

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Perencanaan

6.1.1 Konsep Pelaku

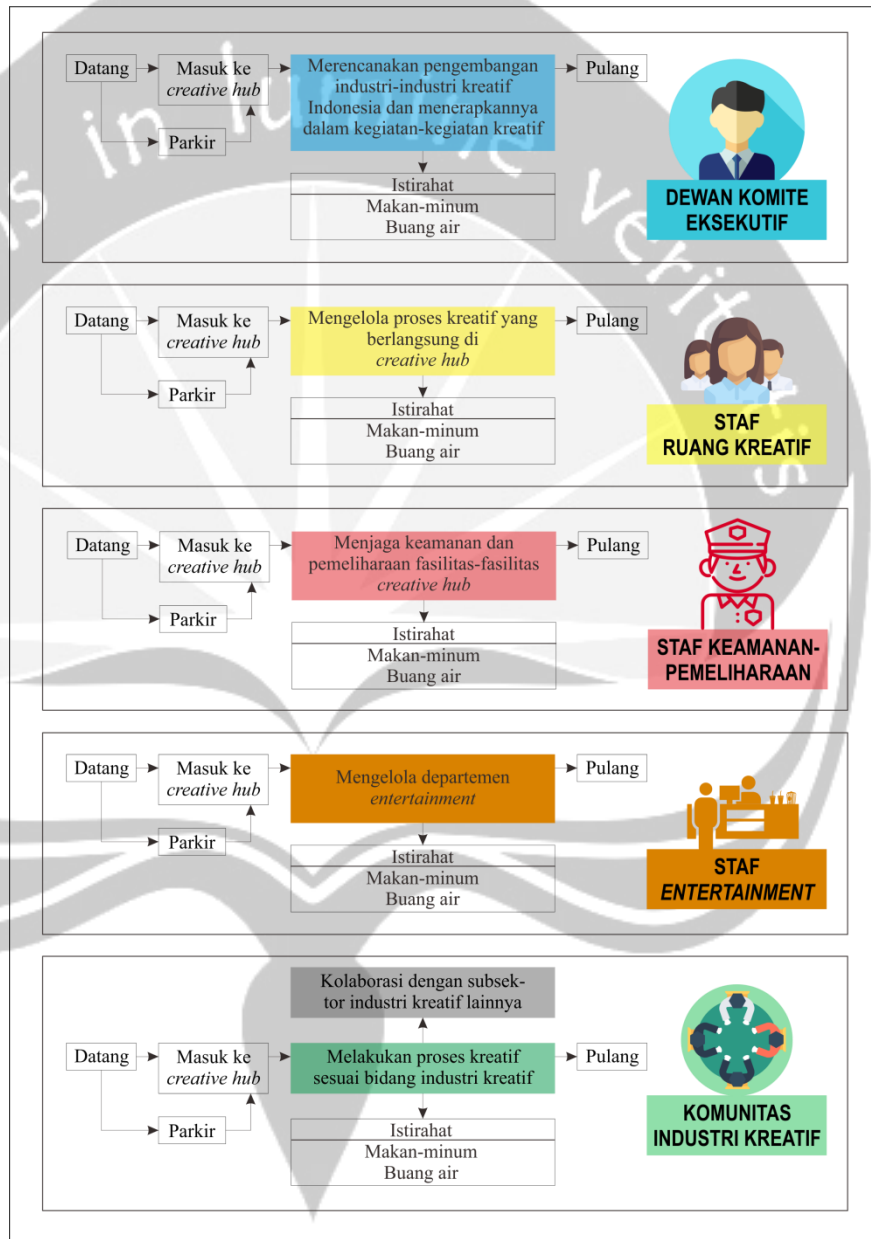
Creative hub melibatkan pelaku-pelaku dari berbagai kalangan dengan aktivitasnya masing-masing, baik pelaku tetap maupun pelaku tidak tetap. Kelompok pelaku dan jumlah pelaku yang terlibat (Gambar 6.1) akan mempengaruhi kebutuhan besaran ruang-ruang dalam *creative hub*.



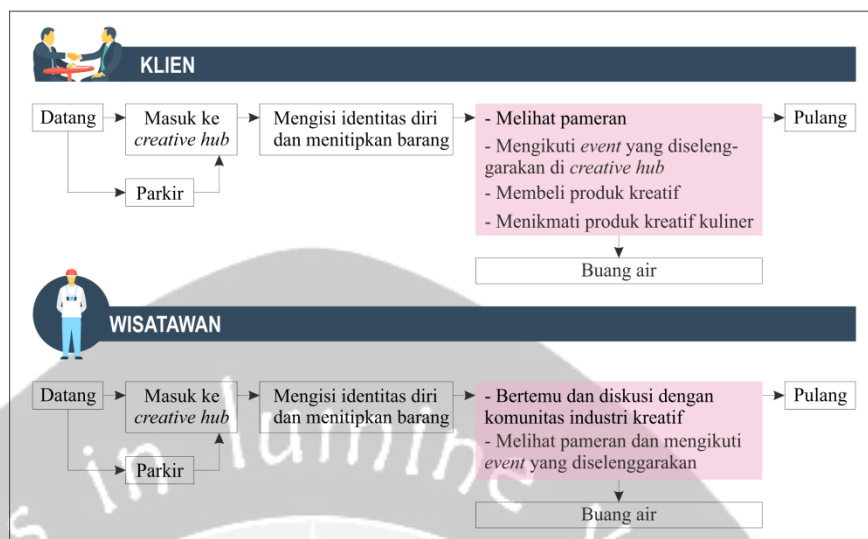
Gambar 6.1 Konsep Pelaku
Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.1.2 Konsep Kegiatan

Masing-masing kelompok pelaku memiliki kegiatan masing-masing berdasarkan perannya dalam mengembangkan *creative hub*. Kegiatan yang dilakukan oleh pelaku-pelaku (Gambar 6.2 dan 6.3) akan mempengaruhi hubungan kedekatan ruang dalam *creative hub*.



Gambar 6.2 Konsep Kegiatan Pelaku Tetap *Creative Hub*
Sumber: Analisis Penulis, 2018



Gambar 6.3 Konsep Kegiatan Pelaku Tidak Tetap Creative Hub
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.1.3 Konsep Ruang

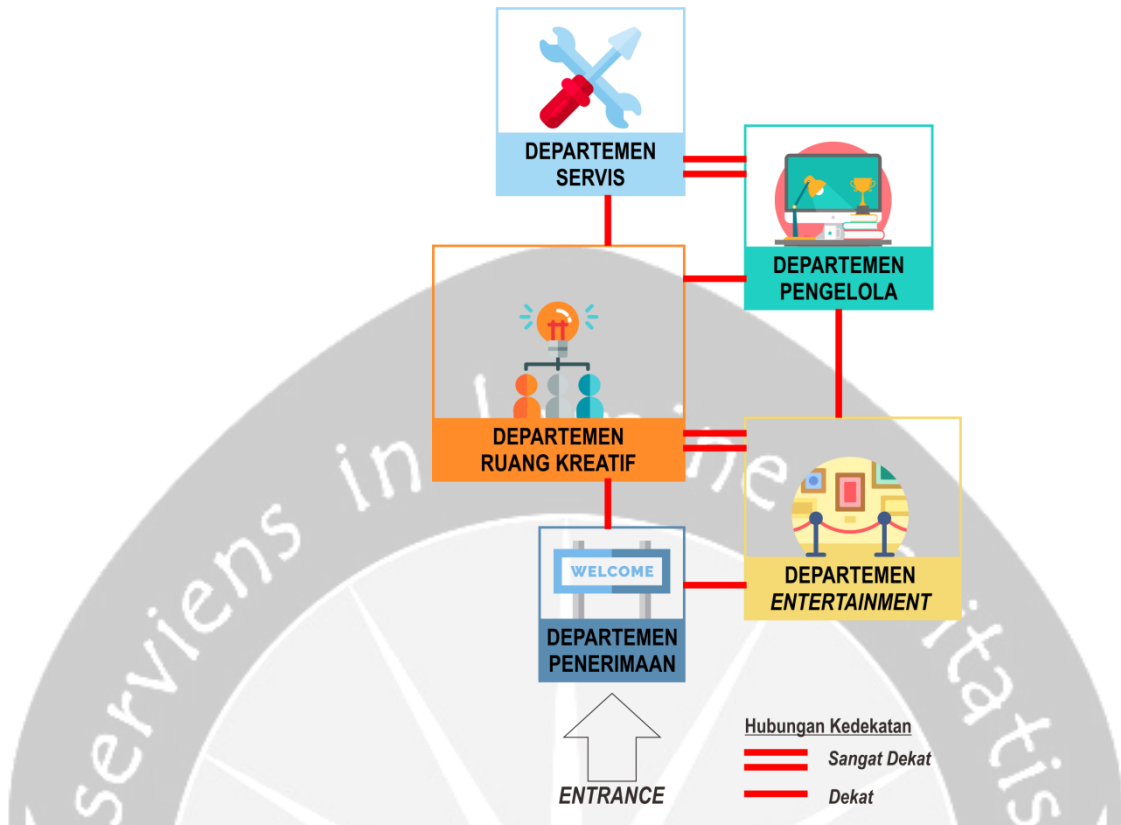
Jenis ruang-ruang dalam *creative hub* dikelompokkan berdasarkan kelompok pelaku dan kegiatan yang dilakukannya. Besaran kebutuhan ruang-ruang dalam *creative hub* ditentukan berdasarkan jumlah pelaku dan kegiatan yang diwadahi di dalamnya (Tabel 6.1). Jenis dan besaran kebutuhan ruang ini menjadi dasar penyusunan konsep ruang, baik konsep ruang makro maupun mikro (Gambar 6.4 dan 6.5).

