

## **CEPOGO CREATIVE EDUPARK YANG DINAMIS DAN REKREATIF DI BOYOLALI**

**Parias Indah Septiana<sup>1</sup>, Tri Hartanto<sup>2</sup>, Danarti Karsono<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tunas Pembangunan, Surakarta, Indonesia,  
[parias.indah@gmail.com](mailto:parias.indah@gmail.com)

<sup>2</sup> Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tunas Pembangunan, Surakarta, Indonesia,  
[tri.hartanto@lecture.utp.ac.id](mailto:tri.hartanto@lecture.utp.ac.id)

<sup>3</sup> Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tunas Pembangunan, Surakarta, Indonesia,  
[danartikarsono@lecture.utp.ac.id](mailto:danartikarsono@lecture.utp.ac.id)

---

### **ABSTRAK**

#### **Sejarah Artikel**

**Dikirim:**  
6 April 2023  
**Ditinjau:**  
6 April 2023  
**Diterima:**  
12 April 2023  
**Diterbitkan:**  
18 April 2023

Kabupaten Boyolali kaya akan sumber daya alam serta kebudayaan, memiliki wilayah yang cukup strategis karena menjadi jalur transportasi nasional dan regional. Gagasan pemerintah daerah untuk membuka sebuah Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang menandakan majunya kehidupan masyarakat, biasanya direpresentasikan sebagai sebuah taman yang luas dengan berbagai fasilitas pendukung di dalamnya serta dapat dikunjungi oleh masyarakat sekitar maupun luar daerah tersebut. Suatu taman dapat dijadikan sebagai suatu obyek wisata, dimana pariwisata dapat dikembangkan menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Hal ini disebabkan oleh industri yang mampu berperan dalam menciptakan pengaruh yang luas dalam aspek perekonomian, sosial, budaya, serta lingkungan adalah pariwisata. Untuk itu diadakannya program pembangunan Cepogo Creative Edupark di Kabupaten Boyolali. Terdapat beberapa permasalahan dalam desain edupark yaitu, menentukan seperti apa desain yang cocok untuk kegiatan pada taman edukasi yang meliputi wahana rekreatif dan pengenalan unit mikro kecil dan menengah. Tujuan penelitian ialah untuk mendapatkan perencanaan dan perancangan arsitektur bangunan edupark yang mampu mewadahi kegiatan pada taman edukasi yang meliputi wahana dan pengenalan potensi usaha mikro kecil dan menengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian telah mendapatkan suatu konsep perancangan arsitektur bangunan Cepogo Creative Edupark yang dinamis dan rekreatif.

**Kata Kunci :** Cepogo, Creative, Edupark, Dinamis, Rekreatif

---

## **CEPOGO CREATIVE EDUPARK YANG DINAMIS DAN REKREATIF DI BOYOLALI**

### **ABSTRACT**

Boyolali Regency is rich in natural and cultural resources, has a strategic area because it is a national and regional transportation route. The local government's idea to open a Green Open Space (RTH) which signifies the progress of community life, is usually represented as a large park with various supporting facilities inside and can be visited by the surrounding community and outside the area. A park can be used as a tourist attraction, where tourism can be developed as a strategy to improve the quality of life of the community. This is because the industry that is able to play a role in creating a broad influence in the economic, social, cultural, and environmental aspects is tourism. For this reason, the Cepogo Creative Edupark development program is held in Boyolali Regency. There are several problems in the design of eduparks, namely, determining what kind of design is suitable for activities in educational parks which include recreational rides and the introduction of small and

*medium micro units. The purpose of the research is to get the planning and architectural design of the Edupark building that is able to accommodate activities in the educational park which includes rides and introduction to the potential of micro, small and medium enterprises. The method used in this research is qualitative. The results of the study have obtained a concept for the architectural design of the Cepogo Creative Edupark building which is dynamic and recreational.*

