



DEFINISI KONSEP KREATIF DALAM PERANCANGAN *DIGITAL CREATIVE CENTER*

Cici Nabila Fitri^{1*}, Dhini Dewiyanti², Firman Irmansyah³

¹ Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia

^{2,3} Dosen Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia

Abstrak

Creative center merupakan sarana untuk menyalurkan dan meningkatkan kreativitas masyarakat. Pada era digitalisasi saat ini, industri kreatif mulai bergeser ke arah digital, terlihat semakin banyak pelaku industri kreatif dalam bidang digital. Namun karena industri ini terbilang baru di Indonesia, sehingga beberapa fasilitas yang tersedia belum sesuai. Dibutuhkan ruang publik yang dapat dijadikan sebagai tempat pelatihan dan pengembangan industri digital kreatif salah satu solusinya yaitu dengan menyediakan *digital creative center*. Penelitian bertujuan untuk memahami konsep ruang yang sesuai dengan kebutuhan pelaku kreatif digital. Metode dilakukan melalui kajian pustaka dan wawancara terhadap komunitas digital kreatif. Hasil analisis mengungkapkan kesimpulan mengenai: 1) Fasilitas yang sesuai bagi pelaku *digital creative*; 2) kriteria ruangan yang memenuhi kebutuhan pelaku *digital creative*; 3) Desain bangunan yang dapat meningkatkan kreativitas.

ARTICLE INFO

Received 11 /01/2022

Accepted 15/03/2022

Available online 28/03/2022

*Corresponding Author

Cici Nabila Fitri
 Universitas Komputer Indonesia
 Email: cicinabilla16@gmail.com



Copyright ©2022. Cici Nabila Fitri

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kata Kunci:

creative center, industri kreatif, kriteria ruang, *digital creative*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap berbagai macam lini kehidupan, salah satunya pada bidang kreatif, hal tersebut berdampak baik karena membuka peluang usaha baru yaitu sektor industri kreatif digital, hal ini didorong oleh semakin meluasnya pengguna media social, dan semakin banyak hiburan berbasis digital. Rofaida dkk mengungkapkan saat ini industri kreatif di Indonesia focus terhadap mengembangkan dan meningkatkan industri kreatif digital karena mampu meningkatkan nilai yang lebih tinggi (cetak biru industri kreatif 2015-2025). Dalam era revolusi industri 4.0 infrastruktur teknologi menjadi kebutuhan utama perusahaan agar dapat tetap bersaing, maka dari itu industri kreatif digital memiliki peluang yang besar [1]. SDM yang belum memadai masih menjadi tantangan dalam perkembangan industri kreatif digital di Indonesia sehingga dibutuhkan ruang yang dapat memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan dari segi teknis dan juga mampu mengembangkan kreativitas.

Dalam pengembangan kreativitas dan inovasi masyarakat kota dibutuhkan ruang publik yang dapat menjadi wadah berbagai macam aktifitas perkotaan seperti kegiatan ekonomi, sosial maupun lingkungan alam agar menghasilkan perubahan kota yang lebih maju [2]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Natali generasi Z atau generasi yang lahir di era perkembangan teknologi, menyukai ruang publik yang memiliki karakter: *flexible* dimana aktivitas dapat dilakukan di satu tempat yang sama; unik sebuah ruang yang memiliki citra yang berbeda; memiliki privasi; kontemplasi sebuah ruang yang damai dapat menghadirkan inspirasi untuk mengembangkan kreativitas [3]. Pada penelitian lain mengungkapkan bahwa kota memiliki peranan untuk membuat lingkungannya dapat mendukung perkembangan kreativitas baik dengan membuat kelas kreatif atau menyediakan lapangan kerja [4]. Soeriaatmadja mengungkapkan terdapat sebuah gagasan tempat terpusat yang digunakan untuk aktivitas pengembangan potensi kreatif salah satu yang populer yaitu membuat pusat kreatif dengan tujuan utama untuk inovasi, kolaborasi dan bisnis

[5]. Ruang kreatif merupakan perantara fasilitas yang didalamnya dapat mendukung perkembangan suatu ekosistem untuk melakukan inovasi dalam bidang tertentu [6].

