

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Dewasa ini teknologi tengah berkembang pada fase dewasa. Menurut Chris Stephenson sebagai *Head of Strategy and Planning PHD Asia Pasific* dalam acara *AdAsia 2017* yang diadakan pada tanggal 8 sampai 10 November 2017, bahwa teknologi terus mengalami perkembangan hingga pada akhirnya teknologi akan menyatu dengan fisik manusia. *Smartphone* yang dipakai saat ini akan berubah ke kacamata pintar, dari kacamata pintar bisa berubah ke lensa pintar, dari lensa pintar bisa berubah ke lensa implan biologis. Tujuan berkembangnya teknologi tersebut untuk menghubungkan teknologi dengan manusia dimanapun dan kapanpun. Menurutnya dalam dua dekade lagi teknologi bisa hadir di dalam otak manusia (Robi, 2017). Oleh sebab itu, teknologi yang berkembang mampu membantu manusia dalam memecahkan permasalahan dalam berbagai bidang dengan waktu yang singkat.

Perkembangan teknologi juga berdampak pada teknologi informasi. Awal mula teknologi informasi masih menggunakan tangan manusia, contohnya menggunakan goresan-goresan atau gambar pada batu atau dinding goa pada jaman purba dan menggunakan media seperti lempung dan kertas pada zaman Mesir, Romawi, dan Cina. Kemudian teknologi informasi berkembang dengan basis mekanis dan digerakkan oleh tangan manusia, seperti pada tahun 1450 Johan Gutenberg Menemukan mesin cetak pertama yang selanjutnya ditemukan kalkulator otomatis, komputer mekanik versi pertama, dan mesin penganalisis yang merupakan mesin pertama yang dapat diprogram. Kemudian pada tahun 1837 ditemukan telegraf yang membawa perkembangan teknologi informasi sedikit lebih maju hingga Alexander Graham Bell berhasil mewujudkan idenya membuat telepon pada tahun 1876 dan Guglielmo

Marconi menemukan radio pada tahun 1895. Setelah ditemukannya telepon dan radio dunia memasuki babak baru dalam teknologi informasi yang disebut sebagai zaman elektronik. Pada zaman elektronik ditemukan tabung vakum yang digunakan untuk mendeteksi dan memperkuat sinyal-sinyal radio. Juga ditemukan film foto, kamera kodak, dan televisi yang mampu menghasilkan suara-suara yang dapat dinikmati hingga kini. Setelah dikembangkannya tabung vakum untuk mengolah data menjadi informasi mulailah alat-alat mekanik digantikan dengan tabung vakum. Selanjutnya pada tahun 1946 komputer pertama yang bernama ENIAC dikembangkan oleh pemerintah Amerika Serikat yang bekerja sama dengan Universitas Pensilvania walaupun ukurannya masih sangat besar (Syaban, 2017).

Berkembangnya teknologi informasi kemudian memunculkan sistem jaringan yang saling terhubung yang kemudian disebut internet. Internet pertama kali dikembangkan untuk kebutuhan militer Amerika Serikat yang disebut ARPAnet. Kemudian pada generasi berikutnya internet mulai dikembangkan ke arah pendidikan, penelitian, komersial, dan bidang-bidang lain maka ARPAnet menjadi ALOHAnet yang kemudian berkembang sangat cepat hingga internet merambah ke seluruh dunia dan membawa perubahan dalam budaya dan dunia usaha (Syaban, Buku Pelajaran TIK untuk SMP / MTs Kelas IX, 2011). Oleh sebab itu jaringan internet mampu dimanfaatkan untuk keperluan dalam berbagai bidang terutama dalam hal bisnis.

