

## PERANCANGAN INTERIOR PUSAT KREATIF CIBIRU DI KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN BERKELANJUTAN

Inedita Farah Fauzia<sup>1</sup>, Djoko Murdowo<sup>2</sup> dan Arnanti Primiana Yuniati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*ineditaff@student.telkomuniversity.ac.id, murdowo@telkomuniversity.ac.id, arnanti@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak :** Bandung merupakan salah satu kota yang memberikan banyak gagasan baru dalam hal kreativitas kewirausahaan di Indonesia, 56% perekonomian Kota Bandung bersumber dari industri kreatif. Di Kecamatan Cibiru sendiri terdapat peningkatan perekonomian setelah pandemi COVID-19. Terdapat 6.000 UMKM yang terdiri dari kuliner (38%), jasa (26%), fesyen (25%), dan seni kriya (11%). Namun masih banyak pelaku UMKM yang menjalankan usahanya secara individual, konvensional, dan memerlukan tempat untuk berjualan. Adanya sayembara berupa gagasan desain pusat kreatif cibiru, pembahasan mengenai isu pengolahan atau manajemen sampah, program prioritas kepala daerah berupa 1 pusat kreativitas pemuda perwilayah dan co-working space perkecamatan, serta belum adanya fasilitas untuk bisa memfasilitasi semua kebutuhan masyarakat Cibiru terutama pelaku UMKM di satu tempat, menjadi alasan utama perlunya dilakukan Perancangan Interior Pusat Kreatif Cibiru di Kota Bandung dengan Pendekatan Berkelanjutan dan pendekatan khusus *cradle-to-cradle* yang fokus pada *reuse* dan *recycle* dan penerapan tema konsep “Cibiru Sumber Kahirupan Warga” yang diharapkan dari pendekatan tersebut selain mengurangi dampak lingkungan dapat memberikan peluang baru untuk meningkatkan ekonomi dan menjadi pusat kegiatan sosial.

**Kata kunci :** pusat kreatif, cibiru, umkm, berkelanjutan

**Abstract :** *Bandung is one of the cities that provides many new ideas in terms of entrepreneurial creativity in Indonesia. 56% of the economy of Bandung City comes from the creative industry. In Cibiru District itself there has been an improvement in the economy after the COVID-19 pandemic. There are 6,000 MSMEs consisting of culinary (38%), services (26%), fashion (25%), and arts and crafts (11%). However, there are still many MSMEs who run their businesses individually, conventionally, and need a place to sell. There is a competition in the form of design ideas for a Cibiru creative center, discussions regarding waste processing or management issues, regional head priority programs in the form of 1 youth creativity center per region and sub-district co-working space, and the absence of facilities to be able to facilitate all the needs of the Cibiru community,*

*especially MSMEs in one area. location, is the main reason for the need to carry out Interior Design for the Cibiru Creative Center in Bandung City with a Sustainable Approach, in order to improve the quality of the environment from an ecological, economic and social perspective.*

**Keywords:** *creative center, cibiru, msms, sustainable*

## PENDAHULUAN

Pusat kreatif ialah sebuah tempat yang memfasilitasi masyarakat umum, terutama generasi muda, maupun komunitas, di bidang kreatif untuk mengasah dan mengembangkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki, juga sebagai tempat bertemunya pelaku usaha dalam bidang kreatif di satu tempat yang sama.

