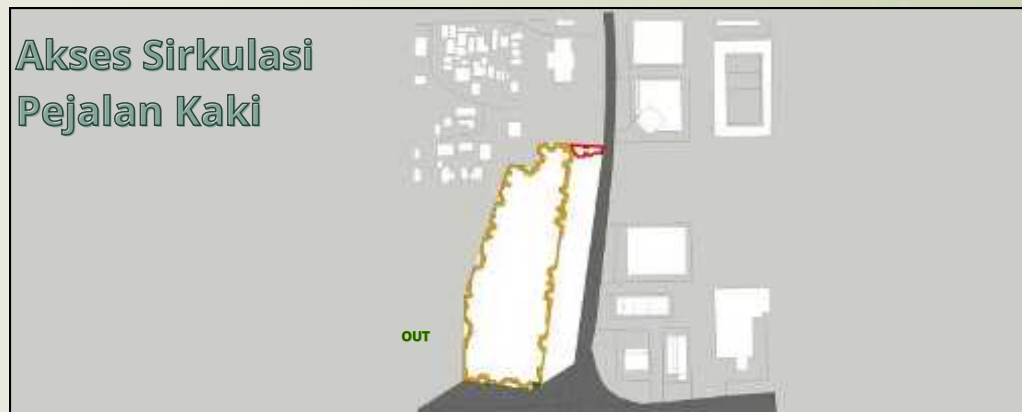
Akses Parkiran



Akses Parkiran




Area parkir dibagi untuk mobil, motor, dan sepeda, disusun berdampingan dengan vegetasi peneduh dan elemen air. Penataan ini menjaga keseimbangan antara fungsi, sekaligus mendukung mobilitas yang ramah lingkungan.

Akses Sirkulasi Pejalan Kaki

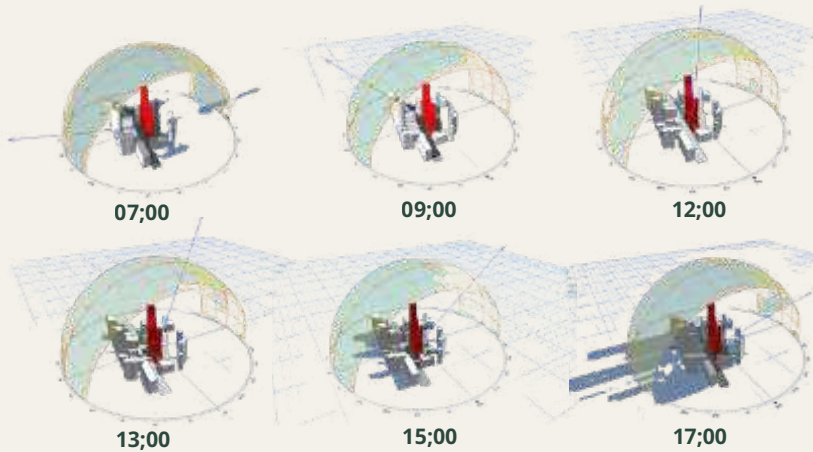


Akses Sirkulasi Pejalan Kaki

Akses pejalan kaki terdiri dari jalur masuk (merah) dan keluar (hijau) yang dirancang menyatu secara alami mengikuti pola tapak. Vegetasi peneduh dan elemen air di sepanjang jalur menciptakan suasana teduh dan menenangkan sesuai prinsip Nature of the Space.

 = Akses Keluar  = Akses masuk  = Sirkulasi Pejalan Kaki

2.1.4 Analisis Iklim



SUN PATH

Pergerakan matahari menunjukkan paling tinggi terjadi pada pagi hari hingga sore pada pukul 09:00-15:00, terutama dari arah barat dan timur

KEKURANGAN

Paparan panas matahari langsung bisa mengurangi kenyamanan para pengguna sekitar dan kualitas aktivitas pengguna

SOLUSI

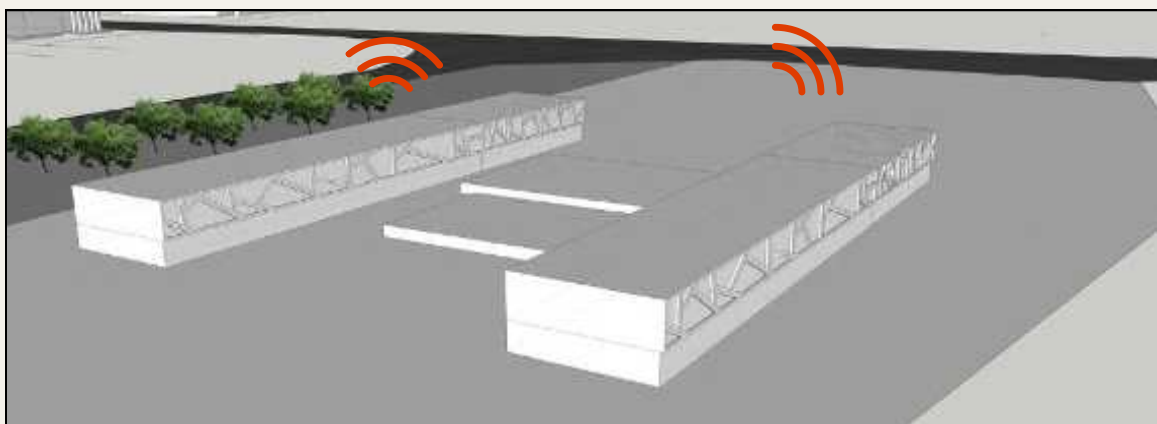
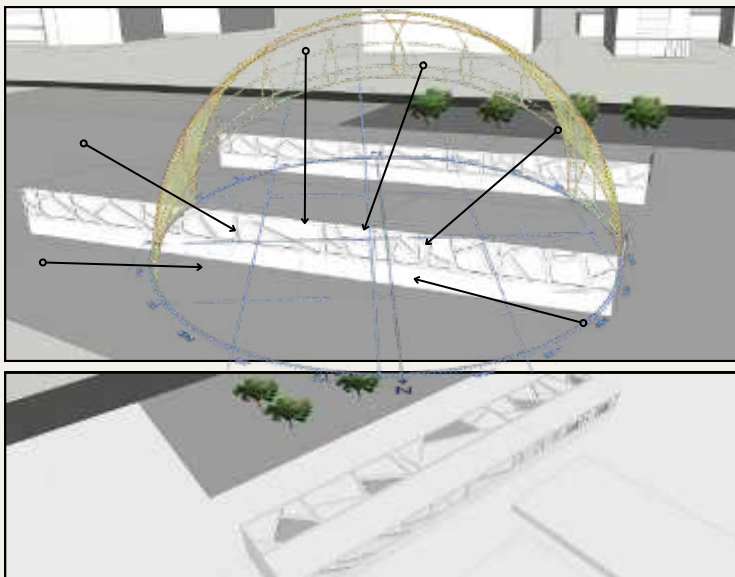
Memberikan facade kisi kisi secondary skin , roof garden dengan material kayu dan juga kaca pada bagian timur , barat dan juga atap, serta penambahan tanaman vertical di facade bangunan.

SOLUSI 2

untuk mengatasi paparan panas matahari yaitu dengan menambahkan pohon peneduh di area parkir agar lingkungan lebih teduh dan sejuk, serta menggunakan atap skylight untuk memaksimalkan pencahayaan alami di dalam bangunan, sehingga mengurangi penggunaan energi listrik dan menciptakan suasana ruang yang terang dan nyaman.

ORIENTASI BANGUNAN

Orientasi massa bangunan memanjang dari utara ke selatan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang optimal.



KEBISINGAN

Kebisingan berasal dari arah timur dan selatan karena berdekatan dengan jalan utama dan area komersial, sehingga area tersebut diberi vegetasi rapat dan elemen air sebagai peredam alami.

Analisis Iklim



ANGIN

Angin dominan dari timur-tenggara dan barat-barat laut. Orientasi massa utara-selatan mendukung ventilasi silang alami.

KELEBIHAN:

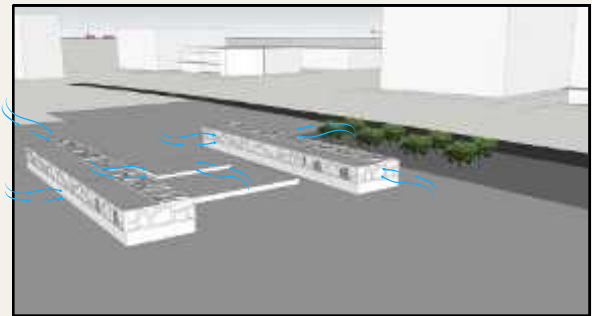
sirkulasi udara lancar dan nyaman.

KEKURANGAN

risiko angin kencang dan lembap dari barat.

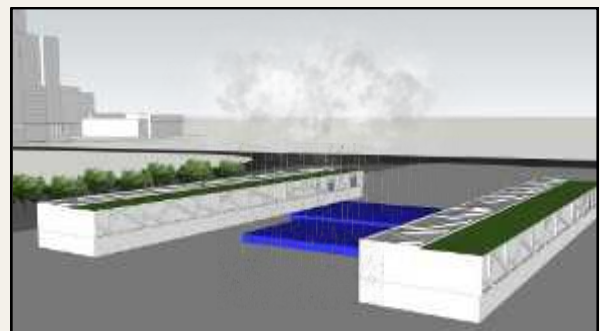
SOLUSI:

gunakan secondary skin, vegetasi, dan bukaan terkontrol untuk menjaga keseimbangan iklim alami.



ANGIN

Arah angin dimanfaatkan melalui fasad kisi-kisi yang memungkinkan udara alami masuk ke dalam ruangan. Desain ini membantu menjaga sirkulasi udara tetap sejuk dan segar tanpa perlu sistem mekanis, sekaligus mendukung kenyamanan termal bangunan.



HUJAN

Analisis hujan menunjukkan intensitas curah hujan yang cukup tinggi, sehingga diperlukan sistem penyerapan dan pengelolaan air yang baik. Penggunaan rooftop garden membantu menahan dan menyerap air hujan, mengurangi limpasan permukaan, serta menjaga kelembapan mikroklimat bangunan. Selain itu, keberadaan kolam air mancur dan kolam ikan juga berfungsi menampung limpasan air sekaligus menciptakan suasana sejuk dan alami di area tapak.

2.2.1 Kajian Fungsi, Aktivitas Dan Pengguna

Analisis Fungsi

RUANG PUBLIK

COMMUNITY CREATIVE HUB

Merupakan ruang publik kreatif yang berfungsi sebagai wadah komunitas untuk berkolaborasi, berekspressi, dan berinteraksi secara inklusif, menghadirkan lingkungan yang mendukung kesehatan mental, aktivitas sosial, dan inovasi di tengah kawasan urban padat BSD.



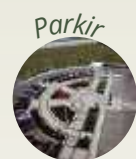
Merupakan ruang inti yang secara langsung mewadahi aktivitas utama Community Creative Hub yaitu kolaborasi, kreativitas, dan interaksi komunitas dalam lingkungan yang inklusif dan alami.



Ruang yang mendukung fungsi utama dengan menyediakan aktivitas tambahan yang menyeimbangkan aspek fisik, mental, dan intelektual pengguna.

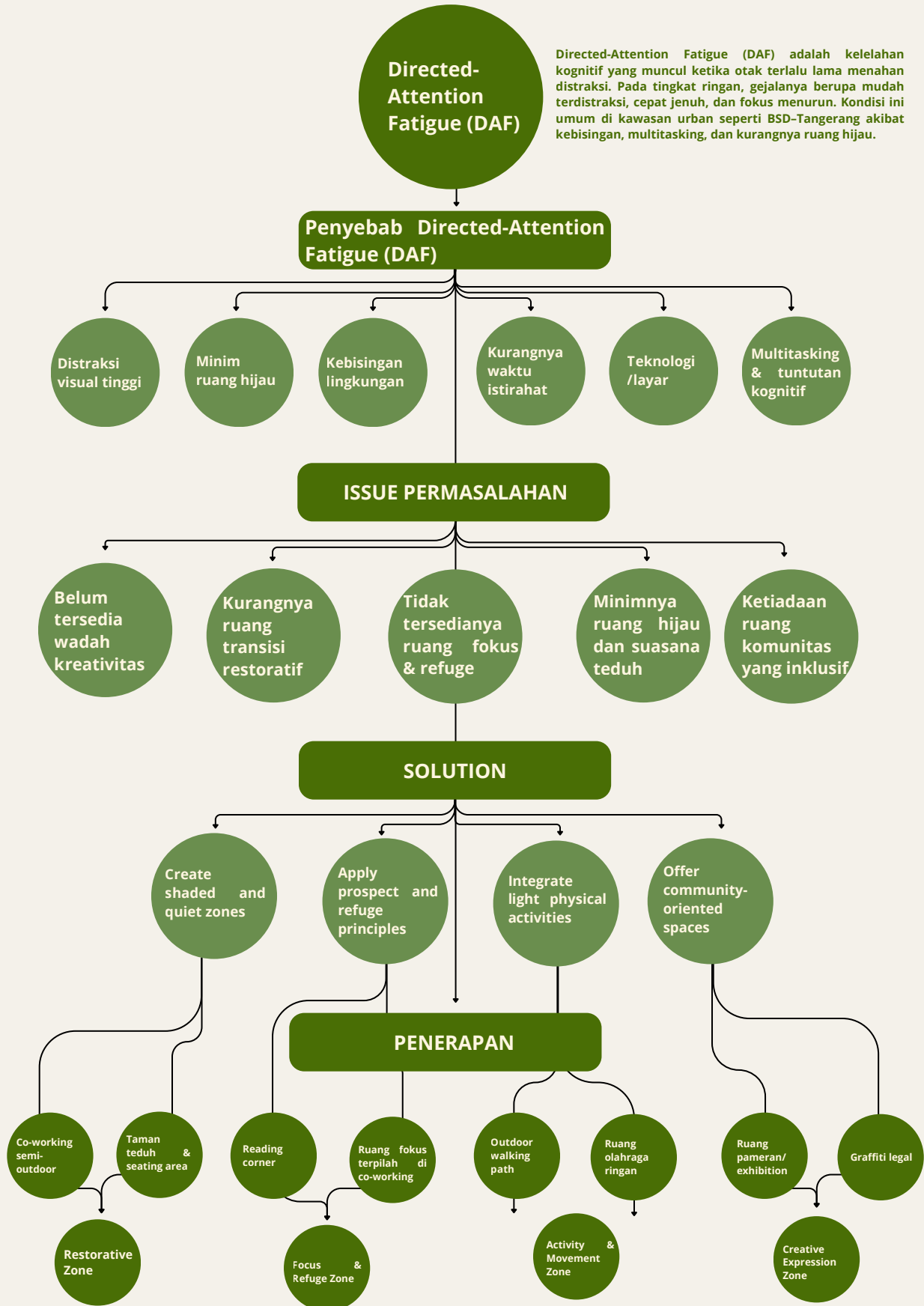


Ruang pelengkap yang berfungsi mendukung kenyamanan, pelayanan, serta keberlanjutan aktivitas di area utama dan sekunder.



2.2.2 Analisis Directed-Attention Fatigue (DAF)

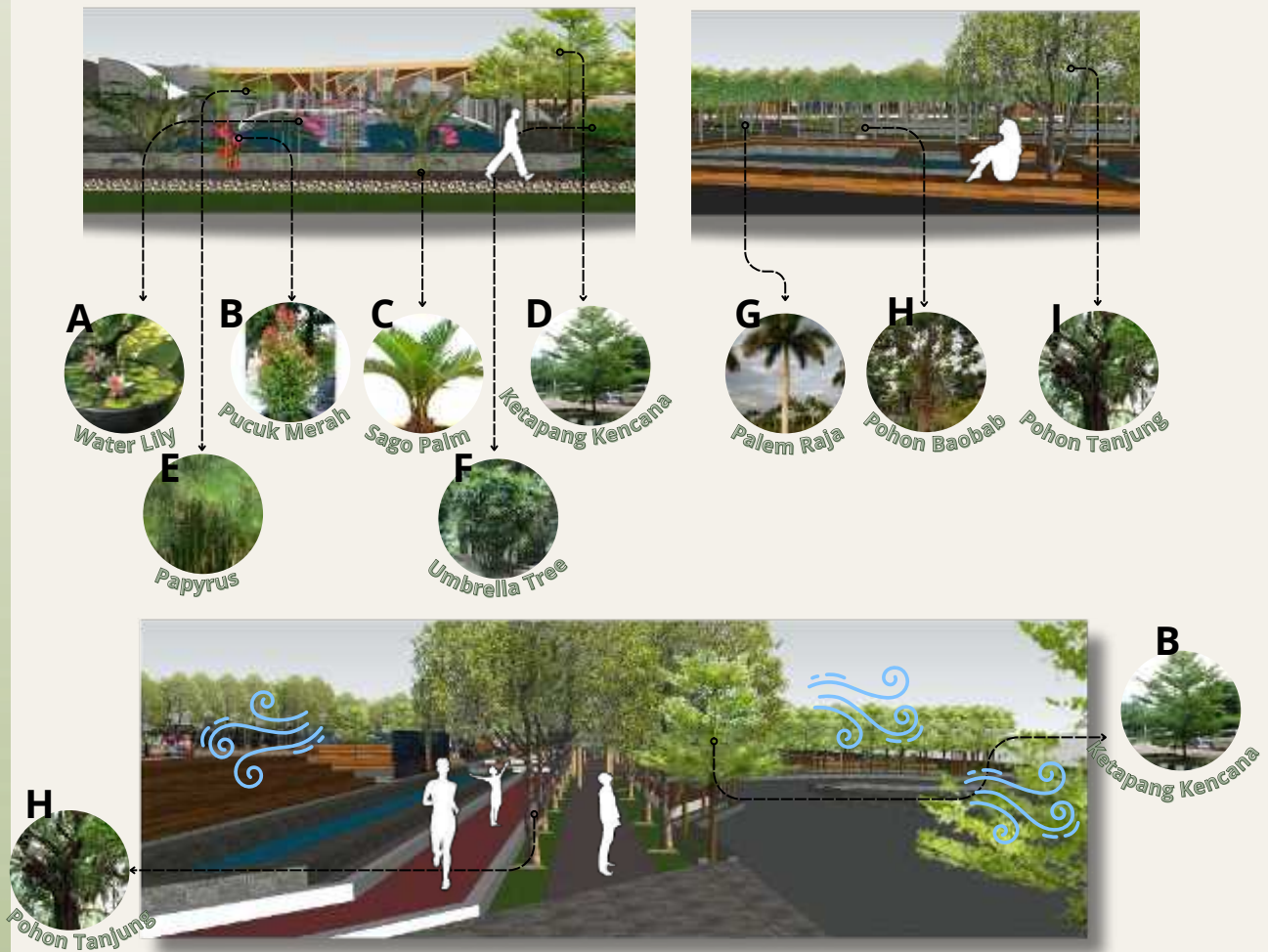
Directed-Attention Fatigue (DAF) adalah kelelahan kognitif yang muncul ketika otak terlalu lama menahan distraksi. Pada tingkat ringan, gejalanya berupa mudah terdistraksi, cepat jenuh, dan fokus menurun. Kondisi ini umum di kawasan urban seperti BSD-Tangerang akibat kebisingan, multitasking, dan kurangnya ruang hijau.



2.2.2 Analisis Directed-Attention Fatigue (DAF)

Directed-Attention Fatigue (DAF) terjadi ketika fokus terarah dipakai terlalu lama, terutama di lingkungan urban padat dengan kebisingan dan stimulasi berlebih. Menurut Attention Restoration Theory (Kaplan & Kaplan, 1989), pemulihan DAF terjadi di lingkungan alami dengan elemen soft fascination, seperti vegetasi, air, dan pola alami, yang menurunkan beban kognitif dan memulihkan fokus mental.

Selain ruang hijau, **Co-working Space yang menerapkan Biophilic Design ala Terrapin Bright Green dapat menjadi lingkungan restoratif.** Pencahayaan alami, ventilasi, tanaman indoor, dan koneksi visual dengan alam memungkinkan pengguna beralih antara kerja intens dan relaksasi, sehingga mengurangi kelelahan mental dan memulihkan atensi. **Penelitian menunjukkan integrasi elemen biophilic dalam ruang kerja indoor meningkatkan performa kognitif dan kenyamanan psikologis, bahkan di lingkungan urban padat (MDPI, 2023; Journal of Environmental Psychology, 2005).**



Tanaman pada tapak—seperti *teratai mini*, *papyrus*, *ketapang kencana*, *tanjung*, *palem raja*, *pucuk merah*, *sago palm*, *hingga baobab* dekoratif—membantu pemulihan stres kronis dan DAF karena menghadirkan elemen alami yang menenangkan.

Tanaman air (*teratai mini* & *papyrus*) memberi suara dan visual lembut yang terbukti mempercepat pemulihan stres fisiologis.

Pohon peneduh (*ketapang kencana*, *palem raja*, *tanjung*) menciptakan ruang teduh yang meningkatkan soft fascination sehingga membantu pemulihan kelelahan perhatian.

Tanaman aromatik & bertekstur lembut (*tanjung*, *pucuk merah*, *sago palm*) memberi rangsangan visual-sensorik ringan yang menenangkan, sejalan dengan penelitian Hartig et al. (2014) tentang efek ruang hijau terhadap stres.

Vegetasi unik seperti **baobab** dekoratif berfungsi sebagai natural focal point yang membantu mengembalikan fokus mental.

2.2.3 Analisis Sensori

Analisis sensori dilakukan untuk memahami bagaimana elemen ruang dapat membantu pemulihan Directed-Attention Fatigue (DAF). Menurut Kaplan & Kaplan (1989), paparan elemen alam yang lembut dan berulang mampu menciptakan soft fascination, yaitu kondisi di mana perhatian pulih tanpa usaha kognitif berat. Ulrich (1991) juga menegaskan bahwa suara air, vegetasi, dan aroma alami dapat menurunkan stres fisiologis.

Pada tapak, stimulasi sensori diterapkan melalui empat jalur utama: visual, auditori, taktil, dan olfaktori. Setiap elemen dirancang untuk secara langsung membantu pengguna DAF maupun stres kronis dalam memulihkan fokus.

A. Sensori Visual (Penglihatan)

Elemen visual menenangkan perhatian melalui pola alami, gerakan air, dan warna hijau yang dominan.

Penerapan pada tapak:

- Kolam air mancur sebagai visual anchor yang menenangkan.
- Pepohonan peneduh (Ketapang Kencana, Tanjung, Palem Raja, Bambu) menciptakan pola bayangan dan gerakan lembut.
- Mural organik di area kreatif dengan warna lembut.



B. Sensori Auditori (Pendengaran)

- Kebisingan kota diganti dengan suara alam yang ritmis dan konstan.
- Penerapan pada tapak:
- Suara air dari kolam dan air mancur yang terbukti menurunkan detak jantung (Ulrich, 1991).
- Desiran daun tanjung, ketapang, dan bambu yang memberi ritme alami.



2.2.3 Analisis Sensori

C. Sensori Taktil (Sentuhan)

Sentuhan alami membantu grounding dan meningkatkan relaksasi fisik pada pengguna DAF.

Penerapan pada tapak:

- Area refleksi kaki dengan batu alam terapi.
- Kolam terapi ikan (Doctor Fish) yang memberikan stimulasi lembut.
- Material kayu pada bangku/selasar yang memberi rasa hangat.



D. Sensori Olfaktori (Aroma)

Aroma tanaman dapat mengurangi stres dan menciptakan relaksasi.

Penerapan pada tapak:

- Pohon Tanjung → aroma bunga lembut yang menenangkan.
- Papyrus, teratai mini, dan tanaman air → aroma basah-halus yang memberi rasa segar.
- Ketapang Kencana & Bambu → aroma dedaunan yang muncul saat tertiuip angin.