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia diawali sekitar tahun 1970-1972. Universitas Indonesia merupakan universitas yang menjadi pengenal teknologi informasi melalui komputer. Kemudian pada tahun 1979 mulai diadakan konferensi komputer nasional pertama yang diadakan oleh organisasi IPKIN (Ikatan Pemakai Komputer Indonesia). Pada tahun 1984, teknologi Indonesia mulai terhubung internet, melalui jaringan internet internal kampus Universitas Indonesia. Kemudian pada

tahun 1986, jaringan tersebut mulai terhubung dengan kampus-kampus lain seperti Universitas Gadjah Mada, Institut Teknologi Bandung, Institut Teknologi Surabaya, Universitas Hasanuddin, serta Dirjen Dikti Depdikbud. Kemudian jaringan yang menghubungkan kampus-kampus tersebut dinamakan UNINET. Jaringan UNINET kemudian dapat terhubung secara resmi dengan jaringan internet dunia pada tahun 1993 yang mendapatkan domain secara resmi oleh Badan Internet Dunia (IANA). Pada tahun 1999 bermunculan penyedia domain website yang dibarengi dengan lahirnya perusahaan internet service provider.

Dewasa ini teknologi informasi, digunakan untuk pekerjaan yang lebih kompleks dan lebih luas. Contohnya, digunakan untuk membantu pemerintah dalam melaksanakan tugasnya. Berbagai aplikasi yang digunakan seperti e-budgeting, e-purchasing, e-procurement, e-catalog, e-audit, IMB online, serta pajak online. KTP dan BPJS online juga diterapkan pada teknologi dewasa ini untuk membantu pemerintah. Oleh sebab itu, perkembangan teknologi di Indonesia mendukung kemajuan dan kesejahteraan penduduknya.

Kemajuan teknologi berdampak pada perkembangan ekonomi sehingga muncul ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif memunculkan pekerjaan-pekerjaan baru dibidang digital. Pekerjaan tersebut seperti Web Content Writer, Youtuber, Pembuat aplikasi Mobile, Video Jurnalis, Online editor, E-commerce, Fotografi, Periklanan, Desain Produk, Kuliner, Fesyen, Tv & Radio,. Oleh sebab itu, pemerintah indonesia telah mendorong secara eksplisit untuk menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan kekuatan industri digital terbesar, dengan visi Indonesia sebagai The Digital Energy of Asia (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2018).

Menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2018 56,8% masyarakat Indonesia bekerja pada sektor informal yang diikuti naiknya jumlah pekerja yang berwirausaha di Indonesia, termasuk pekerja lepas

atau *freelancer*. Kemudian data Badan Pusat Statistik pada tahun 2019, angkatan kerja di Indonesia tersedia sebanyak 136,8 juta orang. Jumlah tersebut terdiri dari 129,36 juta yang bekerja dan pengangguran sebanyak 6,82 juta orang. Dari 129,36 juta, pekerja lepas atau *freelancer* mengambil porsi 4,91% atau berjumlah sekitar 5,89 juta (Grafik 1.1). Oleh sebab itu, *Startup* dan *freelancer* disambut baik oleh negara karena akan berdampak positif pada perekonomian secara makro untuk menciptakan lapangan pekerjaan.



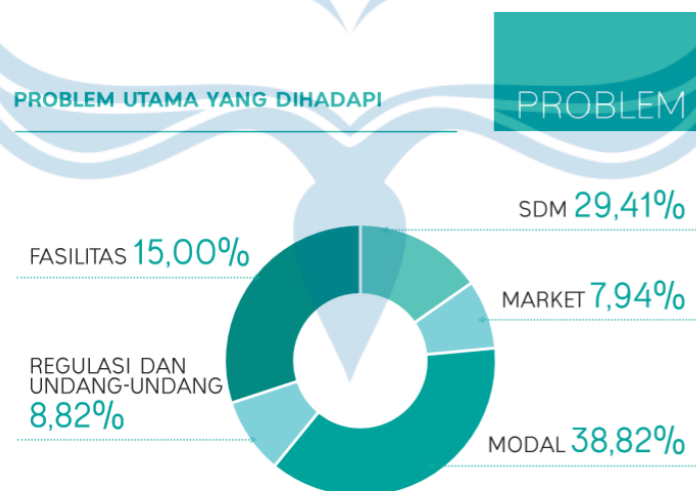
Grafik 1. 1 Persentase Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas yang Bekerja Selama Seminggu yang Lalu Menurut Lapangan Pekerjaan Utama.