Tabel 6.1 Kebutuhan dan Besaran Ruang *Creative Hub*

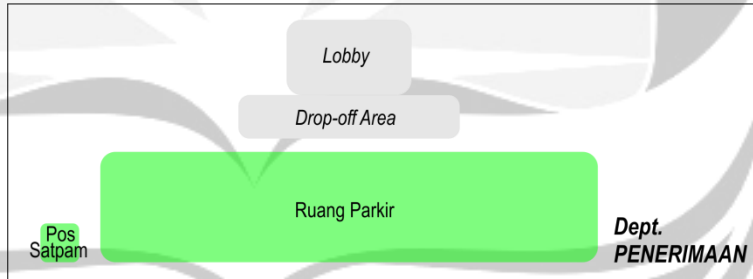
Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)	Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)
Departemen Penerimaan		Departemen Entertainment	
Pos satpam	9	App and game center	90
Drop off area	60	Perpustakaan	180
Lobby utama	80	Ruang pameran	704
		Bioskop mini	110
		Auditorium	700
		Café restaurant	80
		Merchandise shop	90

Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)	Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)
Departemen Pengelola		Departemen Ruang Kreatif	
R. Ketua komite	30	Ruang komputer	115
R. Sekretaris	24	Ruang kantor sewa	685
R. Direktur anggaran	18	<i>Fashion department</i>	132
R. anggota pelaksana	55	Ruang mesin produksi	120
R. Direktur pelaksana	18	Ruang penyimpanan produk	40
R. Div. Pusat sumber daya	48	Ruang <i>workshop</i>	140
R. Div. Pemasaran dan komunikasi	48	Studio animasi	100
R. Div. Pameran dan <i>event</i>	60	Studio foto	72
R. Div pengembangan desain dan bisnis kreatif	60	Studio musik	147
R. Div. Pengembangan kebijakan	48	Studio tari	140
R. Div. Teknologi informasi dan manajemen fasilitas	48	Studio lukis	100
R. Administrasi	88	Dapur kuliner	120
R. Rapat	156	Stasiun televisi dan radio	500
<i>Pantry</i>	30	<i>Co-working space</i>	404
<i>Lobby kantor</i>	36	Kantin	54
Departemen Servis			
<i>Loading dock</i>	255	GWT, R. pompa	114
Gudang penyimpanan bahan	40	Ruang STP	75
Ruang keamanan	50	Ruang sampah	10
Ruang staf ME	30	Ruang HVAC	40
Ruang genset	55	Ruang loker staf	30
Ruang panel	4		
Penunjang			
Ruang <i>janitor</i>	3	Gudang	12
Lift	32	Toilet pengunjung	47
Tangga darurat	72	Toilet pengelola	16

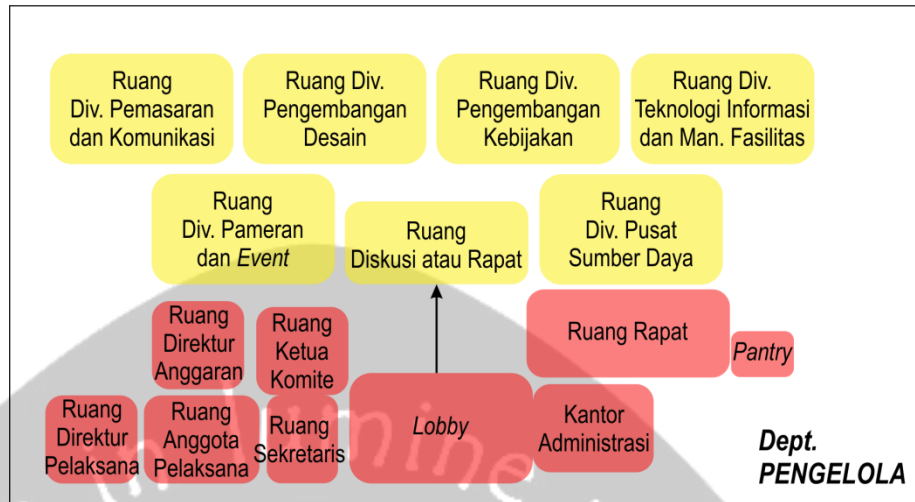
Sumber: Analisis Penulis, 2018



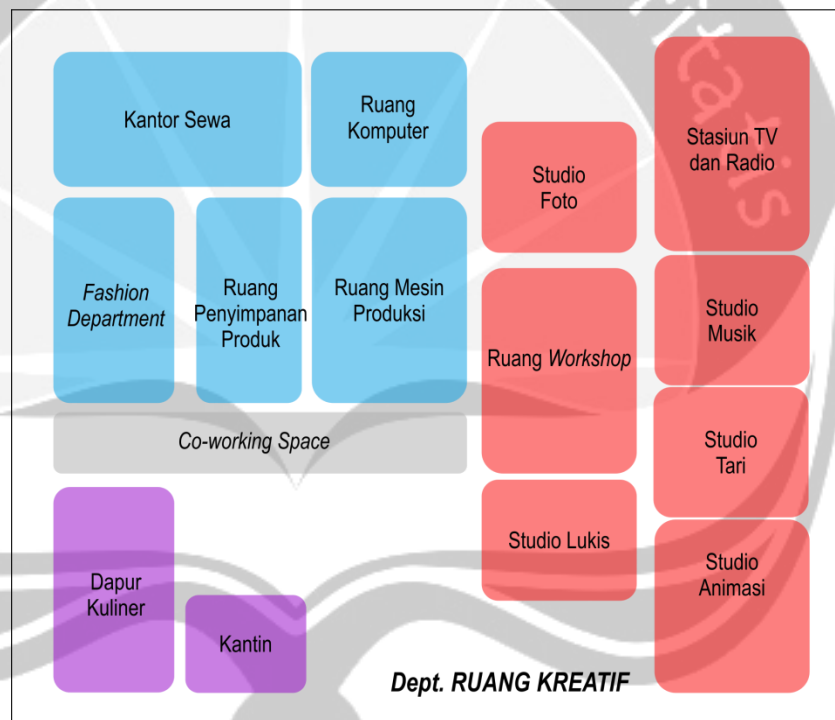
Gambar 6.4 Konsep Ruang Makro
 Sumber: Analisis Penulis, 2018



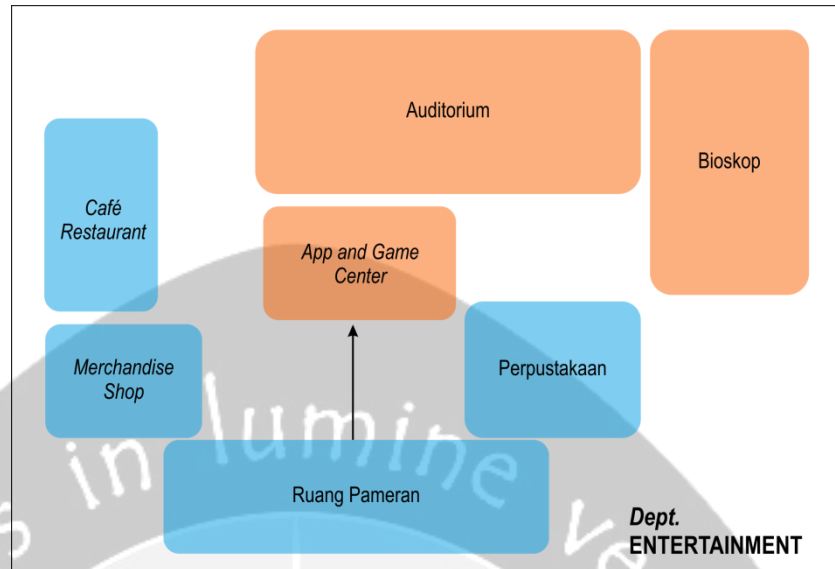
Gambar 6.5 Konsep Mikro Departemen Penerimaan
 Sumber: Analisis Penulis, 2018



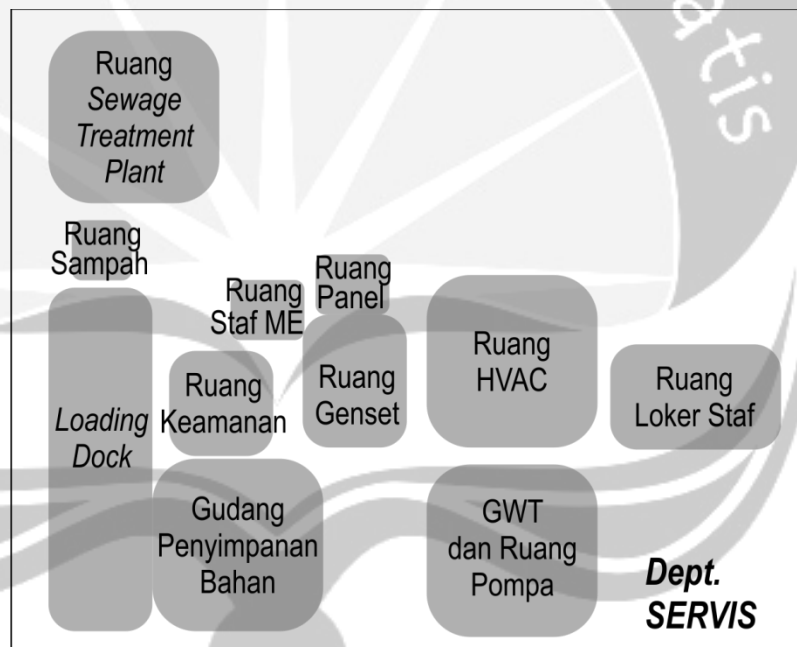
Gambar 6.6 Konsep Mikro Departemen Kantor Pengelola
 Sumber: Analisis Penulis, 2018



Gambar 6.7 Konsep Mikro Departemen Ruang Kreatif
 Sumber: Analisis Penulis, 2018



Gambar 6.8 Konsep Mikro Departemen *Entertainment*
 Sumber: Analisis Penulis, 2018



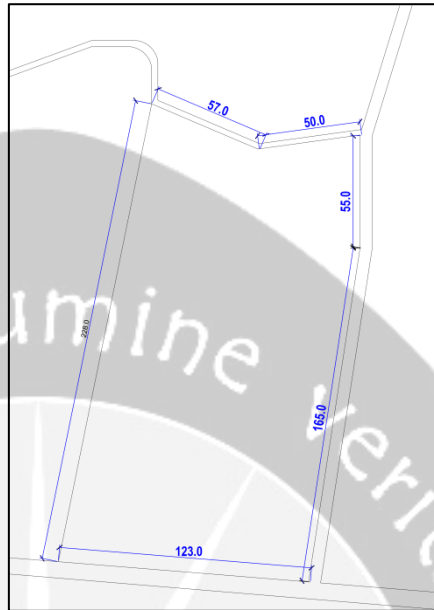
Gambar 6.9 Konsep Mikro Departemen Servis
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.1.4 Konsep Tapak

6.1.4.1 Ukuran Tapak Terpilih

Tapak terpilih berada di Jalan Parangtritis, Kelurahan Bangunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tapak berada di