2.2.2 Analis Sirkulasi Pengguna



Healing Garden



🕒 Datang 06.00

Duduk di taman teduh untuk menenangkan pikiran

meditasi 5-10 menit

Berjalan perlahan di jalur hijau

Mengamati daun, gerakan angin, dan cahaya alami

Duduk dekat kolam

Istirahat sebelum pulang

Pulang 09.00

Co Working



🕒 Datang 07.00

Duduk di meja yang menghadap vegetasi

Mulai bekerja

Setiap 30-45 menit mengambil "micro-break" 5 menit

Pindah ke area duduk teduh bila merasa jenuh

Pulang 17:00

Reading Corner



🕒 Datang 10.00

Memilih buku

Duduk di tempat teduh dengan cahaya alami

Membaca perlahan

Berhenti sejenak untuk melihat pepohonan / daun (micro-break 1-2 menit)

Melanjutkan membaca

Istirahat sebelum pulang

Pulang 16.00

Olahraga Ringan



🕒 Datang 06.00

Peregangan Ringan

Jalan Kaki/Jogging Pelan

Pendinginan

Duduk Tenang di Area Peneduh

Aktivitas Pernapasan 5 Menit

Istirahat sebelum pulang

Pulang 08.00

Pameran Seni



🕒 Datang 09.00

Observasi Karya Secara Perlahan

Duduk di Zona Tenang

Diskusi Bersama

Journaling Singkat

🕒 Pulang 12.00

2.2.3 Analisis Aktivitas Pengguna, Ruang

Jenis Aktivitas	Pengguna	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Aktivitas	Besaran Ruang
FUNGSI CO WORKING					
Bekerja bersama	Pekerja, mahasiswa, freelancer	Bekerja secara kolaboratif dan produktif	Co-working space (shared working area)	Semi publik	100m ²
Diskusi dan rapat kecil	Pengguna komunitas, mahasiswa,	brainstorming, rapat kelompok, presentasi kecil	Ruang meeting	Semi publik	100m ²
Istirahat sejenak	Pengguna ruang kerja	Duduk santai, ngobrol ringan	Area lounge / duduk santai	Semi privat	100m ²
FUNGSI EDUKASI & KREATIVITAS					
Diskusi literasi	mahasiswa, pengunjung	Membaca, berdiskusi, berbagi ide	Reading corner (area diskusi)	Semi publik	100m ²
Membaca & riset	Pengunjung umum, pelajar	Membaca buku, mencari referensi	Reading corner (area baca)	Publik	100m ²
Menampilkan karya	Komunitas seni, desainer, pengunjung	Menyajikan hasil karya kreatif	Area pameran seni	Publik	100m ²
Pameran mini	Jenis Aktivitas	Mengadakan galeri seni kecil	Mini gallery	Publik	100m ²

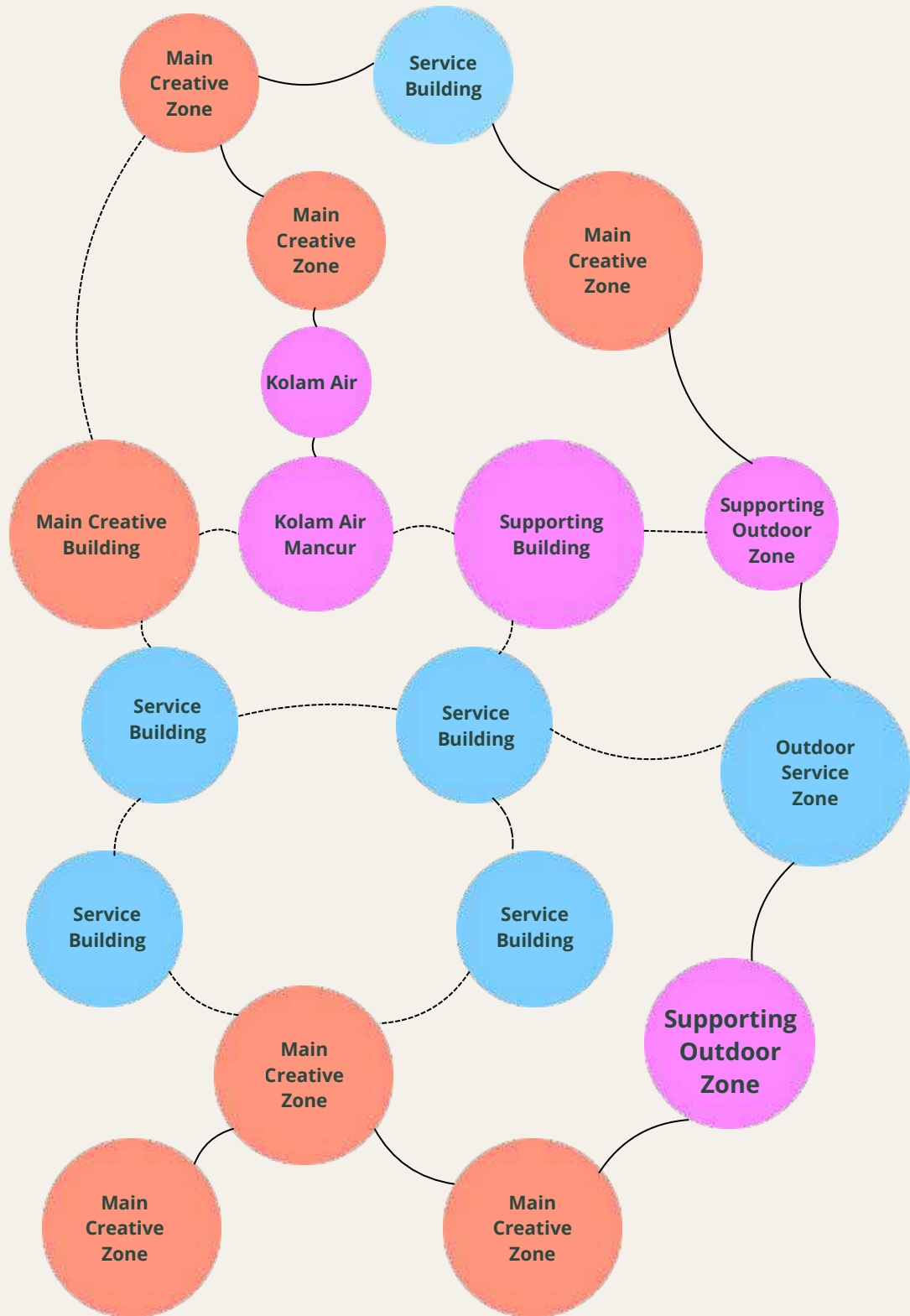
Analisis Aktivitas Pengguna, Ruang

Jenis Aktivitas	Pengguna	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Aktivitas	Besaran Ruang
FUNGSI REKREASI (HIBURAN & OLAHRAGA)					
Aktivitas fisik ringan	Pengunjung umum, komunitas	Melakukan olahraga ringan seperti gym, yoga	Area olahraga ringan	Publik	100m ²
Jogging & jalan santai	Pengunjung umum, masyarakat sekitar	Berolahraga sambil berinteraksi sosial	Jogging track	Publik	450 m ²
Ekspresi seni mural	Komunitas seniman, pelajar	Melukis mural legal di dinding	Area street mural	Publik	100m ²
Menyimpan alat seni	Seniman mural, pengelola	Menyimpan cat, kuas, alat mural	Ruang penyimpanan alat mural	Semi privat	100m ²
FUNGSI KOMERSIAL					
Makan dan minum	Pengunjung, komunitas, pekerja	Menikmati makan, minum & bersantai	Cafeteria	Publik	71,10 m ²
Aktivitas jual beli	Pedagang lokal, pengunjung	Menjual produk kreatif dan kuliner	Area UMKM / Booth UMKM	Publik	75,60 m ²

Analisis Aktivitas Pengguna, Ruang

Jenis Aktivitas	Pengguna	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Aktivitas	Besaran Ruang
FUNGSI SERVICE (LAYANAN PENUNJANG)					
Ibadah	Pengunjung, staf	Shalat berjamaah	Mushola	Semi publik	64,82 m ²
Berwudhu	Pengunjung, staf	Cuci tangan, bersuci sebelum ibadah	Area wudhu	Semi publik	31,16 m ²
Buang air & kebersihan diri	Semua pengguna	Buang air kecil/besar, mencuci tangan	Toilet pria & wanita	Privat	41,62 m ²
Aksesibilitas difabel	Pengguna berkebutuhan khusus	Menggunakan toilet dengan ruang putar kursi roda	Toilet difabel	Privat / inklusif	6,74 m ²
Parkir kendaraan	Pengunjung, staf	Parkir mobil & motor	Area parkir	Publik	4.500 m ²

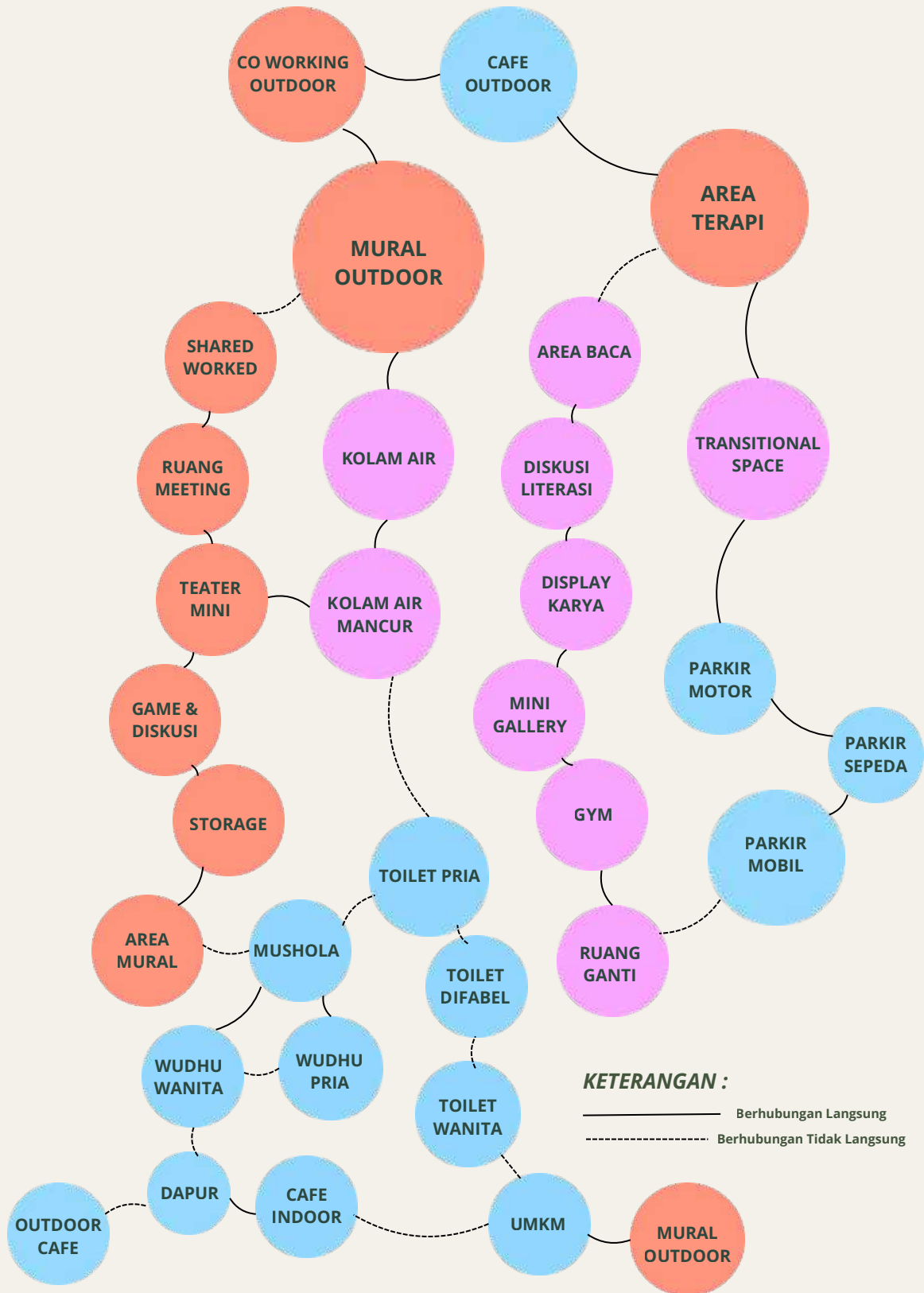
2.2.4 Diagram Keterkaitan Makro



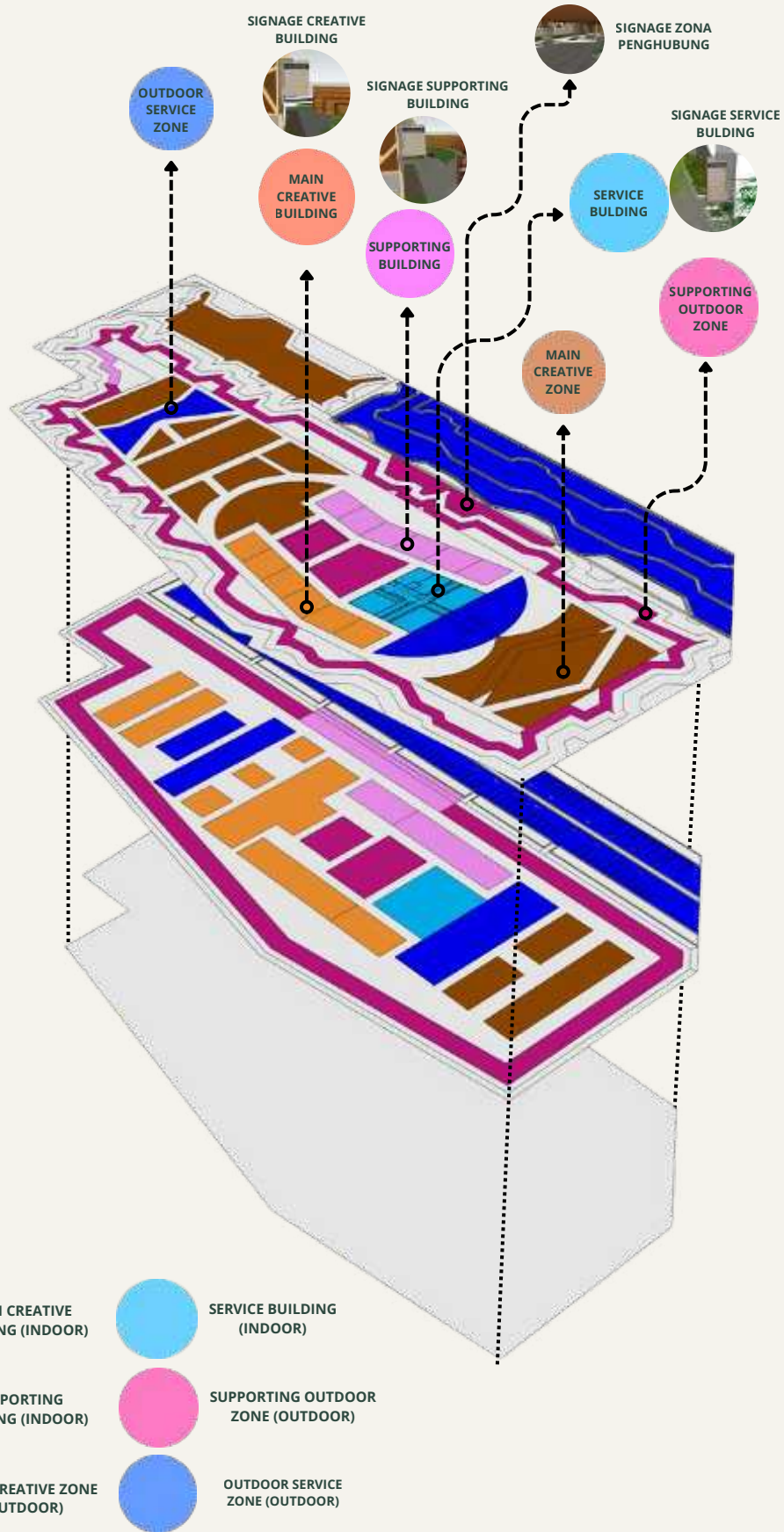
KETERANGAN :

- Berhubungan Langsung
- Berhubungan Tidak Langsung

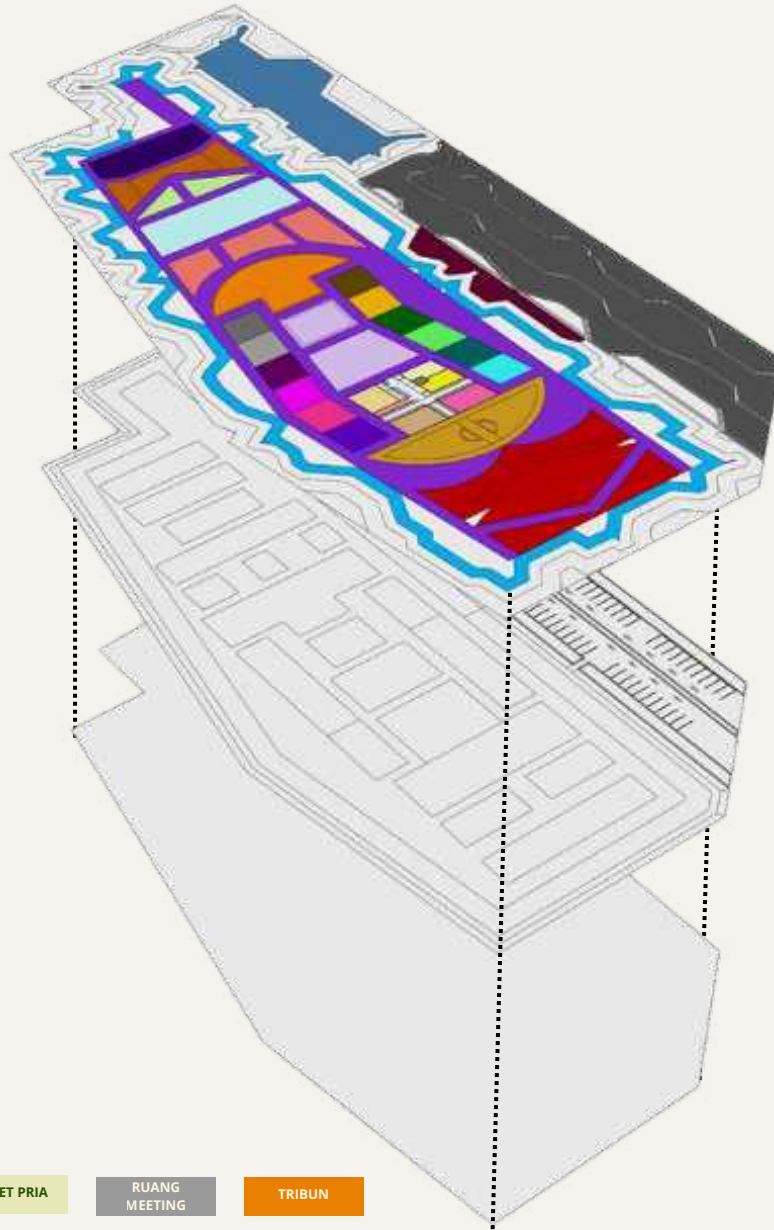
2.2.5 Diagram Keterkaitan Mikro



2.2.6 Blokplan Makro



2.2.6 Blokplan Mikro



MURAL OUTDOOR	TOILET PRIA	RUANG MEETING	TRIBUN
JOGGING TRACK	DIFABEL TOILET	SHARED WORKED	SITTING OUTDOOR
HEALING GARDEN	MUSHOLA	KOLAM	UMKM OUTDOOR
MURAL INDOOR	WUDHU PRIA	RUANG GANTI	CO WORKING OUTDOOR
OUTDOOR SITTING CAFE	WUDHU WANITA	GYM	AREA REFLEKSI
CAFE, DAPUR	STORAGE	MINI GALLERY	TRANSISI AREA
UMKM	GAME & DISKUSI	DISKUSI LITERASI	PARKIR MOBIL, MOTOR, SEPEDA
TOILET WANITA	TEATER MINI	AREA BACA	SITTING AREA

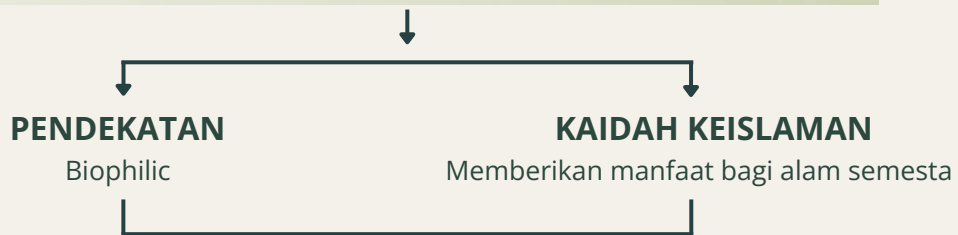
2.3.1 Konsep Desain

ISU

Minimnya ruang terbuka dan ketiadaan taman inklusif menyebabkan kurangnya sarana interaksi, rekreasi, dan aktivitas luar ruang.

Tingginya stres kronis dan directed-attention fatigue masyarakat urban akibat kurangnya ruang alami yang menenangkan.

Belum adanya wadah yang mendukung aktivitas komunitas secara kreatif dan kolaboratif.



The Leaf Hub "NATURE INSPIRES CREATIVITY"

Bangunan dirancang sebagai "daun kehidupan" yang menjadi simbol regenerasi dan kreativitas. Daun diibaratkan sebagai elemen alam yang terus tumbuh, bernafas, dan memberikan kehidupan — menggambarkan semangat masyarakat urban yang kreatif dan inklusif.

Bangunan menjadi ruang healing dan kolaborasi, tempat masyarakat bisa beristirahat sekaligus berekspresi.

Bangunan dirancang untuk mencerminkan hubungan manusia dan alam, menghadirkan pengalaman ruang yang menstimulasi indera, menenangkan pikiran, dan mendukung produktivitas.

Eksterior dan taman terbuka memanfaatkan vegetasi lokal, air gemericik, dan material alami untuk memperkuat keterhubungan dengan alam.

FILOSOFI UTAMA

"Daun tidak hanya tumbuh — ia bernafas, memberi, dan menghidupkan."
"THE LEAF HUB" menghadirkan ruang publik yang inklusif dan kreatif, tempat di mana alam menginspirasi manusia untuk tumbuh bersama melalui karya dan kolaborasi.

2.3.2 Konsep Integrasi Islam

COMMUNITY CREATIVE HUB
The Leaf Hub
Nature Inspires Creativity

***Nature as Divine Inspiration
(Alam sebagai Inspirasi Ilahi)***

Alam dalam pandangan Islam adalah ayat kauniah — tanda kebesaran Allah yang dapat menginspirasi manusia untuk berpikir, berkarya, dan berinovasi.

Melalui pengamatan terhadap alam seperti pertumbuhan daun, keseimbangan ekosistem, dan siklus kehidupan, manusia diajak untuk memahami keteraturan ciptaan Allah dan menjadikannya sumber ide dan kebijaksanaan dalam berkarya.

QS. Al-Ankabut: 20

"Katakanlah: Berjalanlah di bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan..."

Ayat ini menunjukkan bahwa proses alam menjadi sumber inspirasi untuk mengenal kebesaran Allah dan menumbuhkan kesadaran ekologis.



Menggambarkan bagaimana alam menjadi sumber inspirasi manusia dalam mencipta, berinovasi, dan berkreasi secara berkesadaran terhadap lingkungan.

***Creativity as Human Expression of Gratitude
(Kreativitas sebagai Ekspresi Syukur Manusia)***

Kreativitas merupakan salah satu bentuk rasa syukur manusia kepada Sang Pencipta atas karunia akal dan kemampuan berimajinasi.

Dengan meniru harmoni alam, manusia berkreasi bukan untuk melawan alam, melainkan untuk melanjutkan nilai-nilai keseimbangan dan keindahan yang telah Allah tanamkan di bumi.

QS. Al-Mulk: 3-4

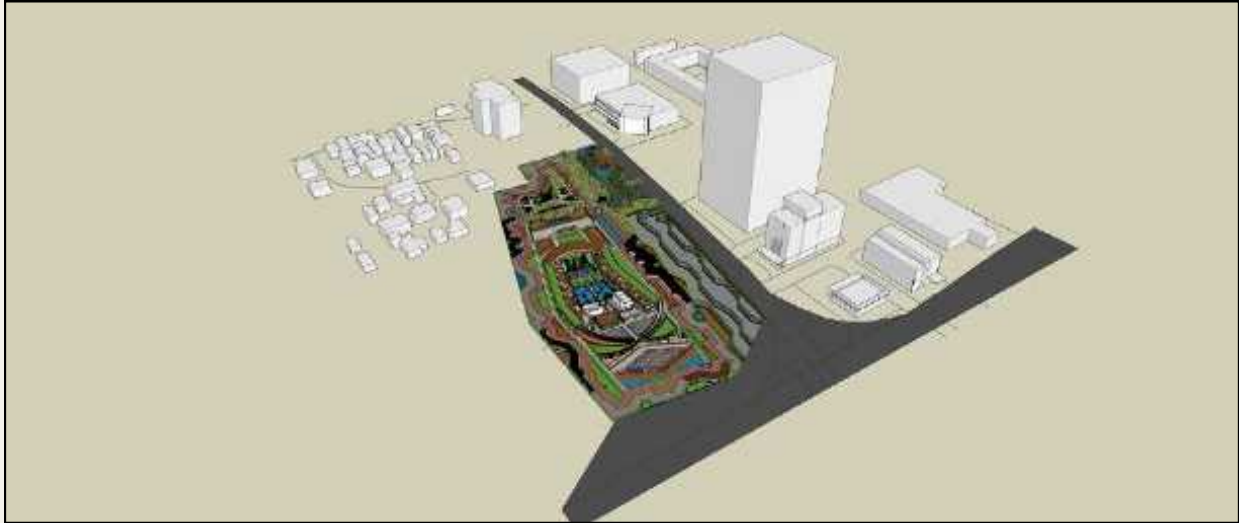
"Yang menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Tidaklah engkau lihat sesuatu yang tidak seimbang pada ciptaan Tuhan Yang Maha Pengasih..."

Ayat ini menegaskan pentingnya keseimbangan dan harmoni dalam setiap ciptaan, baik alam maupun hasil karya manusia.



Menunjukkan bahwa kreativitas sejati adalah bentuk rasa syukur yang menghadirkan manfaat, keseimbangan, dan keindahan bagi sesama serta lingkungan.

2.3.3 Konsep Tapak



Kolam air mancur yang terletak di tengah tapak menjadi jantung kehidupan kawasan, menghadirkan suasana tenang sekaligus menjadi elemen penyatu antar ruang. Refleksi air memperkuat konsep The Leaf Hub sebagai ruang yang menyegarkan, menyalurkan energi positif layaknya aliran kehidupan pada daun.



Area mural ini menjadi ruang ekspresi kreatif bagi komunitas, menggambarkan semangat tumbuh dan saling terhubung sebagaimana urat daun yang membentuk satu kesatuan. Warna dan visual mural memperkuat identitas The Leaf Hub sebagai taman kreatif yang terbuka bagi semua.



Jalur jogging yang mengelilingi tapak dirancang menyatu dengan lanskap hijau dan pepohonan rindang. Aktivitas ini mencerminkan keseimbangan antara gerak tubuh dan ketenangan alam, menghadirkan pengalaman ruang yang sehat dan harmonis sesuai filosofi The Leaf Hub — menyatu, hidup, dan bernafas bersama alam.



- | | | | |
|-----------------|-------------------|--------------|-------------------|
| 1 Zona Primer | 5 Parkir Sepeda | 9 UMKM | 13 Air Mancur |
| 2 Zona Sekunder | 6 Sirkulasi Jalan | 10 Cafeteria | 14 Kolam Terapi |
| 3 Parkir Mobil | 7 Entrance In | 11 Toilet | 15 Healing Garden |
| 4 Parkir Motor | 8 Out | 12 Mushola | 16 Jogging Track |

2.3.4 Konsep Ruang

Zona Primer

Area Mural	Storage	Teater Mini	Game & Diskusi	Ruang Meeting	Shared Work Area
------------	---------	-------------	----------------	---------------	------------------

Zona Sekunder

Zona Olahraga	Ruang Ganti	Mini Gallery	Display Area Karya	Diskusi & Literasi	
---------------	-------------	--------------	--------------------	--------------------	--

Zona Penunjang

Cafetaria	Wudhu Pria	R. Sholat	Wudhu Wanita	Toilet Pria	Toilet Disable	Toilet Wanita	UMKM
-----------	------------	-----------	--------------	-------------	----------------	---------------	------



Ruang kerja terbuka yang menyatu dengan elemen alam melalui naungan struktur menyerupai daun dan vegetasi vertikal, menciptakan suasana kerja yang santai dan inspiratif di ruang terbuka.



Zona penghubung antar-ruang yang dirancang dengan material alami dan jalur bertekstur lembut, memberikan pengalaman bergerak yang alami dan tetap terhubung dengan lingkungan hijau sekitar.

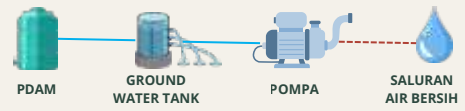
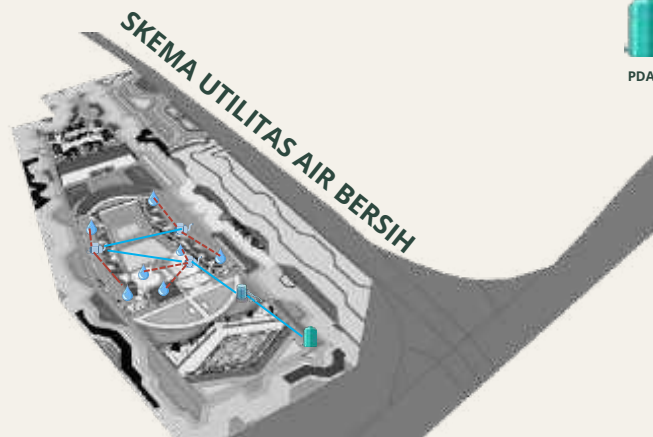


Café dengan bentuk organik dan penggunaan material kayu alami menghadirkan suasana hangat, menjadi titik temu santai dan ruang interaksi sosial antar komunitas.