Sumber: Katalog Keadaan Angkatan Kerja di Indonesia, diakses di situs <https://www.bps.go.id/> pada tanggal 20 Februari 2020.

Yogyakarta yang mendapat sebutan kota pelajar menduduki urutan pertama dalam hal kelahiran *startup*. Hal tersebut diungkapkan oleh Direktur Akses Non Perbankan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada kesempatan acara Mentoring dan Kompetisi *GoStartup* di Universitas Gadjah Mada. Enam kota besar di Indonesia yang sudah dikunjungi Bekraf, Yogyakarta memiliki 45 *startup* yang mendaftarkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa ekosistem *startup* di Yogyakarta cukup baik (Pandangan Jogja, 2019). Terlepas dari pernyataan Bekraf, menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2016 Yogyakarta sudah memiliki 190 *startup* dengan 57 diantaranya bergerak di Website Development, 53 lainnya Desain Grafis, 40 lainnya di sektor Internet Marketing, sedangkan 39

sisanya menciptakan Aplikasi Mobile. *Startup* tersebut mayoritas digerakkan oleh 2-5 orang pekerja dan sebagiannya merupakan single player.

Peluang Yogyakarta melahirkan *startup* maupun *freelancer* dari talenta-talenta yang telah dihasilkan oleh perguruan tinggi yang terdapat pada daerah tersebut, perlu adanya dukungan infrastruktur untuk pengembangan. Menurut bekrif problem utama yang dihadapi *startup* di Indonesia ialah modal, SDM, fasilitas, Regulasi dan Undang-Undang, dan market. Fasilitas atau salah satunya infrastruktur belum tercukupi atau mereka cukup kesusahan untuk mengadakannya. Infrastruktur tersebut berupa ruang kerja yang dapat ditempati tidak mengikat, atau tidak adanya status sewa. Bila *startup* atau *freelancer* yang masih digerakkan oleh 1 sampai 5 orang harus menyewa sebuah bangunan, hal tersebut dapat memberatkan dari segi finansial, melihat mereka sedang merintis usahanya. *Coworking space* hadir sebagai jawaban yang tepat untuk *startup* maupun *freelancer* yang masih beranggotakan 1 sampai 5 orang.



Grafik 1. 2 Problem Utama yang dihadapi Startup

Sumber: Mapping dan Database *Startup* Indonesia 2018, diakses di situs www.bekraf.go.id pada tanggal 20 Februari 2020

Coworking space merupakan suatu wadah bagi *startup*, *freelancer* maupun pengusaha digital untuk berkolaborasi. Konsep umum *coworking space* sendiri ialah bekerja sama. Dengan adanya *coworking space* para pelaku usaha dapat saling berinteraksi dengan para pelaku usaha yang lain. Hal tersebut dapat menunjang berkembangnya kemampuan dan relasi dalam usaha. Pada sisi lain *coworking space* juga menawarkan sebuah ruangan yang khusus untuk disewa dengan tujuan meeting maupun sebagai kantor sementara. Oleh sebab itu, hadirnya *coworking space* dapat membantu permasalahan para pelaku usaha dalam segi infrastruktur.

Kabupaten Sleman memiliki 41 perguruan tinggi dari 110 perguruan tinggi yang ada di Daerah istimewa Yogyakarta diantaranya Universitas Gadjah Mada, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Universitas Pembangunan Nasional, Universitas Islam Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa kabupaten Sleman berpeluang besar untuk melahirkan talenta-talenta baru. Dari talenta-talenta baru tersebut kabupaten Sleman juga berpeluang melahirkan *startup* maupun *freelancer* baru. Oleh sebab itu, perlu adanya dukungan infrastruktur berupa *coworking space* yang dapat memberikan solusi bagi *startup* dan *freelancer* baru yang belum memiliki ruang kerja tetap.