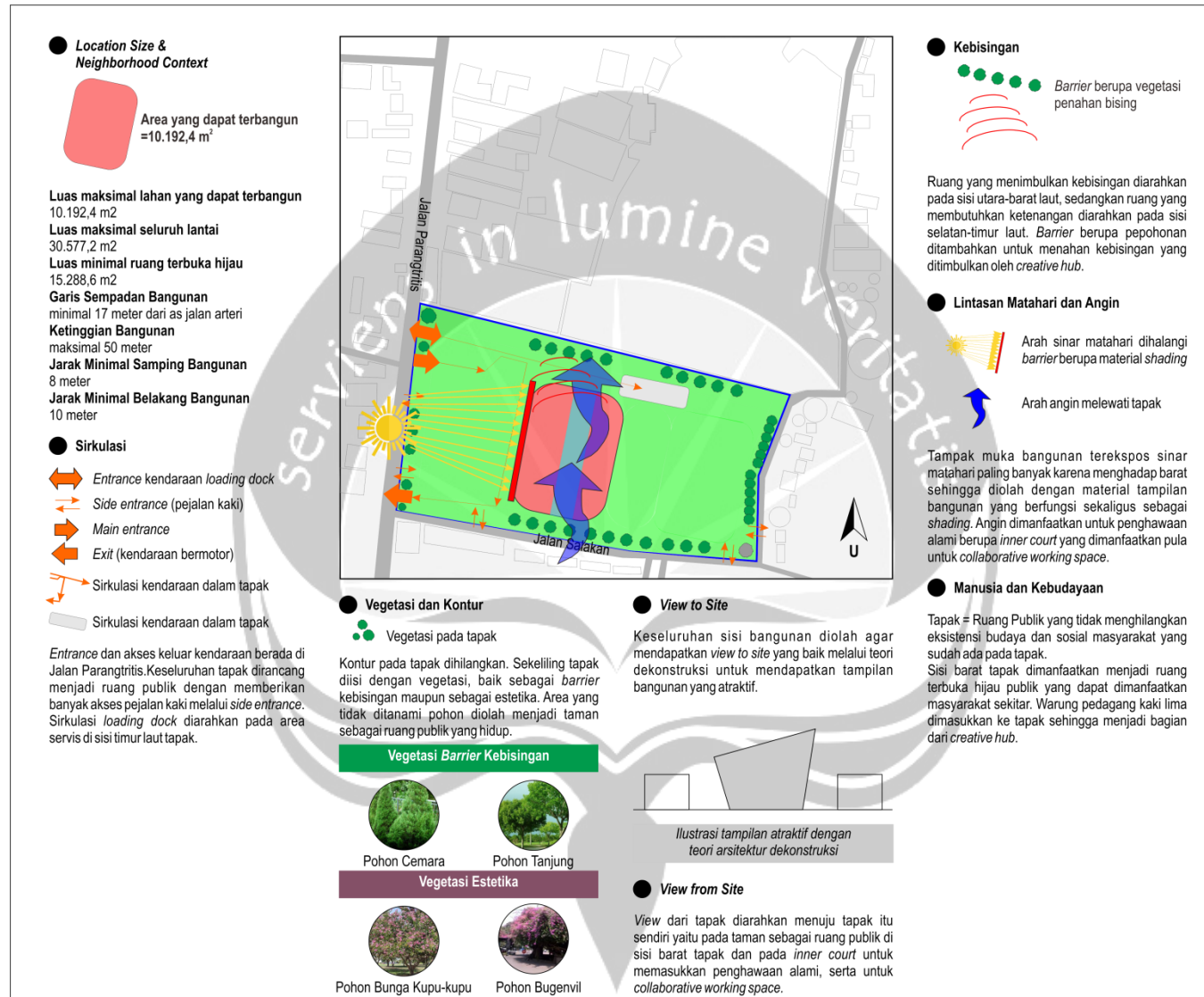
Kawasan Perkotaan Yogyakarta dengan luas keseluruhan sebesar 25.481 m².



Gambar 6.10 Ukuran Tapak Terpilih
Sumber: *Google Earth*, 2018

6.1.4.2 Kesimpulan Analisis Tapak

Kesimpulan analisis tapak merupakan konsep perencanaan keseluruhan terkait tapak, berupa respon-respon atas kondisi tapak dan lingkungan sekitarnya dalam kaitannya dengan perancangan *creative hub* di Yogyakarta (Gambar 6.6).



Gambar 6.11 Kesimpulan Analisis Tapak
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

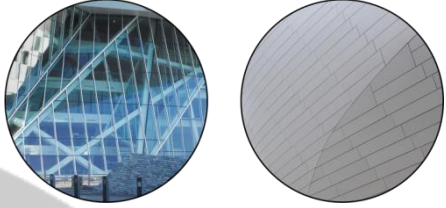


6.2 Konsep Perancangan

6.2.1 Konsep Penekanan Studi

Konsep penekanan studi untuk *creative hub* di Yogyakarta merupakan konsep perwujudan desain menggunakan pendekatan arsitektur dekonstruksi pada aspek-aspek tampilan bangunan. Prinsip-prinsip dekonstruksi diterapkan untuk mewujudkan tampilan bangunan yang atraktif.

Tabel 6.2 Konsep Penekanan Studi dalam *Creative Hub*

Aspek Tampilan Bangunan	Aspek Arsitektur Dekonstruksi	Perwujudan
Bentuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruksi non-sentralitas 2. Bentuk tidak beraturan (asimetri) 3. Terpecah-pecah (<i>fragmented</i>) 4. Anti gravitasi 	<p>BENTUK DASAR</p> <p>PENYUSUNAN BENTUK LINIER</p> <p>ANTI GRAVITASI</p> <p>ASIMETRI</p> <p>FRAGMENTED</p>
Proporsi dan Skala	<i>Différance</i>	<p>PROPORSI MATERIAL</p>
	<i>Free floating signifiers</i>	<p>SKALA MONUMENTAL</p>

Aspek Tampilan Bangunan	Aspek Arsitektur Dekonstruksi	Perwujudan
Material	<i>Superimposition of layers</i>	 KACA COMPOSITE PANELS
Tekstur	<i>Iterability</i>	 SMOOTH TEXTURE
Warna	<i>Différance</i>	 EKSPOS MATERIAL: WARNA PUTIH DAN BENING KACA

Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.2 Konsep Aklimatisasi Ruang

6.2.2.1 Konsep Penghawaan

Creative hub menggunakan 2 macam penghawaan, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penerapan penghawaan alami diterapkan pada *inner court* dalam *creative hub* sebagai *co-working space*. Sedangkan ruang-ruang lainnya menggunakan penghawaan buatan, meskipun beberapa ruang tetap memiliki akses penghawaan alami. Jenis penghawaan buatan yang digunakan adalah sistem *air conditioning* sentral yang cocok untuk digunakan pada bangunan publik skala besar.

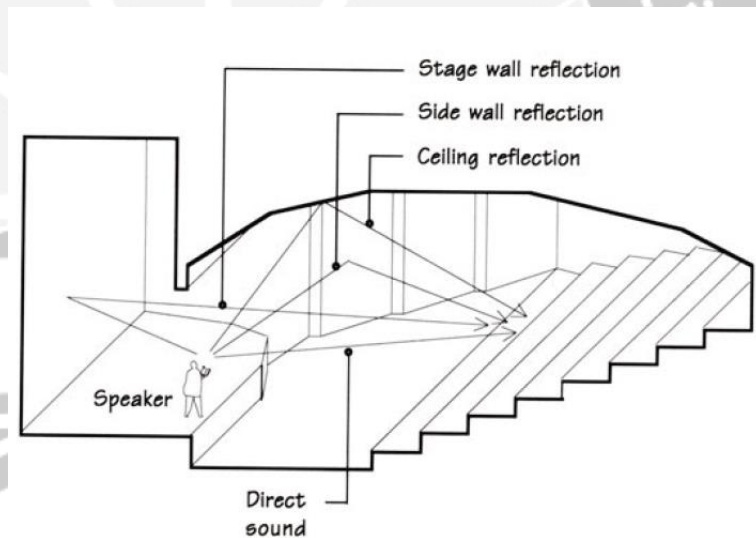
6.2.2.2 Konsep Pencahayaan

Creative hub menggunakan 2 macam pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Seluruh ruang-ruang utama dirancang untuk mendapatkan akses

pencahayaan alami dengan tetap memiliki sistem pencahayaan buatan. Ruang yang hanya menggunakan pencahayaan buatan adalah studio animasi, studio foto, studio musik, ruang mesin produksi, bioskop mini dan *auditorium*, serta ruang-ruang utilitas, seperti gudang penyimpanan bahan, ruang keamanan, ruang genset, ruang panel, ruang *janitor*, *ground water tank* dan ruang pompa, *sewage treatment plant* (STP) serta ruang HVAC.

6.2.2.3 Konsep Akustika

Dalam *creative hub*, ruang yang memerlukan penanganan akustika tertentu adalah studio animasi, studio musik, bioskop mini dan *auditorium*. Ruang-ruang ini ditangani dengan penggunaan material peredam dan pemantul suara pada dinding, lantai dan langit-langitnya.



Gambar 6.12 Konsep Akustika: Ilustrasi Penggunaan Jenis Material pada Ruang dengan Penanganan Akustika Khusus
Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.3 Konsep Struktur

Struktur bawah bangunan *creative hub* menggunakan perpaduan pondasi plat berupa *basement* dan pondasi tiang pancang. Struktur atas bangunan terdiri dari penyaluran struktur secara vertikal dengan sistem kolom dan penyaluran struktur secara

horizontal dengan sistem balok dan sistem rangka ruang (Gambar 6.8).

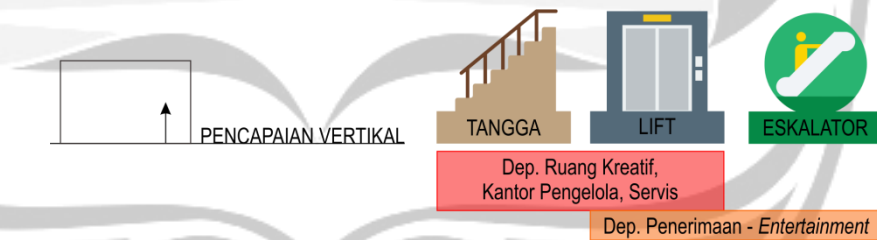


Gambar 6.13 Konsep Struktur
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.4 Konsep Utilitas

6.2.4.1 Konsep Pencapaian Vertikal

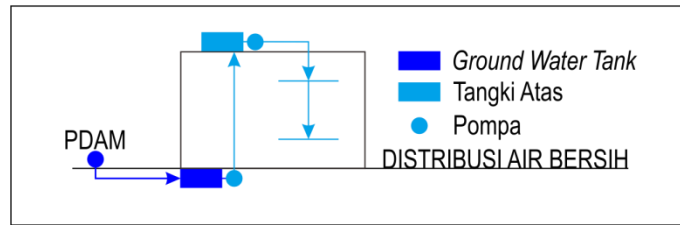
Pencapaian vertikal menggunakan lift dan eskalator pada departemen penerimaan-*entertainment*, sedangkan pada ruang kreatif, kantor pengelola dan servis menggunakan tangga biasa dan lift (Gambar 6.9).



Gambar 6.14 Konsep Pencapaian Vertikal
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.4.2 Konsep Distribusi Air Bersih

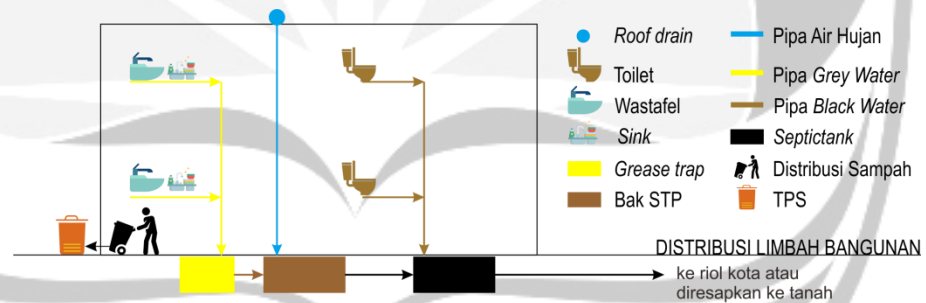
Distribusi air bersih dilakukan dengan sistem *up feed* untuk dialirkan menuju toilet, dapur, *janitor*, *café restaurant*, studio lukis dan ruang *workshop* (Gambar 6.10).