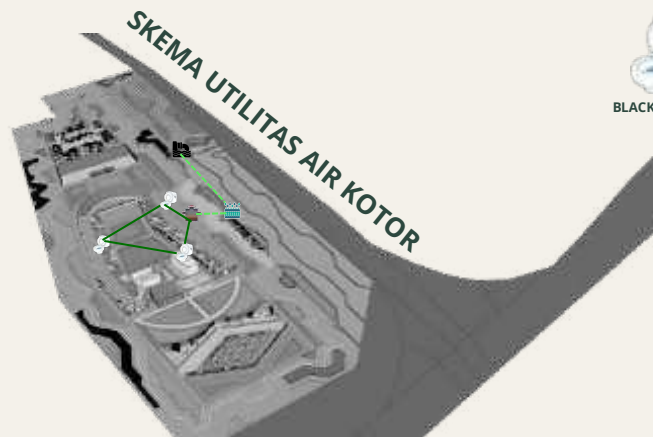
Bangunan utama yang menampung berbagai aktivitas kreatif, dirancang dengan struktur menyerupai jaringan daun sebagai simbol pertumbuhan dan kolaborasi antar komunitas

2.3.5 Konsep Utilitas



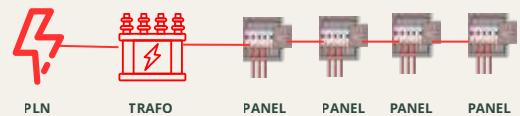
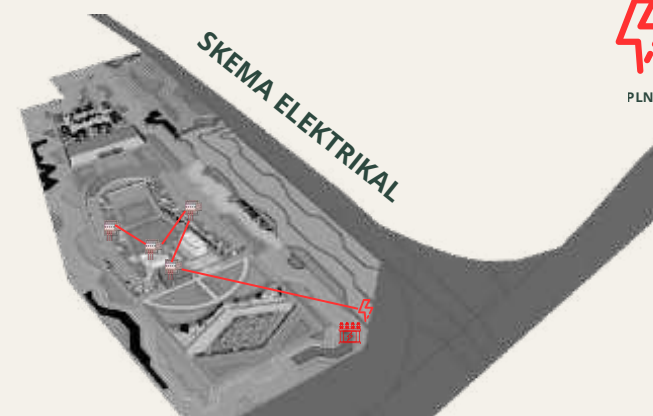
PIPA DISTRIBUSI SUMBER

PIPA DISTRIBUSI KEBANGUNAN



PIPA PEMBUANGAN AIR KOTOR BANGUNAN

PIPA PEMBUANGAN AIR KOTOR KAWASAN



BAB 3

HASIL

PERANCANGAN



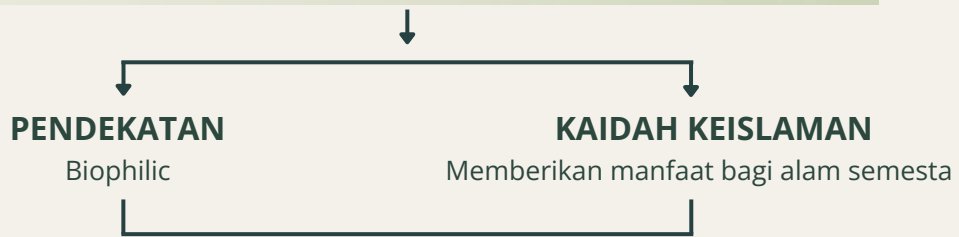
Tagline

ISU

Minimnya ruang terbuka dan ketiadaan taman inklusif menyebabkan kurangnya sarana interaksi, rekreasi, dan aktivitas luar ruang.

Tingginya stres kronis dan directed-attention fatigue masyarakat urban akibat kurangnya ruang alami yang menenangkan.

Belum adanya wadah yang mendukung aktivitas komunitas secara kreatif dan kolaboratif.



The Leaf Hub "NATURE INSPIRES CREATIVITY"

Bangunan dirancang sebagai "daun kehidupan" yang menjadi simbol regenerasi dan kreativitas. Daun diibaratkan sebagai elemen alam yang terus tumbuh, bernafas, dan memberikan kehidupan — menggambarkan semangat masyarakat urban yang kreatif dan inklusif.

Bangunan menjadi ruang healing dan kolaborasi, tempat masyarakat bisa beristirahat sekaligus berekspresi.



Bangunan dirancang untuk mencerminkan hubungan manusia dan alam, menghadirkan pengalaman ruang yang menstimulasi indera, menenangkan pikiran, dan mendukung produktivitas.

Eksterior dan taman terbuka memanfaatkan vegetasi lokal, air gemericik, dan material alami untuk memperkuat keterhubungan dengan alam.

FILOSOFI UTAMA

"Daun tidak hanya tumbuh — ia bernafas, memberi, dan menghidupkan."
"THE LEAF HUB" menghadirkan ruang publik yang inklusif dan kreatif, tempat di mana alam menginspirasi manusia untuk tumbuh bersama melalui karya dan kolaborasi.

Rancangan Tapak Kawasan



Tata letak bangunan disusun mengelilingi ruang terbuka hijau sebagai pusat aktivitas kawasan. Pola ini memperkuat keterhubungan visual, memudahkan orientasi pengguna, serta mendukung prinsip prospect dan visual connection with nature menurut Terrapin Bright Green.



The Leaf Hub berfungsi sebagai pusat kreativitas dan pemulihan mental dengan desain terbuka, pencahayaan alami, serta integrasi vegetasi. Pendekatan ini menerapkan prinsip visual connection with nature dan dynamic & diffuse light untuk mendukung fokus dan kenyamanan pengguna.



Lanskap dirancang sebagai elemen restoratif melalui vegetasi rindang, jalur pedestrian teduh, dan area duduk terbuka. Penerapan prinsip nature in the space menciptakan suasana tenang yang membantu mereduksi kelelahan mental (DAF ringan).



Bangunan penunjang ditempatkan mengelilingi ruang terbuka untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan mudah diakses. Penataan ini menghadirkan keseimbangan antara ruang aktif dan ruang tenang melalui prinsip refuge.

Rancangan Tapak Kawasan



Gerbang utama sebagai transisi dari area parkir menuju ruang hijau, menghadirkan pengalaman alami sejak awal memasuki kawasan. Kawasan dirancang menghadirkan pengalaman ruang yang menyatu dengan alam melalui vegetasi rindang, jalur pedestrian teduh, serta elemen air dan material alami. Pengguna langsung merasakan suasana menenangkan sejak memasuki gate taman. Pendekatan Biophilic Design – Terrapin Bright Green diterapkan melalui visual connection with nature, pencahayaan alami, serta ruang terbuka hijau yang mendukung relaksasi, kenyamanan, dan pemulihan fokus.



Jalur pejalan kaki teduh dan terintegrasi lanskap, memberikan kenyamanan berjalan serta pengalaman ruang yang menenangkan.



Area aktivitas fisik ringan yang membantu relaksasi tubuh dan pemulihan mental melalui stimulasi alami.



Akses masuk kendaraan dirancang jelas dan terarah untuk memudahkan orientasi serta menjaga kelancaran sirkulasi.

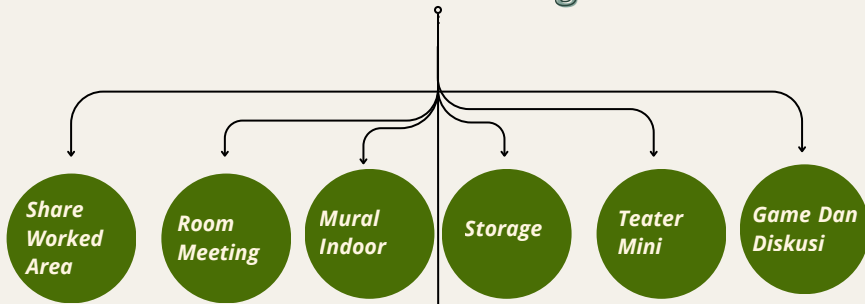


Akses keluar terpisah untuk menciptakan sirkulasi yang aman, lancar, dan tidak mengganggu aktivitas kawasan.

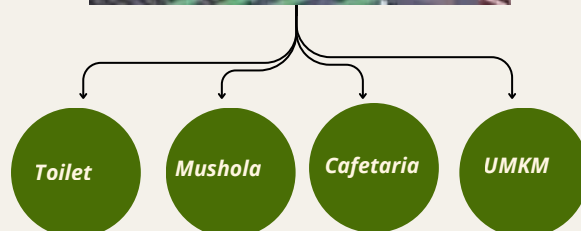
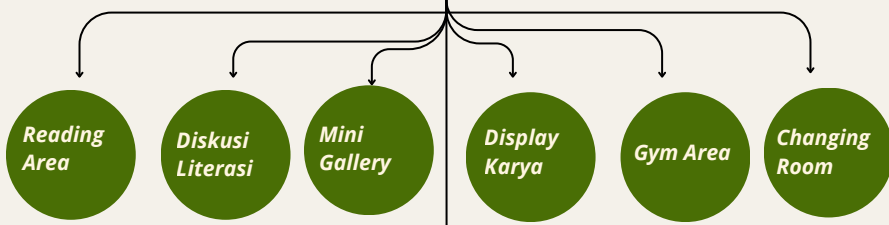
Rancangan Ruang Bangunan



Primer Building



Sekunder Building



Rancangan Bentuk Dan Selubung



Green roof dengan vegetasi menghadirkan Nature in the Space dan Visual Connection with Nature yang membantu pemulihan Directed Attention Fatigue (DAF) melalui suasana alami yang menenangkan. Dalam nilai Islam, elemen ini mencerminkan ihya' al-ardh yaitu menjaga dan menghidupkan bumi sebagai amanah manusia terhadap alam.



Skylight menghasilkan pencahayaan alami sesuai prinsip Dynamic & Diffuse Light yang meningkatkan kenyamanan visual dan membantu stabilisasi fokus, sehingga mendukung pemulihan DAF ringan. Cahaya alami ini selaras dengan nilai Islam hidayah sebagai simbol kejernihan, keterbukaan, dan kesadaran dalam aktivitas manusia.



Green façade menerapkan Nature in the Space untuk meningkatkan kualitas udara, kenyamanan termal, serta menciptakan lingkungan restoratif bagi pengguna yang mengalami kelelahan kognitif (DAF). Dalam Islam, hal ini mencerminkan konsep mizan (keseimbangan) antara manusia, bangunan, dan alam.



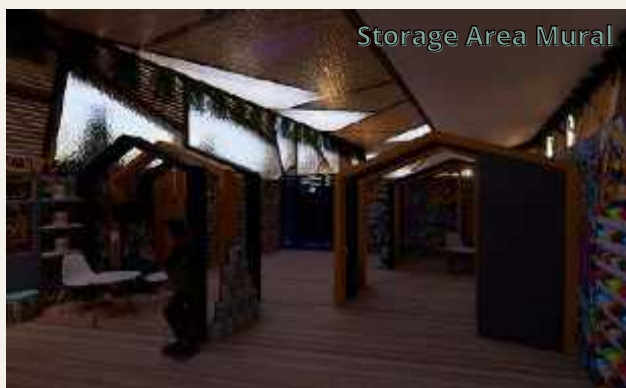
Ruang terbuka hijau menghadirkan Prospect & Refuge yang menciptakan rasa aman, relaksasi, dan membantu pemulihan fokus dari DAF melalui pengalaman ruang yang tenang. Nilai ini sejalan dengan konsep Islam tafakkur dan syukur, yaitu refleksi diri serta kesadaran akan ciptaan Allah melalui interaksi dengan alam.

Rancangan Interior Bangunan



Ruang meeting menggunakan prinsip Prospect & Visual Comfort dengan pencahayaan alami, bukaan visual, dan material natural. Lingkungan yang nyaman dan tidak menekan membantu menjaga fokus diskusi, mengurangi kelelahan kognitif, serta meningkatkan kualitas interaksi.

Ruang diskusi mengadopsi prinsip Social Connection in Nature melalui tata ruang terbuka, pencahayaan alami, dan elemen vegetasi. Suasana santai dan restoratif membantu pemulihan perhatian, menurunkan stres ringan, serta mendukung proses berpikir kreatif bagi pengguna dengan DAF.



Area penyimpanan mural tetap menerapkan unsur biophilic melalui ventilasi alami, pencahayaan skylight, dan material natural. Lingkungan yang teratur dan tidak tertutup membantu mengurangi tekanan visual serta menjaga kenyamanan pengguna saat aktivitas persiapan karya.

Rancangan Interior Bangunan



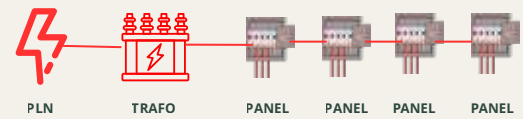
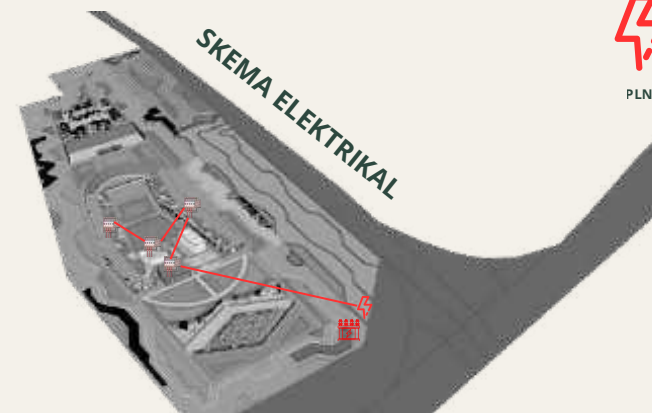
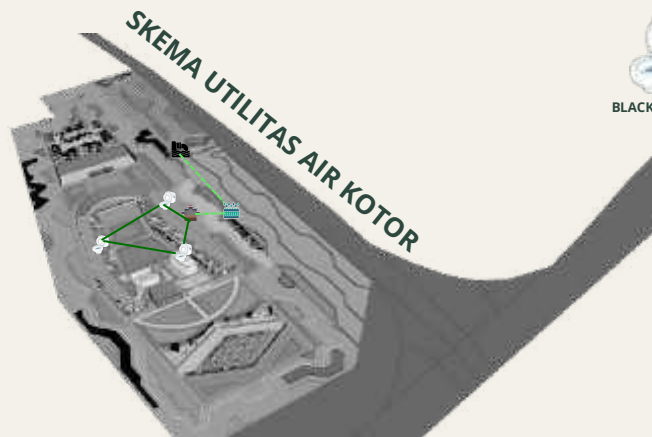
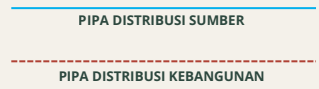
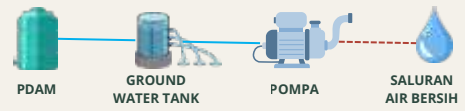
Ruang mural dirancang dengan prinsip Visual Connection with Nature melalui pencahayaan alami dari skylight dan elemen vegetasi interior. Suasana terbuka dan ekspresif membantu pelepasan stres serta menurunkan kelelahan kognitif pada pengguna yang mengalami DAF ringan, sekaligus mendukung kreativitas spontan.

Reading area menerapkan prinsip Refuge dan Diffuse Natural Light melalui ruang tenang, pencahayaan lembut, serta elemen alami. Lingkungan yang minim distraksi membantu pemulihan fokus, mengurangi mental fatigue, dan meningkatkan konsentrasi bagi pengguna dengan DAF.



Area gym mengintegrasikan Connection with Natural Systems melalui ventilasi alami, vegetasi, dan pencahayaan natural. Aktivitas fisik ringan terbukti membantu menurunkan stres, memulihkan energi mental, serta mempercepat pemulihan DAF ringan-sedang.

Rancangan Sistem Utilitas Bangunan



Rancangan Detail Arsitektur



Detail kawasan dirancang dengan pendekatan Biophilic Design – Terrapin Bright Green melalui penggunaan material alami, vegetasi peneduh, elemen air, dan ruang terbuka hijau untuk menciptakan lingkungan restoratif yang membantu pemulihan Directed-Attention Fatigue (DAF) ringan-sedang.



Material kayu, batu alam, dan tanaman rambat menerapkan prinsip Material & Visual Connection with Nature, menghasilkan suasana alami dan menenangkan. Vegetasi peneduh seperti trembesi/kiara dan pinus berfungsi menurunkan suhu mikroklimat, menyaring polusi, serta membantu mengurangi stres dan meningkatkan fokus pengguna.



Elemen kolam reflektif menerapkan prinsip Presence of Water, dimana suara dan visual air memberikan efek relaksasi psikologis, menurunkan stres, serta mendukung pemulihan DAF. Jalur terapi batu dan ruang hijau memperkuat stimulasi sensorik alami, meningkatkan kenyamanan, dan menciptakan pengalaman ruang yang sehat, tenang, dan selaras dengan alam.

BAB 4

EVALUASI HASIL

PERANCANGAN



4.1 Pengembangan Konsep Biophilic



Perancangan kawasan menerapkan pendekatan biophilic dengan dominasi elemen hijau sebagai respon terhadap minimnya ruang terbuka di kawasan urban padat BSD. Vegetasi, elemen air, dan ruang terbuka dirancang untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat, teduh, dan mendukung aktivitas sosial masyarakat.

Jalur sirkulasi pejalan kaki dirancang menyatu dengan vegetasi sebagai bagian dari konsep biophilic, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai akses pergerakan, tetapi juga memberikan pengalaman ruang yang nyaman dan menyenangkan.



Vegetasi pada kawasan dirancang secara berlapis yang terdiri dari pohon peneduh, tanaman semak, dan groundcover untuk menciptakan keseimbangan ekologis serta meningkatkan kualitas ruang.

Pendekatan ini mendukung prinsip biophilic design dengan menghadirkan pengalaman visual alami yang mampu memberikan kenyamanan dan efek relaksasi bagi pengguna.

4.2 Penerapan Biophilic terhadap Kualitas Ruang



Healing garden dirancang sebagai ruang pemulihan yang menghadirkan elemen alami seperti vegetasi, air, dan area duduk teduh. Suasana yang tercipta mampu memberikan ketenangan serta membantu mengurangi stres pengguna. Ruang ini juga berfungsi untuk memulihkan fokus dari kelelahan kognitif (DAF) melalui pengalaman ruang yang lebih santai dan menyatu dengan alam.



Elemen air seperti kolam dan area refleksi memberikan stimulasi sensorik berupa suara gemericik air serta interaksi langsung dengan elemen alami. Kehadiran air tidak hanya meningkatkan kualitas visual, tetapi juga berperan dalam menciptakan suasana yang lebih sejuk dan menenangkan, sehingga mendukung kenyamanan psikologis pengguna.



Reading corner dirancang sebagai ruang tenang yang mendukung aktivitas reflektif dengan memanfaatkan pencahayaan alami dan pandangan ke arah vegetasi. Suasana yang tercipta membantu pengguna untuk beristirahat secara mental, meningkatkan konsentrasi, serta memberikan pengalaman ruang yang lebih nyaman dan tidak monoton.

4.3 Pengembangan Integrasi Nilai Keislaman

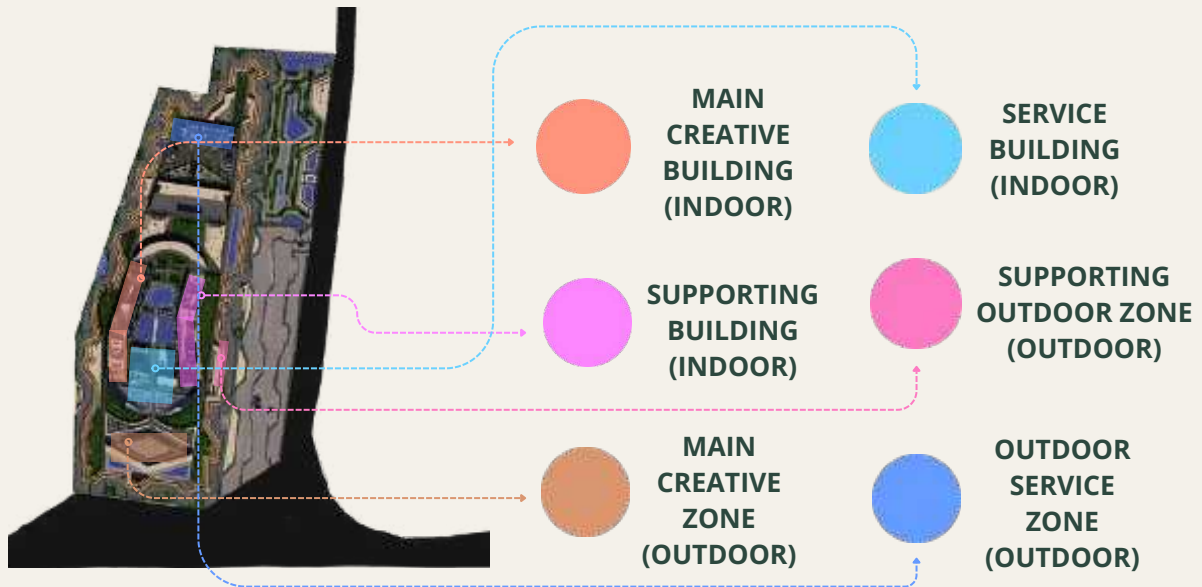


Reading corner dirancang sebagai ruang tenang yang mendukung aktivitas reflektif dengan memanfaatkan pencahayaan alami dan pandangan ke arah vegetasi. Suasana yang tercipta membantu pengguna untuk beristirahat secara mental, meningkatkan konsentrasi, serta memberikan pengalaman ruang yang lebih nyaman dan tidak monoton.



Nilai-nilai Islam seperti *ihya' al-ardh* (penghijauan), *'adl* (keadilan), dan *ukhuwah* (kebersamaan) diterapkan melalui penyediaan ruang hijau, pengaturan zoning yang seimbang, serta ruang komunitas yang inklusif. Pendekatan ini bertujuan menciptakan lingkungan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai sosial dan spiritual.

4.4 Pengembangan Tata Ruang Kawasan



Buffer zone dirancang sebagai area transisi antara jalan utama dan kawasan dengan penanaman vegetasi berupa pohon peneduh dan tanaman semak di sepanjang tepi jalan. Elemen vegetasi ini berfungsi sebagai peredam kebisingan, penyaring polusi, serta pengurang panas dari lingkungan sekitar. Selain itu, keberadaan jalur hijau ini juga menciptakan suasana yang lebih teduh dan nyaman sebelum pengguna memasuki area utama kawasan.



Ruang ganti dirancang dengan fungsi yang terintegrasi dengan fasilitas toilet serta dilengkapi dengan area loker (locker room) untuk mendukung kebutuhan pengguna setelah beraktivitas. Pembagian ruang dilakukan secara terpisah antara pria dan wanita guna menjaga privasi dan kenyamanan. Selain itu, disediakan fasilitas khusus bagi pengguna disabilitas berupa toilet yang aksesibel sesuai standar, sehingga seluruh pengguna tetap dapat terakomodasi dengan baik.

Zoning area gym mengalami pengembangan dengan memisahkan ruang latihan antara pengguna pria dan wanita. Pada rancangan sebelumnya, area gym masih digabung, namun setelah evaluasi dilakukan penyesuaian untuk meningkatkan kenyamanan dan privasi pengguna. Pemisahan ini juga mendukung penerapan nilai keislaman dalam desain, sehingga aktivitas olahraga dapat berlangsung dengan lebih aman, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



4.5 Sistem Sirkulasi dan Aksesibilitas Kawasan



Area lobby dan registrasi direvisi untuk memperjelas alur masuk dan orientasi pengunjung saat memasuki kawasan Community Creative Hub. Penataan area dibuat lebih terbuka dan terarah sehingga proses registrasi menjadi lebih mudah serta mendukung kelancaran sirkulasi pejalan kaki menuju area utama. Selain sebagai ruang penerima, area ini juga dirancang agar mampu menciptakan suasana yang nyaman dan komunikatif bagi pengguna.

Area parkir direvisi dengan perubahan arah sirkulasi kendaraan, yaitu akses masuk melalui sisi timur dan akses keluar melalui sisi selatan kawasan. Perubahan ini bertujuan untuk menciptakan alur kendaraan yang lebih jelas dan teratur sehingga dapat mengurangi potensi crossing kendaraan di dalam kawasan. Penataan ulang area parkir juga dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan kemudahan akses pengguna saat memasuki maupun meninggalkan kawasan.



Area gym mengalami revisi pada pembagian fungsi ruang dan besaran area pengguna. Pada desain sebelumnya, gym pria dan wanita berada dalam satu ruang yang dibagi menjadi dua area sehingga dinilai kurang optimal dari segi kenyamanan dan efisiensi ruang. Setelah revisi, area gym dipisahkan menjadi ruang tersendiri antara gym pria dan gym wanita agar fungsi ruang lebih jelas, teratur, dan nyaman digunakan.

4.6 Penataan Massa Bangunan dan Ruang Terbuka

Penambahan ruang kontrol CCTV dilakukan sebagai bentuk pengawasan kawasan dan antisipasi terhadap potensi kriminalitas pada area publik. Ruang kontrol ini berfungsi untuk memantau aktivitas pengguna secara terintegrasi sehingga keamanan dan kenyamanan kawasan dapat lebih terjaga. Keberadaan sistem pengawasan ini juga mendukung terciptanya ruang publik yang aman dan responsif terhadap aktivitas komunitas.



Area co-working dan reading area sebelumnya berada di dalam bangunan primer dan sekunder sehingga massa bangunan terlihat terlalu padat dan mengelompok. Setelah revisi, kedua area dipindahkan ke luar sebagai bangunan tersendiri di dekat amphitheater untuk menciptakan penataan kawasan yang lebih terbuka, nyaman, dan efisien, serta mendukung konsep co-working outdoor dan interaksi komunitas.

Area jogging track mengalami revisi pada bentuk jalur sirkulasinya. Pada desain sebelumnya, beberapa bagian ujung jalur masih memiliki bentuk yang terlalu runcing sehingga dinilai kurang nyaman secara visual maupun pergerakan pengguna. Setelah revisi, bentuk jalur dibuat lebih halus dan organik agar menciptakan alur sirkulasi yang lebih nyaman, aman, serta mendukung kualitas ruang luar yang lebih dinamis dan ramah bagi pengguna kawasan.



BAB 5

PENUTUP





Perancangan Ruang Publik Community Creative Hub di Kawasan Urban Padat BSD merupakan respon terhadap permasalahan utama berupa minimnya ruang terbuka publik, tingginya tingkat stres masyarakat urban, serta belum tersedianya wadah kreativitas berbasis komunitas.