Ketersediaan sumber daya manusia yang melimpah dan berkualitas di Yogyakarta terutama di kabupaten Sleman, perlu ada dukungan infrastruktur berupa *coworking space* untuk meningkatkan dan mengembangkan *startup*, *freelancer*, dan pengusaha digital. Pada tahun 2020 ketersediaan *coworking space* yang ada di Yogyakarta hanya tersedia sebanyak 20 yang tersebar di seluruh penjuru Yogyakarta. Dari 20 *Coworking space* yang ada, beberapa *coworking space* dirasa belum cukup untuk memberikan kapasitas dan ruang yang interaktif bagi penggunanya yang bertujuan untuk menunjang produktivitas. Oleh sebab itu, perlu

adanya *coworking space* tambahan dengan memberikan ruang kerja yang dapat disewa untuk jangka menengah.

1.1.2 Latar Belakang Masalah

Coworking space merupakan bangunan komersial yang ditujukan untuk pekerja digital diantaranya *startup*, *freelancer*, maupun pengusaha digital. *Coworking space* mempunyai kriteria umum yaitu menciptakan ruang kerja yang kolaboratif, efisien dan fleksibel. Perwujudan *coworking space* yang baik ialah memperhatikan kebutuhan masa kini juga untuk masa yang akan datang sepanjang tahap operasional bangunan tersebut sehingga tercapainya produktivitas kerja bagi penggunanya.

Coworking space hadir dengan konsep utama bekerja sama. Namun, dalam realitanya di era globalisasi ini komunikasi secara langsung jarang dilakukan, generasi y atau yang sering disebut dengan kaum milenial lebih sering menggunakan internet untuk melakukan komunikasi, bila hal tersebut terus menerus dilakukan maka nilai sosial dalam komunikasi akan semakin pudar (Setiobudi, 2020). Hal tersebut dapat melunturkan tujuan dari *coworking space* yang ingin mengajak penggunaannya untuk berkolaborasi dalam usaha. Oleh sebab itu, perlu diwujudkan rancangan *coworking space* yang mampu merangsang penggunaannya untuk saling berinteraksi demi tercapainya kerja sama antar pengusaha digital sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan untuk pengembangan usahanya.

Pada saat ruang yang mampu merangsang interaksi tercapai, maka produktivitas dalam bekerja terwujud. Produktivitas tersebut kemudian menghasilkan karya-karya matang dan siap bersaing di pasar nasional maupun global. Sehingga, dampak yang terjadi ialah bertambahnya lapangan pekerjaan, meningkatnya devisa negara, dan semakin berkembang industri digital di Indonesia.

Fokus elemen desain yang diolah pada perencanaan dan perancangan *Coworking space* di Kabupaten Sleman, yaitu pada elemen tata ruang dalam dan tata ruang Luar. Tata ruang dalam diolah melalui diantaranya penataan letak dan desain perabot yang digunakan. Sehingga, melalui penataan tersebut diharapkan mampu merangsang pekerja digital untuk saling berinteraksi dengan pekerja yang lain.

Pengolahan tata ruang luar, untuk mendukung kerja sama pengguna *coworking space*. Selain menjadi fungsi ekologis penataan ruang luar dapat difungsikan menjadi ruang yang digunakan untuk komunitas. Komunitas tersebut dapat mengadakan kegiatan berupa workshop, sharing, dan diskusi. Tidak hanya itu, penataan ruang luar mampu meningkatkan produktivitas pengguna ruang dalam, karena ruang luar dengan ruang dalam mempunyai keterikatan secara fisik maupun visual.

Pendekatan yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan *coworking space* di kabupaten Sleman yaitu pendekatan arsitektur kontemporer. Menurut kritikus arsitektur Schimbek bahwa arsitektur harus mampu memecahkan permasalahan situasi masa kini dan hari esok. *Coworking space* yang digunakan sebagai ruang kerja sama yang dituntut untuk merespon hal tersebut. Dalam proses pemecahan permasalahan masa kini dan hari esok, arsitektur kontemporer memiliki prinsip-prinsip yaitu harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, konsep ruang yang terkesan terbuka, eksplorasi elemen lansekap, dan gubahan yang ekspresif dan dinamis (Schrimbek, 1988). Oleh sebab itu, pendekatan arsitektur kontemporer sesuai dalam pengembangan rancangan *coworking space* yang dituntut merangsang interaksi pengguna demi tercapainya produktivitas dalam bekerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang pengadaan proyek dan permasalahan yang telah dipaparkan, rumusan permasalahan dari perencanaan dan perancangan *Coworking space* di kabupaten Sleman yaitu:

Bagaimana wujud rancangan *Coworking space* Di Kabupaten Sleman yang Interaktif melalui pengolahan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Berikut ini merupakan tujuan dari penulisan ini yaitu:

Mengetahui, menjelaskan, dan mewujudkan wujud rancangan *Coworking space* di Kabupaten Sleman yang interaktif melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.3.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan dari penulisan ini, berikut merupakan sasaran dari penulisan yaitu:

1. Mempelajari dan mengkaji tentang *Coworking space*
2. Mempelajari dan mengkaji tentang wilayah Kabupaten Sleman
3. Mempelajari dan mengkaji kategori suprasegmen arsitektur
4. Mempelajari dan mengkaji tentang elemen tata ruang dalam dan tata ruang luar
5. Mempelajari dan mengkaji kriteria-kriteria desain yang interaktif
6. Mempelajari dan mengkaji pendekatan arsitektur kontemporer
7. Menganalisis elemen tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan kriteria-kriteria desain interaktif melalui pendekatan arsitektur kontemporer dalam hubungannya dengan perencanaan dan perancangan "*Coworking space* di Kabupaten Sleman"

8. Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan
9. Tahap perancangan

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

A.Lingkup Spasial

Pada lingkup spasial penulisan ini, memfokuskan pada pengolahan elemen tata ruang luar dan tata ruang dalam yang didasari pada aspek interaktif dengan pendekatan arsitektur kontemporer dalam perencanaan dan perancangan “*Coworking space* di Kabupaten Sleman”.

B.Lingkup Substansial

Penekanan studi pada bagian-bagian tata ruang luar dan tata ruang dalam yang diolah pada objek studi adalah suprasegment arsitektur yang mencakup, bentuk, ukuran/proporsi/skala, posisi, orientasi, hubungan, dan organisasi ruang.

C.Lingkup Temporal

Pada lingkup temporal penulisan ini, perencanaan dan perancangan “*Coworking space* di Kabupaten Sleman” yang interkatif menjadi penyelesaian penekanan studi yang bermanfaat untuk kurun waktu 20 tahun dengan pertimbangan sebagai fungsi bangunan komersial yang dapat mengorganisir perubahan-perubahan pada tata ruang luar dan tata ruang dalam.