Gambar 6.15 Konsep Distribusi Air Bersih
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.4.3 Konsep Distribusi Limbah Bangunan

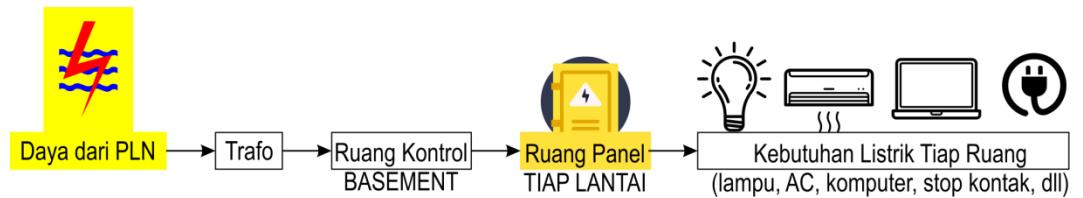
Air hujan dan *grey water* pada bangunan dialirkan menuju bak *sewage treatment plant* (STP) untuk diolah dan dimanfaatkan kembali menjadi air bersih. Sedangkan air kotor (*black water*) dari kloset dibuang menuju *septic tank* untuk diresapkan ke tanah ataupun dialirkan ke riol kota. Sampah pada bangunan dibuang dengan pengumpulan secara manual untuk dibuang ke tempat pengumpulan sampah sementara (TPS) pada tapak. (Gambar 6.11).



Gambar 6.16 Konsep Distribusi Limbah Bangunan
 Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.4.4 Konsep Jaringan Listrik

Listrik pada bangunan berasal dari sumber utama PLN dan sumber cadangan *genset*. Daya dari PLN diturunkan tegangannya dan diatur dalam ruang kontrol utama pada *basement* lalu didistribusikan menuju ruang panel pada tiap lantai bangunan. Dari panel tiap lantai, listrik didistribusikan sesuai kebutuhan masing-masing ruang (Gambar 6.12).

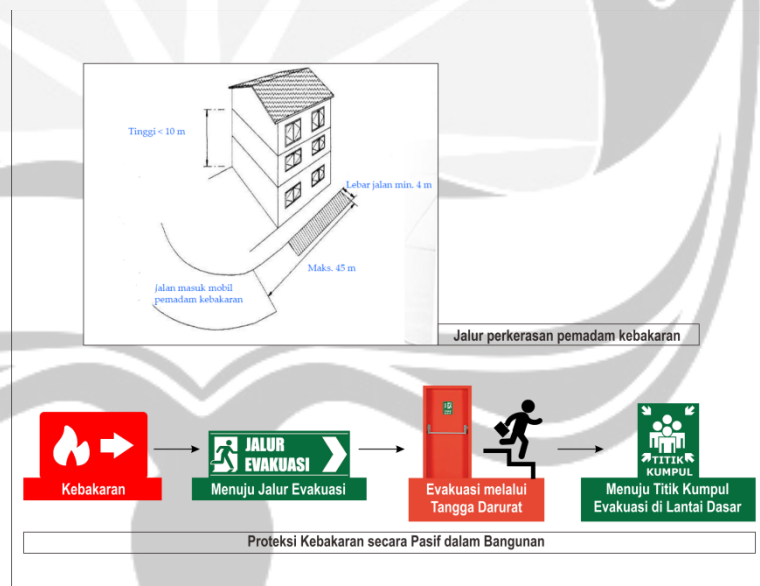


Gambar 6.17 Konsep Distribusi Jaringan Listrik dalam Bangunan

Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.4.5 Konsep Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran terdiri dari proteksi kebakaran pasif dan aktif. Proteksi kebakaran pasif terdiri dari penyediaan jalur akses mobil pemadam kebakaran, konstruksi bangunan tahan api, perencanaan sistem evakuasi keadaan darurat serta tangga darurat. (Gambar 6.13). Sedangkan proteksi kebakaran aktif terdiri dari alarm detektor kebakaran, hidran, APAR dan *sprinkler*. (Gambar 6.14).



Gambar 6.18 Konsep Proteksi Kebakaran secara Pasif dalam Bangunan

Sumber: Analisis Penulis, 2018

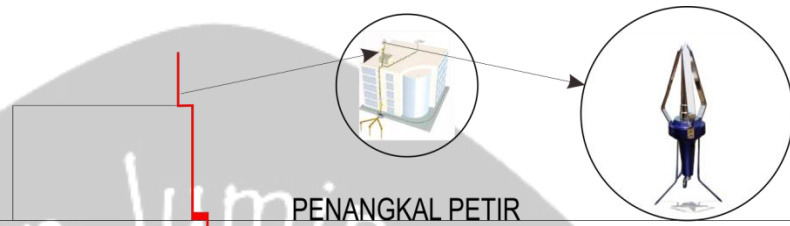


Gambar 6.19 Konsep Proteksi Kebakaran secara Aktif

Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.4.6 Konsep Penangkal Petir

Berdasarkan analisis, bangunan *creative hub* memerlukan penangkal petir. Penangkal petir yang efektif digunakan adalah jenis sistem Thomas.



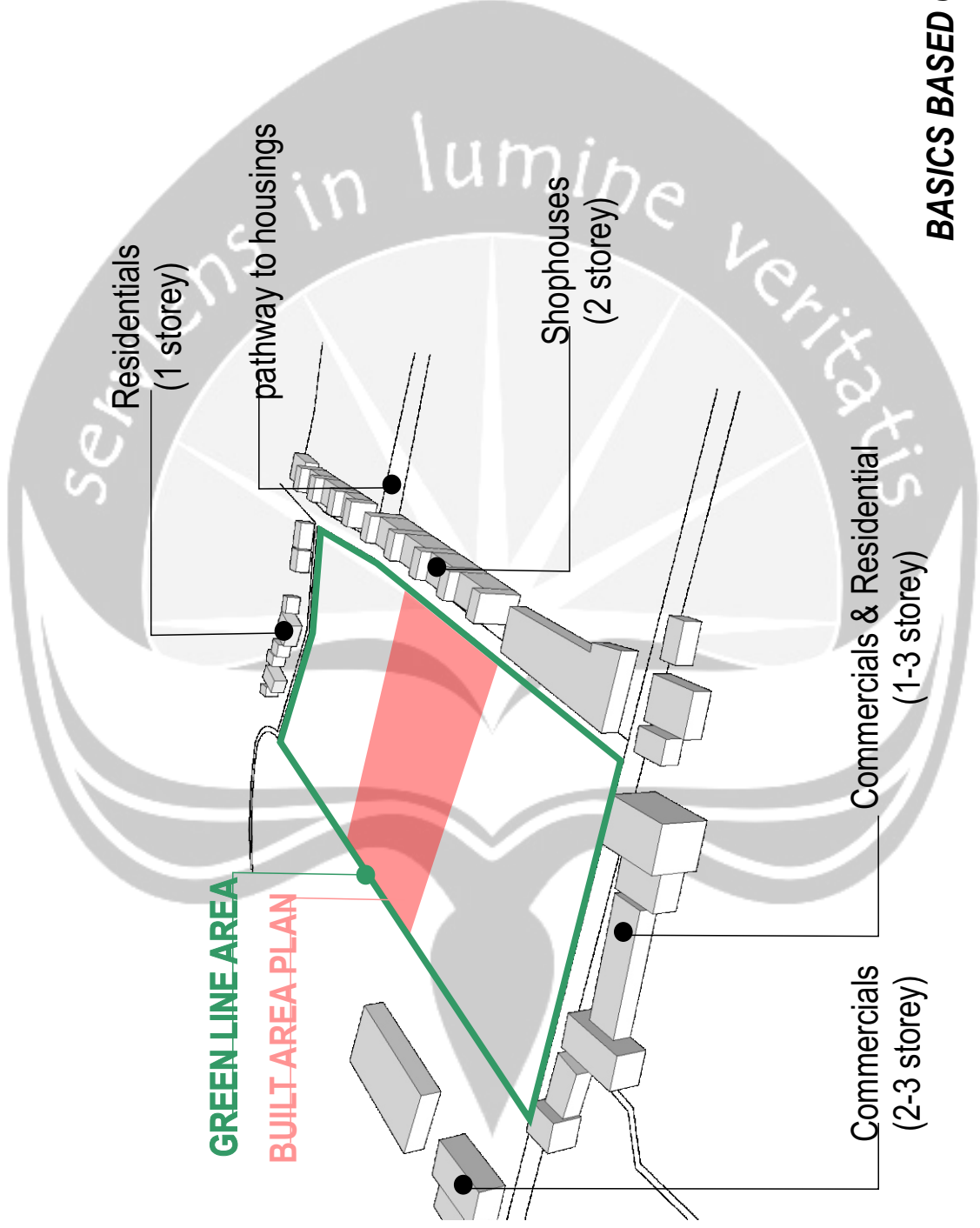
Gambar 6.20 Konsep Penangkal Petir
Sumber: Analisis Penulis, 2018

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M. (2017, April 20). Jokowi Minta Yogyakarta Perkuat Industri Kreatif. *Pikiran Rakyat*.
- Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2017, Desember 16). *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2017). *Subsektor Industri Kreatif Indonesia*. Dipetik Agustus 2017, 26, dari BEKRAF: Badan Ekonomi Kreatif Indonesia : <http://www.bekraf.go.id/subsektor>
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Indeks Pembangunan Manusia 2016*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Baskoro, R., Widhiyasa, A., Suradi, H., & Wulansari, A. (2014). *Rencana Pengembangan Permainan Interaktif 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Burden, E. (1996). *Building Facades: Faces, Figures, and Ornamental Detail*. New York: McGraw-Hill.
- Ching, F. D. (2008). *Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. Jakarta: Erlangga.
- Daniel Libeskind. (2008). *Counterpoint Daniel Libeskind: In Conversation with Paul Goldberger*. New York: The Monacelli Press.
- Dellyana, D., Hadiansyah, F., Hidayat, A., & Asmoro, W. (2015). *Rencana Pengembangan Industri Musik Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Departemen Perdagangan RI. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Derrida, J. (1976). *Of Grammatology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Dovey, P., & Pratt, P. (2016). *The Creative Hubs*. London: British Council.
- Dumairy. (1996). *Perekonomian Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Evani, F. S. (2017, April 23). Mensos Jadikan DIY Pusat Industri Kreatif Indonesia. *Berita Satu*.
- Fikroh, M. N. (2016). *Kriteria Desain Fasade Pembentuk Karakter Visual Bangunan Universitas Tanjungpura*. Malang: Universitas Brawijaya.

- Ghazali, A., & Fauzi, M. I. (2015). *Rencana Pengembangan Video Nasional*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Ghazali, A., & Nadinastiti. (2014). *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Graves, B. (1998). Homi K. Bhaba: The Liminal Negotiation of Cultural Difference. *Political Discourse-Theories of Colonialism and Postcolonialism*.
- Hanif, Z. (2015). Segudang Potensi Ekonomi Kreatif di Yogyakarta. *iKreatif*, hal. 8.
- Hendriana, E. (2015). *Rencana Pengembangan Periklanan Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Hoteit, A. (2015). Deconstructivism: Translation from Philosophy to Architecture. *Canadian Social Science*, 117-129.
- Jogja Digital Valley. (2014). *Sensus Industri Kreatif Digital 2014*. Yogyakarta: Jogja Digital Valley.
- Jogja Digital Valley. (2017). *About JDV*. Dipetik Agustus 2017, 31, dari Jogja Digital Valley: Co-working Space and Digital Startup Incubator: <http://jogjadigitalvalley.com/about-us/>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2014). *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025, Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.
- Khaerunnisa. (2015). *Penangkal Petir*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UAJY.
- Lazuardi, M., & Triady, M. S. (2015). *Rencana Pengembangan Kuliner Nasional*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Manic, M. (2015). Marketing Engagement through Visual Content. *Bulletin of the Transilvania University of Brasov Series V: Economic Sciences Vol. 8 (57) No. 2, 2*.
- Maria, M., Topan, A., & Ayu, D. M. (2015). *Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Midiani, T. D., Kusmayadi, T., Zaman, M. A., Andriani, M., Christina, D., Pasaribu, B., et al. (2015). *Rencana Pengembangan Industri Mode Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.

