



# PERANCANGAN SAMARINDA *CREATIVE HUB* DI LAHAN EKS BANDARA TEMINDUNG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGIS

**Hani Frisca**

Prodi Arsitektur, Universitas Mulawarman

**Nur Asriatul Kholifah**

Prodi Arsitektur, Universitas Mulawarman

**Indra Ariani**

Prodi Arsitektur, Universitas Mulawarman

Alamat: Fakultas Teknik/Program Studi Arsitektur, Universitas Mulawarman

Korespondensi penulis: [hanifriscaaa11@gmail.com](mailto:hanifriscaaa11@gmail.com)

**Abstract.** *East Kalimantan has significant potential in the creative economy sector, but this potential has not been fully optimized. The Head of east Kalimantan provincial tourism office has proposed the construction of a creative center located on the former Temindung Airport Site. The purpose of this study is to design the Samarinda Creative Hub with space that meet standart requirements adn apply ecological architectural principles. The use of ecological architecture in this buildings aims to adapt to the selected site conditions, which are dominated by vegetation to enhance the absorption of exhaust gases. The research methode used in this final project is qualitative. Data collection was conducted through primary and secondary sources, followed by analysis through site analysis, context analysis, space analysis, and visual analysis. The Study concludes with a brief summary that highlights the aplication of ecological principles in the design and the arrangement of space within the creative hub.*

**Keywords:** *Creative Hub, Creative Econmy, Roof Garden, Ecological.*

**Abstrak.** Kalimantan Timur memiliki potensi besar di bidang ekonomi kreatif, namun potensi ini belum sepenuhnya dioptimalkan. Kepala Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Timur mencanangkan membangun gedung pusat kreatif yang terletak di Lahan Eks Bandara Temindung. Tujuan dari penelitian ini yaitu merencanakan Samarinda Creative Hub dengan ruang yang sesuai dengan standar kebutuhan dan menggunakan prinsip arsitektur ekologis. Prinsip Arsitektur Ekologis digunakan dalam bangunan ini bertujuan untuk menyesuaikan kondisi lahan terpilih yaitu didominasi dengan penanaman vegetasi untuk meningkatkan penyerapan gas buangan. Metode penelitian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui data primer dan data sekunder, selanjutnya dianalisis melalui analisis lahan, analisis konteks, analisis ruang, dan analisis rupa. Ditambahkan kesimpulan secara singkat yang memuat penerapan prinsip ekologi dalam desain dan bagaimana ruang-ruang yang ada di dalam crative hub.

**Kata kunci :** *Creative Hub, Ekonomi Kreatif, Roof Garden, Ekologis.*

Received June 05, 2025; Revised December 25 2025; Accepted December 30, 2025

\*[hanifriscaaa11@gmail.com](mailto:hanifriscaaa11@gmail.com)

## LATAR BELAKANG

Ekonomi sebagai salah satu cabang ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang terkait dengan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa.. Istilah ekonomi sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu "oikos" yang berarti keluarga atau rumah tangga, dan "nomos" yang berarti peraturan atau hukum.(Tindangean, 2020) Ekonomi ini mempelajari bagaimana manusia memproduksi, mendistribusikan, dan mengkonsumsi barang dan jasa.

Ekonomi kreatif mencakup kegiatan yang menghasilkan produk dan layanan yang didasarkan pada pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas individu atau kelompok. Ini mencakup berbagai sektor seperti seni, desain, musik, film, fashion, kuliner, dan teknologi informasi. Ekonomi kreatif tidak hanya menciptakan lapangan kerja tetapi juga berkontribusi pada ekspor, pariwisata, inovasi, serta pengenalan budaya suatu negara ke dunia internasional. Selain itu, ekonomi kreatif juga mempromosikan keragaman budaya.

Provinsi Kalimantan Timur (Kaltim) adalah wilayah yang dipenuhi dengan potensi besar di bidang ekonomi kreatif. Dukungan datang dari keberagaman budaya, seni, dan tradisi yang kaya yang dimiliki oleh masyarakat Kaltim. Meskipun demikian, potensi ini belum sepenuhnya dioptimalkan, dan dengan upaya yang tepat dalam membuat kolaborasi antar-subsektor ekonomi kreatif, Kaltim memiliki peluang besar untuk mengubah kekayaan budaya ini menjadi sumber daya ekonomi yang kuat dan berkelanjutan.