Pendekatan biophilic design terbukti menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pemulihan Directed-attention fatigue (DAF) melalui elemen alami seperti vegetasi, air, pencahayaan alami, dan ruang terbuka hijau.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi fungsi sosial, kreatif, dan rekreatif dalam satu kawasan mampu menciptakan ruang publik yang inklusif, kreatif, dan berbasis komunitas. Fasilitas seperti co-working space, ruang komunitas, mural street art, ruang pameran seni, serta healing garden memberikan pengalaman ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga restoratif.

Dengan demikian, rancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat aktivitas, tetapi juga sebagai media pemulihan psikologis dan peningkatan kualitas hidup masyarakat urban.

SARAN

Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut pada aspek teknis seperti struktur, utilitas, dan material agar desain lebih siap untuk direalisasikan. Selain itu, diperlukan sistem pengelolaan dan operasional yang baik guna menjaga keamanan, kenyamanan, serta keberlanjutan fungsi ruang publik.

Implementasi konsep biophilic juga perlu dimaksimalkan melalui penambahan variasi vegetasi, elemen air, dan ruang sensorik untuk mendukung proses pemulihan Directed-attention fatigue (DAF).

Di sisi lain, keterlibatan aktif masyarakat menjadi hal penting dalam menjaga keberlanjutan fungsi ruang sebagai wadah KOMUNITAS yang hidup dan dinamis. Sebagai pengembangan ke depan, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai pengaruh desain biophilic terhadap kesehatan mental masyarakat urban secara kuantitatif.

Daftar Pustaka

Kaplan, R., & Kaplan, S. (1989). *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*.

Ulrich, R. S. (1991). Effects of healthcare environmental design on medical outcomes.

Hartig, T., et al. (2014). Nature and health.

Terrapin Bright Green. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design*.

Gehl, J. (2010). *Cities for People*.

Carr, S., et al. (1992). *Public Space*.

Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang.

WHO. (2016). *Urban green space and health*.

DLHK Tangerang Selatan. (2022). *Data RTH*.

Berman, M. G., et al. (2008). The cognitive benefits of interacting with nature.

LAMPIRAN





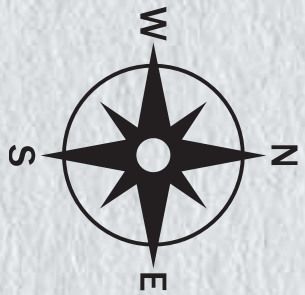
ADITYA SYAHRUL REZA - 220606110024

Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
AISYAH, M.ARS.

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025-2026

GAMBAR ARSITEKTURAL

**PERANCANGAN RUANG
PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN
URBAN PADAT BSD**



KEBUN KOSONG/LAHAN KOSONG



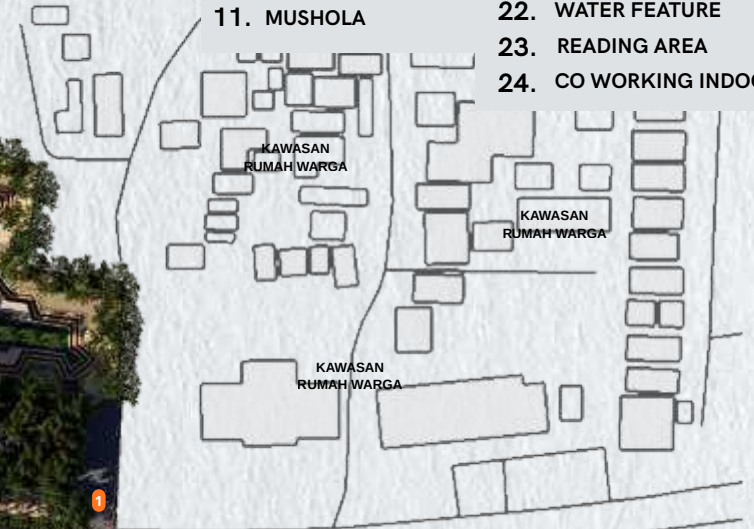
LEGENDA :

- 1. JALUR MASUK
- 2. JALUR KELUAR
- 3. PARKIR MOTOR
- 4. PARKIR MOBIL
- 5. PARKIR SEPEDA
- 6. AREA TRANSISI
- 7. JOGGING TRACK
- 8. PEJALAN KAKI
- 9. BUILDING PRIMER
- 10. BUILDING SEKUNDER
- 11. MUSHOLA
- 12. TOILET
- 13. CAFE
- 14. UMKM
- 15. WATER FEATURE
- 16. TRIBUNE AREA
- 17. AMPHITEATER
- 18. CAFE
- 19. CO WORKING
- 20. MURAL OUTDOOR
- 21. REFLEKSI AREA
- 22. WATER FEATURE
- 23. READING AREA
- 24. CO WORKING INDOOR

JL. BSD GRAND BOULEVARD



JL. SUNBURST CBD



MC DONALD'S

POP HOTEL

APARTEMEN
TREPARK

WISMA CPM

DUNIA BANGUNAN BSD

INTRO BISTRO

SITEPLAN
SKALA 1:2000



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

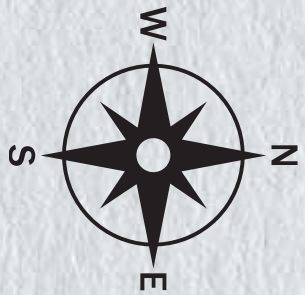


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SITEPLAN
SKALA 1:2000

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
1
68
Jumlah Lembar



KEBUN KOSONG/LAHAN KOSONG

KAWASAN RUMAH WARGA

KAWASAN RUMAH WARGA

KAWASAN RUMAH WARGA

KAWASAN RUMAH WARGA

KAWASAN RUMAH WARGA

JL. BSD GRAND BOULEVARD

JL. SUNBURST CBD

MC DONALD'S

POP HOTEL

APARTEMEN
TREPARK

WISMA CPM

DUNIA BANGUNAN BSD

INTRO BISTRO

LEGENDA :

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1. JALUR MASUK | 12. MURAL INDOOR |
| 2. JALUR KELUAR | 13. ROOM MEETING |
| 3. PARKIR MOTOR | 14. CO WORKING INDOOR |
| 4. PARKIR MOBIL | 15. READING AREA |
| 5. PARKIR SEPEDA | 16. DISCUSSION AREA |
| 6. AREA TRANSISI | 17. MINI GALLERY |
| 7. JOGGING TRACK | 18. AREA DISPLAY KARYA |
| 8. PEJALAN KAKI | 19. RUANG GANTI |
| 9. TOILET PRIMER | 20. WOMEN'S GYM |
| 10. MINI TEATER | 21. MEN'S GYM |
| 11. STORAGE MURAL | 22. WATER FEATURE |
| | 23. WATER FEATURE |
| | 24. MUSHOLLA |
| | 25. CAFE |
| | 26. TOILET |
| | 27. UMKM |
| | 28. MURAL OUTDOOR |
| | 29. TRIBUNE AREA |
| | 30. AMPHITHEATER |
| | 31. CAFE |
| | 32. CO WORKING OUTDOOR |
| | 33. AREA REFLEKSI |
| | 35. CONTROL ROOM CCTV |

LAYOUTPLAN
SKALA 1:2000



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

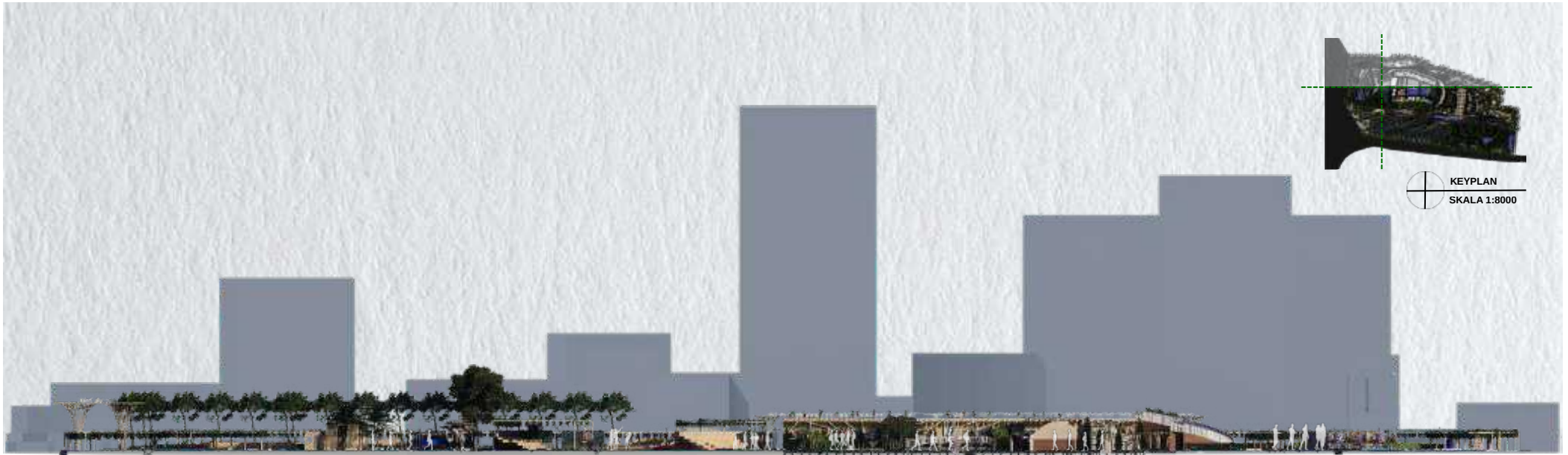


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
LAYOUTPLAN
SKALA 1:2000

NAMA MAHASISWA:
ADITYA SYAHRUL REZA
NIM:
220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
2
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000

POTONGAN TIMUR KAWASAN
SKALA 1:1200



KEYPLAN
SKALA 1:8000

POTONGAN UTARA KAWASAN
SKALA 1:1200



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**POTONGAN
KAWASAN**
SKALA 1:1200

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
3
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000

TAMPAK SELATAN KAWASAN
SKALA 1:1200



KEYPLAN
SKALA 1:8000

TAMPAK UTARA KAWASAN
SKALA 1:1200

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: TAMPAK KAWASAN SKALA 1:1200</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 4 68 Jumlah Lembar</p>
					<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000

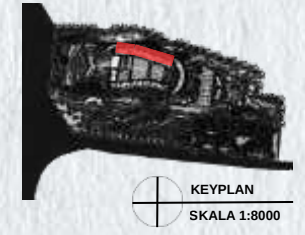
TAMPAK TIMUR KAWASAN
SKALA 1:1200



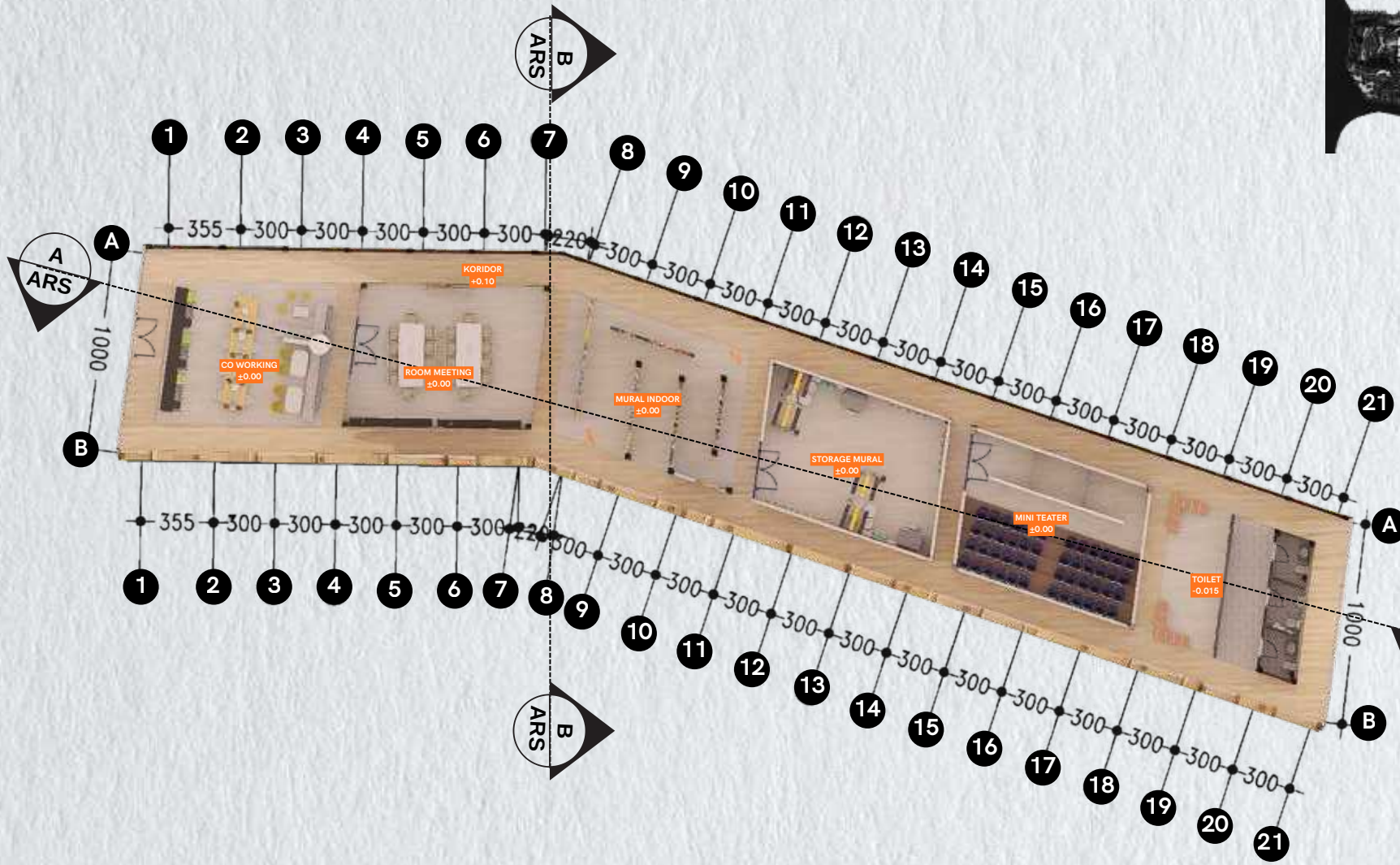
KEYPLAN
SKALA 1:8000

TAMPAK BARAT KAWASAN
SKALA 1:1200

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: TAMPAK SAMPING KAWASAN SKALA 1:1200</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 5 68 Jumlah Lembar</p>
				<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



DENAH BUILDING PRIMER
SKALA 1:75



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

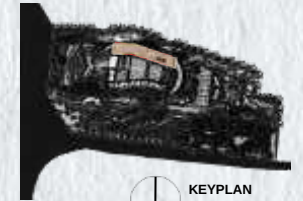


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DENAH BUILDING
PRIMER
SKALA 1:75

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

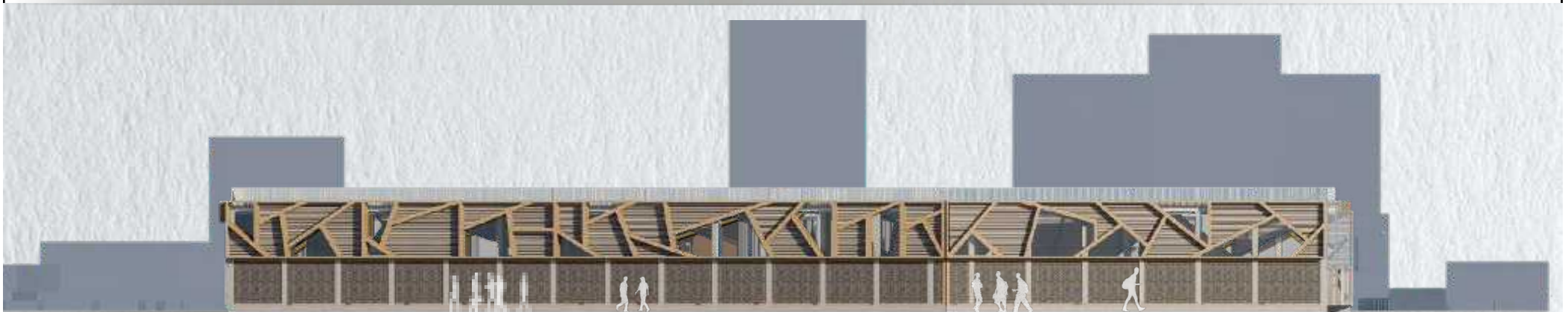
Nomor Lembar
6
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN BANGUNAN
SKALA 1:100



TAMPAK SAMPING BANGUNAN
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**TAMPAK
BANGUNAN**
SKALA 1:100

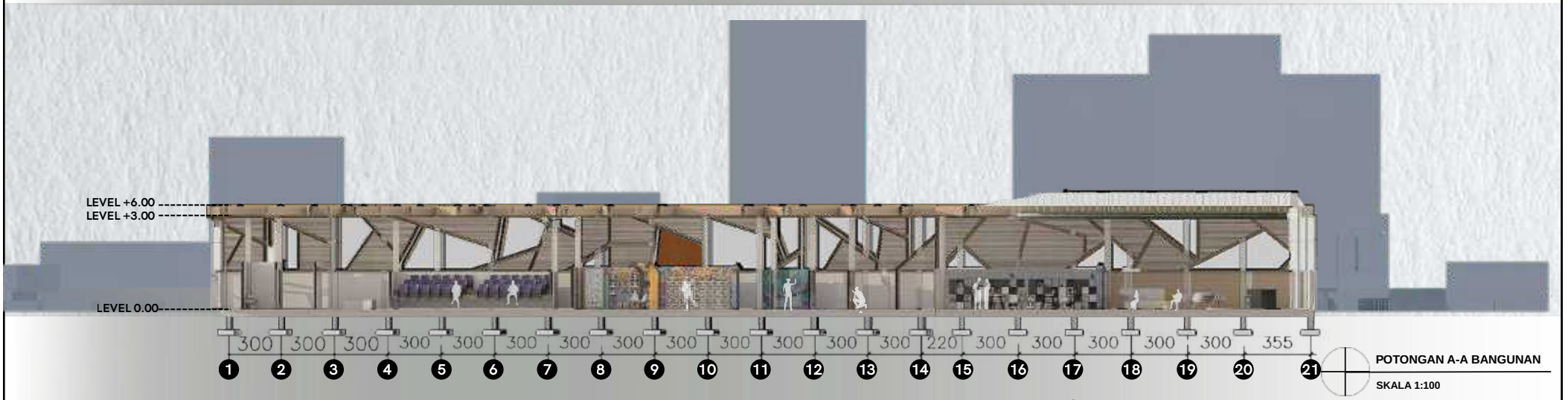
NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
7
68
Jumlah Lembar



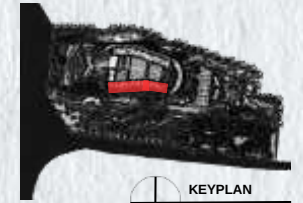
KEYPLAN
SKALA 1:8000

POTONGAN B-B BANGUNAN
SKALA 1:100

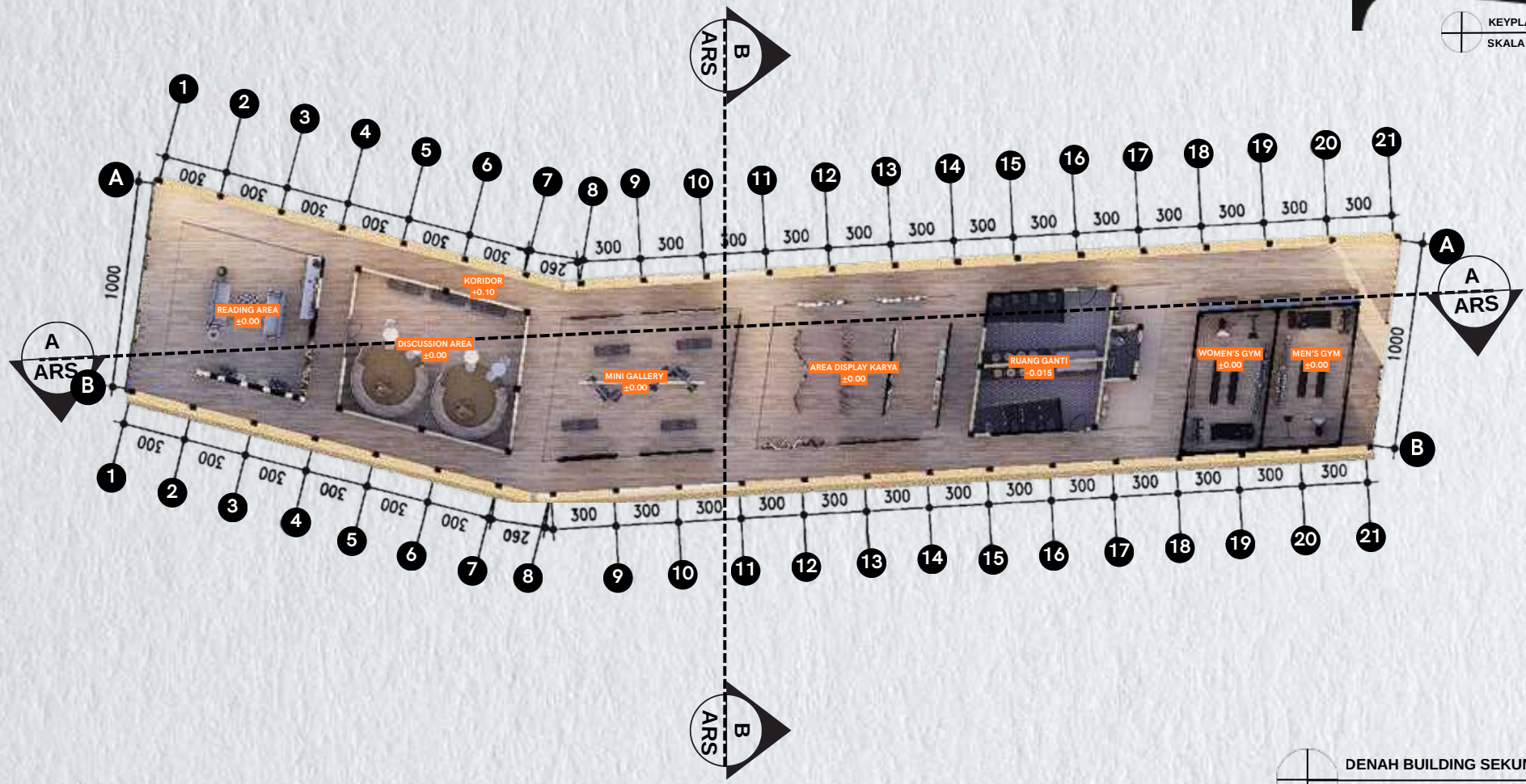


POTONGAN A-A BANGUNAN
SKALA 1:100

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN BANGUNAN SKALA 1:100</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 8 68 Jumlah Lembar</p>
					<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



DENAH BUILDING SEKUNDER
SKALA 1:75



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

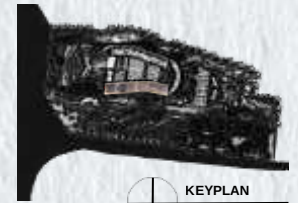


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DENAH BUILDING
SEKUNDER
SKALA 1:75

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

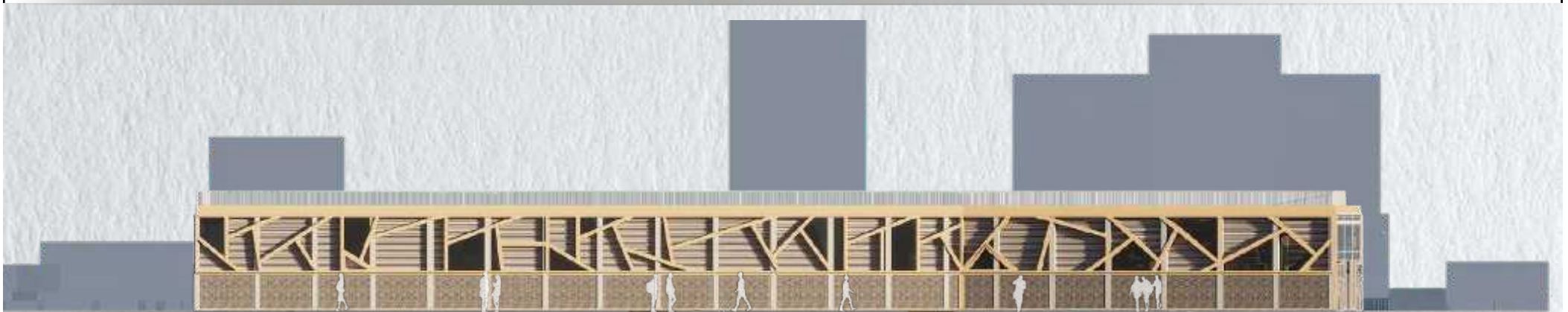
Nomor Lembar
9
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN BANGUNAN
SKALA 1:100

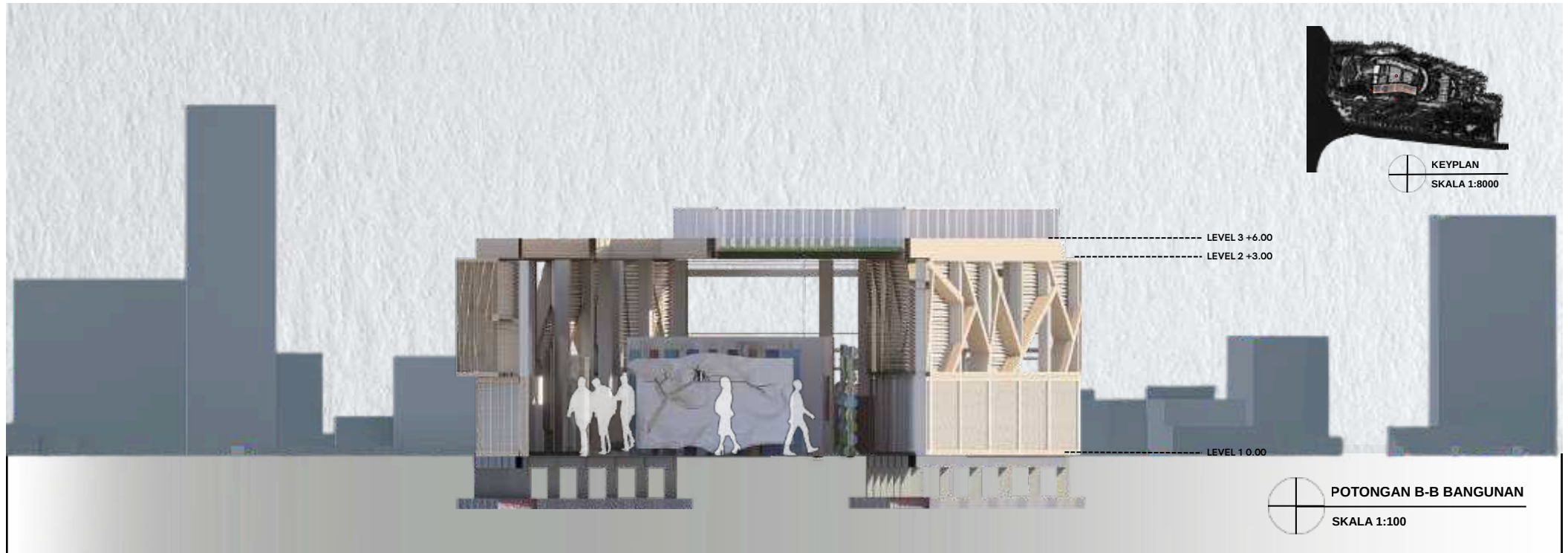


TAMPAK SAMPING BANGUNAN
SKALA 1:100

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: TAMPAK BANGUNAN</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 10 68 Jumlah Lembar</p>
				<p>SKALA 1:100</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