Vania mengungkapkan untuk mengembangkan industri kreatif yang ada di Indonesia dibutuhkan *creative center* dengan desain bangunan yang baik agar masyarakat merasa lebih nyaman, aman, dan produktif, sehingga dapat menjadi wadah bagi komunitas kreatif untuk melakukan aktivitas pengembangan industri kreatif seperti bekerja, belajar, mencari pengetahuan, berkarya juga berkolaborasi [7]. Dalam penelitian Soeriaatmadja mengungkapkan sebuah *creative center* dapat dikatakan berhasil jika dapat memenuhi kebutuhan aktivitas pengembangan kreatif dari para pelakunya terutama komunitas kreatif sebagai pelaku utama, pencapaian *creative center* didasarkan pada bagaimana masyarakat didalamnya dapat berkolaborasi satu sama lain untuk menciptakan inovasi dan kreativitas baru sesuai dengan keahlian sehingga di dalamnya terjadi transaksi positif yang menguntungkan satu sama lain [5]. Dovey dkk pada tahun 2016 bahkan menyatakan bahwa dalam *creative center/hub* memiliki peran sebagai wadah tempat berkumpul UMKM untuk meningkatkan peluang bisnisnya, yang dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas dan alat yang dapat menunjang kreatifitas, sehingga perlu adanya pemahaman mengenai komunitas kreatif lokal [8].

Masih kurangnya fasilitas *creative center* di Indonesia terutama yang berfokus pada pengembangan *digital creative*, menjadi landasan dilakukan kajian studi dengan metode kajian pustaka dan wawancara. Hasil penelitian berupa fasilitas *creative center* yang sesuai untuk pengembangan industri *digital creative*, serta bagaimana tampilan kriteria ruang yang dapat menstimulasi kreativitas. Sehingga nantinya dapat menjadi pilihan dalam mendesain *digital creative center*.

2. Metode

Metode Kajian visual dilakukan dalam melakukan pengumpulan data, dimana analisis data dilakukan melalui Gambar digital *creative center* yang berada dalam media internet. Melalui analisis visual yang cermat kita akan mendapatkan berbagai macam informasi yang ingin kita ketahui [9]. Melalui gambar dilakukan kajian visual terhadap: 1) fasilitas 2) karakteristik ruang interior 3) Pengelompokan ruang pada digital *creative center* 4) bentuk bangunan dan fasad digital *creative center*. Gambar *digital creative center* yang berada di berbagai wilayah dikaji, yang termasuk dalam kajian visual ini adalah: 1) *Santander Digital Generation* Yang Berada Di Brazil; 2) *DIG 421 Digital Innovation Gate For Xxi Century*; 3) *Spielfeld Digital Hub*; 4) *The Santa Monica College Center For Media And Design*; 5) *Tumo Center For Creative Technologies*; 6) *Zalando Headquarters*.

Santander Digital Generation didesain oleh ENTRE Arquitetos (Gambar 1) bangunan ini sengaja dirancang sebagai tempat pengembangan inovasi kreativitas dan teknologi, desain pintu masuk utama dibuat struktur yang memberikan kesan melayang dengan menggunakan aksesoris warna merah terang sehingga mampu mengarahkan pengunjung, selain itu juga menghadirkan ruang pertemuan yang informal. Penataan ruang pada bangunan utama dengan konsep *open plan* sehingga memunculkan ruang terbuka dengan sekat warna warni. Jenis dan tata letak furnitur didesain dengan tidak biasa dan dinamis sehingga dapat memunculkan interaksi yang kuat antar pengguna, memberikan suasana kerja yang baru dan penggunaan yang tidak membosankan.