Kepala Dinas Pariwisata (Dispar) Kalimantan Timur, Ahmad Herwansyah, dalam sebuah pernyataan kepada awak media, mengungkapkan rencana ambisius ini. Gedung Kreatif HUB yang direncanakan akan mendukung 17 subsektor ekonomi kreatif. Hal ini menandakan komitmen pemerintah daerah dalam memajukan ekonomi kreatif sebagai salah satu pilar utama dalam pembangunan ekonomi wilayah. 17 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia, antara lain sebagai berikut: Pengembang Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Musik, Seni Rupa, Desain Produk, Fesyen, Kuliner serta Film, Animasi dan Video. Selanjutnya juga termasuk Fotografi, Desain Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Kriya, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan, dan Aplikasi.

Lahan yang akan digunakan dalam perancangan Samarinda Creative Hub ini adalah Eks Bandara Temindung, Kelurahan Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan

Timur. Keadaan tapak eksisting pada lokasi yang telah dipilih merupakan lahan yang kosong dan juga terdapat jalur landasan pesawat. Lahan ini memiliki permukaan yang datar dan tidak berkontur. Luas Lahan yang terpilih sebesar 8.064 m<sup>2</sup>.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi perancangan yang optimal mengenai pembangunan creative hub di Samarinda. Hal ini akan melibatkan pertimbangan berbagai elemen, seperti arsitektur, infrastruktur, tata ruang, serta pendekatan konsep Ekologis. Perancangan ini mencakup pemanfaatan material ramah lingkungan, efisiensi energi, pengelolaan limbah, dan integrasi ruang hijau untuk menciptakan bangunan yang tidak hanya fungsional tetapi juga berkelanjutan dan mendukung kualitas hidup yang lebih baik bagi masyarakat sekitar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Ekonomi Kreatif**

Ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi yang didasarkan pada kreativitas dan inovasi, dengan pemanfaatan gagasan, informasi, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan nilai ekonomi. John Howkins ekonomi kreatif sebagai ekonomi yang bertumpu pada ide dan informasi, sementara Departemen Perdagangan Republik Indonesia menggambarkannya sebagai ekonomi yang muncul dari eksploitasi kreativitas individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja melalui pemanfaatan daya kreasi dan cipta individu. Adapun pernyataan dari United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD) ekonomi kreatif sebagai konsep ekonomi yang tumbuh berdasarkan aset kreatif, yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan ekonomi secara keseluruhan.

#### **a.) Karakteristik Ekonomi Kreatif**

Berikut adalah beberapa karakteristik ekonomi kreatif: (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009)

- Berbasis kreativitas dan inovasi. Ekonomi kreatif mengandalkan kreativitas dan inovasi untuk menghasilkan produk dan jasa yang baru dan unik.
- Berbasis pengetahuan. Ekonomi kreatif memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan untuk menghasilkan produk dan jasa yang berkualitas.

- Berbasis sumber daya manusia. Ekonomi kreatif mengandalkan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif.

#### **b.) Manfaat Ekonomi Kreatif**

Ekonomi kreatif memiliki banyak manfaat, antara lain: (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009)

- Meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Ekonomi kreatif dapat menjadi sumber pertumbuhan ekonomi baru bagi suatu negara atau wilayah.
- Menciptakan lapangan kerja. Ekonomi kreatif dapat menciptakan lapangan kerja baru yang berkualitas.
- Meningkatkan daya saing. Ekonomi kreatif dapat meningkatkan daya saing suatu negara atau wilayah.
- Meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Ekonomi kreatif dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan pendapatan dan lapangan kerja.