1.5 Metode Studi

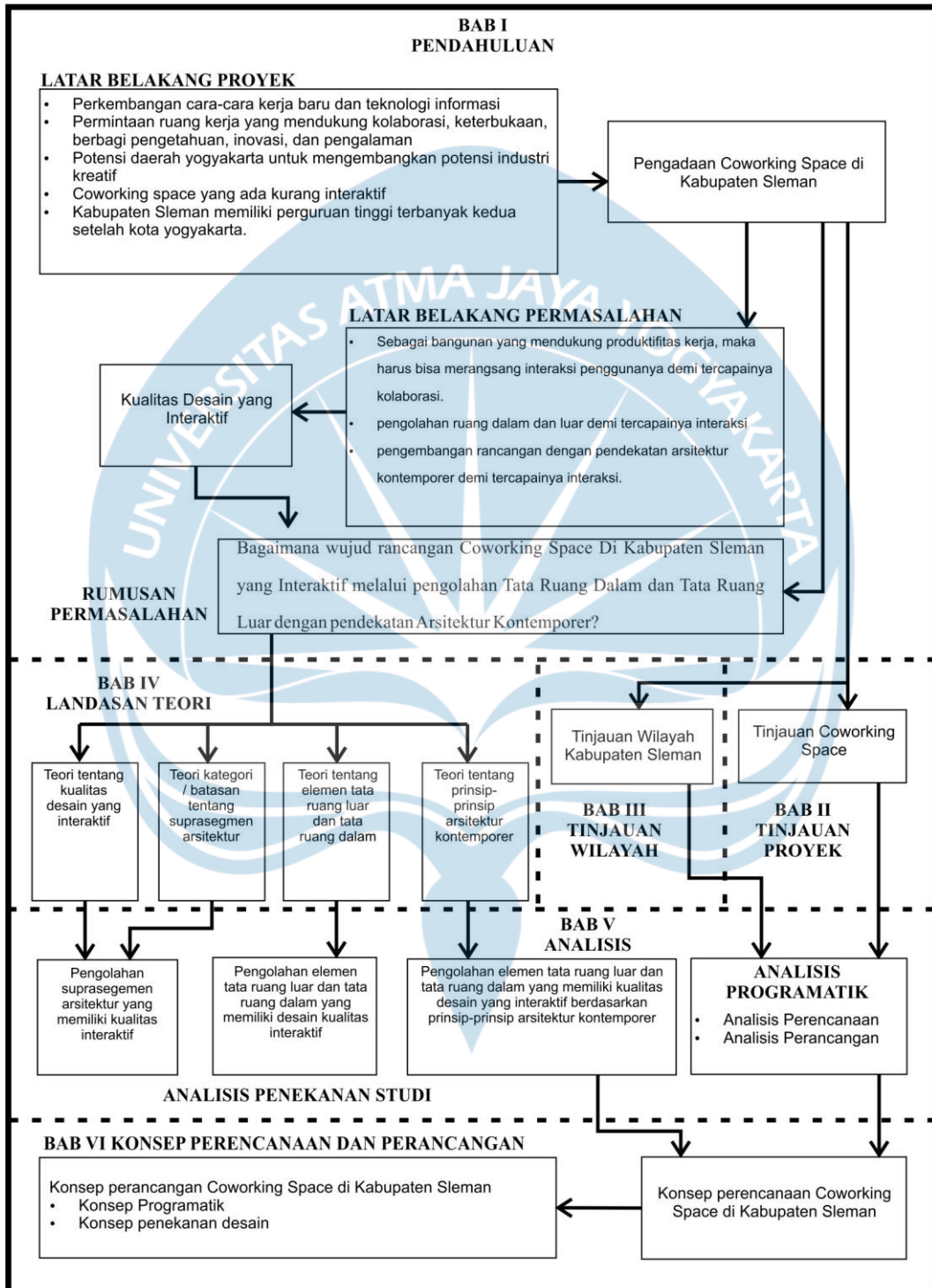
1.5.1 Metode Prosedural

Pengumpulan data dan metode pengumpulan data merupakan metode prosedural. Data tersebut berwujud tulisan dan angka yang memiliki sifat data primer maupun sekunder. Adapun urutan dari metode prosedural perencanaan dan perancangan *coworking space* di Kabupaten Sleman (Tabel 1.1).

Tabel 1. 1 Macam Data

NO	MACAM DATA	BENTUK DATA	SIFAT DATA	INSTRUMEN
1	Pengertian <i>Coworking space</i>	Tulisan	Sekunder	Literatur
2	Gambaran Umum <i>Coworking space</i>	Tulisan	Primer & Sekunder	Observasi & Literatur
3	Tinjauan Umum Pengguna <i>Coworking space</i>	Tulisan	Primer & Sekunder	Observasi & Literatur
4	Fasilitas-fasilitas pada <i>Coworking space</i>	Tulisan	Primer & Sekunder	Observasi & Literatur
5	Standar-Standar Kebutuhan <i>Coworking space</i>	Tulisan & Angka	Sekunder	Literatur
6	Kriteria Lokasi <i>Coworking space</i>	Tulisan	Primer & Sekunder	Observasi & Literatur
7	Kondisi Wilayah Kabupaten Sleman	Tulisan & Angka	Primer & Sekunder	Observasi & Literatur
8	Peraturan Membangun Gedung	Tulisan & Angka	Sekunder	Peraturan Daerah
9	Kategorisasi Batasan tentang Suprasegmen Arsitektur	Tulisan	Sekunder	Literatur
10	Elemen-elemen Tata Ruang Luar dan Tata Ruang Dalam	Tulisan	Sekunder	Literatur
11	Kriteria-Kriteria Desain Interaktif	Tulisan & Angka	Sekunder	Literatur
12	Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer	Tulisan	Sekunder	Literatur

1.5.2 Tata Langkah



Gambar 1. 1 Tata Langkah penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur *Coworking space* di Kabupaten Sleman

1.6 Keaslian Penulisan

Sebagai syarat untuk memertanggung jawabkan dan menunjukkan keaslian penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektural dengan judul: *Coworking space* di Kabupaten Sleman yang interaktif dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer” tersebut diperlukan perbandingan dengan karya-karya penulisan yang memiliki kemiripan dengan penulisan ini. Berikut perbandingan karya penulisan yang memiliki kemiripan dengan judul penulisan yang diangkat.