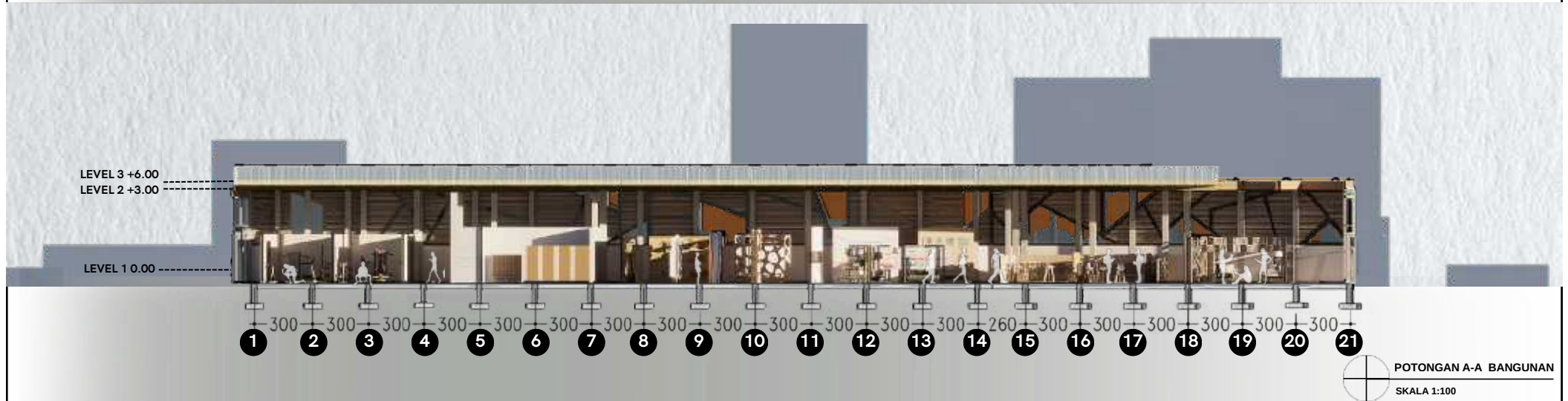
KEYPLAN
SKALA 1:8000



LEVEL 3 +6.00
LEVEL 2 +3.00

LEVEL 1 0.00

POTONGAN B-B BANGUNAN
SKALA 1:100



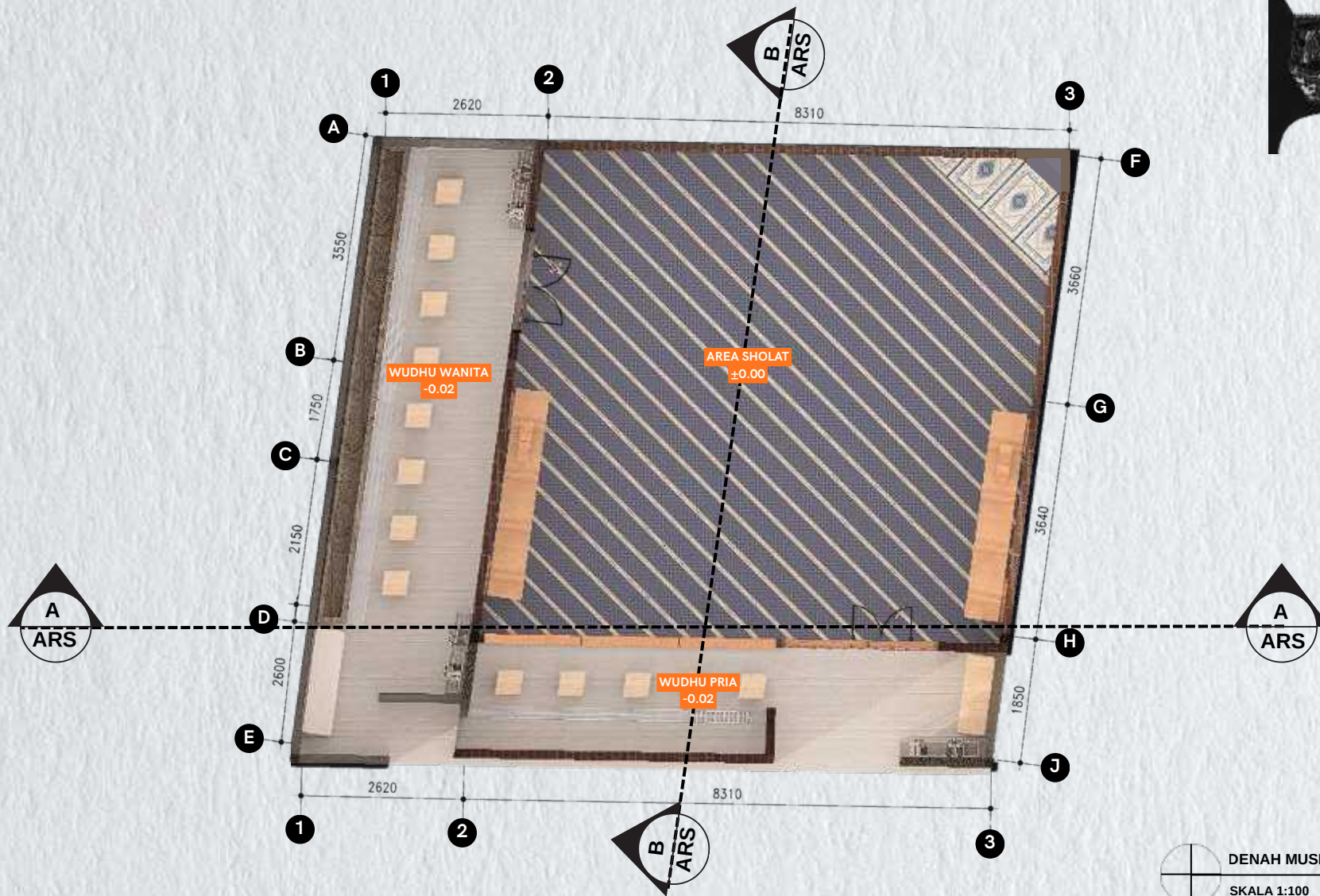
LEVEL 3 +6.00
LEVEL 2 +3.00

LEVEL 1 0.00

1 300 2 300 3 300 4 300 5 300 6 300 7 300 8 300 9 300 10 300 11 300 12 300 13 300 14 260 15 300 16 300 17 300 18 300 19 300 20 300 21

POTONGAN A-A BANGUNAN
SKALA 1:100

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN BANGUNAN SKALA 1:100</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 11 68 Jumlah Lembar</p>
					<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



DENAH MUSHOLLA
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

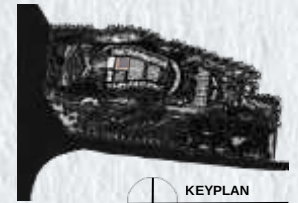


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DENAH
MUSHOLLA**
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
12
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN MUSHOLLA
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

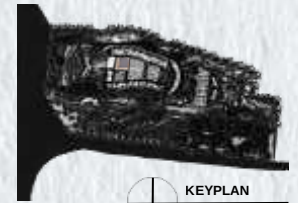


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

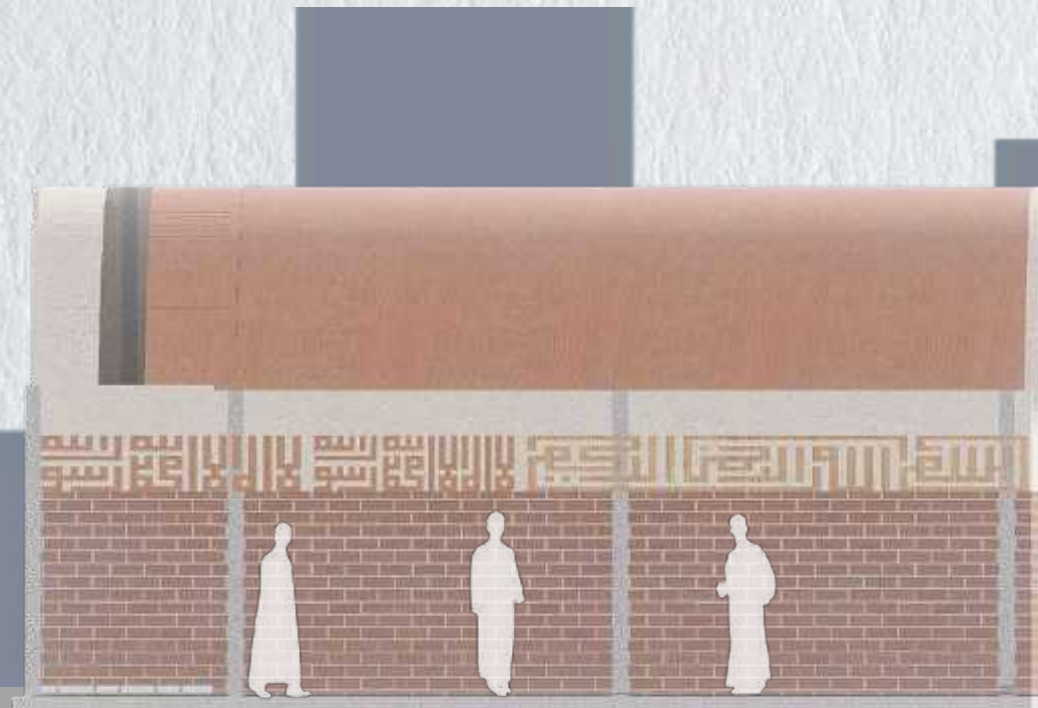
Gambar:
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
13
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK SAMPING MUSHOLLA
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

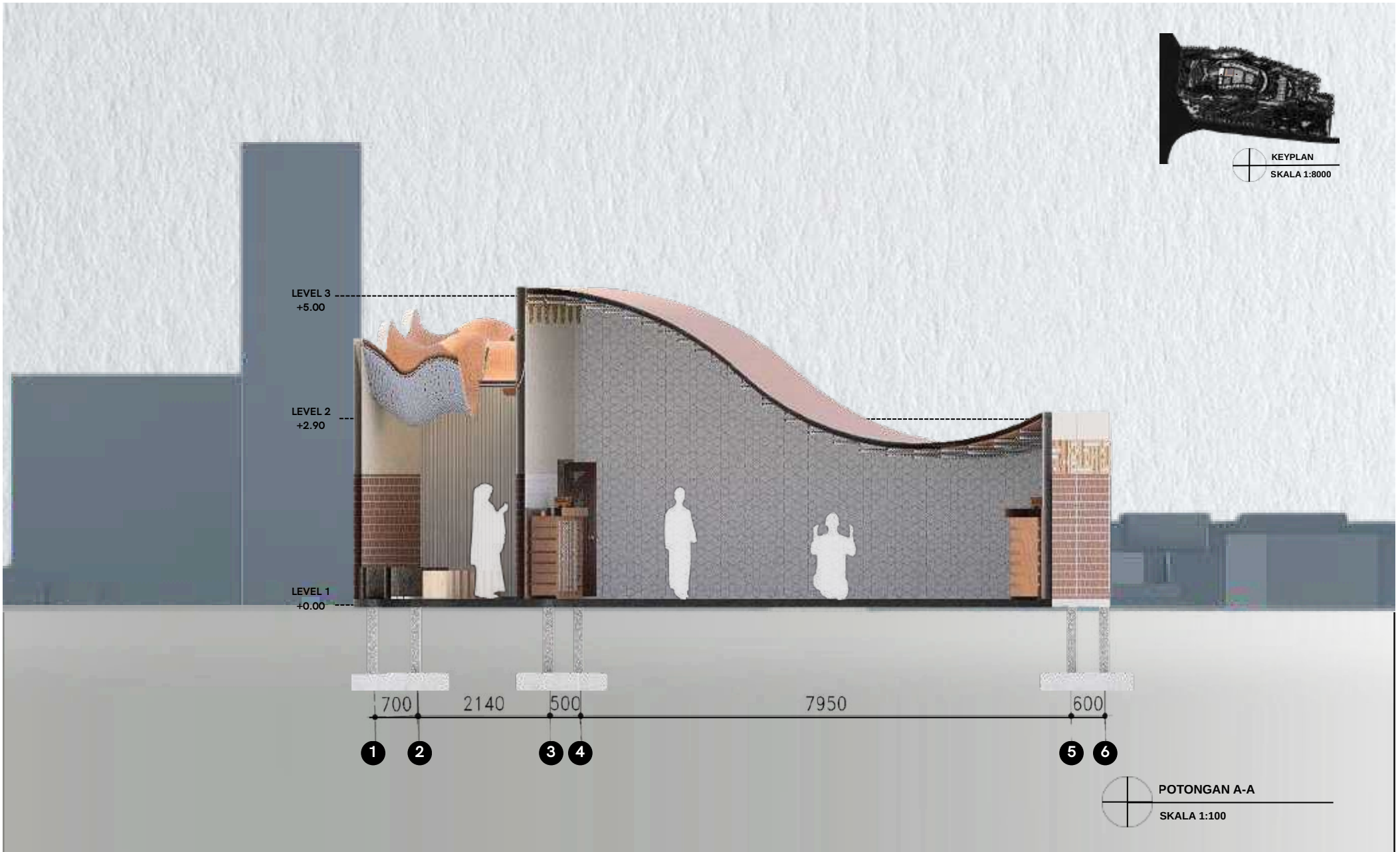


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

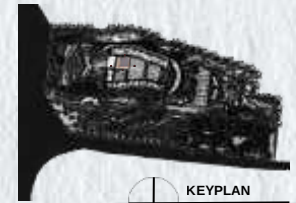
Gambar:
**TAMPAK
SAMPING**
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

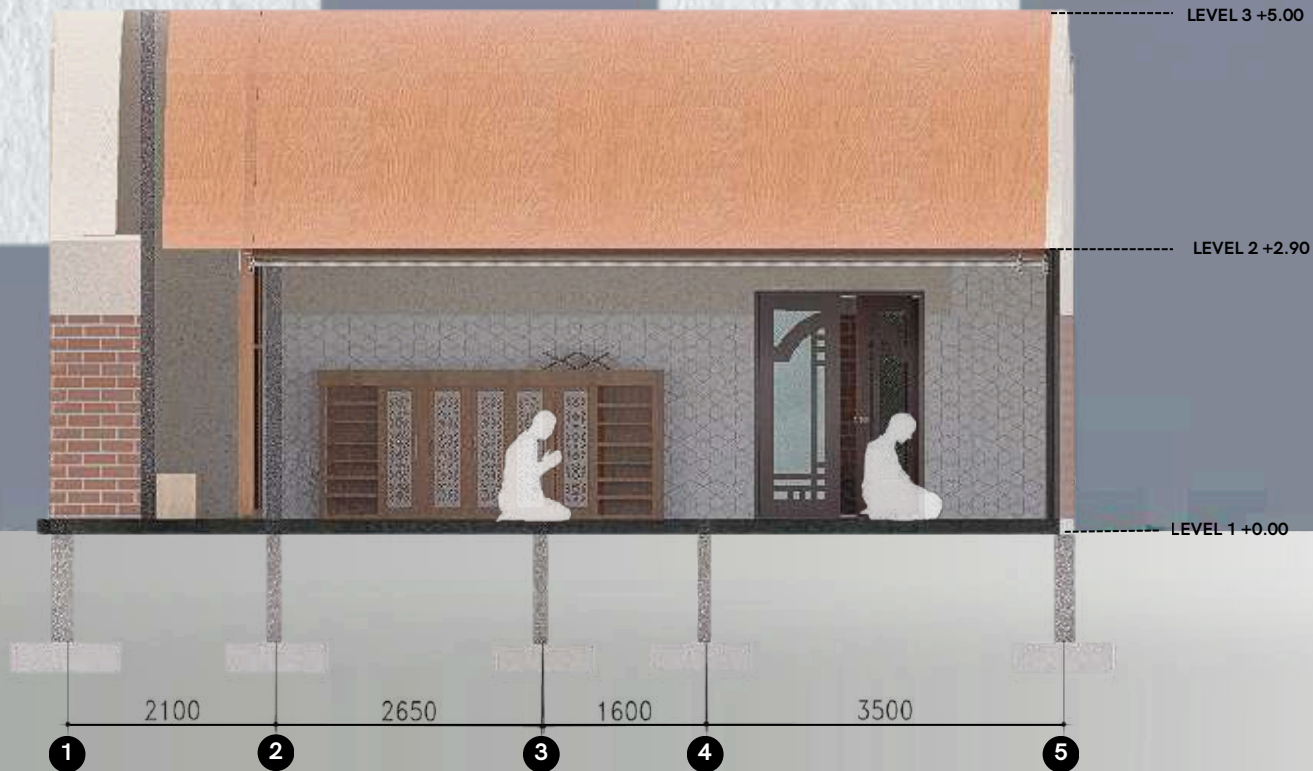
Nomor Lembar
14
68
Jumlah Lembar



	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN A-A</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 15 68 Jumlah Lembar</p>
				<p>SKALA 1:100</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



POTONGAN B-B
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

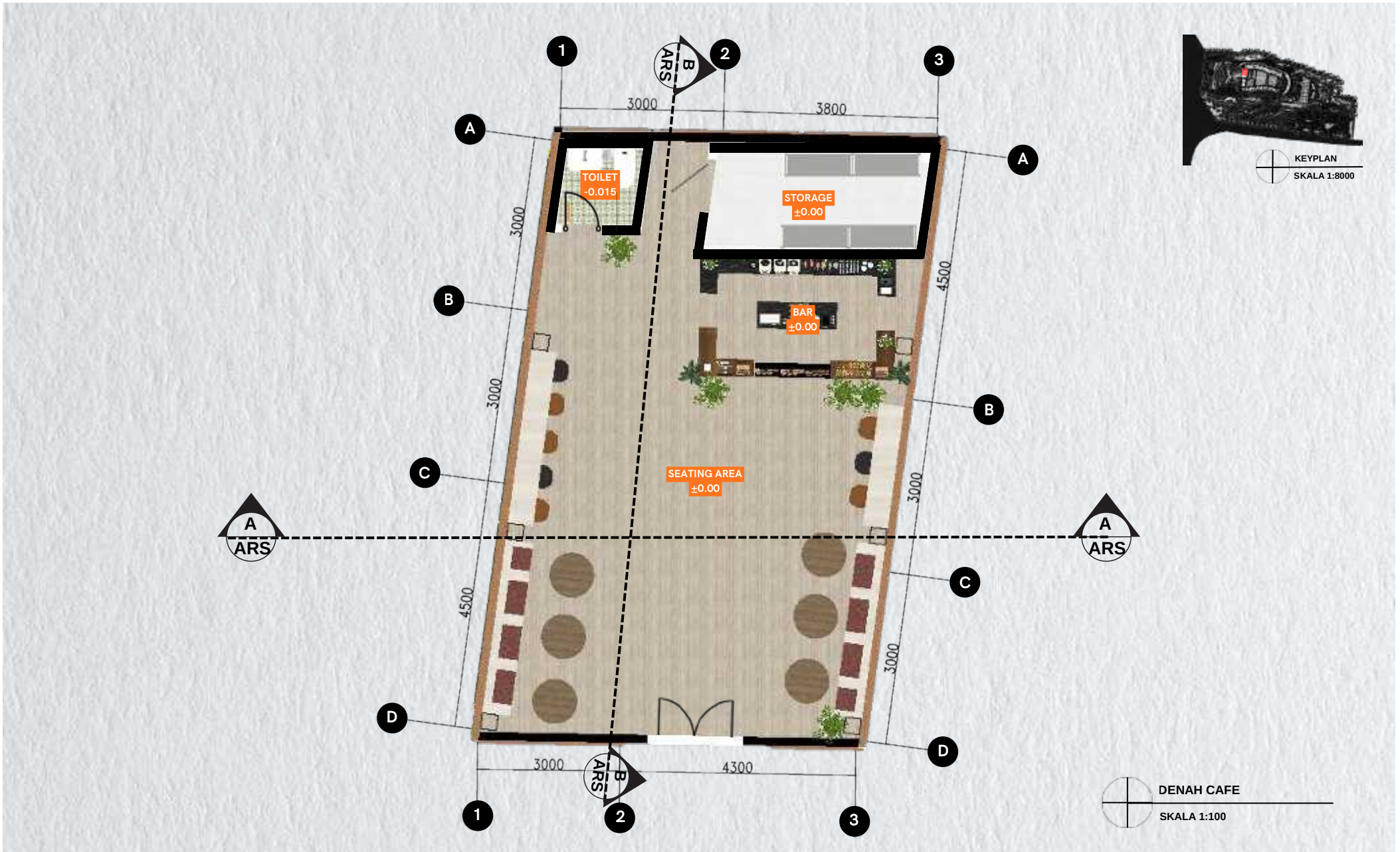


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

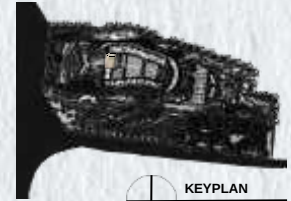
Gambar:
POTONGAN B-B
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
16
68
Jumlah Lembar



	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: DENAH CAFE</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 17 Jumlah Lembar 68</p>
				<p>SKALA 1:100</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN CAFE
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

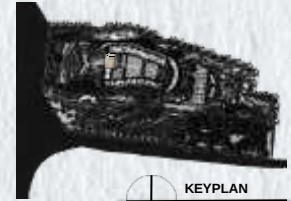


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**TAMPAK DEPAN
CAFE**
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
18
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK SAMPING CAFE
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

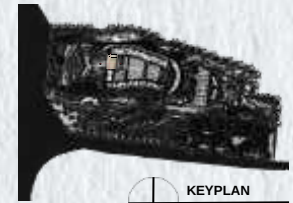


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
TAMPAK SAMPING
CAFE
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
19
68
Jumlah Lembar

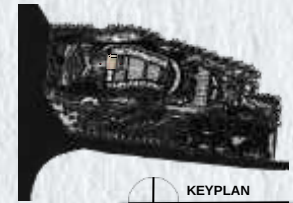


KEYPLAN
SKALA 1:8000



POTONGAN A-A
SKALA 1:100

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN A-A</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 20 Jumlah Lembar 68</p>
				<p>SKALA 1:100</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



POTONGAN B-B
SKALA 1:100



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

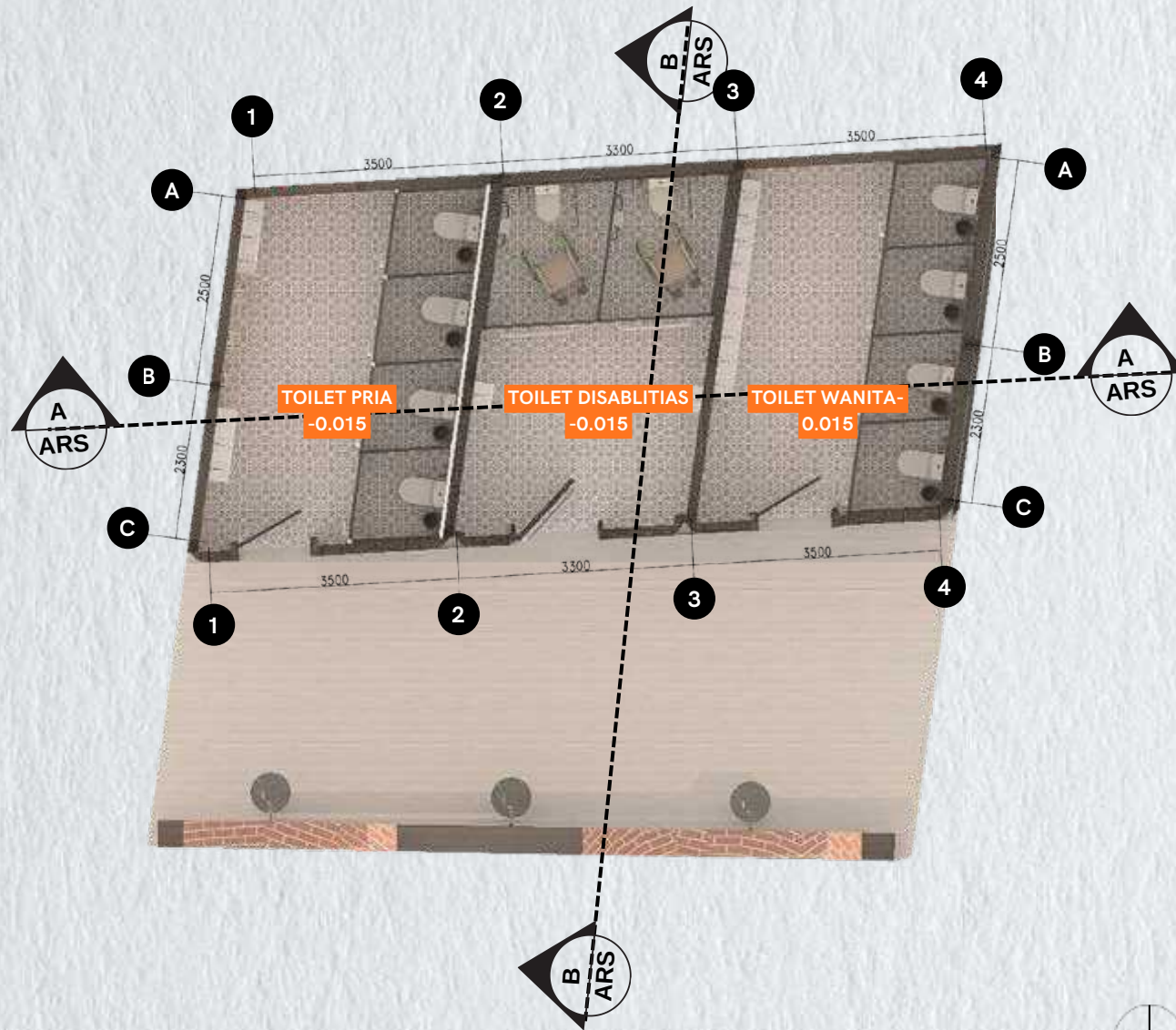


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
POTONGAN B-B
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