- Minarti, H., Tajudin, Y. A., & Gesuri, D. I. (2015). *Rencana Pengembangan Seni Pertunjukan Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Narjoko, D. A., Anas, T., & Aswicahyono, H. (2015). *Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Pascasuseno, A., Fawilia, A., Eryudhawan, B., Winata, S., & Ismoyo, A. D. (2014). *Rencana Pengembangan Arsitektur Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Pemerintah Kabupaten Bantul. (2016). *Buku Materi Teknis Rencana Detail Tata Ruang BWP Sewon Tahun 2016 - 2036*. Bantul: Pemerintah Kabupaten Bantul.
- Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar 01*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Project Lead the Way (PLTW). (2015). *Principles and Elements of Design Applied to Architecture*. Indiana: Project Lead the Way (PLTW).
- Rambatan, G. B. (2015). *Rencana Pengembangan Penerbitan Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Rumah Kreatif Jogja. (2017). *Rumah Kreatif Jogja = Rumah Kreatif BUMN Plus - Yogyakarta*. Dipetik Agustus 31, 2017, dari Rumah Kreatif Jogja: <http://www.rumahkreatifjogja.id/>
- Santoso, W. B., & Ghazali, A. (2015). *Rencana Pengembangan Fotografi Nasional*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Sastra, M. (2013). *Inspirasi Fasade Rumah Tinggal*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Satwiko, P. (2009). *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: Andi.
- Sindo, K. (2017, April 25). Yogyakarta Siap Jadi Pusat Industri Kreatif di Indonesia. *Okezone*.
- Sutojo, S. (2000). *Studi Kelayakan Proyek: Konsep, Teknik dan Kasus*. Jakarta: PT Damar Mulia Pustaka.
- Triwibowo, E., & Dhewanto, W. (2015). *Rencana Pengembangan TV & Radio Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Wigley, M. (1993). *The Architecture of Deconstruction: Derrida's Haunt*. London: MIT Press.



basic shapes based
on simplest linearity

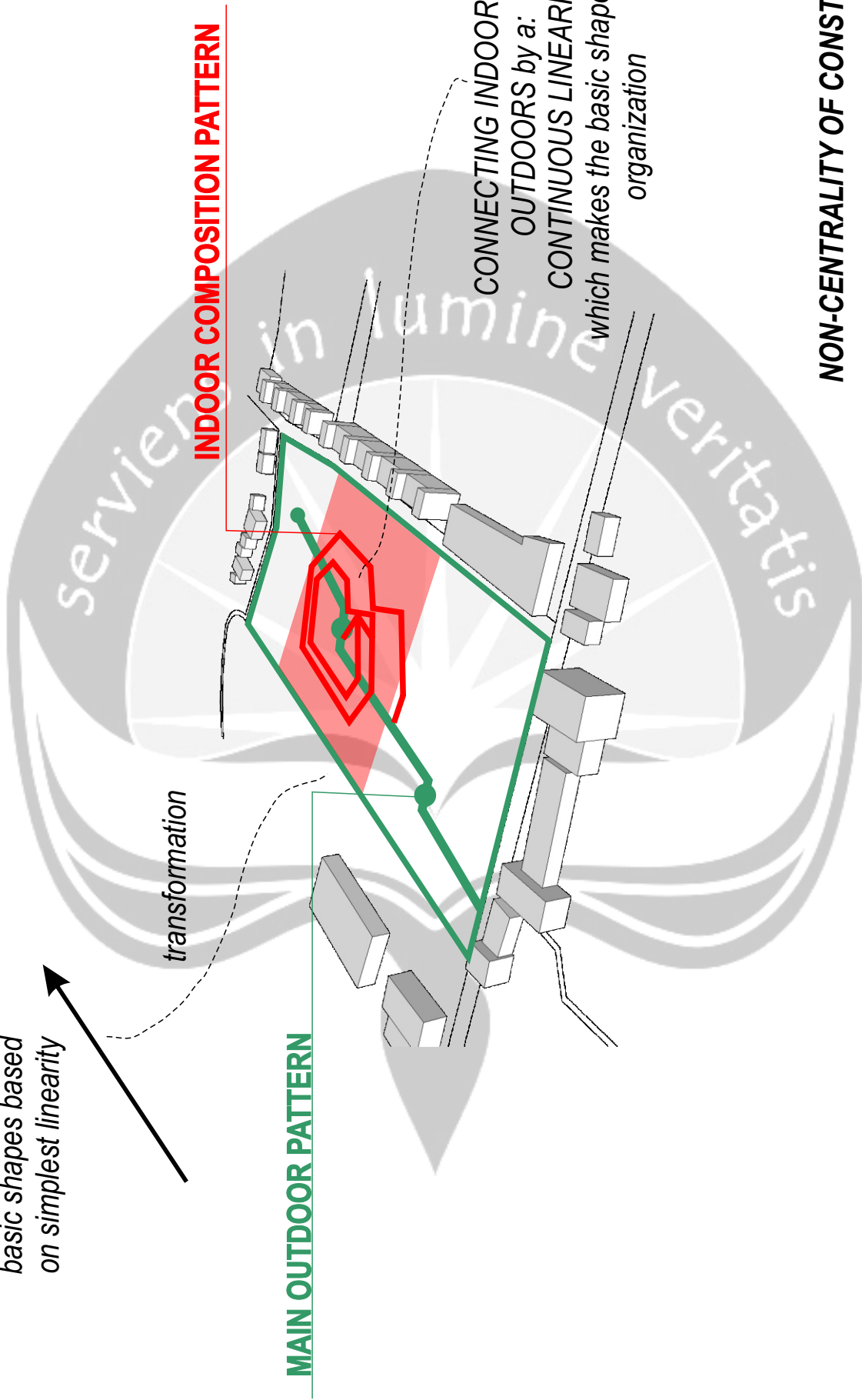
transformation

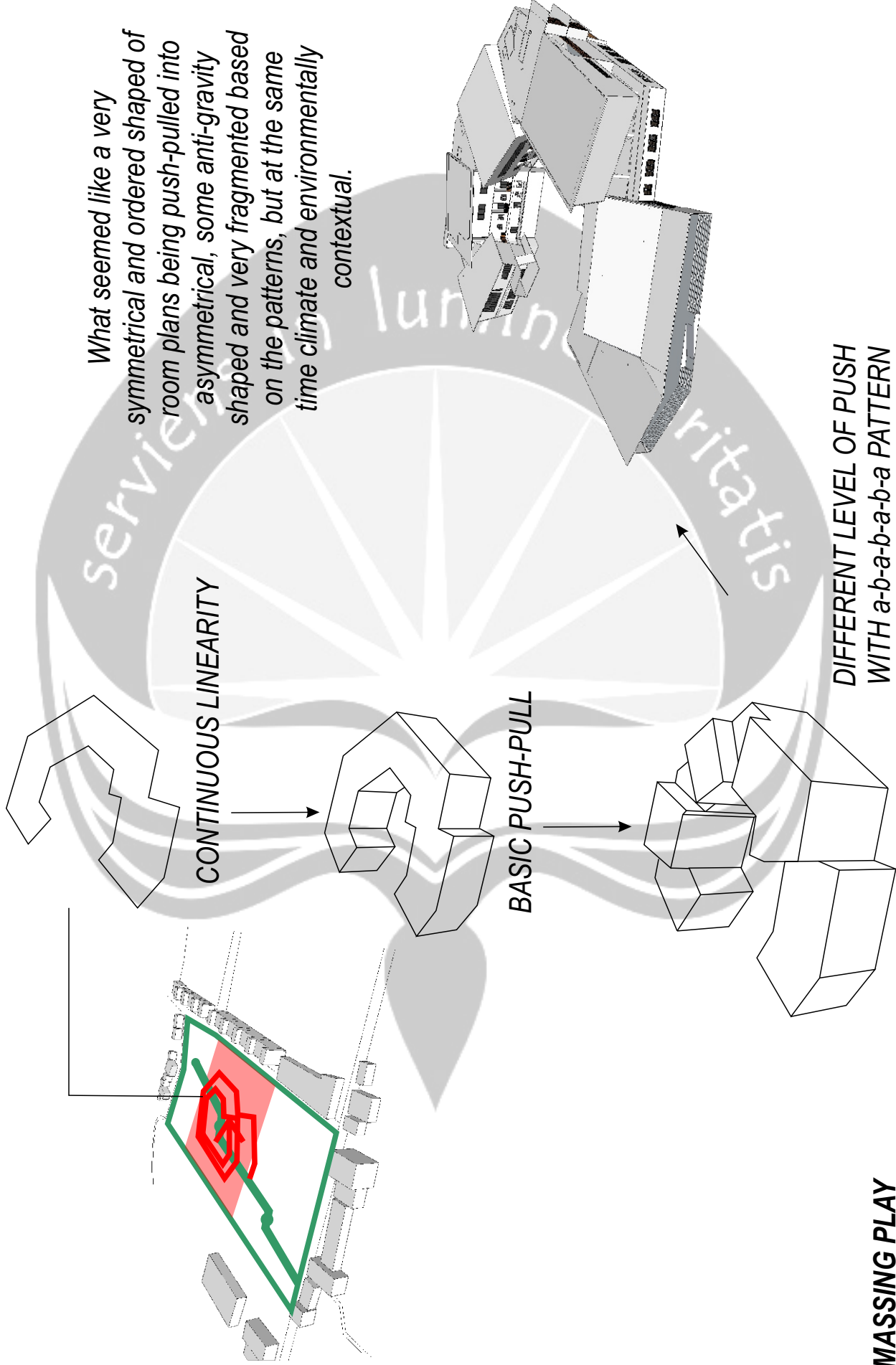
INDOOR COMPOSITION PATTERN

MAIN OUTDOOR PATTERN

CONNECTING INDOORS &
OUTDOORS by a
CONTINUOUS LINEARITY
which makes the basic shape of the
organization