Tabel 1. 2 Penelitian yang mendekati Penulisan

NO	JUDUL PENELITIAN	PENGESAHAN	BAHASAN SINGKAT	KESIMPULAN
1	<i>Coworking space</i> di Kota Yogyakarta.	Peneliti : I Gusti Agung Yoga Prasetya Disahkan : Universitas Atma Jaya Yogyakarta 2018	Kasus : Landasan Konseptual dan Perancangan Arsitektur Lokus : Yogyakarta Fokus : Prinsip Fleksibilitas.	Kesamaan pada objek studi, perbedaan pada lokus dan fokus yang digunakan.
2	Perancangan <i>Coworking space</i> di Yogyakarta	Peneliti : Dika Ardi Irawan Disahkan : Universitas Gadjah Mada Yogyakarta 2016	Kasus : Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Lokus : Yogyakarta Fokus : Pendekatan Ruang Interaksi Kreatif	Kesamaan pada objek studi, perbedaan pada lokus dan fokus yang digunakan.
3	Perancangan <i>Coworking space</i> di Pekanbaru	Peneliti : Noni Septiani Disahkan : Universitas Riau 2017	Kasus : Landasan Konseptual Perancangan Arsitektur Lokus : Pekanbaru Fokus : Prinsip Desain Ludwig Mies Van Der Rohe	Kesamaan pada objek studi, perbedaan pada lokus dan fokus yang digunakan.
4	Co-working Space di Kota Denpasar	Peneliti : Cynthia Indah Prayanti	Kasus : Landasan Konseptual Perancangan	Kesamaan pada objek studi, perbedaan pada lokus dan fokus yang

		Disahkan : Universitas Udayana 2016	Arsitektur Lokus : Denpasar Fokus : Glass Box	digunakan.
5	Coworking space di Kota Palangkaraya	Peneliti : Witra Arisona Disahkan : Universitas Atma Jaya Yogyakarta 2019	Kasus : Landasaan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Lokus: Palangkaraya Fokus: Arsitektur Neo Vernakular	Kesamaan pada objek studi, perbedaan pada lokus dan fokus yang digunakan.

1.7 Sistematika Pembahasan

1. BAB I PENDAHULUAN, memaparkan tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN *COWORKING SPACE*, memaparkan tentang tinjauan *coworking space*, tinjauan mengenai pengguna *coworking space*, tinjauan khusus *coworking space*, kriteria lokasi *coworking space*, tinjauan terkait standar, fasilitas, dan persyaratan untuk bangunan *coworking space*.
3. BAB III TINJAUAN KABUPATEN SLEMAN, memaparkan tentang kondisi administratif, geografis, peraturan/kebijakan, infrastruktur pendukung wilayah Kabupaten Sleman
4. BAB IV TINJAUAN TEORI, memaparkan tentang teori—teori kategorisasi / batasan suprasegment arsitektur, elemen tata ruang luar dan tata ruang dalam, kualitas desain yang interaktif, dan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer.
5. BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN, menganalisis mengenai perencanaan dan perancangan *Coworking space* di Kabupaten Sleman yang terdiri dari analisis programatik yaitu analisis

pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, pemilihan lokasi tapak, analisis tapak, dll serta analisis penekanan studi.

6. BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN, merumuskan konsep dari perencanaan dan perancangan *Coworking space* di Kabupaten Sleman yang menjawab permasalahan desain berdasarkan dari analisis perencanaan dan perancangan dan menuangkannya dalam bentuk rancangan Arsitektur