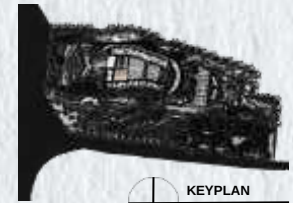
Nomor Lembar
21
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000

DENAH TOILET
SKALA 1:100

 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: DENAH TOILET</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 22 Jumlah Lembar 68</p>
		<p>SKALA 1:100</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN TOILET

SKALA 1:75



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

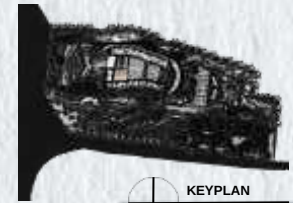


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

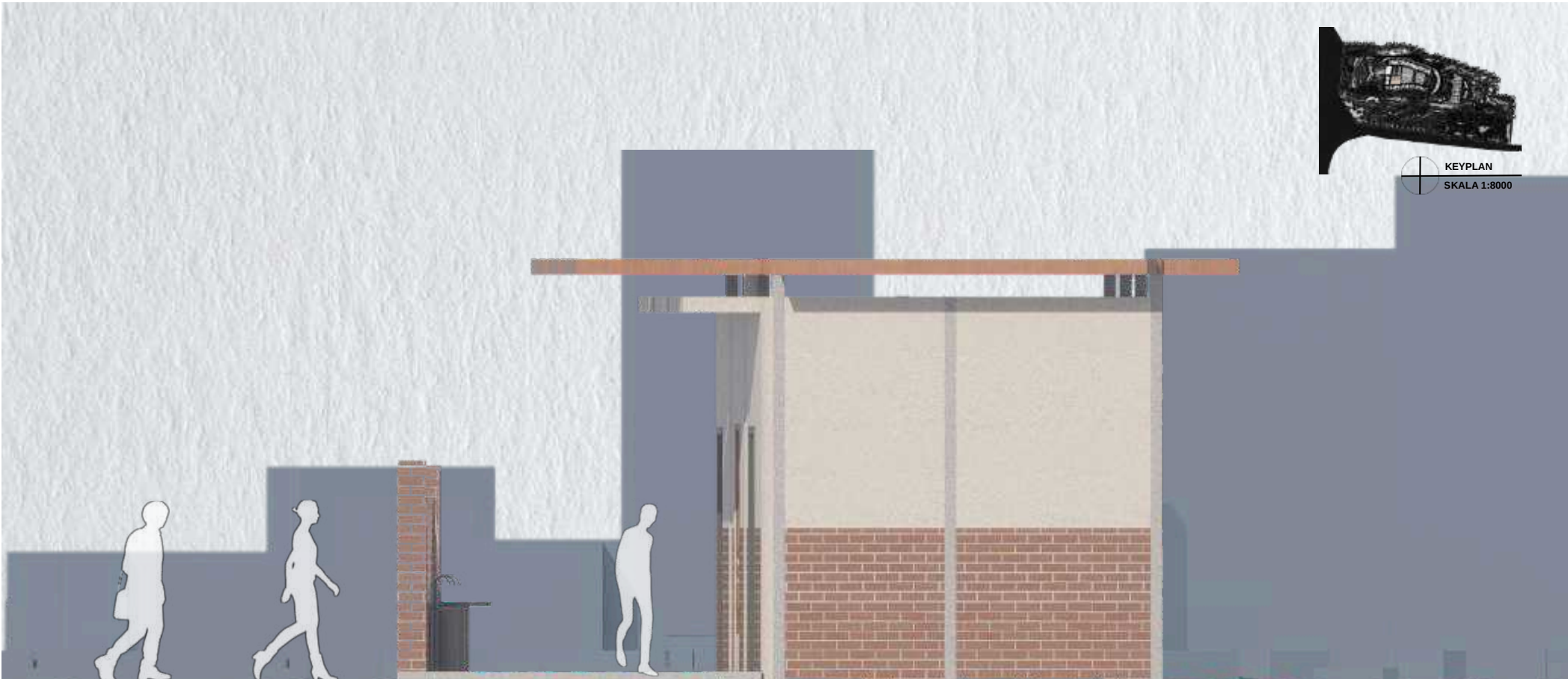
Gambar:
**TAMPAK DEPAN
TOILET**
SKALA 1:75

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
23
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK SAMPING TOILET

SKALA 1:75



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

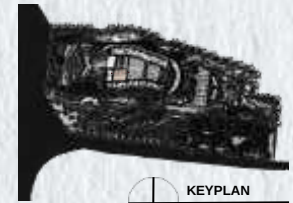


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

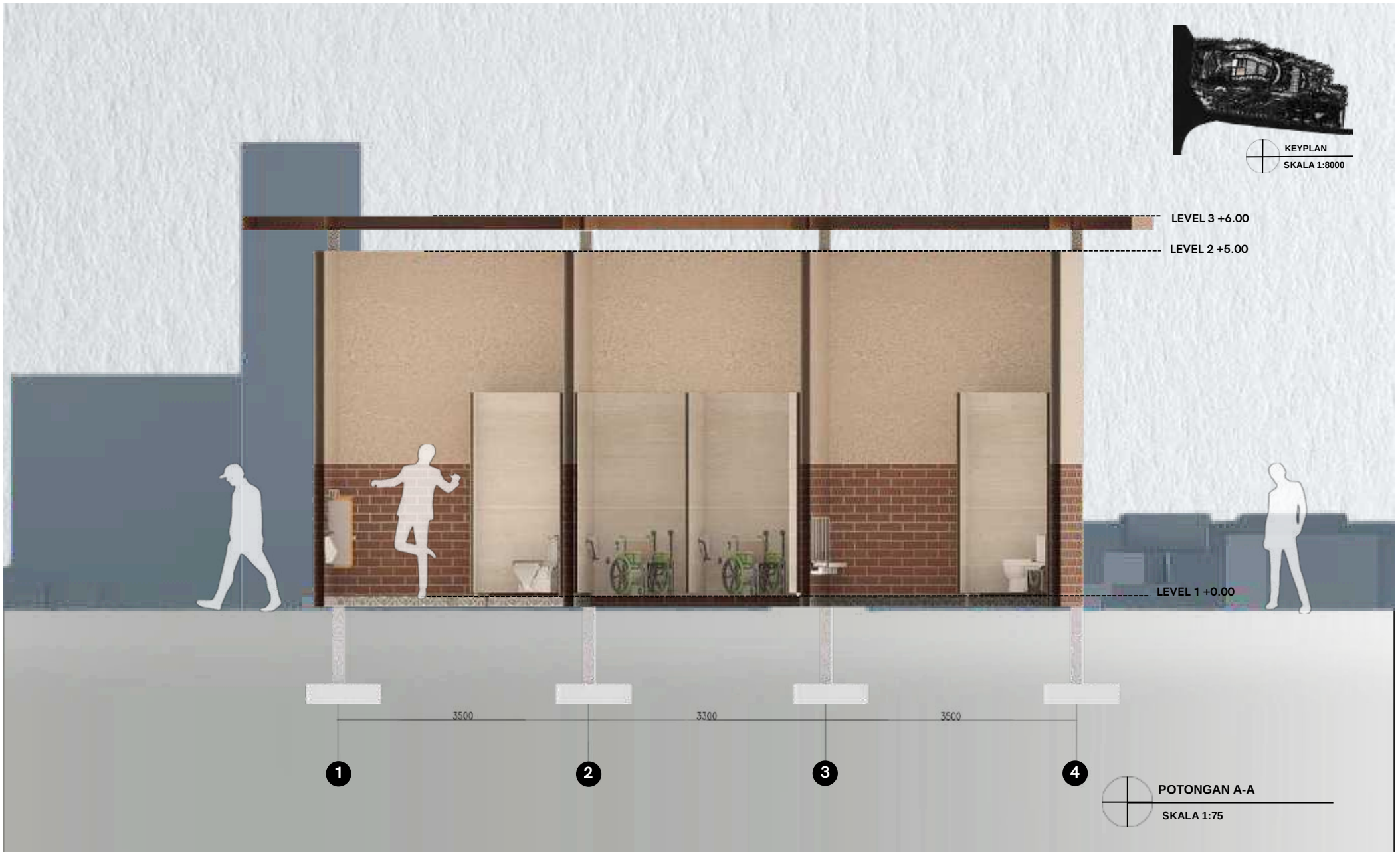
Gambar:
**TAMPAK SAMPING
TOILET**
SKALA 1:75

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
24
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000

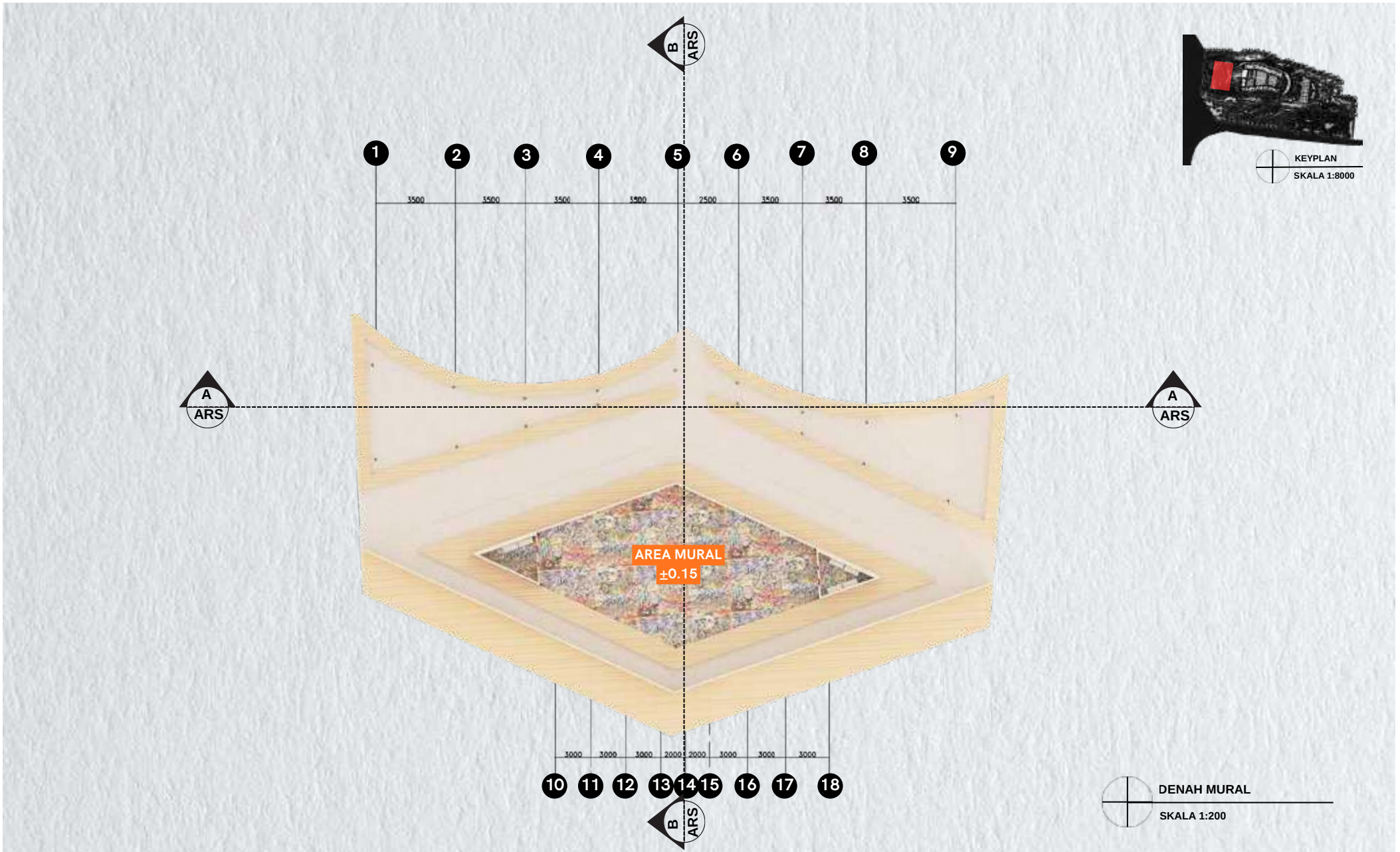


POTONGAN A-A
SKALA 1:75

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN A-A	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 25 Jumlah Lembar 68
				SKALA 1:75	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		



	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN B-B</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 26 68 Jumlah Lembar</p>
				<p>SKALA 1:75</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DENAH MURAL SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 27 Jumlah Lembar 68
				PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.			



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN MURAL OUTDOOR
SKALA 1:200



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

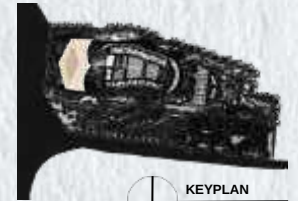


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
TAMPAK DEPAN
MURAL OUTDOOR
SKALA 1:100

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
28
68
Jumlah Lembar



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK SAMPING MURAL OUTDOOR

SKALA 1:200



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

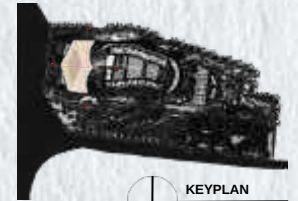
Gambar:
TAMPAK SAMPING
MURAL OUTDOOR
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
29
68
Jumlah Lembar



	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN A-A</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 30 68 Jumlah Lembar</p>
				<p>SKALA 1:200</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



LEVEL 3 +3.10
LEVEL 2 +2.50
LEVEL 1 +0.00



POTONGAN B-B
SKALA 1:200



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

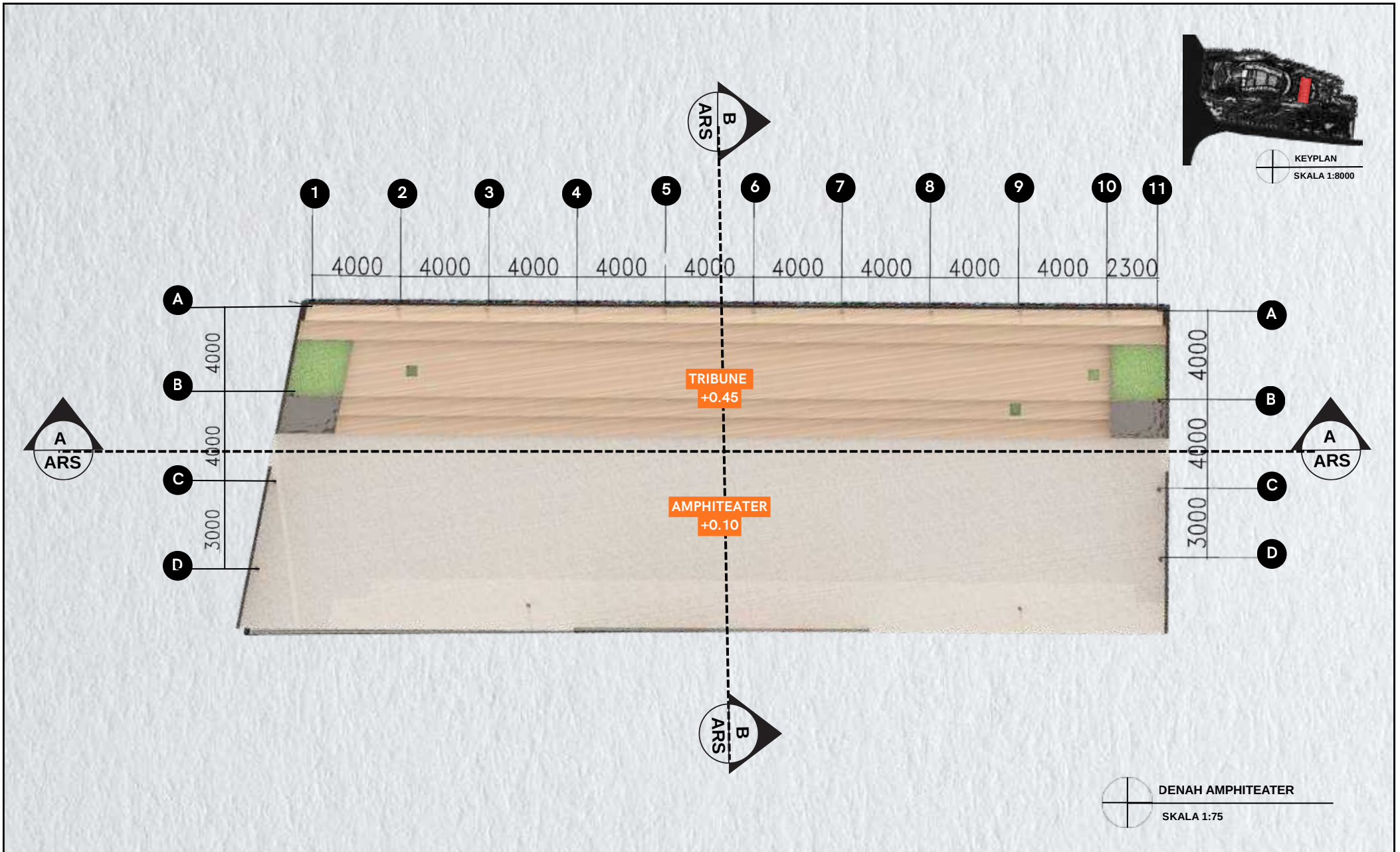


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
POTONGAN B-B
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
31
68
Jumlah Lembar



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DENAHPH AMPHITEATER SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 32 Jumlah Lembar 68
					PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK SAMPING AMPHITEATER
SKALA 1:200

 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: TAMPAK SAMPING AMPHITEATER SKALA 1:200</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 33 68 Jumlah Lembar</p>
			<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		

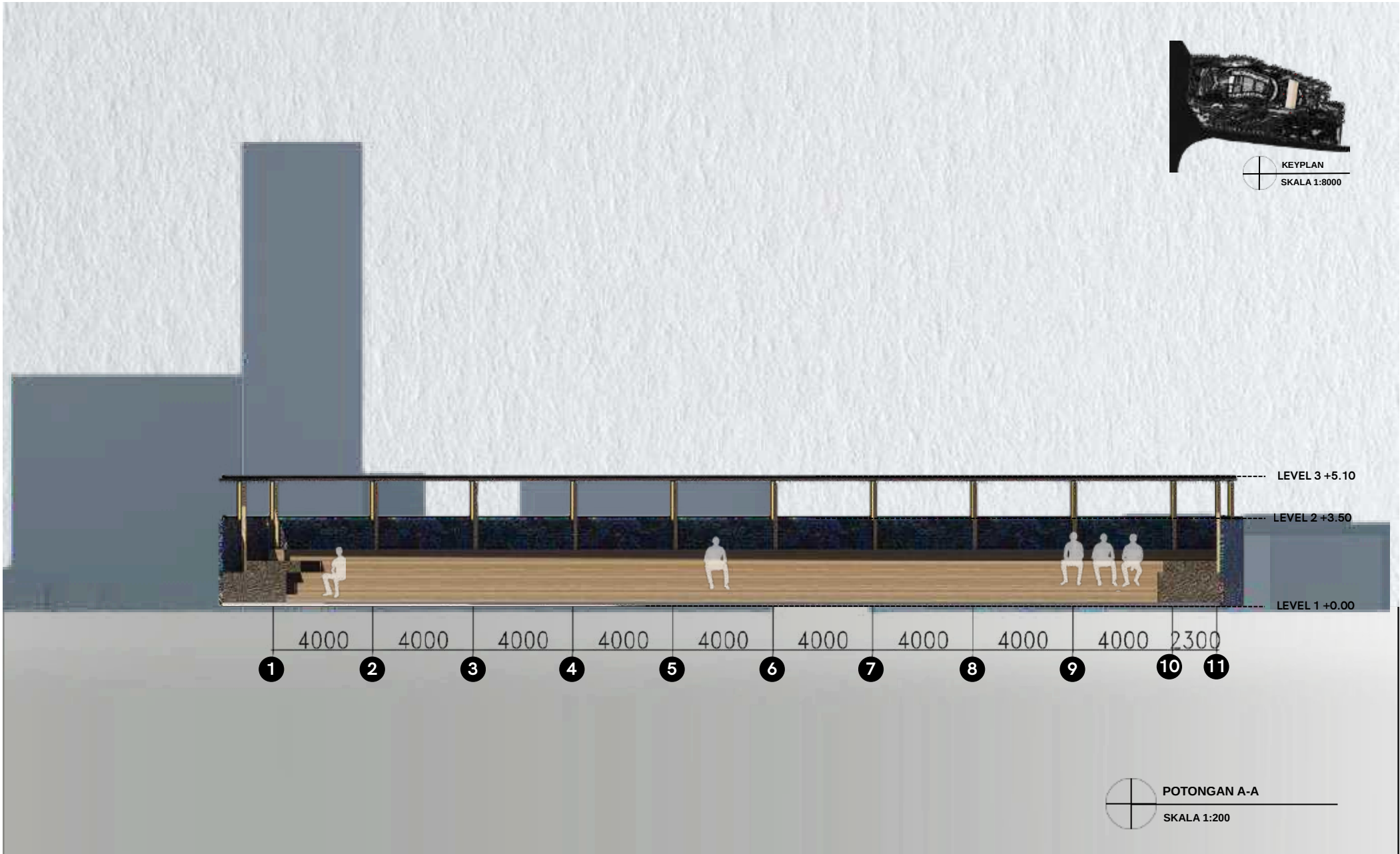


KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN AMPHITEATER
SKALA 1:200

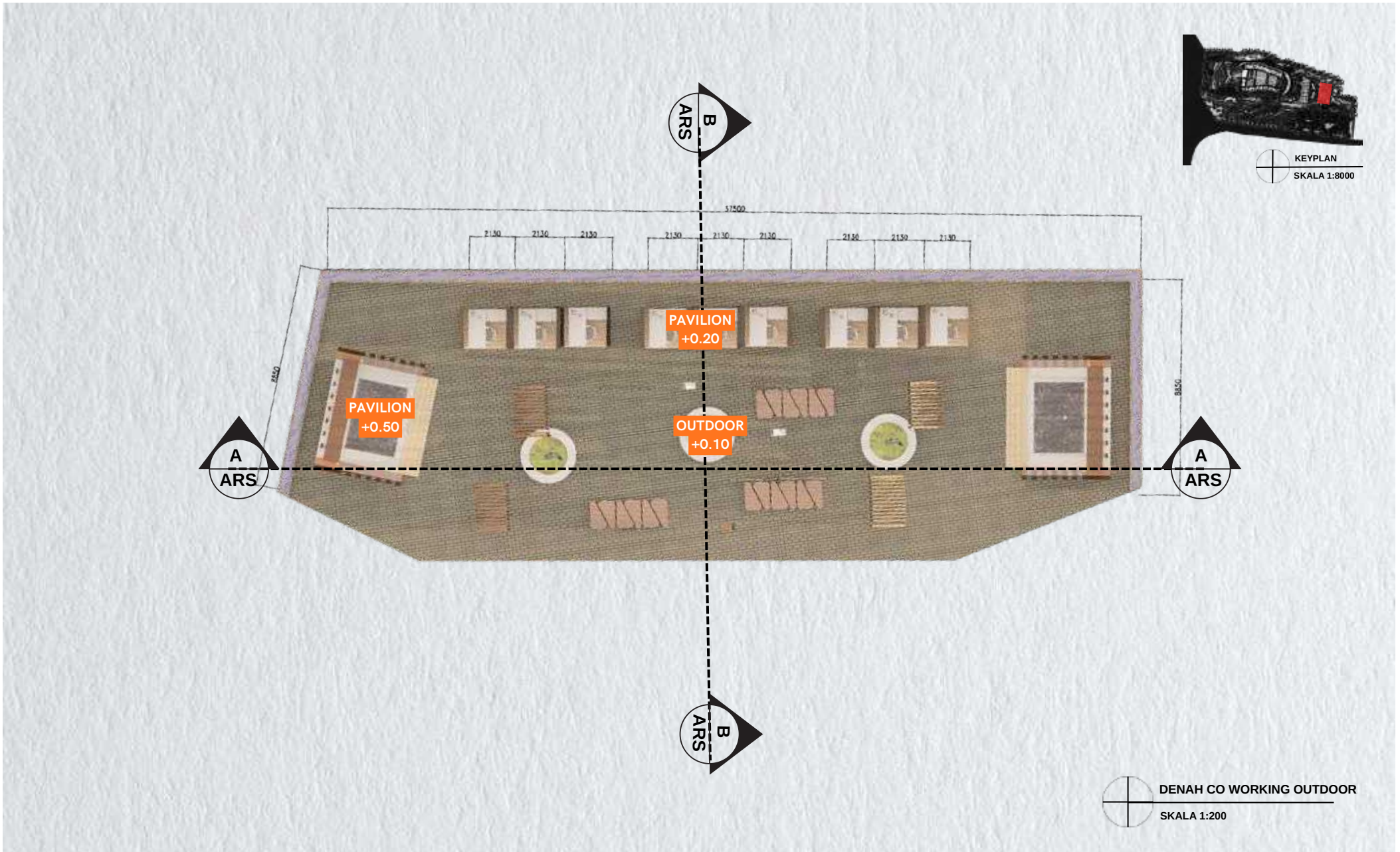
 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: TAMPAK DEPAN AMPHITEATER SKALA 1:200</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 34 68 Jumlah Lembar</p>
		<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>			



 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN A-A SKALA 1:200</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 35 Jumlah Lembar 68</p>
		<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>			

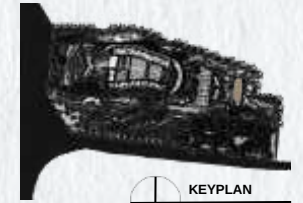


 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN B-B</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 36 Jumlah Lembar 68</p>
		<p>SKALA 1:200</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		