Gambar 1. Santander Digital Generation [10]

DIG 421 Digital Innovation Gate for XXI Century karya arsitek Nemesi (Gambar 2) merupakan sebuah hub kolaboratif untuk perusahaan IT yang memiliki kaitan erat dengan landscape, wilayah dan komunitas. Tujuan dari bangunan ini yaitu menyatukan berbagai keahlian inovatif dari tingkat lokal dan internasional dan menciptakan komunitas dan ekosistem kolaboratif di mana dimungkinkan untuk berbagi pengetahuan, proyek, mengembangkan model bisnis baru untuk diusulkan di tingkat internasional. Fasad bangunan didesain berkelanjutan dengan memadukan beton, baja kaca dengan ornament vegetasi. Menjadikan aspek alam dan lanskap sebagai bagian penting dalam desain yaitu dengan cara membuat area hijau yang terkoneksi pada fasilitas umum seperti pedestrian, café, area kesehatantaman dll sehingga membentuk gagasan koneksi berkelanjutan antara area perkotaan dan alam, juga antara aktivitas kerja dan area kesehatan. Penataan furniture dibuat lebih formal.



Gambar 2. DIG 421 Digital Innovation Gate for XXI Century [11]

SPIELFELD Digital Hub karya LXS Architecture (Gambar 3) merupakan sebuah bangunan bersejarah bekas kantor pos yang dialih fungsikan sebagai Gedung pengembangan digital creative, menjadikan auditorium sebagai ruang yang tetap dan area sekitarnya dijadikan sebagai ruang workshop yang didesain fleksibel, dimana tirai digunakan sebagai pemisah visual, dengan begitu tercipta ruangan yang dapat digabung dan dipisah sesuai dengan kebutuhan. Koridor sebagai ruang tambahan yang dapat dibuka dan ditutup mendorong komunikasi dan konsentrasi pada pengguna. Desain ruang yang terbuka meningkatkan terjadinya interaksi antar pengguna, memicu kreatifitas dan membuka peluang untuk pertukaran pengetahuan atau informasi antar komunitas.



Gambar 3. DIG 421 Digital Innovation Gate for XXI Century [12]

The Santa Monica College Center for Media and Design merupakan karya dari Clive Wilkinson Architects (Gambar 4) bangunan ini merupakan sebuah pusat media dan desain yang berada di kawasan kampus Santa Monica, 3 gedung yang berada di kawasan kampus didesain dengan menampilkan pengalaman rangkaian perkembangan siklus pendidikan. ruangan dirancang menggunakan pembatas dinding yang transparan sehingga dapat memamerkan karya dari mahasiswa, membuat fasilitas dengan teknologi baru seperti ruang pengeditan, auditorium, ruang produksi, ruang penyiaran radio dll. Desain ruang kerja yang terbuka untuk terciptanya kolaborasi kreatif dan hubungan timbal balik pada pengguna. Untuk menciptakan ruang berkumpul untuk komunitas kreatif maka lanskap ditata dengan dilengkapi café, dan area untuk penyelenggaraan acara.



Gambar 4. DIG 421 Digital Innovation Gate for XXI Century [13]

Tumo Center For Creative Technologies merupakan karya arsitek Bernard Khoury (Gambar 5). Bangunan tersebut merupakan hasil revitalisasi bangunan bersejarah yang ada di kota Gyumri, Armenia. Didesain dengan mempertahankan struktur bangunan asli, sehingga ruang-ruang di dalamnya dirancang lebih fleksibel, dan bisa menampung lebih dari satu aktivitas, contohnya pada area bekas opera saat ini yang difungsikan sebagai ruang pertunjukan, juga sebagai ruang kerja bersama. Setiap ruang kerja difasilitasi dengan komputer yang dapat digunakan dalam proses pengerjaan *digital creative*. bangunan dirancang sebagai ruang publik yang interaktif dengan menyediakan fasilitas bar, pertemuan umum di atap yang digunakan sebagai ruang komunal dan amphiteater terbuka. Fasad bangunan masih mempertahankan bentuk bangunan asli namun ditambahkan sebuah aksesoris warna cerah dengan palet monokromatik.