Bandung merupakan salah satu kota yang memberi banyak gagasan baru dalam hal kreativitas dan kewirausahaan di Indonesia. Bandung sendiri terdaftar di *UNESCO Creative City New York (UCCN)* sejak tahun 2015. Menurut data yang bersumber dari UNESCO, 56% perekonomian Kota Bandung bersumber dari industri kreatif seperti desain grafis, fesyen, dan media digital yang menjadi tiga subsektor teratas. Hal ini juga didukung oleh banyaknya fasilitas berupa sekolah seni, sanggar, hingga universitas negeri maupun swasta yang memiliki jurusan di bidang seni dan kreatif di Kota Bandung. Cibiru merupakan salah satu kecamatan di Kota Bandung dengan masyarakatnya yang cukup aktif dalam melakukan kegiatan kreatif dan berwirausaha. Bersumber dari [bandung.go.id](http://bandung.go.id), diungkapkan oleh camat Cibiru, Didin Dikayuana, terdapat kebangkitan ekonomi di Kecamatan Cibiru setelah COVID-19, terdapat 6.000 UMKM yang terdiri dari kuliner, fesyen, jasa, seni, dan kriya. Data subsektor UMKM di Kecamatan Cibiru tersebut didukung oleh web resmi *open data* dari portal satu data Indonesia, [data.bandung.go.id](http://data.bandung.go.id), dari Dinas Koperasi dan Usaha Kecil & Menengah, tahun 2020. Selain itu, relawan dan komunitas yang ada juga mengadakan *workshop* dalam rangka mengasah bakat dan menghasilkan karya. Namun, beberapa kegiatan diselenggarakan dengan sarana dan prasarana yang sederhana dan seadanya. Beberapa diantaranya hanya

memiliki fasilitas tertentu dan tidak semua kegiatan kreatif bisa dilakukan di satu tempat yang sama. Maka dari itu, untuk mewadahi segala kebutuhan kreatif masyarakat, diperlukan adanya fasilitas berupa pusat kreatif.

Bersumber dari Sayembara Gagasan Desain Pusat Kreatif Cibiru yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Bandung melalui bagian program, desain dan kualitas pembangunan sekretariat Kota Daerah Kota Bandung, bekerjasama dengan Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Provinsi Jawa Barat dan Ikatan Arsitek Lanskap Indonesia (IALI) Provinsi Jawa Barat (2019), Kota Bandung mempunyai aspirasi untuk menjadi kota yang unggul, nyaman, sejahtera dan berlandaskan nilai-nilai agama. Berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Bandung 2013-2018, beberapa isu utama yang berkaitan dengan infrastruktur terdapat tiga yang bisa diambil, yaitu optimalisasi infrastruktur dan tata ruang, kualitas lingkungan hidup, dan peningkatan manajemen sampah. Sejalan dengan arah kebijakan pembangunan yang bertujuan untuk menciptakan kenyamanan di Bandung, fokus pembangunan infrastruktur dalam lima tahun mendatang mencakup Ruang Terbuka Hijau (RTH), penanggulangan banjir dan kemacetan, pembenahan kawasan kumuh, manajemen sampah, serta peningkatan kualitas lingkungan hidup. Selain untuk mengatasi isu-isu strategis kota, program pembangunan Kota Bandung juga diarahkan untuk mendukung Program Prioritas Kepala Daerah. Program yang terkait dengan infrastruktur untuk menciptakan kenyamanan di Bandung mencakup beberapa hal seperti Program Inovasi Pemberdayaan Pembangunan Kewilayahan (PIPPK) plus, pendirian satu pusat kreativitas pemuda di setiap wilayah, pengembangan *youth space* di setiap kelurahan, pembaruan pasar tradisional, dan pendirian *coworking space* di setiap kecamatan.

Di Kota Bandung sudah tersedia fasilitas pusat kreatif, yaitu Bandung Creative Hub yang terletak di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, masih banyak

fasilitas pada Bandung Creative Hub yang kurang lengkap untuk memenuhi kebutuhan berbagai kegiatan kreatif masyarakat maupun komunitas. Hal ini tentu menyulitkan pengguna, karena tidak bisa melakukan kegiatannya secara maksimal dan berpengaruh terhadap daya tarik pengunjung.