## **2. Creative Hub**

*Creative* merupakan bahasa Inggris dari kata 'Kreativitas', dimana kreativitas menurut KBBI merupakan kemampuan untuk mencipta. Jhonson (La Moma, 2015) berpendapat bahwa kreativitas merupakan cara berpikir yang mengisyaratkan ketekunan, disiplin pribadi, dan juga perhatian yang melibatkan aktivitas-aktivitas mental seperti mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi-informasi terhangat dan memunculkan ide-ide yang tidak seperti biasa, membuat hubungan-hubungan, mengaitkan satu dengan yang lainnya secara bebas, menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide-ide yang baru dan berbeda, dan memperhatikan intuisi.

*Hub* yang jika diartikan ke bahasa Indonesia berarti pusat. Pusat memiliki arti pokok pangkal atau yang dijadikan pempunan didalam segala hal (Musaharbi, 2021).

#### **a.) Tujuan Creative Hub**

Tujuan dari Creative Hub berdasarkan pendapat dari The Creative HubKit (Fathina, 2022):

- Bertujuan untuk memberikan dukungan dengan cara disediakan layanan atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis, baik dalam kurun waktu yang lama atau sebentar, termasuk diantaranya acara, pelatihan-pelatihan, pengembangan kapasitas dan peluang global.

- Bertujuan untuk memberi fasilitas kolaborasi dan koneksi antar komunitas baik sesama sekor maupun antar sektor.
- Bertujuan untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, intuisi, industri kreatif maupun non kreatif.
- Bertujuan untuk berkomunikasi dan terlibat dengan masyarakat yang lebih beragam untuk mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
- Bertujuan untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul, menjelajahi batasan-batasan praktik kontemporer dan berani mengambil risiko terhadap inovasi baru.

#### **b.) Jenis Creative Hub**

Jenis-jenis Creative Hub berdasarkan The Creative Toolkit (Maryudi,2020) yang dibagi menjadi beberapa jenis, antar lain:

- Studio ,Kelompok individu kecil atau usaha kecil didalam sebuah *co-working space*.
- Centre, Bangunan yang memiliki ukuran besar yang memungkinkan terdapat cafe, bar, *markerspace*, toko, dan *exhibition space*.
- Network, Kelompok individu atau bisnis yang disebarkan, cenderung berupa sektor atau tempat yang spesifik.
- Cluster, Individu dan bisnis kreatif yang membagi ruangan di suatu area geografis.
- Online Platform, Hanya menggunakan metode online seperti website, media sosial untuk terlibat dengan audiens yang tersebar.
- Alternative, Berfokus pada eksperimen dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

### **3. Arsitektur Ekologis**

Arsitektur Ekologis menurut Frick merupakan Eko-Arsitektur yang mencakup hubungan antar manusia dengan alam. Eko-Arsitektur juga berisi dimensi waktu, alam, sosio kultural, ruang dan teknik bangunan. Arsitektur ekologis bersifat kompleks yang berisi bagian dari arsitektur biologis(kemanusiaan dan kesehatan) serta biologi pembangunan.

Arsitektur Ekologis mencakup dasar-dasar pemikiran yang perlu untuk diketahui (ayudya,2018) , yaitu:

- Holistik, dasar dari eko-arsitektur yang memiliki hubungan dengan sistem keseluruhan, sebagai satu kesatuan sangat penting.
- Memanfaatkan pengalaman manusia, tradisi dalam membangun dan pengalaman antara lingkungan alam dengan manusia
- Pembangunan yang merupakan proses dan bukan sebagai realitas yang statis.
- Kerjasama antara manusia dengan lingkungan alam sekitarnya dengan tujuan keselamatan kedua belah pihak.

Setelah mengetahui dasar-dasar pemikiran arsitektur ekologis, adapun struktur perencanaan arsitektur ekologis yang berkaitan pada alam secara holistik (ayudya,2018), yaitu sebagai berikut:

- Menyesuaikan lingkungan alam setempat
- penghematan energi
- Melakukan pemeliharaan dan memperbaiki peredaan alam yang digunakan sebagai material dan yang dapat digunakan di masa depan.
- Melakukan pemeliharaan SDA dan lingkungan (air, tanah, udara)
- Menghemat ketergantungan pada energi listrik dan energi air hingga air limbah dan limbah sampah.
- Melakukan pemeliharaan rutin oleh penghuni.
- Akses dari dan ke bangunan efisien.
- Penghuni memungkinkan menghasilkan kebutuhan sehari-harinya.
- Menggunakan teknologi sederhana, teknologi alternatif.