NON-CENTRALITY OF CONSTRUCTION

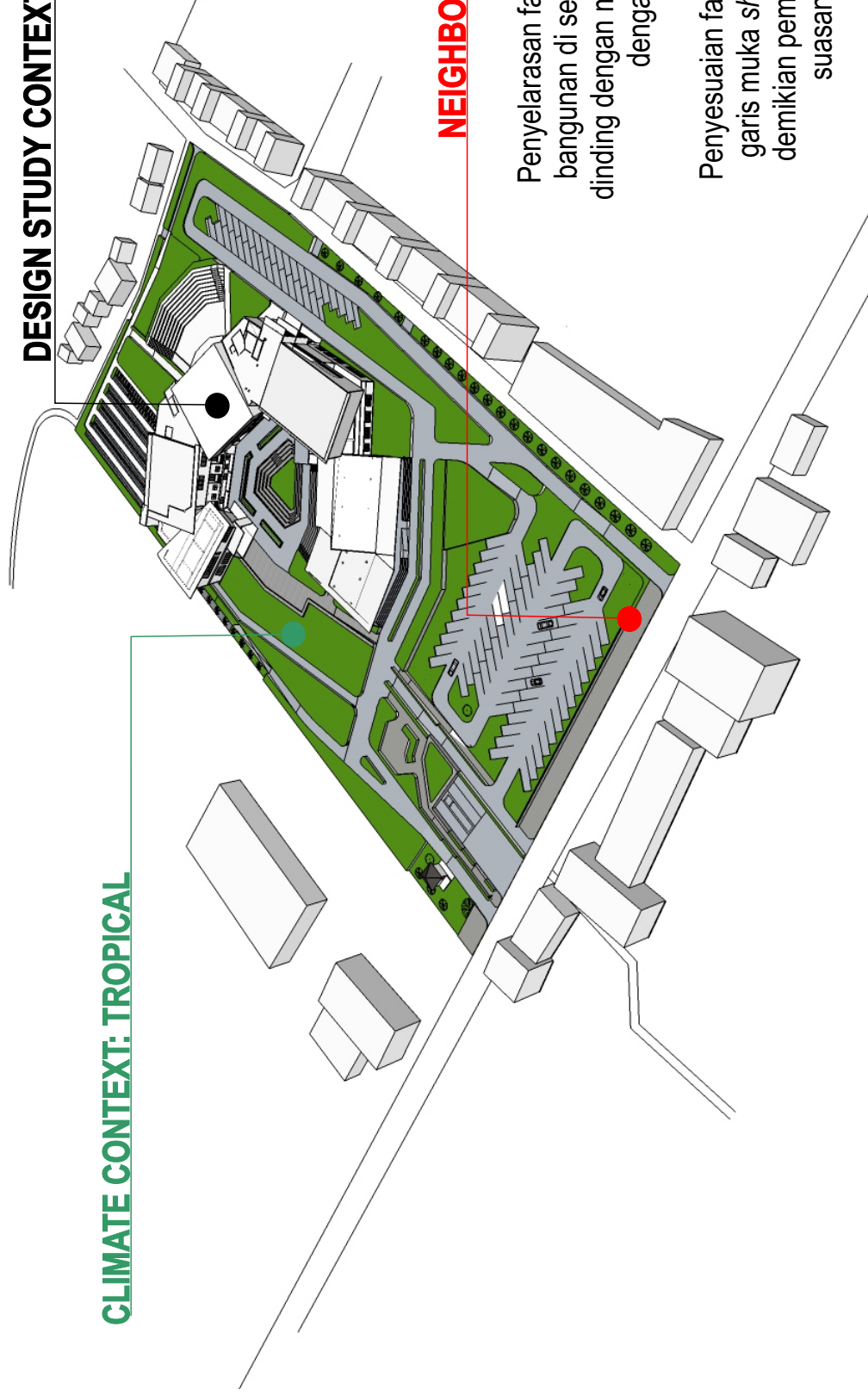




DESIGN STUDY CONTEXT

CLIMATE CONTEXT: TROPICAL

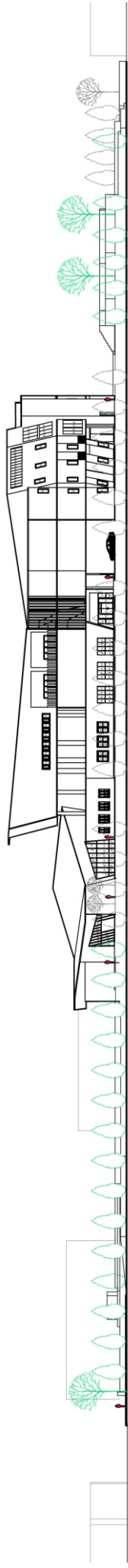
CREATIVE HUB DENGAN
TAMPILAN ATRAKTIF MELALUI
PENDEKATAN ARSITEKTUR
DEKONSTRUKSI



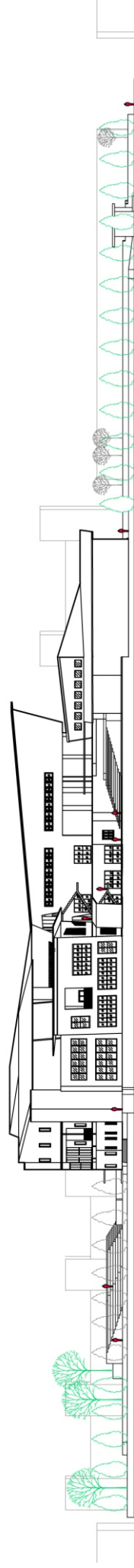
NEIGHBOURHOOD CONTEXT

Penyelarasan fasad muka barat dengan garis muka bangunan di sekelilingnya dengan pembuatan pola dinding dengan material batu alami (sehingga kontras) dengan bangunan *creative hub*.

Penyesuaian fasad muka datar sisi selatan dengan garis muka *shophouses* di sampingnya dengan demikian pembuatan fasad tidak “menggangu” suasana lingkungan di sekitarnya.