Berdasarkan studi banding yang dilakukan terhadap fasilitas serupa di Bandung *Creative Hub*, Malang *Creative Center*, dan *MBloc Space* di Jakarta, diketahui bahwa fasilitas yang disediakan masih kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna ruang, diantaranya ialah furnitur yang kurang lengkap, sirkulasi ruang yang kurang baik dan kurangnya *signage* di salah satu objek studi banding, pengkondisian ruangan dari segi pencahayaan dan penghawaan yang kurang baik. Sebagian tempat hanya menyediakan fasilitas kreatif berupa seni, sebagian lagi hanya menyediakan fasilitas kreatif berupa *workshop*, dan seterusnya. Serta kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung dan melakukan aktivitas di objek studi banding. Dari hasil studi banding tersebut juga belum ditemukan bangunan yang menerapkan pendekatan berkelanjutan untuk menangani isu-isu lingkungan, yang juga mempengaruhi faktor kenyamanan pengguna.

Maka dari itu, perlu dilakukan perancangan baru pusat kreatif di Cibiru, Bandung. Tugas Akhir Perancangan Pusat Kreatif Cibiru di Kota Bandung ini bertujuan untuk merancang sebuah fasilitas yang dapat meningkatkan sumber daya manusia melalui kegiatan kreatif sesuai potensi, minat, dan bakat, serta tempat bertemunya pelaku usaha di bidang kreatif, sehingga bisa meningkatkan UMKM yang ada di Cibiru, Bandung.

## **METODE PENELITIAN**

Sumber data penelitian ini diperoleh dengan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data dalam bentuk observasi pada fasilitas

serupa atau studi banding, wawancara secara langsung maupun tidak langsung, dan studi pustaka. Proses penelitian diawali dengan menentukan topik, isu, serta fenomena yang akan diangkat, dilanjutkan dengan pengumpulan data dengan wawancara langsung maupun tidak langsung dengan pengguna dan pihak pengelola pada fasilitas serupa mengenai sistem operasional dan informasi lain, juga wawancara dengan pelaku UMKM, selanjutnya observasi dan dokumentasi dilakukan pada objek studi banding, serta dilakukan studi preseden untuk dijadikan sebagai referensi, dilanjutkan dengan studi literatur sebagai acuan penelitian, yang kemudian dari data-data yang diperoleh dilakukan analisa dan didapat sintesa, hingga akhirnya desain dapat dibuat dan dikembangkan.

## HASIL DAN DISKUSI

Dalam rangka memfasilitasi kebutuhan masyarakat umum, khususnya kaum muda, pelaku UMKM, dan komunitas di Cibiru dalam melakukan kegiatan kreatif, Pusat Kreatif Cibiru dalam perancangannya perlu diperhatikan secara detail dari segi fasilitas ruang dan *flow* aktivitas penggunanya. Selain itu, pengolahan elemen interior, organisasi ruang, dan *layout* perlu disesuaikan dengan pendekatan yang diterapkan yaitu berkelanjutan dari segi lingkungan, ekonomi, dan sosial, dengan pendekatan khusus *cradle-to-cradle* yang fokus pada *reuse* dan *recycle*. Selain itu, dalam menentukan persyaratan umum ruang seperti pencahayaan, penghawaan, akustik, dan lainnya mengacu pada *GreenShip Rating Tools* untuk Ruang Dalam, oleh *Green Building Council Indonesia* (GBCI) serta SNI. Fasilitas Pusat Kreatif Cibiru ini terbagi menjadi fasilitas umum dimana pengguna dapat dengan bebas mengakses fasilitas tersebut, seperti *lobby*, pusat informasi, area komunal, *tenant*, area *booth* UMKM, kafe, perpustakaan mini, galeri seni/pameran, dan lainnya. Selanjutnya fasilitas khusus, dimana pengguna perlu melakukan registrasi secara *online* terlebih dahulu, serta daftar ulang untuk

mendapatkan akses dan menggunakan fasilitas sesuai dengan jangka waktu tertentu. Fasilitas khusus tersebut diantaranya *makerspace* kayu, studio masak, studio foto/videografi, studio fesyen, *workshop* kriya, dan ruang *meeting* pada area *co-working space*. Pada penelitian ini, pembuatan dan pengembangan desain lebih fokus kepada fasilitas khusus yang ada pada Pusat Kreatif Cibiru. Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang ditemukan, serta data-data yang telah dikumpulkan, maka berikut hasil analisa dan pengembangan desainnya.