**Keywords:** *Cepogo, Creative, Edupark, Dynamic, Recreatio*

---

---

## **PENGANTAR**

Kabupaten Boyolali merupakan kabupaten yang cukup strategis karena letak posisi Ibu Kota Kabupaten berada pada jalur transportasi nasional. Sebagian wilayahnya yang berada di jalur transportasi nasional berdampak pada kehidupan sosial ekonomi masyarakatnya. Perkembangan dan pertumbuhan ekonomi semakin meningkat, sehingga kebutuhan hidup lainnya juga perlu difasilitasi. Perencanaan fasilitas pendukung akan mampu meningkatkan juga kehidupan social masyarakatnya. Sebuah daerah dapat dikatakan strategis apabila sebuah daerah tersebut mampu untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, diperlukan adanya kualitas lingkungan yang sehat dan baik.

Ketersediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) sebagai salah satu penanda dari majunya suatu masyarakat, dimana adanya kesadaran tentang kelestarian alam sekitar. Sehingga perlu adanya Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang terpadu. Ruang Terbuka Hijau (RTH) biasanya direpresentasikan sebagai sebuah taman yang luas dengan berbagai fasilitas pendukung yang ada di dalamnya serta dapat dikunjungi oleh masyarakat sekitar maupun luar daerah tersebut. Suatu taman dapat dijadikan sebagai suatu obyek wisata, dimana pariwisata dapat dikembangkan menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Dalam perencanaan Cepogo Creative Edupark didasari dengan tiga unsur pembentuk destinasi wisata, yaitu: a) infrastruktur kota, b) infrastruktur yang menunjang kebutuhan wisatawan, dan c) edukasi kepada masyarakat. Dengan adanya keberagaman kegiatan dalam satu tempat atau wadah diharapkan bisa menjadi daya tarik baru bagi wisatawan sebagai wisata edukasi sekaligus menjadi ciri khas dari tempat ini. Selain fungsi pelestarian sumber daya yang ada, kini dikemas dengan tampilan baru dengan dikolaborasikan antara ruang terbuka, ruang edukasi kerajinan, ruang edukasi binatang ternak, galeri, area berkumpul, area perdagangan, dan ruang-ruang akomodasi pengiapan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Pengertian artikel dengan judul *Cepogo Creatif Edupark* yang dinamis dan rekreatif akan kita perdalam dan pelajari berdasarkan pengertian-pengertian yang terkandung didalamnya, yang meliputi; kreatif, edupark, dan karakter dinamis dan rekreatif.

### *A. Creative*

Kata “*creative*” dalam bahasa Indonesia adalah kreatif. Kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang (atau sekelompok orang) yang memberikan kemungkinan bagi mereka untuk menemukan pendekatan-pendekatan atau terobosan baru dalam menghadapi situasi atau masalah tertentu yang biasanya tercermin dalam pemecahan masalah dengan cara yang baru dan juga unik yang berbeda dan lebih baik dari sebelumnya.

### *B. Edupark*

*Edupark* merupakan singkatan dari dua kata bahasa Inggris yaitu *Educational Park*. Menurut Djamal (2005), taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu yang ditanam pepohonan, perdu, semak, dan rerumputan serta dapat dikombinasikan dengan

kreasi dari bahan lainnya. Menurut Suliha (2002) Edukasi adalah suatu proses belajar dari tidak tahu tentang suatu hal menjadi tahu.

***C. Karakter Dinamis dan Rekreatif***

Dinamis / di·na·mis / penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika (KBBI).

Asal kata rekreatif adalah rekreasi jika di lihat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif berupa menganalisis data yang terkait Perencanaan *Cepogo Creative Edupark* disesuaikan dengan kondisi yang ada. Berlokasi di Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah, penelitian ini mengamati potensi alam, isu atau masalah, dan kebutuhan infrastruktur daerah. Adapun langkah-langkah atau tahapan penelitian dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang secara garis besar di bagi dalam tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

***A. Tahapan Persiapan/Pre Lapangan***

Mengidentifikasi masalah / mencari masalah, tedapat isu dari sebuah media masa tentang rencana Pemerintah Kabupaten Boyolali akan membangun Ruang Terbuka Hijau dengan dilengkapi oleh fasilitas pendukung. Dari isu tersebut mendapatkan judul ***Cepogo Creative Edupark yang Dinamis dan Rekreatif*** di Boyolali. Merumuskan masalah, merupakan kelanjutan dari penemuan masalah yang kemudian dibuatlah rumusan permasalahan berdasarkan persoalan yang ada.