SKALA MONUMENTAL



AREA PARKIR MOTOR

AMPHITHEATRE

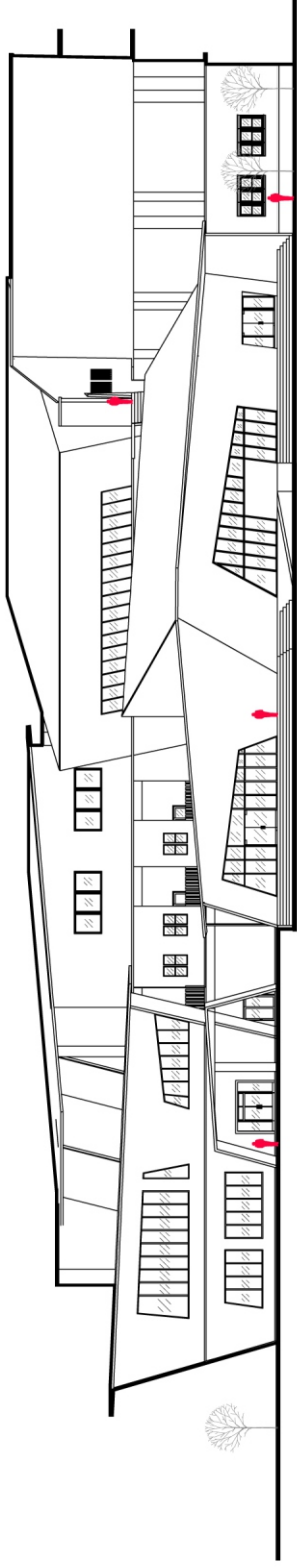
ZONA RUANG KREATIF & OFFICE

PLAZA

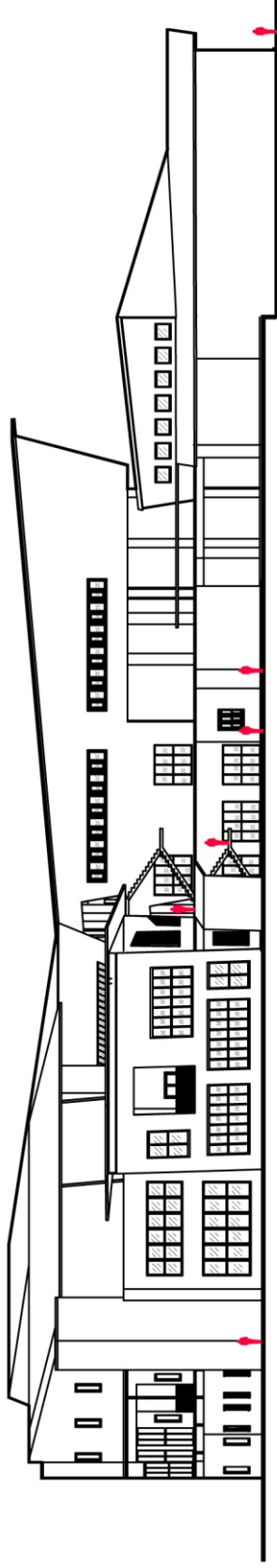
ZONA PENERIMAAN

SITE ENTRANCE - AREA PARKIR MOBIL PENGUNJUNG

DEPTDITAI / 1/1/11



PROPORSI MATERIAL



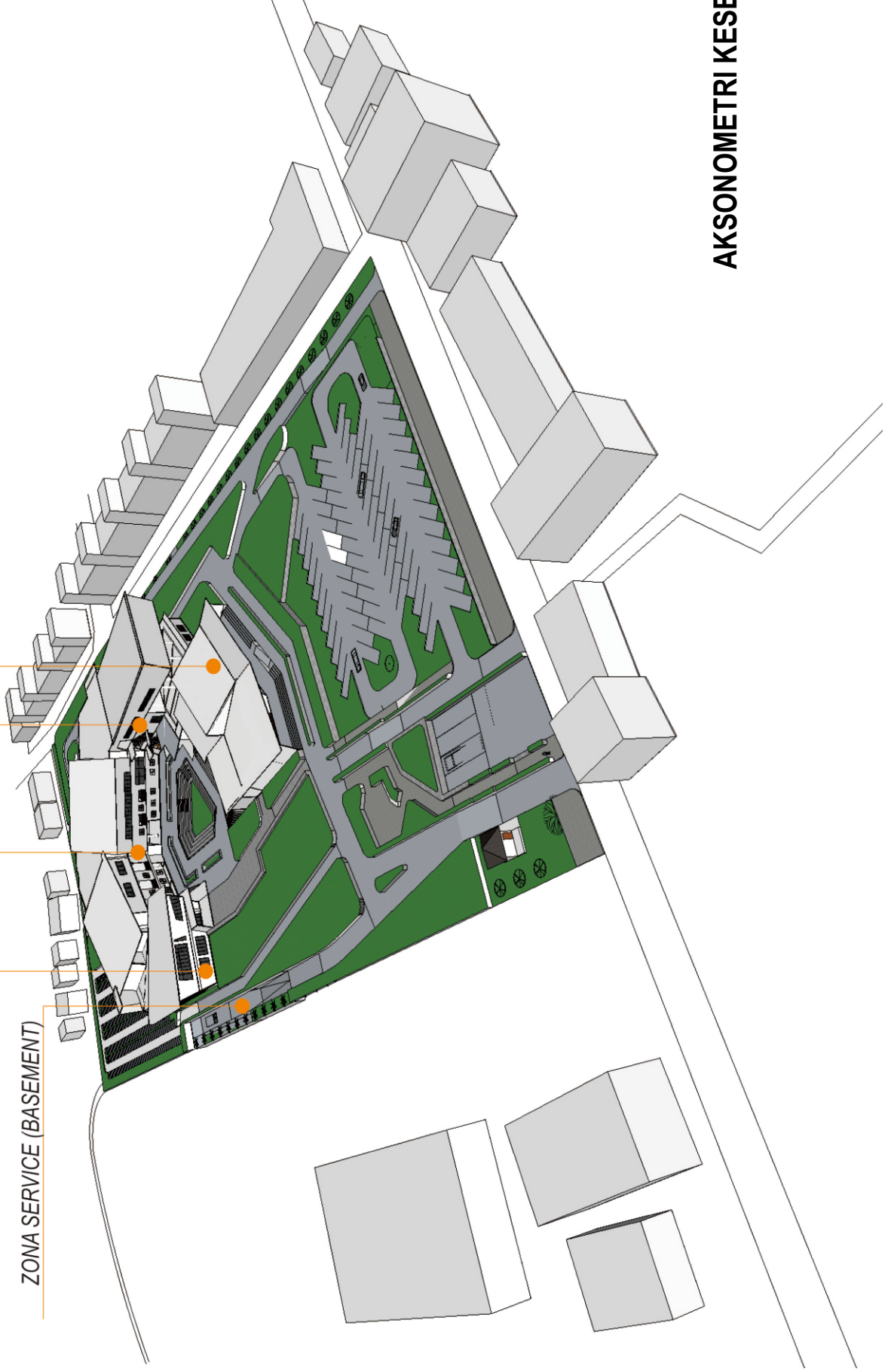
ZONA ENTERTAINMENT

ZONA PENERIMAAN

ZONA RUANG KREATIF

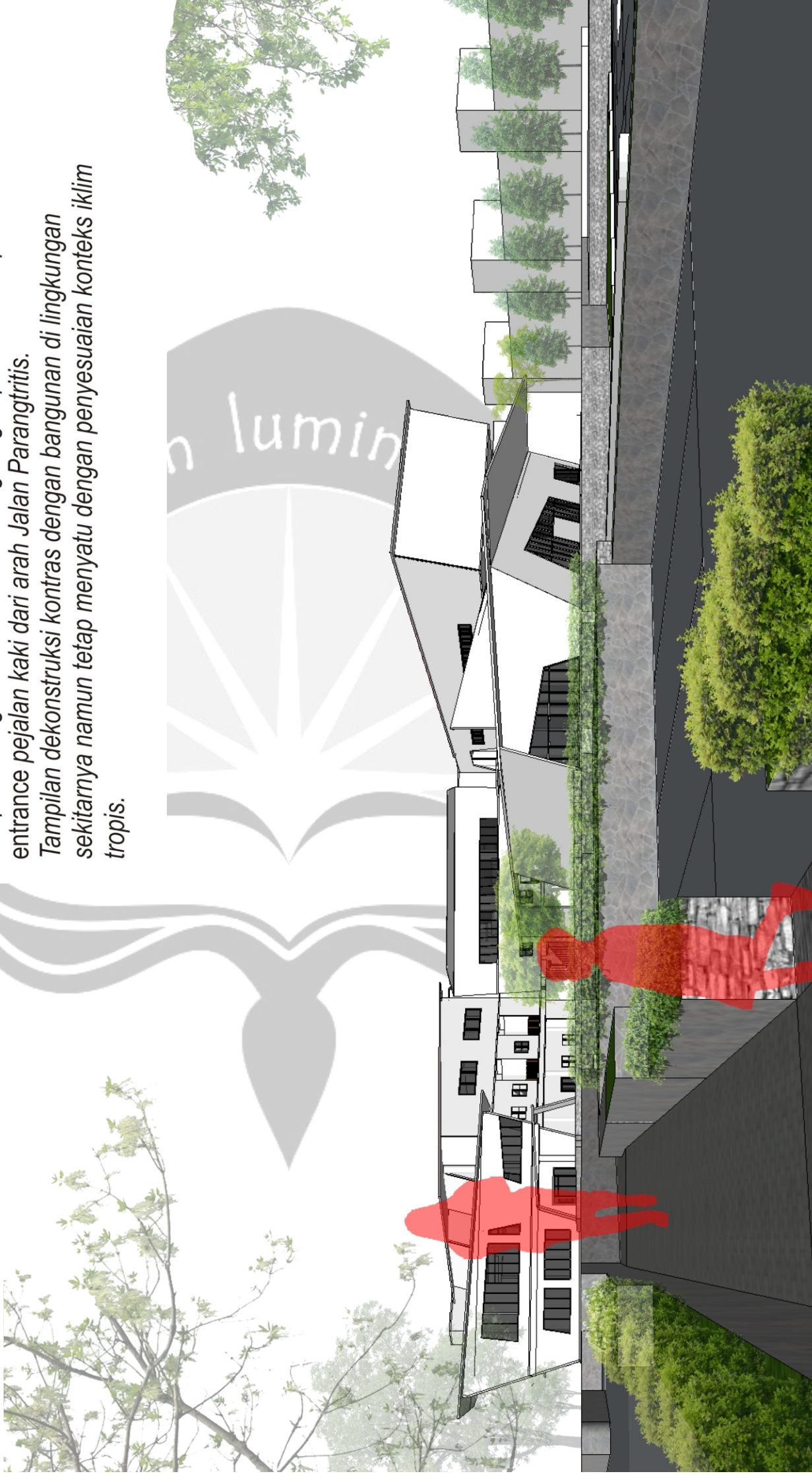
ZONA PENGELOLA/OFFICE

ZONA SERVICE (BASEMENT)

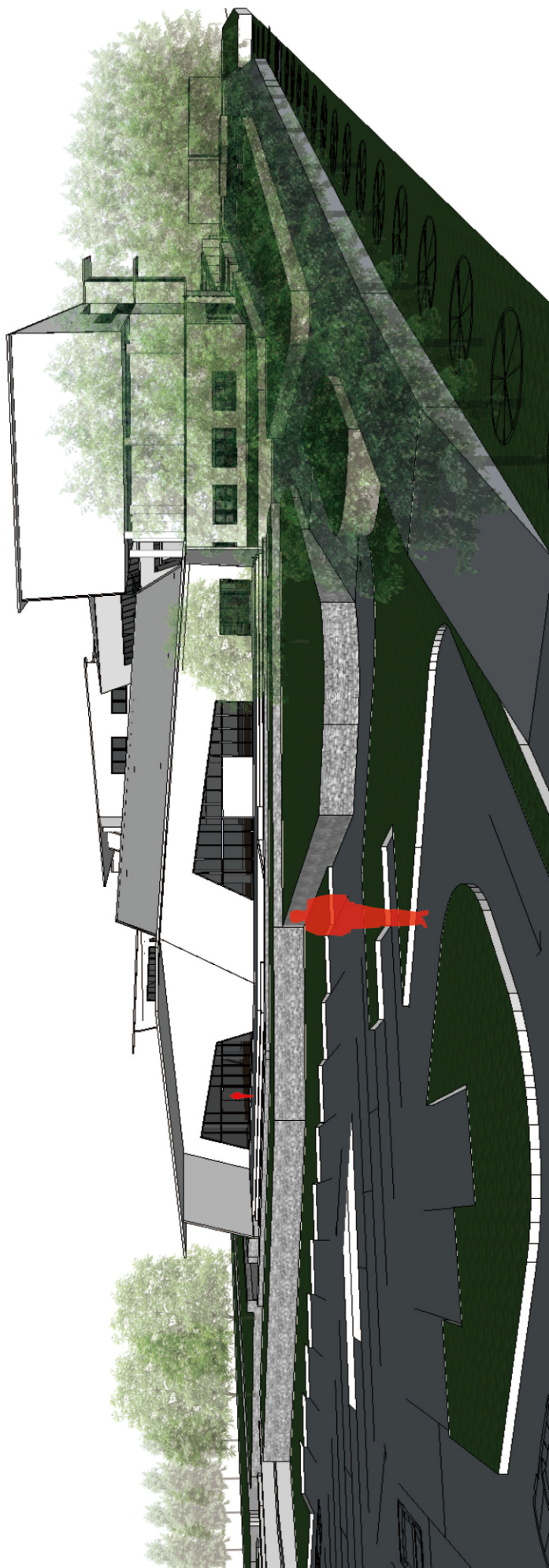


AKSONOMETRI KESELURUHAN

*Tampilan bangunan creative hub langsung dapat dinikmati pada entrance pejalan kaki dari arah Jalan Parangtritis.
Tampilan dekonstruksi kontras dengan bangunan di lingkungan sekitarnya namun tetap menyatu dengan penyesuaian konteks iklim tropis.*

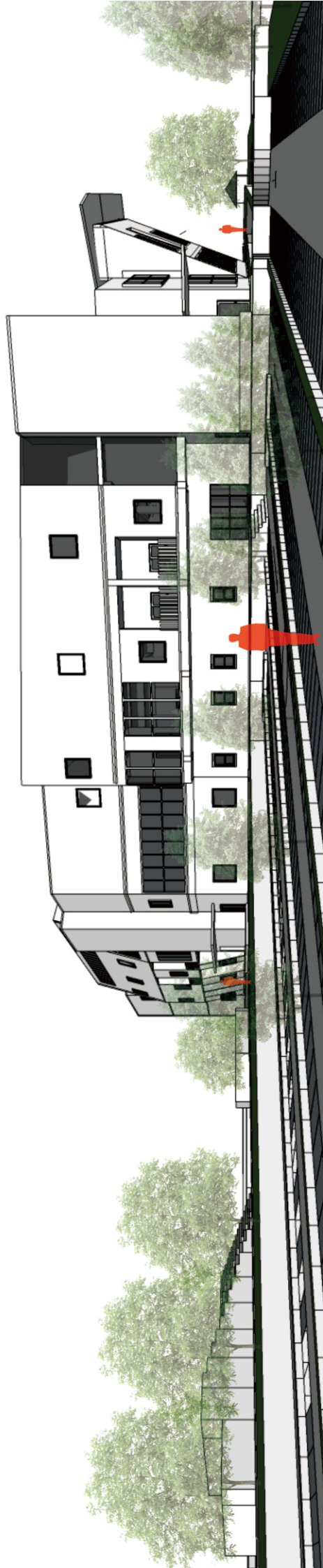


Tampilan bangunan creative hub dilihat dari sisi barat daya tapak melalui Jalan Parangtritis.
Sisi selatan bangunan dibentuk oleh pola komposisi dekonstruksi dengan tetap menyesuaikan lingkungan sekitarnya.