### **Tema Perancangan**

Tema perancangan dapat diambil dari permasalahan ataupun fenomena yang ditemukan, pentingnya lingkungan hidup dan meningkatnya UMKM di sektor kreatif di Kecamatan Cibiru menjadi alasan digunakannya tema “Cibiru Sumber Kahirupan Warga” pada Pusat Kreatif Cibiru, atau dalam Bahasa Indonesia yaitu Cibiru Sumber Kehidupan Warga. Diharapkan Pusat Kreatif ini dapat menjadi pusat atau sumber kegiatan dan kehidupan masyarakat Cibiru sebagaimana halnya tema yang terinspirasi dari kata Cibiru sendiri, dikutip dari sebuah *website* [bandung.go.id](http://bandung.go.id) dengan judul “Asal-usul Cibiru yang Jadi Gerbang Masuk Kota Bandung”, Cibiru merupakan gabungan dari kata “ci” yang berarti air dan ‘biru” yang diambil dari nama pohon yang konon katanya pernah tumbuh, tepatnya di Kampung Cibiru Tonggoh, Desa Cibiru Wetan, yang batangnya berwarna biru, serta akarnya mengeluarkan mata air sehingga menjadi sumber kehidupan warga sekitar.

Dengan beragamnya pengguna dan aktivitas yang dilakukan, banyak limbah yang dihasilkan. Maka tema ini juga diaplikasikan untuk mendukung penerapan pendekatan berkelanjutan yang juga memiliki fokus pada lingkungan, dengan pendekatan khusus *cradle-to-cradle* yang memanfaatkan limbah sebagai material produk baru, bisa menjadi peluang usaha atau bisnis yang menarik. Selain itu, dari berbagai macamnya pengguna dan kegiatan yang dilakukannya juga, maka elemen pengisi ruang yang minimalis, modular, dan fleksibel diharapkan

dapat menyesuaikan kebutuhan penggunaannya. Tema juga dapat menghadirkan suasana dari kombinasi konsep visual warna, material, dan bentuk yang natural. Dengan pemilihan tema ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran pengguna akan pentingnya kualitas lingkungan hidup dalam setiap kegiatan kreatifnya.

### **Suasana yang Diharapkan**

Diharapkan suasana dengan tema “Cibiru Sumber Kahirupan Warga” yang dapat memberikan kenyamanan dan menyadarkan pengguna akan pentingnya kualitas lingkungan hidup dari segi lingkungan atau ekologi dengan konsep visual warna, bentuk, dan material yang natural, yang terinspirasi dari air dan pohon biru yang merupakan bagian dari lingkungan hidup biotik. Salah satu elemen yang mendukung penerapan suasana natural pada Pusat Kreatif Cibiru ini ada pada area *booth* UMKM kuliner yang dapat dilihat pada gambar 1, berupa *treatment* akustik panel kayu yang bergelombang seperti air, begitupula finishing cat pada dinding yang berwarna biru.