***B. Tahapan Pekerjaan Lapangan/Penelitian***

Pengumpulan data kualitatif, data ini didapatkan melalui dua teknik yang pertama interview/wawancara dengan masyarakat setempat.

***C. Tahapan Analisis Data***

Hasil tahapan pekerjaan lapangan atau penelitian Berisi tentang pemilihan dan penentuan lokasi, analisa tapak, pendekatan ruang dan sirkulasi, tata rung bangunan, zoning, gubahan massa, sampai dengan analisa sistem utilitas. Dan dari analisis data ini meng hasilkan konsep perencanaan dan perancangan *Cepogo Creative Edupark* yang Dinamis dan Rekreatif di Boyolali.

## **ANALISIS DAN HASIL**

Analisis data dimulai dari analisis tapak, dimana tapak yang telah dinilai dan terpilih menjadi tapak bangunan. Setelah analisis tapak, kemudian dilanjutkan dengan analisis pencapaian, analisis orientasi, analisis titik tangkap, analisis iklim dan seterusnya.

***A, Pemilihan Site***

Dasar pertimbangan kriteria penilaian lokasi sebagai berikut:

- (1) Eksistensi tapak bukan merupakan bangunan dan lingkungan konservasi, berada di kawasan pariwisata.
- (2) Memiliki letak yang strategis, memiliki luasan site yang mencukupi, dan dilewati oleh jaringan utilitas.



**Gambar 1. Data Site**  
Sumber: Penulis, 2022

Letak Site terpilih di Dusun 2 Desa Genting, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali. Sebelah utara site Jl. Magelang – Boyolali / Jl. Blabak – Boyolali. Sebelah Selatan dan Barat site merupakan permukiman serta perkebunan, begitu pula pada sebelah Timur site area perkebunan.

### *B. Pencapaian*

Dasar pertimbangan diperlukan dalam pencapaian untuk menentukan Main Entrance (ME) dan Site Entrance (SE) adalah berada di jalan utama, mudah dikenali, dapat dilalui berbagai kendaraan darat, dan menyesuaikan kondisi site.



**Gambar 2. Hasil Analisis Pencapaian Tapak**  
Sumber : Penulis, 2022

### *C. Orientasi*

Dengan pertimbangan pengenalan bangunan sebagai berikut:

- (1) Kemudahan pengenalan bagi semua pengguna Cepogo *Creative Edupark*
- (2) Memiliki letak strategis, menghadap ke arah yang memiliki intensitas tinggi.
- (3) Lalu lintas yang memiliki kemudahan dalam mengakses



**Gambar 3. Hasil Analisis Pencapaian Tapak**  
Sumber: penulis, 2022

**D. Titik Tangkap**

Dasar pertimbangan titik tangkap seperti kemudahan pengenalan, kondisi sekitar tapak, pengamat di sekitar tapak, dan sudut pandang tapak. Dengan kriteria sebagai berikut; pertemuan sudut pandang pengamat mobil sudut pandang 30° dengan kecepatan 45km/jam, motor sudut pandang 45° dengan kecepatan 45km/jam, dan manusia dengan sudut pandang 60° pandangan saat lurus kedepan