Gambar 5. *Tumo Center For Creative Technologies* [14]

Ruang ruang bekerja pada *creative center* tidak didesain dengan formal, melainkan dibuat dengan penataan yang lebih atraktif dan tidak monoton. Ruang kerja tidak hanya berupa meja kerja yang berderet tetapi didesain lebih santai. Gambar 6 menunjukkan area kerja yang tidak kaku, terlihat sejumlah orang tengah bekerja dengan posisi yang santai dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih mudah. Gambar 7 memperlihatkan pemanfaatan tangga sebagai ruang untuk bekerja atau berdiskusi, dimana anak tangga dimanfaatkan sebagai tempat untuk duduk. Gambar 8 menunjukkan penataan furnitur yang dinamis sehingga menghadirkan ruang multifungsi yang terlihat pada area yang sama. Ruang dapat digunakan untuk aktifitas bekerja dan diskusi.



Gambar 6. Area ruang kerja informal [15]



Gambar 7. Pemanfaatan tangga sebagai area kerja [15]

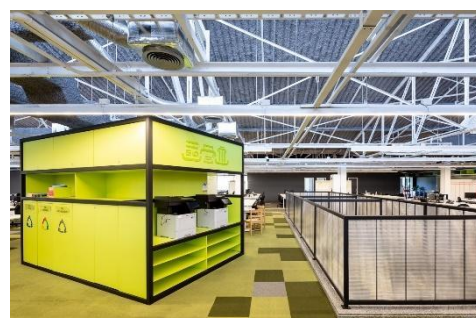


Gambar 8. Desain furniture multifungsi [15]

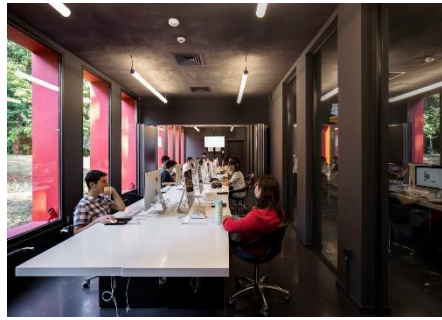
Fasilitas ruang bermain dibutuhkan sebagai tempat melepas stres pada saat bekerja dapat terlihat pada Gambar 9. Gambar 10 dan Gambar 11 menunjukkan fasilitas penunjang yaitu alat dengan teknologi maju yang dapat menunjang proses berkreasi seperti *print 3d*, *computer* dll.



Gambar 9. Area ruang bermain [15]



Gambar 10. Fasilitas prin [10]



Gambar 11. Fasilitas lab komputer [14]

Untuk mendukung data dari hasil kajian visual dilakukan wawancara terhadap terhadap Co-Founder perusahaan NusAedu sekaligus ketua komunitas Cimahi Creative Association (CCA) yang bergerak pada bidang digital kreatif. Pertanyaan yang diberikan kepada narasumber meliputi: 1) fasilitas seperti apa yang dibutuhkan untuk menunjang pengembangan kreatif; 2) ruangan yang sesuai dengan karakteristik creator yang membantu dalam meningkatkan kreatifitas; 3) karakteristik bangunan seperti apa yang disukai oleh pelaku kreatif; 4) fasilitas pendukung seperti apa yang dapat memberi kenyamanan bagi pelaku digital kreatif; 5) kegiatan seperti apa yang dilaksanakan oleh komunitas, hal ini ditanyakan karena sebuah aktivitas dapat berpengaruh terhadap kebutuhan ruang.