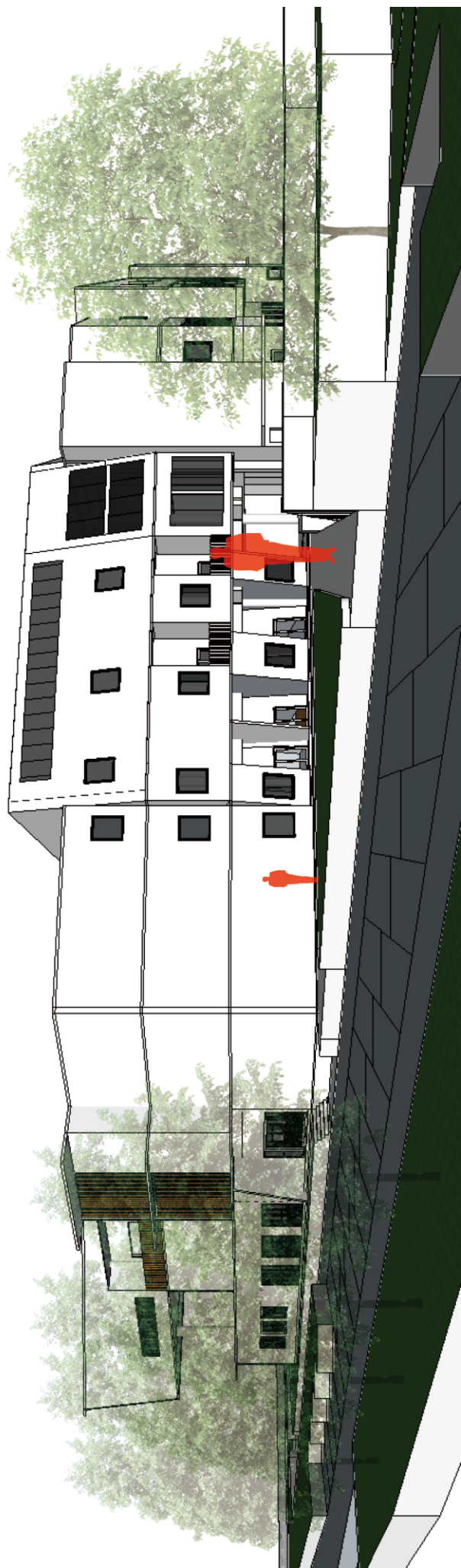


Penerapan bentuk dekonstruksi disertai penyelarasan muka bangunan pada sisi timur mengikuti permukiman penduduk yang menjadi lingkungan di sekitarnya.

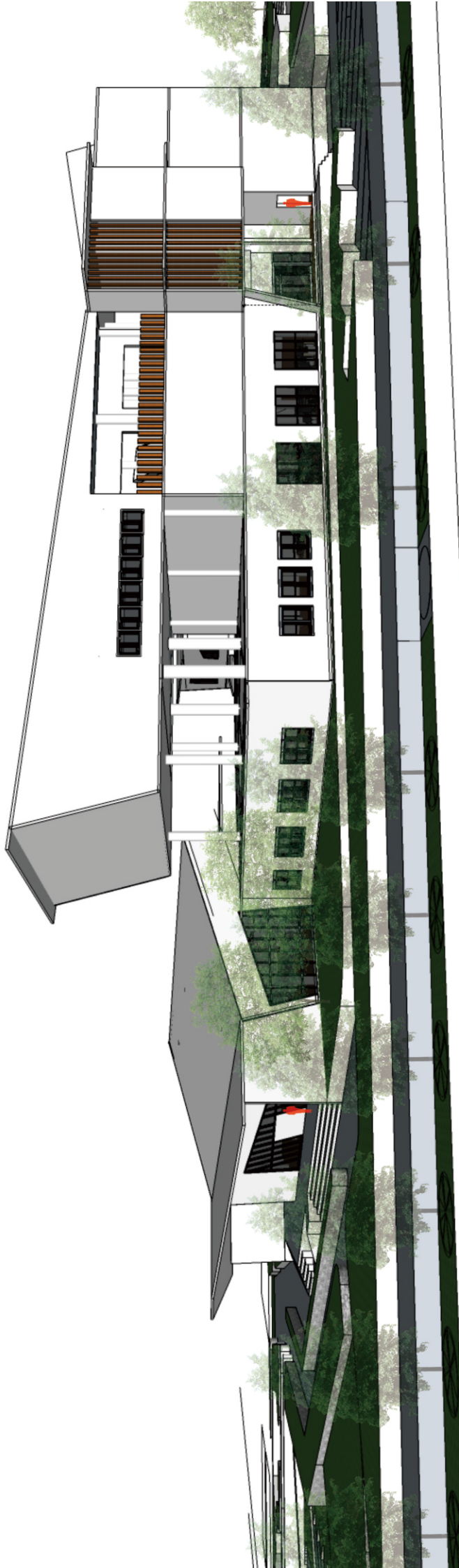
Perletakan bangunan di tengah tapak dan ruang-ruang parkir yang mengelilinginya bertujuan agar saat menuju bangunan, pengguna creative hub dapat menikmati tampilan creative hub.



Tampilan bangunan creative hub dilihat dari sisi tenggara tapak (dari arah rumah penduduk di lingkungan sekitar tapak. Salah satu ciri yang menonjol ditampilkan pada bagian ini adalah fragmented shape yang tercipta dari gabungan komposisi persegi dan segitiga untuk membentuk komposisi dinding dan langit-langit.

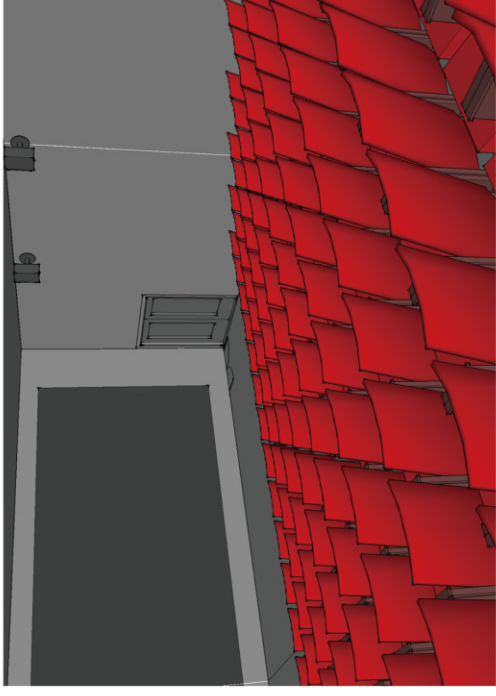


Penerapan bentuk dekonstruksi disertai penyelarasan muka bangunan pada sisi selatan mengikuti shophouses yang menjadi lingkungan di sekitarnya. Pemberian kisi-kisi kayu untuk memasukkan angin yang berhembus dari selatan ke dalam bangunan dan plaza.

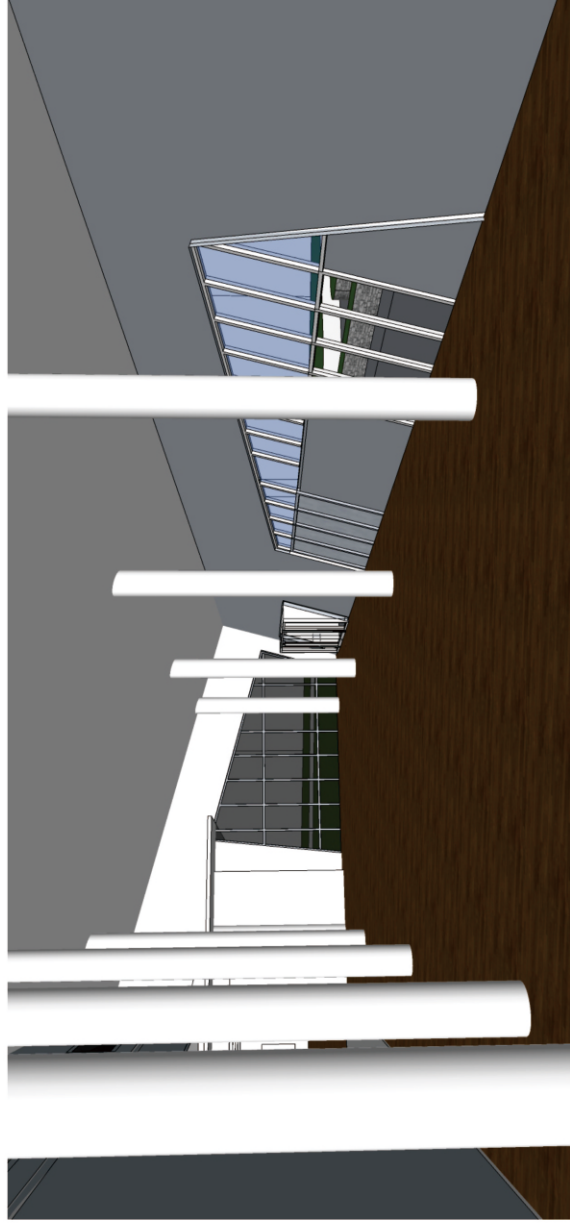




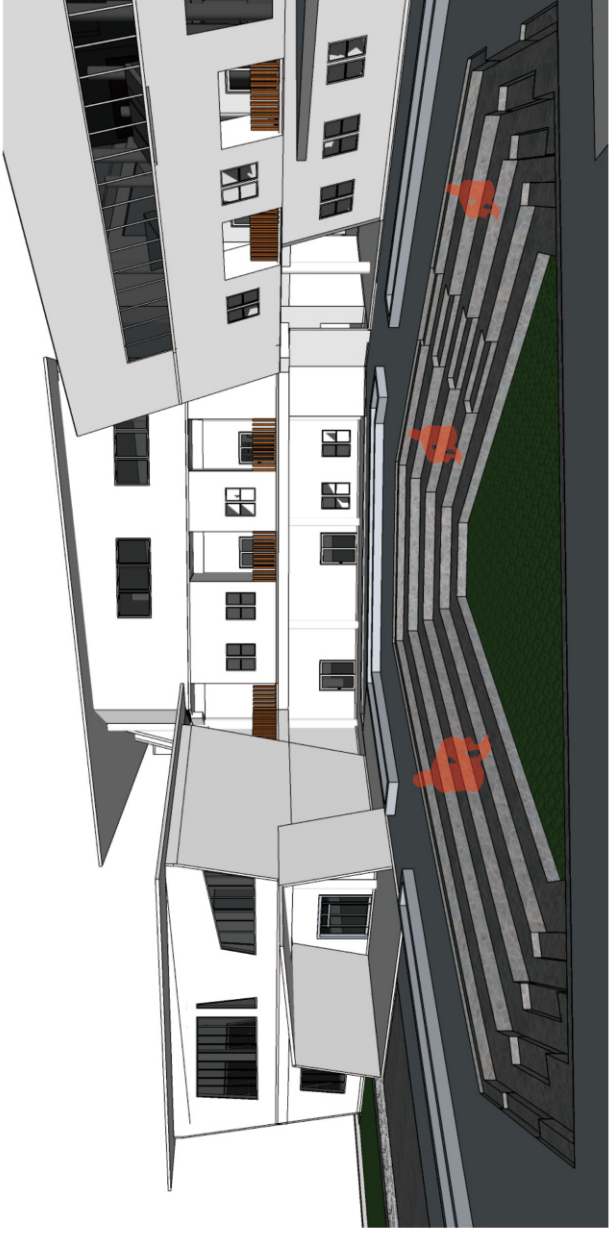
INTERIOR CO-WORKING SPACE LANTAI DASAR yang menjadi jantung pertemuan atau interaksi antara komunitas kreatif dan konsumen industri kreatif.



INTERIOR BIOSKOP kapasitas 150 orang untuk menampilkan produk kreatif Indonesia berupa film, animasi dan video.



INTERIOR RUANG PAMERAN yang menjadi sequence pertama setelah pengunjung memasuki lobby. Ruang pameran mewadahi keseluruhan produk kreatif yang dihasilkan dalam creative hub.



Plaza di bagian tengah tapak menjadi tempat untuk menikmati keseluruhan tampilan bangunan dari dalam tapak itu sendiri. Kreativitas terpacu dari bentuk-bentuk yang tidak biasa mata manusia lihat.