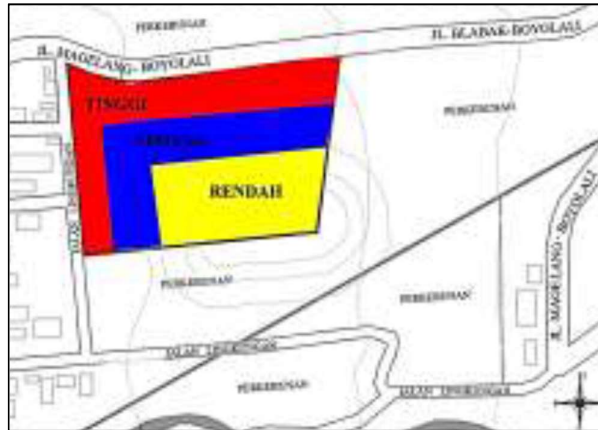


**Gambar 4. Hasil Analisis Titik Tangkap**  
Sumber: penulis, 2022

**E. Kebisingan**

Dasar pertimbangan kebisingan sebagai berikut:

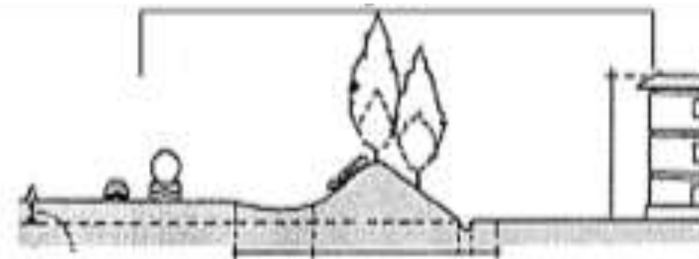
- (1) Kebisingan dengan intensitas tinggi
- (2) Jumlah dan jenis kebisingan.
- (3) Unit kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi.
- (4) Usaha pengantisipasi dampak dari sumber kebisingan .



**Gambar 5. Hasil Analisis Kebisingan**  
Sumber: penulis, 2022

Keterangan:

- (1) Warna merah yaitu zona kebisingan tinggi dapat ditempatkannya ruang bersifat umum/publik perlu mendapat penanganan dengan pemberian penghalau sumber kebisingan.
- (2) Warna biru yaitu zona kebisingan sedang dapat ditempatkannya ruang bersifat semi publik, servis penanganan dengan pemberian penghalau sumber kebisingan secukupnya.
- (3) Warna kuning yaitu Zona kebisingan rendah dapat ditempatkannya ruang bersifat privat penanganan sumber kebisingan secukupnya.



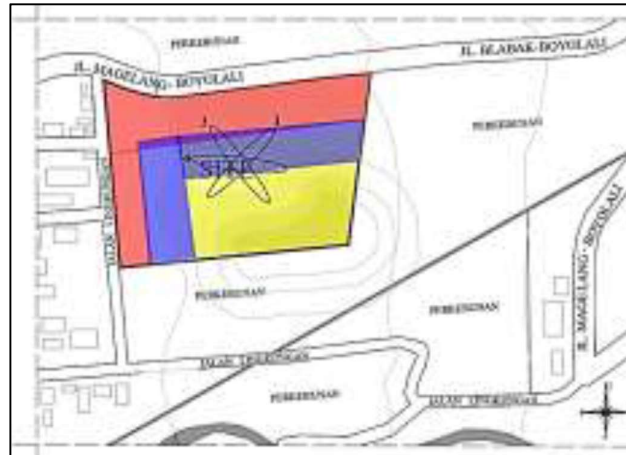
**Gambar 6. Hasil Antisipasi Kebisingan**  
Sumber: Penulis.2022

#### *F. Matahari*

Dasar pertimbangan matahari sebagai berikut:

- (1) *Lay out* massa yang sesuai untuk memanfaatkan sinar matahari yang cukup untuk bangunan.
- (2) Memaksimalkan cahaya matahari agar tidak berlebihan dalam penggunaan sumber daya listrik.
- (3) Antisipasi faktor negatif yang ditimbulkan pada bangunan karena kekurangan cahaya matahari.