3. Pembahasan dan Hasil

Terdapat beberapa hal penting yang ditemukan dari hasil kajian visual dan wawancara, hal hal tersebut yaitu:

3.1 Fleksibilitas dalam Ruang untuk Mempermudah Interaksi

Creative center mewadahi kegiatan yang bersifat kolaboratif, sehingga diperlukan ruang ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pengguna. Dalam sebuah penelitian mengungkapkan pentingnya ruang kerja yang fleksibel dapat memicu konektifitas setiap harinya dan infrastruktur yang lebih fleksibel dinilai lebih banyak disukai karena dapat memungkinkan terjadinya kolaborasi dan pekerjaan individu didalam waktu yang sama [16]. Aditya dkk mengungkapkan bahwa ruang publik yang fleksibel lebih disukai oleh komunitas, dimana ruang tersebut memiliki karakter yang memungkinkan terjadi beberapa aktivitas didalam ruangan yang sama [17]. Salah satunya berdasarkan pada pengamatan pada Zalando Headquarters dengan penggunaan furniture fleksibel yang memungkinkan terjadinya perubahan aktifitas yang berbeda didalam satu ruang (Gambar 12). Fleksibilitas juga dapat diterjemahkan terhadap konsep *open plan* seperti pengamatan yang dilakukan pada Santander Digital Generation satu ruangan besar dibuat tanpa sekat dinding permanen, dimana seluruh aktivitas dilakukan didalam satu ruangan yang sama dan hanya dipisahkan oleh dinding partisi yang dapat di kemudian hari dapat diubah (Gambar 13). Penerapan fleksibilitas dalam ruang selain untuk mempermudah terjadinya interaksi juga dapat menjadi alternatif untuk menciptakan ruang kerja yang tidak monoton karena ruangan yang dapat diubah menyesuaikan terhadap aktifitas yang sedang dilakukan.



Gambar 12. Suasana ilustrasi [15]



Gambar 13. Suasana Ilustrasi [10]

3.2 Ruang Atraktif untuk Meningkatkan Kreatifitas

Meningkatkan kreativitas dapat dilakukan dengan membuat ruangan yang nyaman dan menyenangkan. Adanya interaksi antara ruang dan manusia menyebabkan suatu ruangan memiliki pengaruh terhadap kondisi psikologis penggunanya [18] sehingga penataan ruang interior harus sesuai dengan fungsi aktivitas di dalamnya yaitu

sebagai ruang kreatif. Untuk membentuk ruang yang dapat meningkatkan kreatifitas maka harus memperhatikan aspek keamanan, keterbukaan dan daya tarik. Ruang atraktif dan inspiratif dapat menstimulasi kreatifitas sehingga terwujud lingkungan yang kreatif [19]. Ruang kerja, khususnya untuk pelaku kreatif tidak lagi didesain dengan bentuk yang kaku dan formal, hal tersebut dilakukan untuk menciptakan ruang yang tidak monoton sehingga suasana kerja bisa lebih menyenangkan dan memberikan rasa betah bagi pengguna. Diharapkan, tingkat kreatifitas akan meningkat. Mewujudkan ruang atraktif dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti pada bangunan *Zalando Headquarters* ruang interior dibuat dengan unik, furniture ditata secara tidak teratur sehingga menghasilkan ruangan yang terbuka, ruang yang berbeda, yang terkoneksi satu sama lain sehingga menghasilkan suasana yang dinamis terlihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Suasana ilustrasi [15]

3.3 Warna cerah sebagai elemen desain

Warna memiliki peranan penting dalam mempengaruhi perubahan emosi manusia. Hal tersebut karena terdapat beberapa warna yang memiliki simbol sifat tertentu [20]. Stimulasi kreatifitas dapat dipicu oleh penggunaan interior berwarna-warni. Aspek yang kondusif untuk mempengaruhi kreatifitas salah satunya adalah dengan penggunaan elemen warna cerah [16]. Warna cerah pada interior memberikan kesan ceria dan menyenangkan. Pengaplikasian warna cerah dapat diterapkan pada furnitur (kursi, meja, ornamen) seperti pada Gambar 15. Selain itu, juga dapat diaplikasikan pada area dinding, lantai atau atap bangunan (Gambar 16). Warna cerah dapat menjadi daya tarik tersendiri pada bangunan, seperti halnya yang diterapkan pada *Creative Center Tumo Center for Creative Technologies* dan *Santander Digital Generation* di mana kedua bangunan tersebut menjadikan warna merah sebagai bagian dari fasad bangunan, sehingga bangunan terlihat kontras dengan lingkungan sekitar yang memberikan ciri khas yang kuat (Gambar 17). Fasad sebagai elemen visual akan memberikan ciri khas pada bangunan, yang dapat dinikmati masyarakat karena nilai estetik dengan karakter yang berbeda dengan bangunan lain [21].