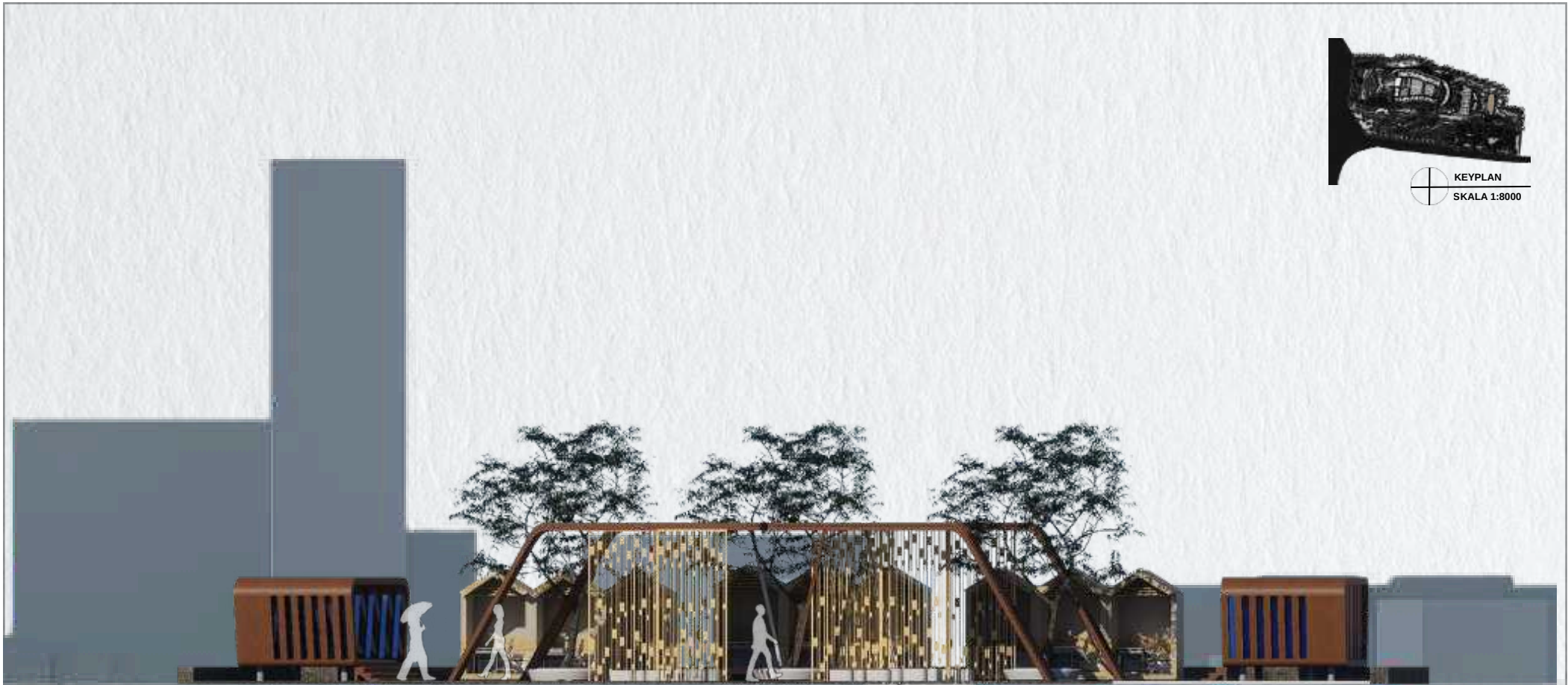


DENAH CO WORKING OUTDOOR
SKALA 1:200

 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: DENAH CO WORKING OUTDOOR SKALA 1:200</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 37 Jumlah Lembar 68</p>
		<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>			

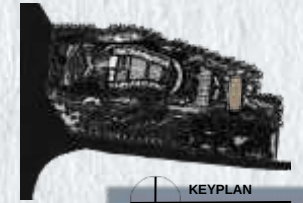


KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK DEPAN CO WORKING OUTDOOR
SKALA 1:200

 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: TAMPAK DEPAN</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 38</p>
		<p>SKALA 1:200</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>	<p>Jumlah Lembar 68</p>	



KEYPLAN
SKALA 1:8000



TAMPAK SAMPING CO WORKING OUTDOOR

SKALA 1:75



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

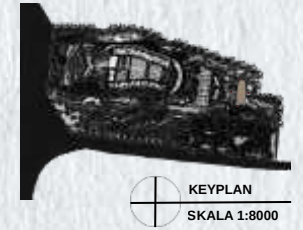


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
TAMPAK SAMPING
SKALA 1:75

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
39
68
Jumlah Lembar

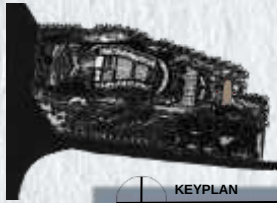


KEYPLAN
SKALA 1:8000



POTONGAN A-A
SKALA 1:200

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN A-A</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 40 Jumlah Lembar 68</p>
				<p>SKALA 1:200</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



KEYPLAN
SKALA 1:8000

LEVEL 3 +4.45

LEVEL 2 +2.90

LEVEL 1 +0.00




POTONGAN B-B

SKALA 1:75

 <p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	 <p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: POTONGAN B-B SKALA 1:75</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 41 Jumlah Lembar 68</p>
			<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		




MURAL INDOOR AREA
 SKALA - _____



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
 CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**MURAL
 INDOOR AREA**
 SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
 NIM: 220606110024
 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
 PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
42
68
 Jumlah Lembar



MEETING ROOM
SKALA -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**MEETING
ROOM**
SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
43
68
Jumlah Lembar



DISCUSSION AREA
SKALA -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DISCUSSION
AREA**
SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
44
68
Jumlah Lembar



READING AREA

SKALA -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG




JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
READING AREA
SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
45
68
Jumlah Lembar




PERSPEKTIF INTERIOR CAFE
 SKALA - _____



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
 CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
 PERSPEKTIF
 INTERIOR CAFE
 SKALA - _____

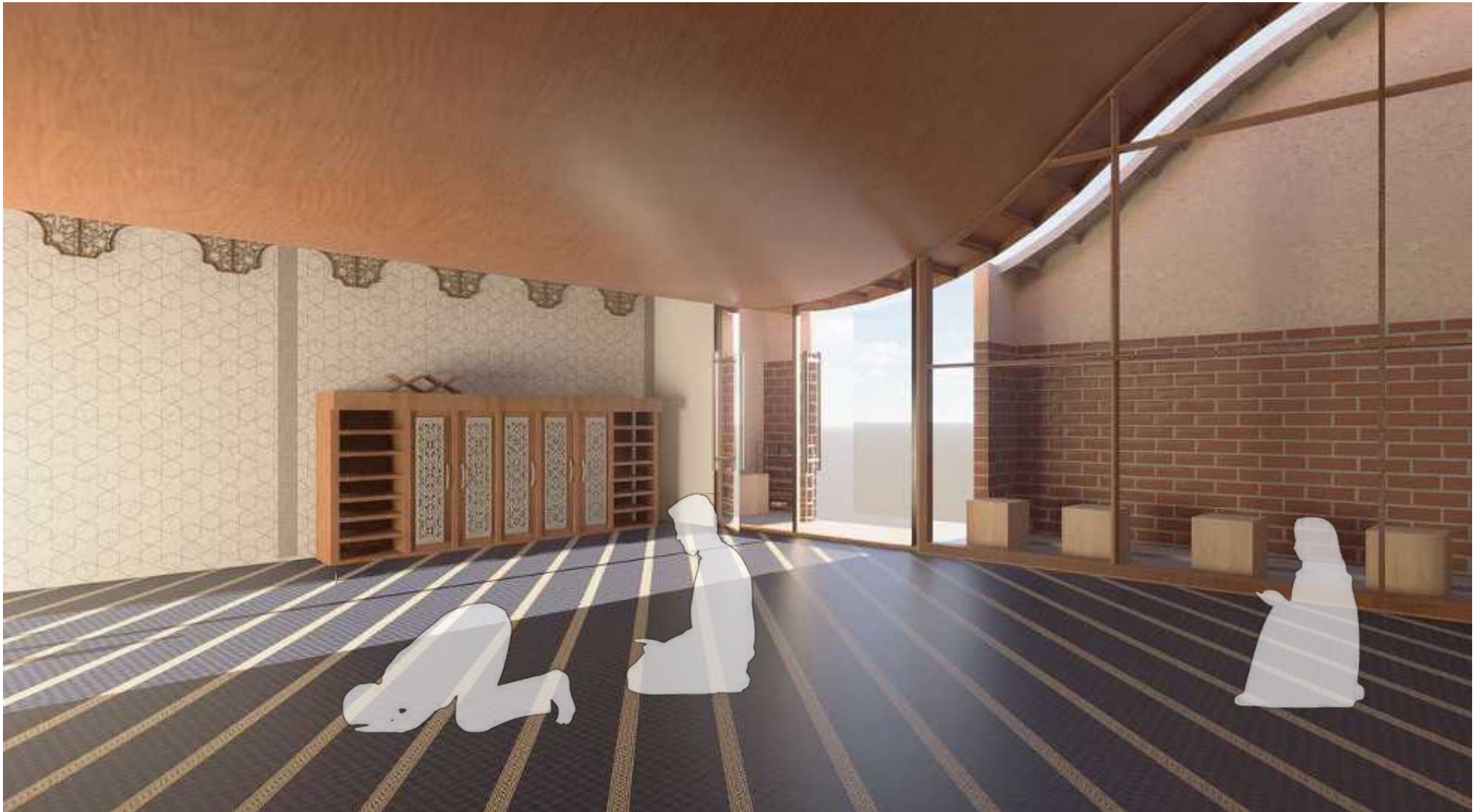
NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
 NIM: 220606110024
 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
 PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.


Nomor Lembar
46
68
 Jumlah Lembar




PERSPEKTIF INTERIOR CAFE
 SKALA - _____

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR CAFE SKALA -</p>	<p>NAMA MAHASISWA: NIM: ADITYA SYAHRUL REZA 220606110024</p> <p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>	<p>Nomor Lembar 47</p> <p>68 Jumlah Lembar</p>
--	--	---	---	---	--	--




INTERIOR MUSHOLLA
 SKALA - _____



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG




JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
 CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**INTERIOR
 MUSHOLLA**
 SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
 NIM: 220606110024
 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
 PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
48
68
 Jumlah Lembar




INTERIOR MUSHOLLA
 SKALA - _____



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG




JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
 CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**INTERIOR
 MUSHOLLA**
 SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
 NIM: 220606110024
 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
 PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.


Nomor Lembar
49
68
 Jumlah Lembar




EKSTERIOR BUILDING PRIMER
 SKALA - _____

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: EKSTERIOR BUILDING PRIMER SKALA -</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA NIM: 220606110024 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>	<p>Nomor Lembar 50 68 Jumlah Lembar</p>
--	--	---	---	---	---	--




EKSTERIOR BUILDING PRIMER
 SKALA - _____

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: EKSTERIOR BUILDING PRIMER	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 51 Jumlah Lembar 68
				SKALA - _____	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		




EKSTERIOR BUILDING SEKUNDER
 SKALA - _____


	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: EKSTERIOR BUILDING SEKUNDER	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 52
				SKALA - _____	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.	68 Jumlah Lembar	




EKSTERIOR BUILDING SEKUNDER
 SKALA - _____

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: EKSTERIOR BUILDING SEKUNDER	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 53 Jumlah Lembar 68
				SKALA - _____	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		




EKSTERIOR BUILDING PENUNJANG
 SKALA - _____

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: EKSTERIOR BUILDING PENUNJANG	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 54 Jumlah Lembar 68
				SKALA - _____	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		




EKSTERIOR BUILDING PENUNJANG
 SKALA - _____


 <p> PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG </p>	 <p> JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026 </p>	Gambar: EKSTERIOR BUILDING PENUNJANG	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 55 Jumlah Lembar 68
		SKALA - _____	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		

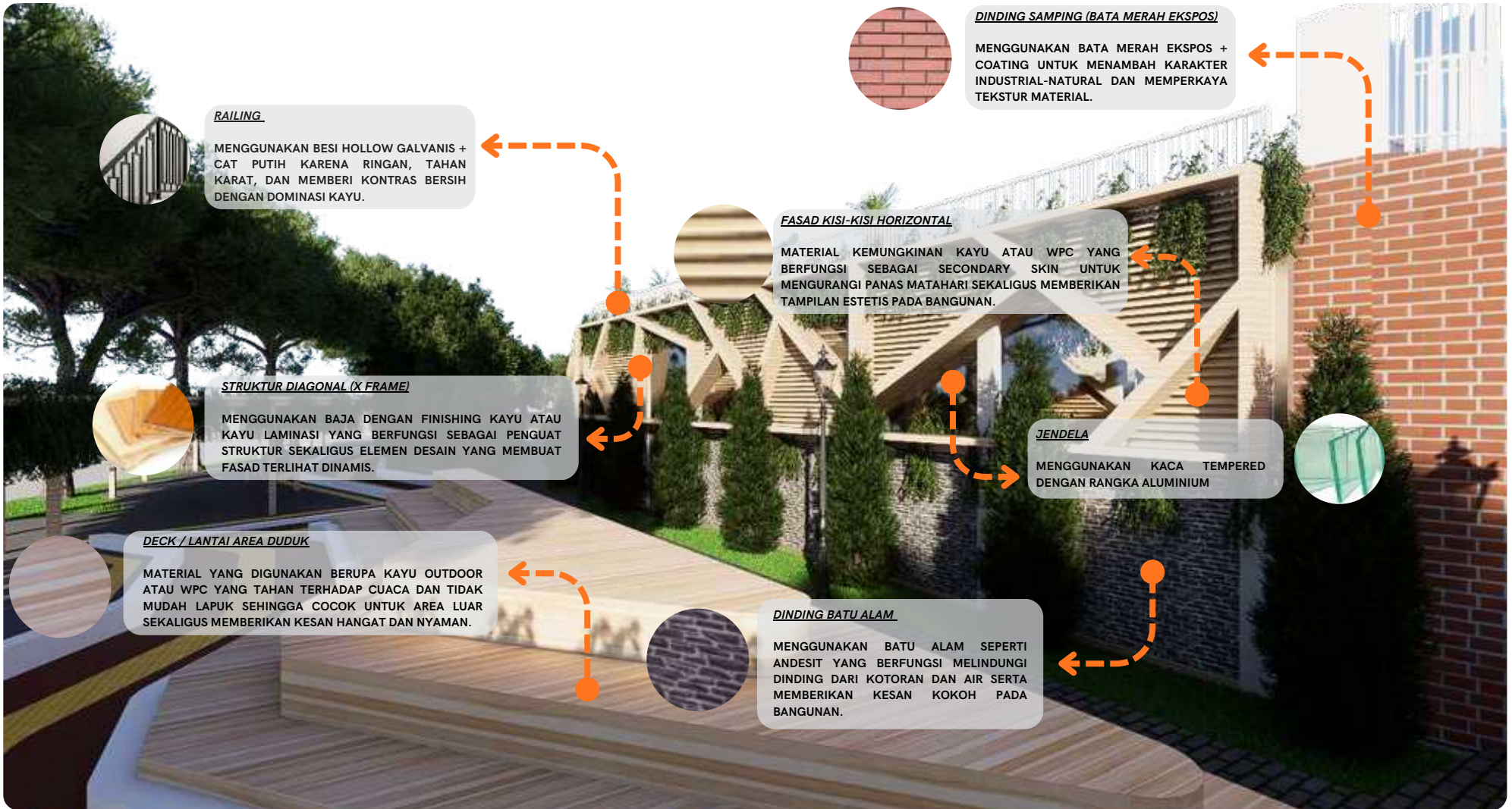



AMPHITEATER
 SKALA -

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: AMPHITEATER	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 56 Jumlah Lembar 68
				SKALA -	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		




MURAL OUTDOOR
 SKALA - _____



RAILING

MENGGUNAKAN BESI HOLLOW GALVANIS + CAT PUTIH KARENA RINGAN, TAHAN KARAT, DAN MEMBERI KONTRAS BERSIH DENGAN DOMINASI KAYU.

FASAD KISI-KISI HORIZONTAL

MATERIAL KEMUNGKINAN KAYU ATAU WPC YANG BERFUNGSI SEBAGAI SECONDARY SKIN UNTUK MENGURANGI PANAS MATAHARI SEKALIGUS MEMBERIKAN TAMPILAN ESTETIS PADA BANGUNAN.

STRUKTUR DIAGONAL (X FRAME)

MENGGUNAKAN BAJA DENGAN FINISHING KAYU ATAU KAYU LAMINASI YANG BERFUNGSI SEBAGAI PENGUAT STRUKTUR SEKALIGUS ELEMEN DESAIN YANG MEMBUAT FASAD TERLIHAT DINAMIS.

DECK / LANTAI AREA DUDUK

MATERIAL YANG DIGUNAKAN BERUPA KAYU OUTDOOR ATAU WPC YANG TAHAN TERHADAP CUACA DAN TIDAK MUDAH LAPUK SEHINGGA COCOK UNTUK AREA LUAR SEKALIGUS MEMBERIKAN KESAN HANGAT DAN NYAMAN.

DINDING SAMPIING (BATA MERAH EKSPOS)

MENGGUNAKAN BATA MERAH EKSPOS + COATING UNTUK MENAMBAH KARAKTER INDUSTRIAL-NATURAL DAN MEMPERKAYA TEKSTUR MATERIAL.

JENDELA

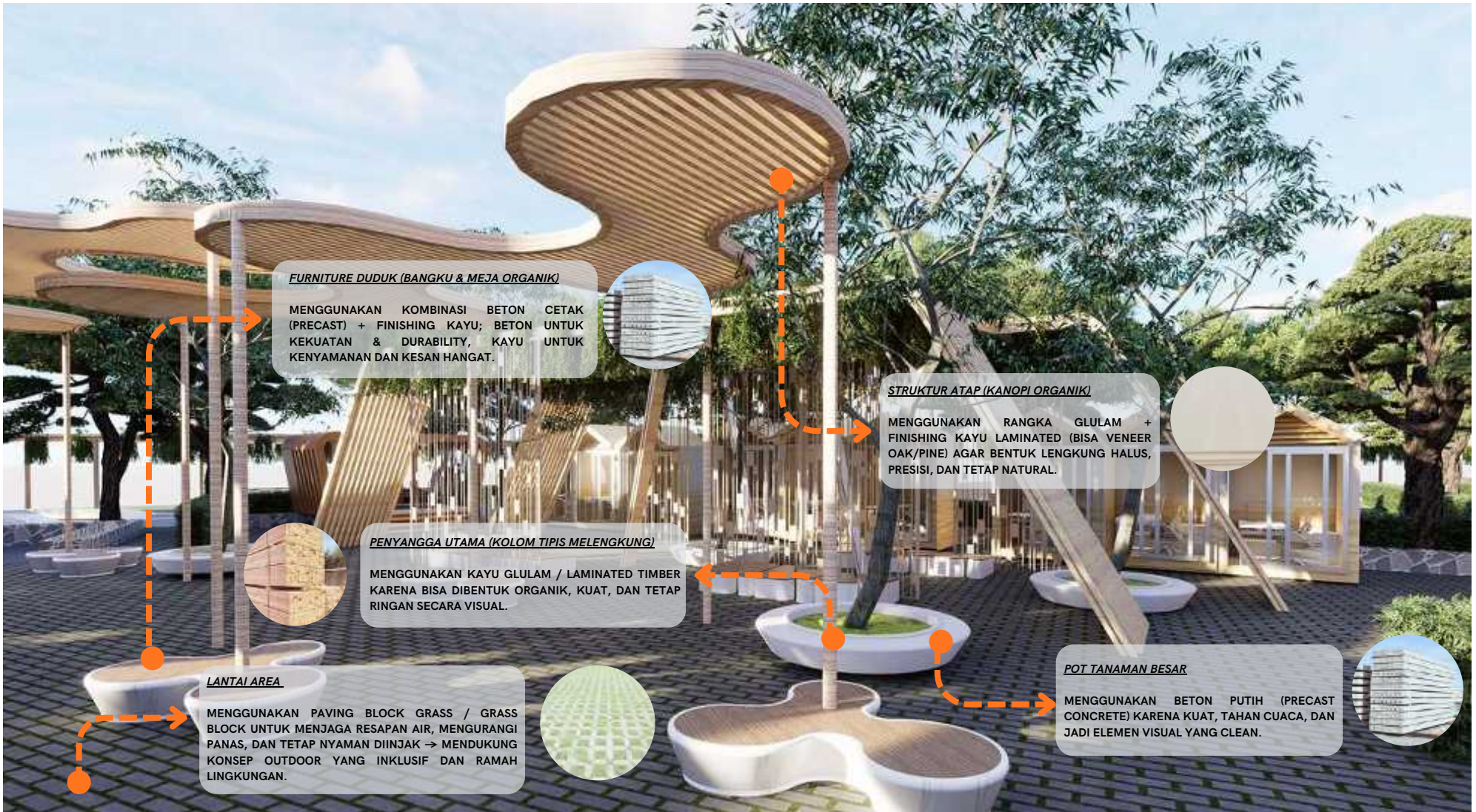
MENGGUNAKAN KACA TEMPERED DENGAN RANGKA ALUMINIUM

DINDING BATU ALAM

MENGGUNAKAN BATU ALAM SEPERTI ANDESIT YANG BERFUNGSI MELINDUNGI DINDING DARI KOTORAN DAN AIR SERTA MEMBERIKAN KESAN KOKOH PADA BANGUNAN.

DETAIL ARSITEKTUR
SKALA -

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: DETAIL ARSITEKTUR SKALA -</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 58 Jumlah Lembar 68</p>
					<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



FURNITURE DUDUK (BANGKU & MEJA ORGANIK)
 MENGGUNAKAN KOMBINASI BETON CETAK (PRECAST) + FINISHING KAYU; BETON UNTUK KEKUATAN & DURABILITY, KAYU UNTUK KENYAMANAN DAN KESAN HANGAT.

STRUKTUR ATAP (KANOPI ORGANIK)
 MENGGUNAKAN RANGKA GLULAM + FINISHING KAYU LAMINATED (BISA VENEER OAK/PINE) AGAR BENTUK LENGKUNG HALUS, PRESISI, DAN TETAP NATURAL.

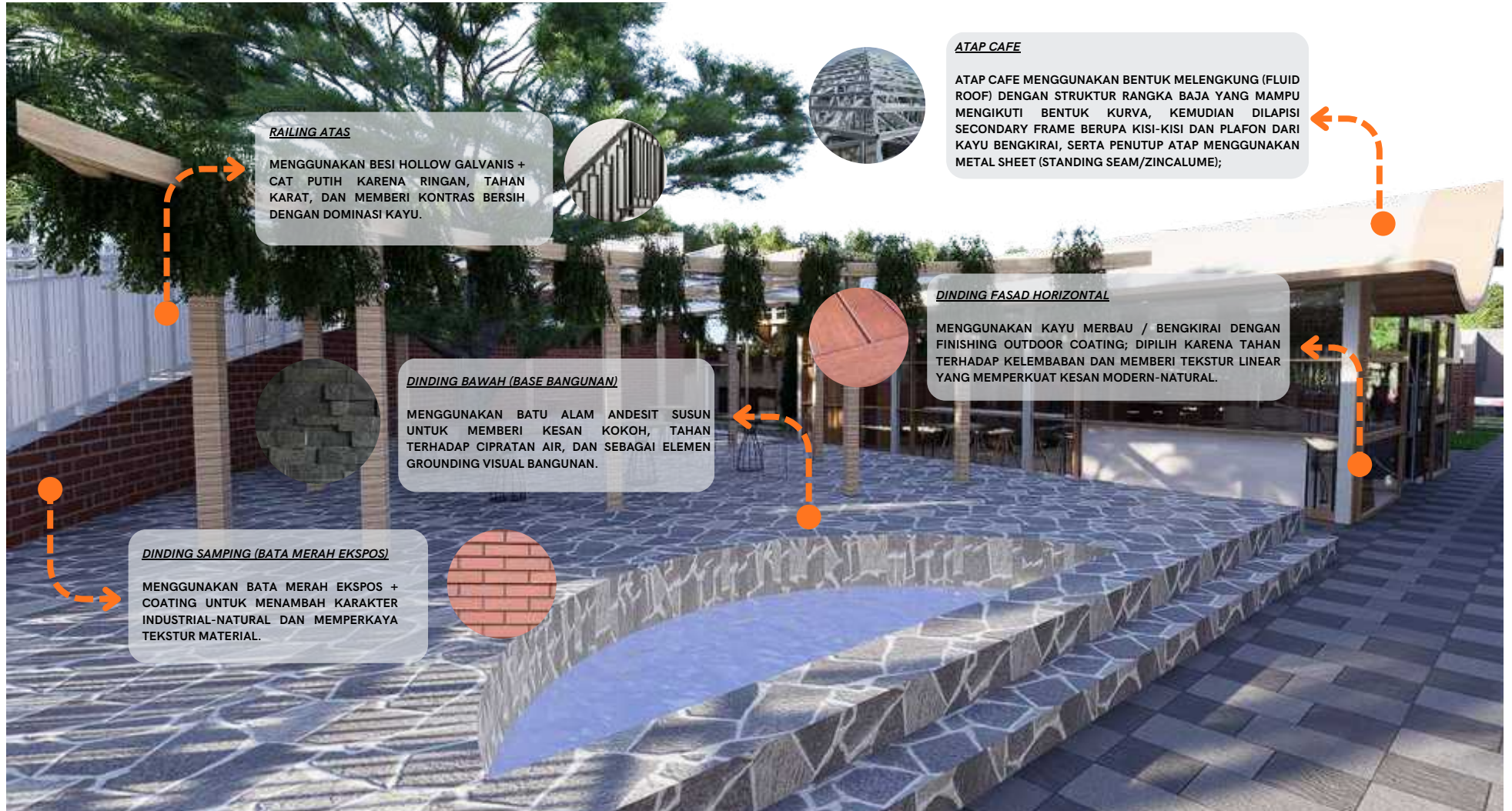
PENYANGGA UTAMA (KOLOM TIPIS MELENGKUNG)
 MENGGUNAKAN KAYU GLULAM / LAMINATED TIMBER KARENA BISA DIBENTUK ORGANIK, KUAT, DAN TETAP RINGAN SECARA VISUAL.

LANTAI AREA
 MENGGUNAKAN PAVING BLOCK GRASS / GRASS BLOCK UNTUK MENJAGA RESAPAN AIR, MENGURANGI PANAS, DAN TETAP NYAMAN DIINJAK → Mendukung konsep outdoor yang inklusif dan ramah lingkungan.

POT TANAMAN BESAR
 MENGGUNAKAN BETON PUTIH (PRECAST CONCRETE) KARENA KUAT, TAHAN CUACA, DAN JADI ELEMEN VISUAL YANG CLEAN.

DETAIL ARSITEKTUR
 SKALA -

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DETAIL ARSITEKTUR	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 59 Jumlah Lembar 68
				SKALA -	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		



RAILING ATAS
 MENGGUNAKAN BESI HOLLOW GALVANIS + CAT PUTIH KARENA RINGAN, TAHAN KARAT, DAN MEMBERI KONTRAS BERSIH DENGAN DOMINASI KAYU.

DINDING BAWAH (BASE BANGUNAN)
 MENGGUNAKAN BATU ALAM ANDESIT SUSUN UNTUK MEMBERI KESAN KOKOH, TAHAN TERHADAP CIPRATAN AIR, DAN SEBAGAI ELEMEN GROUNDING VISUAL BANGUNAN.

DINDING SAMPING (BATA MERAH EKSPOS)
 MENGGUNAKAN BATA MERAH EKSPOS + COATING UNTUK MENAMBAH KARAKTER INDUSTRIAL-NATURAL DAN MEMPERKAYA TEKSTUR MATERIAL.