**Gambar 7. Hasil Analisis Matahari**

Sumber: Penulis, 2022

Hasil analisa massa terhadap matahari dan pencahayaan didalamnya:

- (1) Pada massa 4 yaitu sinar matahari tidak diterima secara langsung, intensitas sinar matahari sedang, dan arah hadap bukaan tidak langsung menghadap sinar matahari.
- (2) Pada massa 1 dan 3 yaitu pengoptimalan sinar matahari pagi dengan sisi barat (matahari sore) dan matahari langsung dapat masuk namun perlu adanya penghalau agar intensitas cahaya yang masuk tidak terlalu banyak.



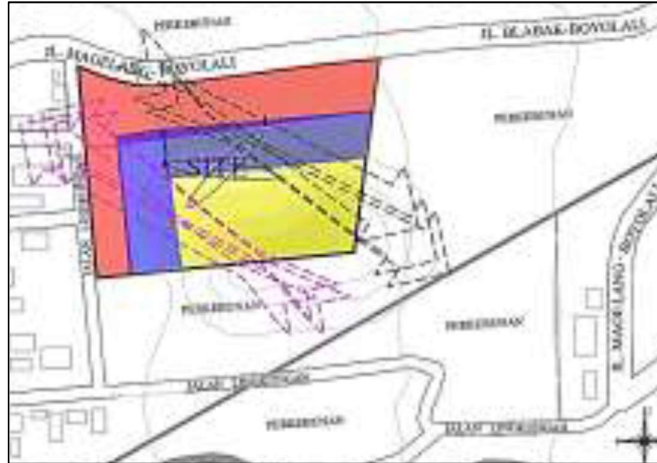
**Gambar 8. Hasil Antisipasi Matahari Berlebih**

Sumber: penulis, 2022

### *G. Angin*

Dasar pertimbangan angin sebagai berikut:

- (1) Antisipasi terhadap angin yang berlebihan.
- (2) Angin digunakan sebagai sumber penghawaan alami untuk kegiatan dalam ruangan dengan kualitas yang tidak berlebihan.
- (3) Kualitas penghawaan alami secara optimal dengan ventilasi silang (*cross ventilation*) yang membawa pergantian udara dari dan keluar ruangan.



**Gambar. 9. Hasil Analisis Angin**  
Sumber: penulis, 2022

Hasil analisis *lay out* bangunan Cepogo *Creative Edupark* terhadap angin muson menunjukkan sebagai berikut:

- (1) Massa 1 dan 4 terpilih menjadi *lay out* bangunan primer, karena sirkulasi langsung mengenai bangunan dan terjadi sirkulasi silang.
- (2) Massa 2 menjadi *lay out* bangunan sekunder, karena penghawaan alami kurang bergerak sempurna sehingga dibutuhkan bantuan.

#### *H. Hujan*

Dasar pertimbangan matahari sebagai berikut:

- (1) Masa bangunan menyesuaikan kontur permukaan tapak beserta aliran air hujan untuk mengantisipasi genangan air.
- (2) Volume saluran drainase dibuat lebih dalam dengan lebar yang cukup sesuai dengan peraturan yang ada. Drainase harus ada pada cucuran air hujan dan diberi bak kontrol disetiap sudut.
- (3) Antisipasi genangan air hujan dengan pemanfaatan vegetasi untuk penyerapan air dengan tanah.
- (4) Antisipasi erosi dengan pembuatan talut pada kontur tanah yang tajam.



**Gambar. 10. Hasil Analisis Hujan**  
Sumber: penulis, 2022



Hasil analisis air hujan pada *Cepogo Creative Edupark* menunjukkan sebagai berikut:

- (1) Bangunan diberikan elevasi ketinggian terhadap tanah 5 m dengan median jangkauan / akses tangga dan ramp.
- (2) Parkiran diletakkan pada bagian elevasi dibawah bangunan utama dengan median *grass block* agar dapat menjadi median resapan air hujan secara optimal.

Pengantisipasi atau kontribusi site terhadap angin yang berlebihan sebagai berikut:

- (1) Pembuatan saluran drainase di sekeliling bangunan di tempat cucuran dan limpahan air hujan, tepian jalur sirkulasi, dan sekeliling site untuk mengalirkan genangan air.
- (2) Penanaman vegetasi dan rumput pada ruang-ruang terbuka site.
- (3) Pada halaman tapak dibuat sumur-sumur resapan atau *biophore*.