Gambar 15. Suasana ilustrasi [15]



Gambar 16. Suasana Ilustrasi [13]



Gambar 17. Ilustrasi Fasad bangunan [10,14]

3.4 Ruang rekreasi sebagai media penghilang stress saat bekerja

Proses kreatifitas yang tidak mudah karena harus membuat gagasan dan inovasi yang baru secara terus menerus dapat memicu terjadinya stress, dengan begitu proses aktivitas akan menjadi terhambat [22]. Ruang rekreasi pada *creative center* diperlukan untuk mengurangi stress kerja pada saat proses kreatif, dengan adanya hiburan akan membuat proses bekerja menjadi lebih santai sehingga kreatifitas menjadi lebih meningkat. Dalam sebuah permainan terdapat juga unsur pembelajaran dengan berbagai kreativitas untuk menghilangkan kebosanan [23]. Saat ini terdapat banyak permainan yang di dalamnya melibatkan sebuah kerja sama tim, dengan begitu interaksi antar pengguna dapat terjalin, dan tidak menutup kemungkinan untuk membuka relasi dan kolaborasi baru. Suasana ini akan mengurangi stress saat bekerja (gambar 18). Ketika mendesain ruang, faktor proporsi berbagai elemen ruangan juga hendaknya menjadi perhatian agar nyaman digunakan dan tidak sekedar menjadi estetika visual semata [21].



Gambar 18. Ilustrasi Fasad bangunan [24]

5. Kesimpulan

Pada era digitalisasi saat ini berbagai macam bentuk aktivitas telah beralih pada bentuk digital. Di berbagai negara saat ini, industri *kreatif digital* sedang mendapat sorotan karena mulai banyak menjadi pilihan. Agar kita dapat bersaing maka pengembangan produk digital harus ditingkatkan, hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan sarana untuk pengembangan industri kreatif digital dan peningkatan kualitas SDM. *Digital Creative Center* menjadi solusi untuk tempat yang memfasilitasi kegiatan inovasi, kolaborasi dan bisnis. Agar pelaku digital kreatif dapat betah untuk berlama lama bekerja, maka desain harus dirancang menyenangkan mungkin dengan sasaran ruangan yang dapat membantu meningkatkan proses kreativitas.

Hasil pencarian studi mengungkapkan bahwa *Creative Center* membutuhkan fasilitas ruang yang dapat menunjang aktivitas kolaborasi. Karakteristik ruang yang dapat membantu meningkatkan kreativitas adalah: 1) ruang yang terbuka, 2) tidak membosankan, 3) atraktif, 4) memiliki fasilitas dengan teknologi yang maju, dan 5) memiliki ruang bermain untuk menghilangkan stress. Hal tersebut merupakan cara untuk menciptakan ruang kreatif yang sesuai dengan kebutuhan seorang pelaku kreatif.

Penelitian ini memiliki kesimpulan mengenai karakter ruang yang dapat meningkatkan kreatifitas didalam sebuah ruang kreatif, ilustrasi juga ditampilkan untuk menggambarkan suasana ruang, sehingga hal ini dapat menjadi alternatif dalam merancang ruang kreatif.