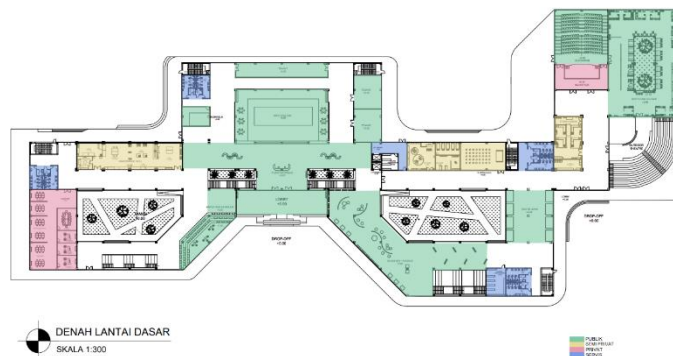


Gambar 1 Elemen pendukung suasana netral  
Sumber: olahan data pribadi

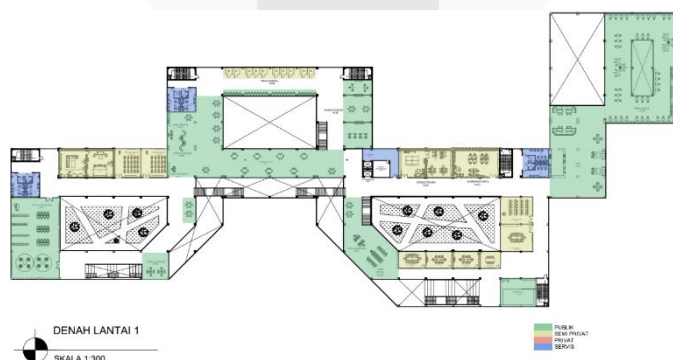
### **Konsep Organisasi Ruang dan Layout**

Ruang dan layout pada Pusat Kreatif Cibiru dirancang menggunakan organisasi pola cluster kombinasi dengan sirkulas linear, dimana fasilitas dikelompokkan berdasarkan sifat dan fungsi ruangnya di setiap lantai dan mengikuti alur atau *flow* aktivitas penggunaannya. Area atau fasilitas yang bersifat publik mayoritas berada di lantai dasar area tengah dan kanan bangunan, dimana semua pengguna bisa dengan bebas menggunakan fasilitas, dengan mengikuti

tata tertib yang ada. Pada lantai dasar pada sebelah kiri bangunan lebih bersifat semi privat dan privat, sedangkan bagian kanan terdapat semi privat namun mayoritas bersifat publik. Pada lantai satu, berupa area atau fasilitas publik di semua bagian bangunan, dan area semi privat berada di tengah bangunan. Fasilitas semi privat, bisa diakses dengan reservasi dan pin atau kartu akses. Bukan hanya pengelompokan berdasarkan sifat ruang dan lantainya, tapi pengelompokan ruang juga mengikuti dari bentuk bangunan Pusat Kreatif Cibiru. Contoh penerapan pendekatan berkelanjutan dari segi kedekatan antar ruang dan fungsi ruangnya yang *flexible*, peletakan ruang kriya dan fesyen berdekatan dan dapat digunakan berbagai kegiatan kreatif yang serupa dan masih berhubungan seperti ruang workshop kriya, dimana pengguna bisa membuat karya kriya yang masih berhubungan dengan fesyen. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2 Zoning blocking denah lantai dasar  
Sumber: olahan data pribadi



Gambar 3 Zoning blocking denah lantai 1  
Sumber: olahan data pribadi



### Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang diterapkan pada Pusat Kreatif Cibiru yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami bersumber dari matahari yang masuk dari bukaan seperti jendela, pintu, dan bukaan seperti yang ada pada *innercourt*. Sedangkan pencahayaan buatan, yaitu berupa pencahayaan lampu untuk menerangi kegiatan yang dibutuhkan pada sore hingga malam hari. Memaksimalkan pencahayaan alami pada fasilitas ini merupakan salah satu bentuk penerapan pendekatan berkelanjutan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Konsep pencahayaan area booth umkm kuliner

Sumber: olahan data pribadi

### Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan pada Pusat Kreatif Cibiru yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berupa udara yang keluar masuk dari bukaan seperti pintu, jendela, atau bukaan lain yang ada seperti *innercourt*. Penggunaan penghawaan buatan berupa AC *cassette* sentral diaplikasikan demi kenyamanan pengguna pada ruangan yang tertutup dan exhaust fan di ruang tertentu seperti studio masak. Penerapan cross ventilation pada bangunan juga merupakan salah satu penerapan pendekatan berkelanjutan, sehingga dapat menghemat konsumsi energi. Salah satu penerapan AC *cassette* sentral terdapat pada gambar 5.