Pandangan para ahli mengenai prinsip teori Arsitektur Ekologis (Utami,2017), antara lain mengarah kepada:

- Menjaga dan memelihara SDA
- Menerapkan bangunan yang hemat energi
- Menggunakan material lokal
- Meminimalisir dampak negatif ke alam
- Mengelola tanah, air, dan udara
- Meningkatkan penyerapan gas buangan
- Mempertimbangkan nilai-nilai ekologi dalam penggunaan teknologi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang pengumpulan datanya berdasarkan data yang ada sebelumnya dengan melakukan pengembangan dan juga kombinasi atau perbandingan dengan data lainnya. Pengumpulan data mencakup data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan pihak terkait seperti duta pariwisata dan pelaku ekonomi kreatif, serta kuisioner yang dibagikan kepada minimal 30 responden di Kota Samarinda dan melakukan dokumentasi untuk memperoleh kondisi eksisting lahan eks Bandara Temindung. Data sekunder mencakup studi literatur untuk memperoleh sumber-sumber penelitian yang relevan, observasi yang dilakukan untuk memperoleh data atau peraturan setempat, serta studi preseden terhadap bangunan sejenis untuk menjadi acuan perancangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Rancangan

#### 1.) Analisis Lahan

Lokasi perancangan Samarinda Creative Hub berlokasi di Lahan Eks Bandara Temindung, Kelurahan Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur dengan luasan lahan sebesar 8.064 m<sup>2</sup>

Berdasarkan peraturan RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Samarinda dalam Perda No. 7 tahun 2023 pasal 76 terdapat beberapa peraturan antara lain:

- Peruntukan Lahan: Kawasan perdagangan dan jasa
- KDB maksimum 70% (tujuh puluh persen)
- KLB maksimum 8,4 (delapan koma empat)
- KDH minimum 15% (lima belas persen);

#### 2.) Analisis Konteks



Gambar 1 Analisis Konteks

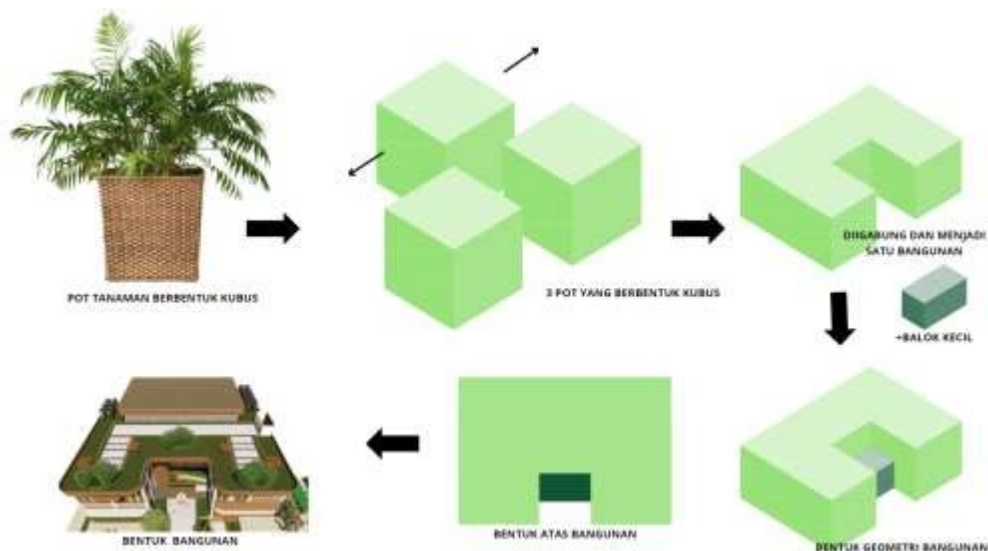
Hasil analisis Suhu pada Lahan Samarinda Creative Hub rata-rata 30° C dan Kecepatan angin pada lokasi mendapatkan hasil 87 MPH.