ATAP CAFE
 ATAP CAFE MENGGUNAKAN BENTUK MELENGKUNG (FLUID ROOF) DENGAN STRUKTUR RANGKA BAJA YANG MAMPU MENGIKUTI BENTUK KURVA, KEMUDIAN DILAPISI SECONDARY FRAME BERUPA KISI-KISI DAN PLAFON DARI KAYU BENGKIRAI, SERTA PENUTUP ATAP MENGGUNAKAN METAL SHEET (STANDING SEAM/ZINCALUME);

DINDING FASAD HORIZONTAL
 MENGGUNAKAN KAYU MERBAU / BENGKIRAI DENGAN FINISHING OUTDOOR COATING; DIPILIH KARENA TAHAN TERHADAP KELEMBABAN DAN MEMBERI TEKSTUR LINEAR YANG MEMPERKUAT KESAN MODERN-NATURAL.

DETAIL ARSITEKTUR
 SKALA -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

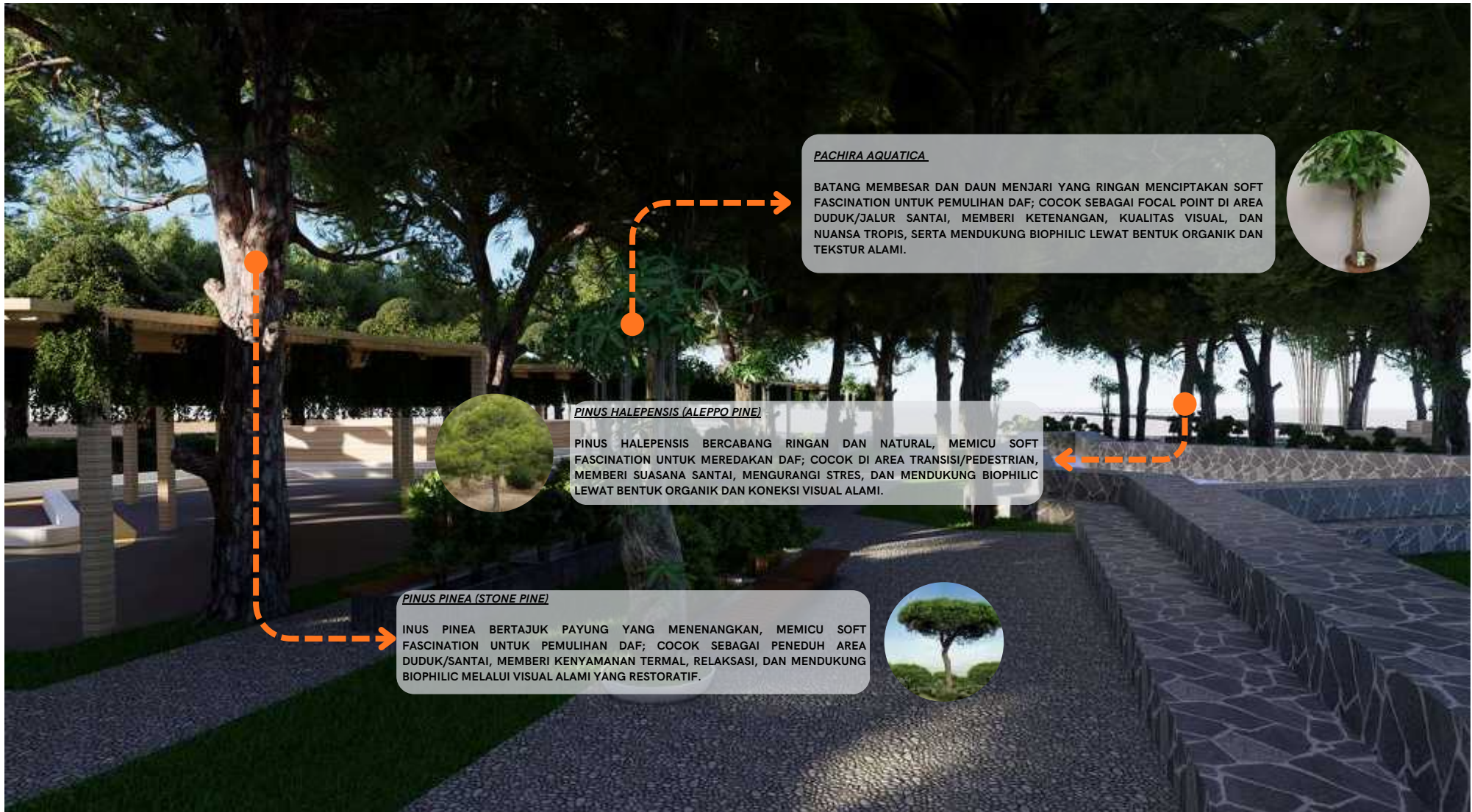


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
 CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
 ARSITEKTUR**
 SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
 NIM: 220606110024
 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
 PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
60
68
 Jumlah Lembar



PACHIRA AQUATICA
 BATANG MEMBESAR DAN DAUN MENJARI YANG RINGAN MENCIPTAKAN SOFT FASCINATION UNTUK PEMULIHAN DAF; COCOK SEBAGAI FOCAL POINT DI AREA DUDUK/JALUR SANTAI, MEMBERI KETENANGAN, KUALITAS VISUAL, DAN NUANSA TROPIS, SERTA MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT BENTUK ORGANIK DAN TEKSTUR ALAMI.



PINUS HALEPENSIS (ALEPPO PINE)
 PINUS HALEPENSIS BERCABANG RINGAN DAN NATURAL, MEMICU SOFT FASCINATION UNTUK MEREDAKAN DAF; COCOK DI AREA TRANSISI/PEDESTRIAN, MEMBERI SUASANA SANTAI, MENGURANGI STRES, DAN MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT BENTUK ORGANIK DAN KONEKSI VISUAL ALAMI.

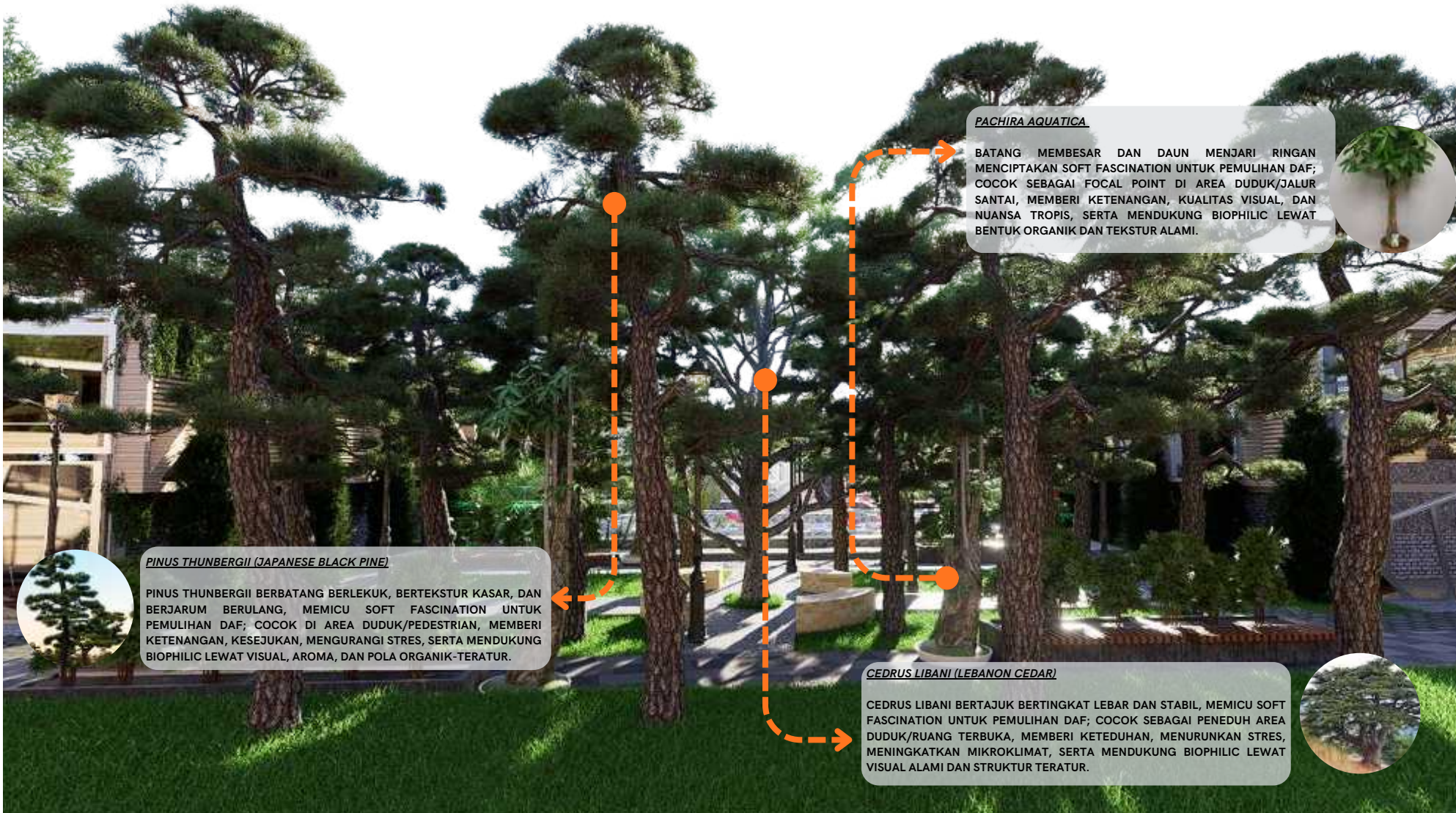


PINUS PINEA (STONE PINE)
 INUS PINEA BERTAJUK PAYUNG YANG MENENANGKAN, MEMICU SOFT FASCINATION UNTUK PEMULIHAN DAF; COCOK SEBAGAI PENEDUH AREA DUDUK/SANTAI, MEMBERI KENYAMANAN TERMAL, RELAKSASI, DAN MENDUKUNG BIOPHILIC MELALUI VISUAL ALAMI YANG RESTORATIF.



DETAIL LANDSCAPE
 SKALA -

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DETAIL LANDSCAPE	NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA	NIM: 220606110024	Nomor Lembar 61 Jumlah Lembar 68
				SKALA -	PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.		



PINUS THUNBERGII (JAPANESE BLACK PINE)

PINUS THUNBERGII BERBATANG BERLEKUK, BERTEKSTUR KASAR, DAN BERJARUM BERULANG, MEMICU SOFT FASCINATION UNTUK PEMULIHAN DAF; COCOK DI AREA DUDUK/PEDESTRIAN, MEMBERI KETENANGAN, KESEJUKAN, MENGURANGI STRES, SERTA MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT VISUAL, AROMA, DAN POLA ORGANIK-TERATUR.

PACHIRA AQUATICA

BATANG MEMBESAR DAN DAUN MENJARI RINGAN MENCIPTAKAN SOFT FASCINATION UNTUK PEMULIHAN DAF; COCOK SEBAGAI FOCAL POINT DI AREA DUDUK/JALUR SANTAI, MEMBERI KETENANGAN, KUALITAS VISUAL, DAN NUANSA TROPIS, SERTA MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT BENTUK ORGANIK DAN TEKSTUR ALAMI.

CEDRUS LIBANI (LEBANON CEDAR)

CEDRUS LIBANI BERTAJUK BERTINGKAT LEBAR DAN STABIL, MEMICU SOFT FASCINATION UNTUK PEMULIHAN DAF; COCOK SEBAGAI PENEDUH AREA DUDUK/RUANG TERBUKA, MEMBERI KETEDUHAN, MENURUNKAN STRES, MENINGKATKAN MIKROKLIMAT, SERTA MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT VISUAL ALAMI DAN STRUKTUR TERATUR.

DETAIL LANDSCAPE
SKALA -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

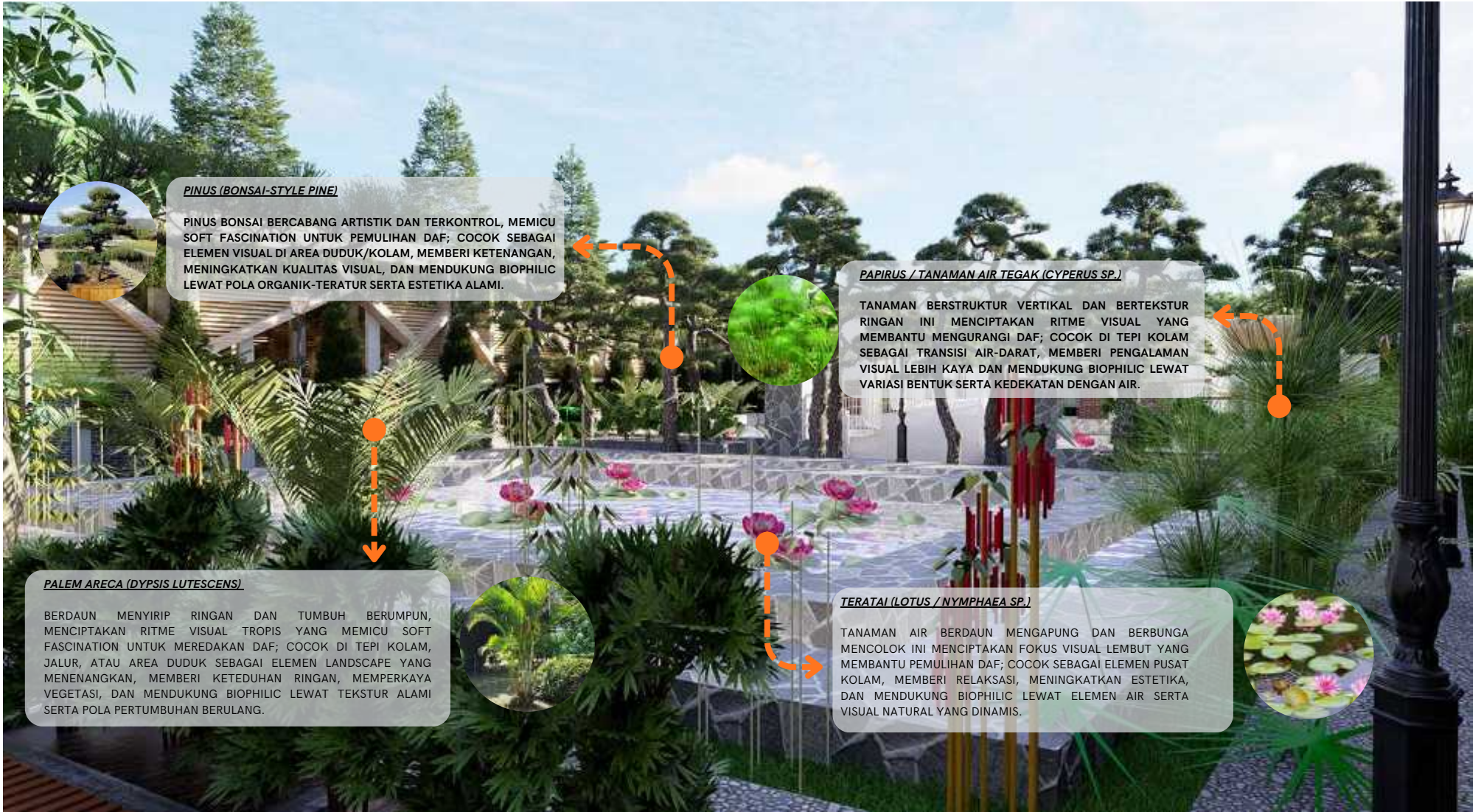


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DETAIL
LANDSCAPE**
SKALA 1:200

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
62
68
Jumlah Lembar



PINUS (BONSAI-STYLE PINE)

PINUS BONSAI BER CABANG ARTISTIK DAN TERKONTROL, MEMICU SOFT FASCINATION UNTUK PEMULIHAN DAF; COCOK SEBAGAI ELEMEN VISUAL DI AREA DUDUK/KOLAM, MEMBERI KETENANGAN, MENINGKATKAN KUALITAS VISUAL, DAN MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT POLA ORGANIK-TERATUR SERTA ESTETIKA ALAMI.

PAPIRUS / TANAMAN AIR TEGAK (CYPERUS SP.)

TANAMAN BERSTRUKTUR VERTIKAL DAN BERTEKSTUR RINGAN INI MENCIPTAKAN RITME VISUAL YANG MEMBANTU MENGURANGI DAF; COCOK DI TEPI KOLAM SEBAGAI TRANSISI AIR-DARAT, MEMBERI PENGALAMAN VISUAL LEBIH KAYA DAN MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT VARIASI BENTUK SERTA KEDEKATAN DENGAN AIR.

PALEM ARECA (DYPsis LUTESCENS)

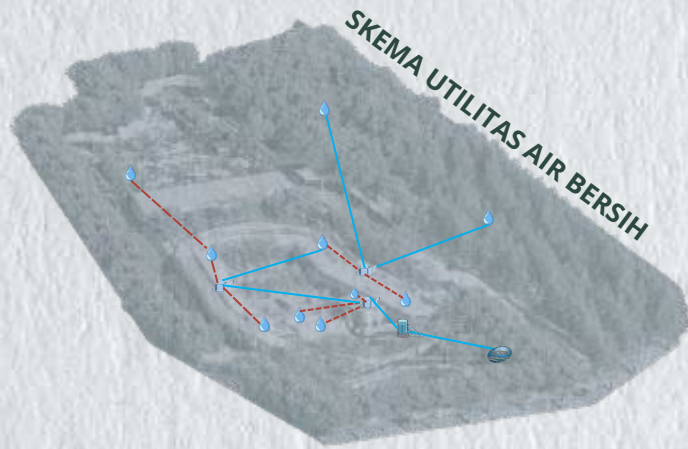
BERDAUN MENYIRIP RINGAN DAN TUMBUH BERUMPUN, MENCIPTAKAN RITME VISUAL TROPIS YANG MEMICU SOFT FASCINATION UNTUK MEREDAKAN DAF; COCOK DI TEPI KOLAM, JALUR, ATAU AREA DUDUK SEBAGAI ELEMEN LANDSCAPE YANG MENENANGKAN, MEMBERI KETEDUHAN RINGAN, MEMPERKAYA VEGETASI, DAN MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT TEKSTUR ALAMI SERTA POLA PERTUMBUHAN BERULANG.

TERATAI (LOTUS / NYMPHAEA SP.)

TANAMAN AIR BERDAUN MENGAPUNG DAN BERBUNGA MENCOLOK INI MENCIPTAKAN FOKUS VISUAL LEMBUT YANG MEMBANTU PEMULIHAN DAF; COCOK SEBAGAI ELEMEN PUSAT KOLAM, MEMBERI RELAKSASI, MENINGKATKAN ESTETIKA, DAN MENDUKUNG BIOPHILIC LEWAT ELEMEN AIR SERTA VISUAL NATURAL YANG DINAMIS.

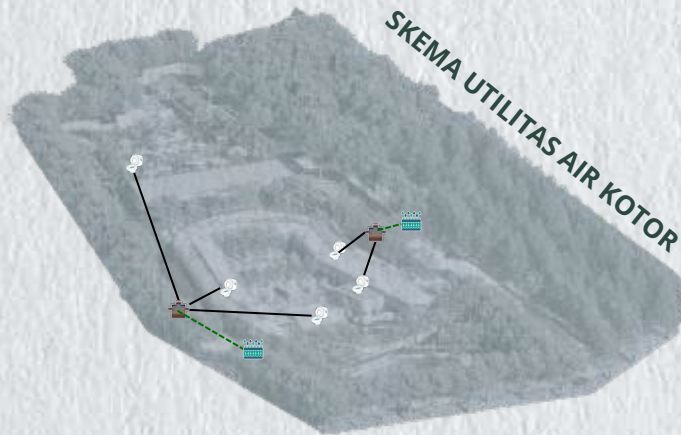
DETAIL LANDSCAPE
SKALA -

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: DETAIL LANDSCAPE</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA</p>	<p>NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar 63 Jumlah Lembar 68</p>
				<p>SKALA -</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>		



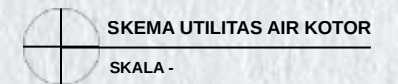
PIPA DISTRIBUSI SUMBER

PIPA DISTRIBUSI KEBANGUNAN



PIPA PEMBUANGAN AIR KOTOR BANGUNAN

PIPA PEMBUANGAN AIR KOTOR KAWASAN



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

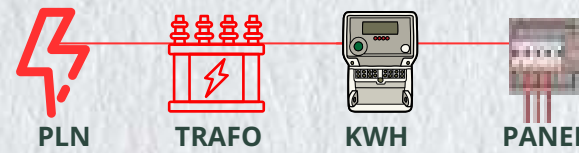
Gambar:
SKEMA INSTALASI

SKALA -

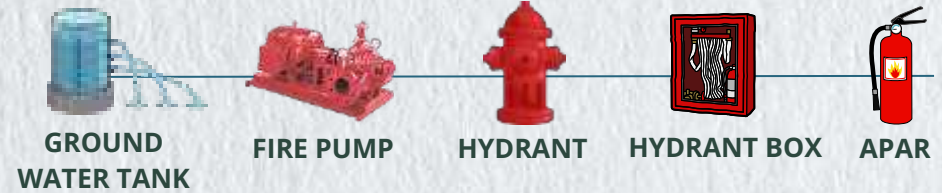
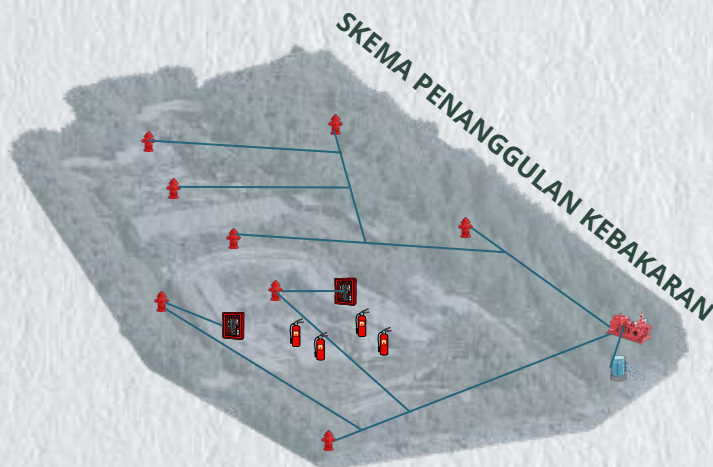
NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024

PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
64
68
Jumlah Lembar



SKEMA ELEKTRIKAL
SKALA -



SKEMA PENANGGULAN KEBAKARAN
SKALA -



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



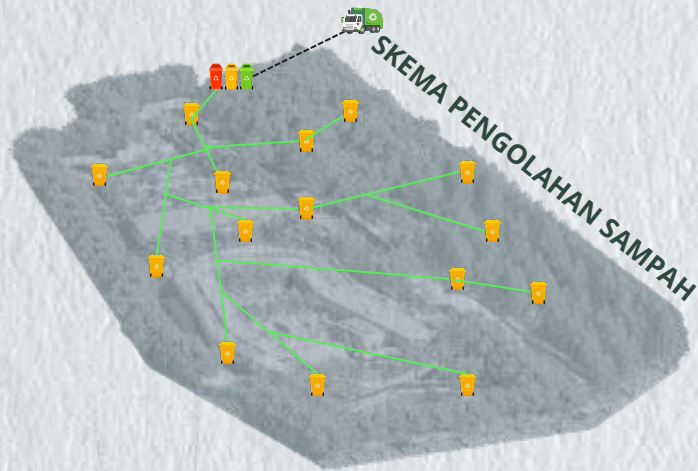
JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SKEMA INSTALASI

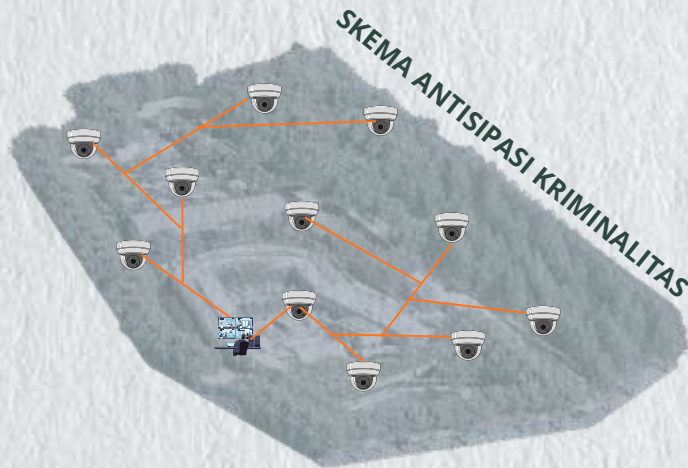
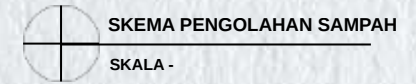
SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
NIM: 220606110024
PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
65
68
Jumlah Lembar



AKSES TRUK SAMPAH



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

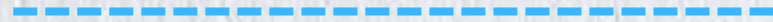
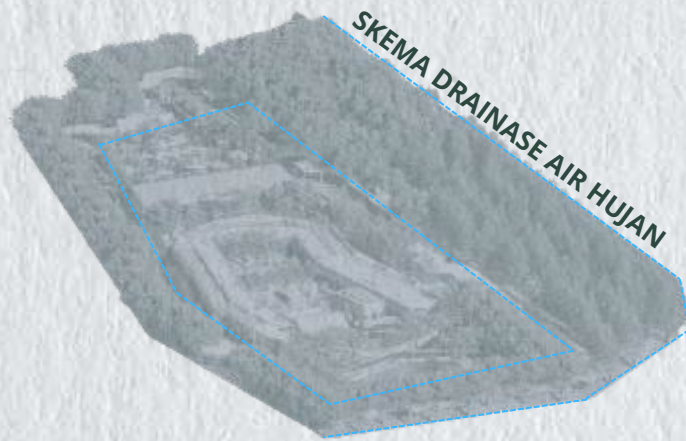


JUDUL RANCANGAN
**PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY
 CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
 SKEMA INSTALASI
 SKALA -

NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA
 NIM: 220606110024
 PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.
 PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.

Nomor Lembar
 -
 Jumlah Lembar
 -



SELOKAN DRAINASE AIR HUJAN



SKEMA DRAINASE AIR HUJAN

SKALA -

	<p>PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		<p>JUDUL RANCANGAN PERANCANGAN RUANG PUBLIK COMMUNITY CREATIVE HUB DI KAWASAN URBAN PADAT BSD Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026</p>	<p>Gambar: LAYOUT PLAN</p>	<p>NAMA MAHASISWA: ADITYA SYAHRUL REZA NIM: 220606110024</p>	<p>Nomor Lembar - - Jumlah Lembar</p>
				<p>SKALA 1:200</p>	<p>PEMBIMBING 1: Ar. MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc. PEMBIMBING 2: AISYAH, M.Ars.</p>	