Gambar 5 Konsep penghawaan ruang *meeting co-working space*  
Sumber: olahan data pribadi

### Konsep Akustik

Konsep akustik yang diterapkan pada Pusat Kreatif Cibiru yaitu dengan pengaplikasian karpet hingga panel akustik kayu pada ruangan yang membutuhkan tingkat ketenangan yang lebih tinggi seperti makerspace kayu, studio fesyen, dan studio fotografi/videografi, salah satunya seperti yang dapat dilihat pada gambar 6. Selain itu, keberadaan pohon atau tanaman pada inner court juga membantu meredam kebisingan yang ada.



Gambar 6 Konsep akustik studio fesyen  
Sumber: olahan data pribadi

### Konsep Keamanan

Konsep keamanan yang diterapkan pada Pusat Kreatif Cibiru yaitu dengan adanya CCTV, ruangan dengan sistem akses pintu smart lock, sprinkler, smoke detector, APAR dan hydrant. Selain itu, keberadaan security juga menambah keamanan dan dapat menjaga ketertiban di lingkungan sekitar. Dari pendekatan berkelanjutan, keamanan pada material seperti memperhatikan kandungan bahan yang digunakan agar tidak membahayakan pengguna dan lingkungan sekitar. Bentuk furniture juga diperhatikan agar didesain dengan ujung yang

tumpul agar tidak berpotensi membahayakan penggunaannya, seperti pada gambar 7.



Gambar 7 Konsep keamanan ruang *meeting co-working space*  
Sumber: olahan data pribadi

### Konsep Tanda/*Sign System*

Konsep tanda atau sign system pada Pusat Kreatif Cibiru diperhatikan dari segi peletakan dan desainnya agar tidak mengganggu estetika dan tetap mudah dilihat serta dapat memberikan informasi yang jelas kepada penggunaannya, seperti pada gambar 8 dan 9.



Gambar 8 Konsep *signage booth*  
Sumber: olahan data pribadi

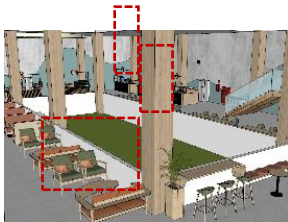


Gambar 9 Konsep *signage ruangan*  
Sumber: olahan data pribadi

### Konsep Visual

Konsep visual dibuat untuk menjawab permasalahan desain dan penerapan pendekatan yang diterapkan yaitu berkelanjutan. Konsep visual dapat dilihat dari konsep warna, bentuk, dan material. Konsep warna yang diterapkan pada perancangan interior Pusat Kreatif Cibiru merupakan warna-warna yang netral dan natural seperti putih, abu-abu, hitam, coklat, biru dan hijau, seperti yang dapat dilihat pada gambar 10. Warna tersebut diterapkan untuk meningkatkan kesadaran pengguna terkait lingkungan hidup. Warna-warna cerah lain diperlukan sebagai aksen, dengan pemilihan warna yang dapat mempengaruhi pengguna secara psikologis seperti untuk memberikan sebuah

kesan, meningkatkan fokus dan kreatifitas. Konsep bentuk yang diterapkan pada perancangan interior Pusat Kreatif Cibiru yaitu bentuk geometris dan natural yang lebih dinamis. Hal ini sebagai bentuk dari pendekatan berkelanjutan dan penerapan suasana natural guna meningkatkan kesadaran pengguna akan pentingnya lingkungan hidup, seperti pada gambar 11. Sedangkan konsep material yang digunakan pada perancangan interior Pusat Kreatif Cibiru yaitu dengan material yang ramah lingkungan dan memiliki jangka umur pemakaian yang panjang, penggunaan kayu yang bersertifikat bukan dari penebangan liar, material yang tidak mengandung bahan yang berbahaya bagi pengguna dan lingkungan sekitar, serta *reuse* dan *recycle*, termasuk limbah dari kegiatan subsektor UMKM yang ada di Pusat Kreatif Cibiru, hal ini dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 10 Konsep warna  
Sumber: olahan data pribadi