### 3.) Analisis Ruang

Bangunan ini memaksimalkan seluruh ruang untuk mewadahi 17 sub-sektor ekonomi kreatif. Ruang-ruang ini antara lain adalah Co-working space, ruang pameran, stand-stand baar, Auditorium, studio, ruang komputer, ruang rapat, dan *co-office*. Berdasarkan hasil kuisioner, ruangan co-working space mendapatkan hasil jumlah responden tertinggi atau banyak peminatnya yaitu 66 responden sehingga co-working space menjadi prioritas ruangan dalam perancangan Samarinda *Creative Hub*. Kemudian disusul dengan area pemeran dan stand-stand bazar dengan peminat dengan jumlah tinggi.

### 4.) Analisis Rupa

Samarinda *Creative Hub* menerapkan konsep Arsitektur Ekologis dalam perancangannya. Gubahan masa pada bangunan Samarinda *Creative Hub* ini terinspirasi dari bentuk pot tanaman yang memiliki pendekatan yang harmonis dengan alam terutama dengan penerapan *green roof*. Dengan penerapan bentuk **pot tanaman** ini mempresentasikan suatu bangunan yang terdapat vegetasi yang ditanam, pot mempresentasikan badan bangunan, dan kaki pot mempresentasikan kolom yang terekspos untuk dijadikan parkir lantai 1.



Gambar 2. Analisis Rupa



## Hasil Rancangan

Pada perancangan ini terdapat 1 masa bangunan yang diletakkan di lahan yang berbentuk kotak yang berada di sebelah kiri lahan. Bangunan ini mendukung kegiatan proses kreatif, pertunjukan, kolaborasi, dan produksi. Pada bagian depan bangunan tepatnya sebelah kiri khususkan sebagai parkir motor. Dengan merespon kondisi lahan yang berbentuk seperti huruf L maka pada sebelah kanan lahan difungsikan sebagai tempat untuk mengadakan event yang terdapat tenant-tenant untuk pelaku usaha berjualan. Selain untuk event, lahan sebelah kanan juga difungsikan sebagai tempat parkir mobil yang dapat mendukung tempat parkir mobil pada basement. Lahan sekitar bangunan utama ini memiliki jalur sirkulasi yang dapat dilalui kendaraan pemedam kebakaran agar dapat mengakses seluruh sisi bangunan.

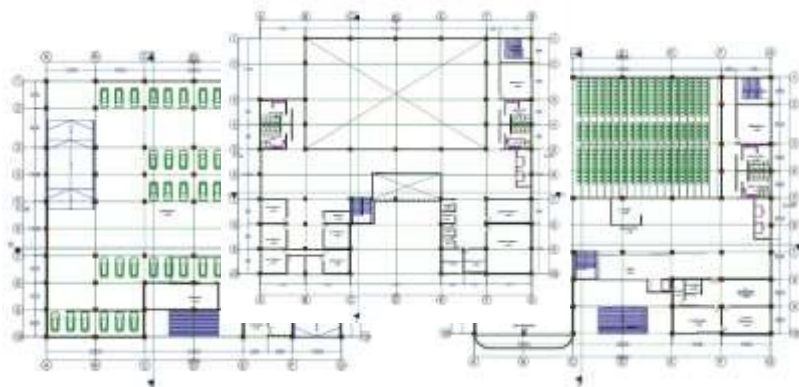
Rancangan Blok plan ini dirancang dengan jalur sirkulasi kendaraan yang efektif. Sirkulasi kendaraan ini memiliki alur sebagai berikut yang dimulai dari jalur masuk site kemudian terdapat space untuk drop off penumpang, setelahnya dapat memarkirkan kendaraan pada basement dan pada parkir bagian kanan site. Alur kepulangan pada site ini terdapat dua jalur keluar, pertama pada sebelah kiri site yang merupakan jalur keluar dari basement, dan pada kanan site merupakan jalur keluar dari parkir yang berada di site sebelah kanan.