4. Referensi

- [1] Rofaida, Rofi, Asti Nur Aryanti, and Yoga Perdana. "Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Manajemen Dan Keuangan* 8, no. 3 (2019): 402-414.
- [2] Eterevsckaya, Irina Nikolaevna " FEATURES OF THE SOCIO-SPATIAL ORGANIZATION OF CREATIVE SPACES OF A MODERN CITY " *Bulletin of the Volgograd State University of Architecture and Civil Engineering. Series: Building and Architecture* 1 (2021): 231-244.
- [3] A Susanti and T W Natalia 2018 IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 407 012076
- [4] R. Levickaitė, "Four approaches to the creative economy: general overview", *BMEE*, vol. 9, no. 1, pp. 81-92, Jun. 2011.
- [5] Soeriaatmadja, Keni K. "WEAVING VIRTUAL TRAJECTORIES IN CREATIVE-HUBS." *e-Prosiding Pascasarjana ISBI*

- Bandung* 1, no. 1 (2021).
- [6] Robbany, Ihsan Maulanar, J. Maria, P. Atidipta, and S. A. Ihsanti. "Tipe Ruang Kreatif di Bandung dan Konteks Pendukungnya Types of Creative Spaces in Bandung and Their Supporting Contexts. Vol 5(2), December, 2019.
- [7] Vania, L., A. A. A. Wulandari, and I. Rachmayanti. "Interior design of youth community creative hub in Jakarta." In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, vol. 729, no. 1, p. 012071. IOP Publishing, 2021.
- [8] Dovey, J., Pratt, A.C., Moreton, S., Virani, T.E., Merkel, J. and Lansdowne, J. (2016). *The Creative Hubs Report: 2016*. UK: British Council.
- [9] Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. sage.
- [10] https://www.archdaily.com/912559/santander-digital-generation-todos-arquitetura-plus-entre-arquitetos?ad_medium=gallery, diunduh Agustus 2022.
- [11] https://www.archdaily.com/971118/dig-421-digital-innovation-gate-for-xxi-century-nemesi-architects?ad_medium=gallery, diunduh Agustus 2022.
- [12] https://www.archdaily.com/938341/spielfeld-digital-hub-lxxy-architekten?ad_medium=gallery, diunduh Agustus 2022
- [13] https://www.archdaily.com/968515/the-santa-monica-college-center-for-media-and-design-clive-wilkinson-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab, diunduh Agustus 2022
- [14] https://www.archdaily.com/966433/tumo-center-for-creative-technologies-bernard-khoury-architects?ad_medium=gallery, diunduh Agustus 2022.
- [15] https://www.archdaily.com/920765/zalando-headquarters-henn-plus-kinzo-architekten-gmbh?ad_medium=gallery, diunduh Agustus 2022
- [16] Thoring, Katja. "Designing Creative Space: A Systemic View on Workspace Design and its Impact on the Creative Process." (2019).
- [17] N C Aditya et al 2020 IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 879 012160
- [18] Isfiaty, Tiara, and Tri Widiyanti Natalia. "Thematic Interior at the Indischetafel Café As a Media for Forming Bandung Tempo Dulu's Atmosphere." *Panggung* 27, no. 4 (2017).
- [19] Setiawan, Oky, Imtihan Hanom, and Irwan Sudarisman. "Perancangan Interior Pusat Inovasi Bambu Nasional Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Bagi Pelaku Industri Pengolahan Bambu." *eProceedings of Art & Design* 4, no. 1 (2017).
- [20] Fitriyana, Zakiah, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung Syarif. "Perancangan Perpustakaan Digital Alun-Alun Ujung Berung Melalui Aspek Psikologi." *eProceedings of Art & Design* 6, no. 2 (2019).
- [21] D Dewiyanti and S O Sari (2019). Appraising the Balance of Building Facade Over the Proportion Theory. IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 662 042029
- [22] Hendrawan, Andi, Hari Sucahyowati, and Titi Laras. "PENGARUH STRESS KERJA TERHADAP KREATIVITAS PADA TENAGA KERJA PADA UMKM DI WILAYAH BANTARSARI KABUPATEN CILACAP." *AmaNU: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi* 3, no. 1 (2020).
- [23] Tantarto, Dhini Dewiyanti, and Dianna Astrid Hertoery. 2020. "The Role of Space in Sustaining children's Traditional Games". *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur* 5 (3), 359-72.
- [24] <https://xwork.co/blog/10-permainan-asyik-yang-ada-di-berbagai-kantor-start-up/>, diunduh Agustus 2022.