Gambar 11 Konsep bentuk  
Sumber: olahan data pribadi



Gambar 11 Konsep material  
Sumber: olahan data pribadi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari beberapa tahapan proses pembuatan Karya Tugas Akhir yang dimulai dari pengumpulan data, analisis data, sampai terciptanya desain interior baru pada perancangan Pusat Kreatif Cibiru yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pusat Kreatif Cibiru dirancang untuk mendukung kegiatan masyarakat dalam dalam empat subsektor UMKM teratas, diantaranya kuliner, jasa, fesyen, dan kriya. Sehingga fokus utama perancangan mengacu pada keempat subsektor UMKM tersebut berupa studio, *makerspace*, *co-working space*, dengan tema perancangan “Cibiru Sumber Kahirupan Warga” dan suasana lingkungan hidup biotik. Sirkulasi yang diterapkan pada perancangan yaitu

kombinasi pola *cluster* dan linear, menyesuaikan dengan beragamnya jenis kegiatan dan fasilitas yang ada serta pola aktivitas penggunaannya. Selanjutnya, persyaratan umum ruang mengacu pada *GreenShip Rating Tools* untuk Ruang Dalam, oleh *Green Building Council Indonesia* (GBCI) serta SNI. Terakhir, konsep visual bentuk, warna, dan material yang membangun suasana lingkungan hidup berupa elemen air dan pohon, dengan warna dan material yang natural.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, S. D., & Yuniati, A. P. (2024). *PERANCANGAN INTERIOR KANTOR CABANG MANAKIB REALTY DI JAKARTA DENGAN PENDEKATAN IDENTITAS*. 11(1), 1372– 1390.
- Ceschin, Fabrizio, Idil Gaziulusoy. (2020). *Design for Sustainability : A multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems*. New York. Roudledge.
- Fakhriyah, A., Liritantri, W., & Palupi, F. R. (2024). *Perancangan Ulang Interior Co Working CO&CO Hub Bandung Dengan Pendekatan Perilaku*. EProceedings of Art & Design, 11(1), 1734-1748
- Hedgecoe, John. *The Photographer's Handbook 3rd ed. rev.* New York: Alfred A. Knopf, Inc. 2002.
- Medina, Mutia A., and Enung Rostika. *Pemilihan Material pada Interior Brussels Spring Resto & Cafe Jalan Setiabudhi Bandung*. Reka Jiva, vol. 1, no. 02, 2013.
- Merkel, J. (2015). *City Research Online City*, University of London Institutional Repository Coworking in the city, 15, 121–139.
- Nauolim, J. (2007). *Perbaikan Fasilitas Kerja dan Layout Dapur Rumah Makan Cita Rasa yang Lebih Ergonomis di Kefamenanu (Kupang-NTT)*.

- Panero, Julius, dan Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension : Interior & Space*. New York : Watson-Guptill Publications.
- Pramedesty, R. D., Murdowo, D., Sudarisman, I., & Handoyo, A. D. (2018). *Co-Working Space Sebagai Solusi Kebutuhan Ruang Kerja Berdasarkan Karakteristik Startup Kreatif*. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.25124/idealog.v3i1.1782>.
- Satwiko, P. (2009). *Fisika Bangunan*. Yogyakarta : ANDI.
- Schuermann, M. (2014). *Coworking Space: A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. Berlin: Rocket Publishing.
- SNI 03-6197-2000. *Nilai Minimum Lux*.
- SNI 03-6572-2001. *Kenyamanan Termal*
- Taufiq, Alia Shidqi & Wulandari, Ratri. (2016). *EFEKTIVITAS LOKASI PENEMPATAN PAPAN PETUNJUK (SIGNAGE SYSTEM) PADA LOBBY STASIUN KERETA API BANDUNG*. *Jurnal Idealog*. Vol. 1, No.1. April, 2016.
- Woodcraft, S., Hackett , T., & Caistor-Arendar, L. (2011). *Design For Social Sustainability : A framework for creating thriving new communities*. London: The Young Foundation.