Gambar 3. Blok Plan

Pada perencanaan blok plan ini terdapat bangunan utama (No. 1) dari Samarinda Creative Hub pada bagian kiri lahan. Yang berikutnya pada No. 2 merupakan tempat

untuk area Bazar outdoor yang difungsikan untuk pelaku ekonomi kreatif dapat menjual produknya. Pada No. 3 dan 4 merupakan area parkir sebagai tempat bagi pengguna bangunan memarkirkan kendaraannya. Pada perncanaan lanskap, Samarinda Creative Hub menerapkan beberapa jenis vegetasi yaitu pohon kersen, pohon palem, pohon ketapang kencana, teh-tehan dan penutup tanah menggunakan rumput jepang yang memberikan keindahan dan kerapian pada kawasan Samarinda Creative Hub.



Gambar 4. Denah Lantai basement dan lantai



Gambar 5. Denah Lantai 2, 3, dan 4

Denah basement memiliki elevasi lantai minus 2,5 meter dari permukaan tanah yang kemudian tersambung dengan lantai 1 yang memiliki elevasi lantai 4 meter dari permukaan tanah. Basement memiliki ketinggian dari permukaan lantai ke langit-langit basement yaitu setinggi 6,5 meter. Pada lantai basement dan lantai 1 didminasi dengan ruangan publik , yaitu kafe, ruang pameran, *lobby*, resepsionis, area merokok, area game, auditorium dan ruang pengelola. Berikutnya lantai 2,3, dan lantai 4 difokuskan pada ruangan semi publik dan *private* dimana ruang-ruangan yang ada memerlukan

pendaftaran terlebih dahulu sebelum dapat digunakan. Ruangan ini antara lain *co-working space*, *Co-office*, ruang rapat, *maker space* dan studio-studio.



Gambar 6. Tampak Depan



Gambar 7. Tampak kanan dan tampak kiri



Gambar 8. Tampak Belakang

Pada fasade bangunan Samarinda Creative Hub ini menerapkan vertical garden dan terdapat banyak jendela yang bertujuan untuk memaksimalkan pertukaran udara dan memaksimalkan cahaya ke dalam bangunan. Jendela-jendela tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen fungsional, tetapi juga dilengkapi dengan pot-pot tanaman yang ditempatkan dengan rapi sebagai *secondary skin*. Hal ini memberikan nilai estetika tambahan yang memperindah tampilan fasade bangunan.



Gambar 9. Perspektif bangunan

Legenda:

1. Roof Garden
2. Green Spce
3. Area Bazar
4. Parkiran Mobil
5. Parkiran Motor
6. Co-working space outdoor



Gambar 10. Perspektif area

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Perancangan Samarinda Creative Hub di Lahan Eks Bandara Temindung. Perancangan ini menerapkan prinsip arsitektur ekologis demi mendukung lingkungan yang layak dan baik. Prinsip ekologis ini antara lain, Menjaga dan memelihara SDA, Menerapkan bangunan yang hemat energi, Menggunakan material local, Meminimalisir dampak negatif ke alam, Mengelola tanah, air, dan udara, Meningkatkan penyerapan gas buangan, dan Mempertimbangkan nilai-nilai ekologi dalam penggunaan teknologi. Dengan penerapan roof garden dan penggunaan material lokal maka dapat mendukung konsep ekologis tersebut.

Bangunan ini dirancang dengan jumlah 5 lantai, yang setiap lantainya didesain untuk keberlangsungan fungsi bangunan yang merupakan pusat kreatif dan tempat kolaboratif. Ruang-ruangan yang dirancang bertujuan mendukung setiap kegiatan pelaku usaha 17 sub sektor ekonomi kreatif dan menarik agar antar pelaku usaha dapat melakukan kolaborasi. Ruang kolaboratif ini dirancang semaksimal mungkin yang dapat menampung orang dalam jumlah yang banyak didalam satu ruangan. Ruang ini antara lain adalah auditorium, co-working space, ruang rapat, function hall dan makerspace. Dirancang pula ruangan untuk memamerkan dan menjual produk dari para pelaku usaha.

### Saran

Berdasarkan perancangan yang penulis rancang, maka penulis memberikan saran penelitian yang belum ada pada proses perancangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bangunan kreatif hub memerlukan kajian yang mendalam dalam perancangannya, oleh karena itu perancang harus setidaknya pernah mengunjungi satu bangunan gedung kreatif hub.
2. Bangunan umum seperti gedung kreatif hub ini harus didukung dengan fasilitas untuk pengunjung disabilitas yang ramah lingkungan atau tidak perlu menggunakan energi listrik.
3. Untuk Peneliti selanjutnya agar dapat memperluas cakupan penelitian agar hasil yang diperoleh lebih jelas dan terperinci.

### DAFTAR REFERENSI

- Agustina, Y., Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojaan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 2(2), 83–92.
- All Habsy, B. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.
- Ayu, M. P., & Kurniasih, S. (2019). Penerapan Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Banten Creative Hub Di Pagedangan Kabupaten Tangerang. *Jurnal Maestro*, 2(1).
- Baskara, M. F., & Sari, Y. (2020). Penerapan Ekologi Arsitektur Pada Bangunan AEON Mall dan Bintaro Jaya Xchange. *LINEARS*, 3(02), 79–87.
- Cantika, S. K., Niarawati, M. A., & Handayani, K. N. (2023). Ekologi Arsitektur sebagai Pedoman Pada Perancangan Creative Hub Di Taman Balakembang Surakarta. *Senthong*, 6(1).
- Djafar, A., Gunawan, G., Suanggana, D., & Aprilia, H. (2022). Perancangan sistem sprinkler pada gedung perkuliahan E, F, G. F. *SAINTEK Unira Malang*, 6(1), 59.
- Fathina, A. A. (2022). Perancangan Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Bandar Lampung (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.

- Firdaus, L. (2020). Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro Creative Hub Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Modern. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 5(1).
- Kholifah, N. A., Setiawan, B., Sunaryo, B. (2020). Pengaruh Kualitas Nightlife Attraction Terhadap Kepuasan Wisatawan di Kawasan Prawirotaman. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*
- La Moma. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27.
- Maryudi, L. (2020). Banda Aceh Creative Hub (Tugas Akhir). UIN Ar-raniry, Banda Aceh.
- Mediastika, C. E. (2007). Potensi jerami padi sebagai bahan baku panel akustik. *DIMENSI Journal of Architecture and Built Environment*, 35(2), 183-189.
- Musaharbi. (2021). Perancangan Makassar Creative Hub dengan Pendekatan Smart Building (Tugas Akhir). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Muzady, F. A. (2022). Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Prambanan, Klaten. *Reka Rupa Ruang*.
- Nadi, R. F. (2020). Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta.
- Nandi, H. S. (2022). Perancangan Wonosobo Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Feminisme. *Journal of Economic, Business, and Engineering (JEBE)*, 4(1).
- Nasution, P. R., Surya, E., & Syahputra, E. (2015). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di NSMPN 44 Padangsimpuan. *Jurnal Paradikma*, 8(3), 38-51.
- Prasetyo, S. A., Aguswin, A., Wijaya, R. A., & Herol. (2023). Perencanaan dan Perancangan Kawasan Karawang Creative Hub Dengan Pendekatan Eco Tech Architecture Di Kab. Karawang. *Prosiding SAINTEK*, 2(1).
- Putro, S. A., Ashadi, & Hakim, L. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Ekologi Pada Perancangan Kawasan Wisata Air Danau Sunter Di Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 2(2), 19-24.
- Rahman, Z., & Winarno, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif Berbasis Blended Learning. Penerbit Wineka Media.

- Sahir, S. H. (Ed.). (2021). Metodologi Penelitian Penerbit KBM Indonesia.
- Songko, A. J., & Setyawai, E. (2023). Pendekatan Arsitektur Neo-Vernacular Dalam Perancangan Creative Hub Untuk Aktivitas Masyarakat Di Kabupaten Manggarai Barat. *Archvisual: Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 2(2).
- Syaodih, Nana. 2006. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Titisari, E. Y., S., J. T., & Suryasari, N. (2012). Konsep Ekologis pada Arsitektur di Desa Bendosari. *Jurnal RUAS*, 10(2), ISSN 1693-3702.