### *I. Besaran Ruang*

Rekapitulasi Besaran Ruang *Cepogo Creative Edupark* yang dinamis dan rekreatif di Boyolali:

*a. Besaran Ruang Kegiatan berdasarkan kelompok ruang:*

Ruang Pengelola	= 2.531,1 m <sup>2</sup>
Ruang Pelayanan Umum	= 3.092,595 m <sup>2</sup>
Ruang Penunjang	= 1.379,94 m <sup>2</sup>
<u>Ruang Servis</u>	<u>= 948,42 m<sup>2</sup> +</u>
Total Luasan Keseluruhan	= 7.952,055 m <sup>2</sup>
<u>Flow Keseluruhan 30%</u>	<u>= 2.385,616 m<sup>2</sup> +</u>
Jumlah Total Besaran	= 10.337,672 m <sup>2</sup>

Ruang Kegiatan

*b. Besaran Ruang Parkir*

Area Parkir Pengelola	
= (Parkiran Mobil + Motor) + Flow 25%	
= ( 112,5 m <sup>2</sup> + 50 m <sup>2</sup> ) + 40,625 m <sup>2</sup>	
= 162,5 m <sup>2</sup> + 40,625 m <sup>2</sup>	
= 203,125 m <sup>2</sup>	
Area Parkir Pengunjung	
= (Parkir Bus + Mobil + Motor) + Flow 30%	
= (148,5 m <sup>2</sup> + 675 m <sup>2</sup> + 300 m <sup>2</sup> ) + 337,05 m <sup>2</sup>	
= 1.123,5 m <sup>2</sup> + 337,05 m <sup>2</sup>	
= 1.460,55 m <sup>2</sup>	

Hasil dari perhitungan besaran ruang area parkir pada *Cepogo Creative Edupark* di Boyolali:

$$\begin{aligned} &= \text{Area Parkir Pengelola} + \text{Area Parkir Pengunjung} \\ &= 203,1 \text{ m}^2 + 1.460,55 \text{ m}^2 \\ &= 1.578,675 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

*c. Kebutuhan Tapak*

Bangunan *Cepogo Creative Edupark* di Boyolali dipilih 50 % dengan tujuan mempertahankan keasrian sehingga menjadi lahan ruang terbuka hijau.

Luas Site	= 22.258 m <sup>2</sup>
Total Luasan Ruang Kegiatan	10.337,672m <sup>2</sup>

BC / KDB	= 50 % x Luas Site
	= 50 % x 22.258 m <sup>2</sup>
	= 11.129 m <sup>2</sup>

Luas lantai seluruhnya tidak memenuhi BC, sehingga diperlukan pengembangan secara vertikal. Adapun jumlah lantai vertikal sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Lantai} &= \text{Kebutuhan Ruang : BC} \\ &= 10.337,672 \text{ m}^2 : 11.129 \text{ m}^2 \\ &= 0,93 \rightarrow 1 \text{ lantai} \end{aligned}$$

Dengan mempertimbangkan penampilan bangunan *Cepogo Creative Edupark* yang dinamis dan rekratif di Boyolali ini direncanakan dan dirancang bangunan memiliki 2 lantai, dengan alasan memaksimalkan panorama atau view yang ada pada site dan memiliki daya tarik tersendiri terhadap bangunan.

*J. Hasil Desain*

Dari hasil analisis tapak dan hasil besaran ruang, maka disusunlah suatu rancangan yang menghasilkan suatu desain guna menyelesaikan permasalahan dan persoalan di atas.



**Gambar 11. Site Plan Tampak Eksterior Cepogo Creative Edupark**  
Sumber: penulis, 2022



**Gambar 12. Bangunan Pengelola Cepogo Creative Edupark**  
Sumber: penulis, 2022



**Gambar 13. Area Cottage dan Eksterior Cepogo Creative Edupark**  
Sumber: penulis, 2022



**Gambar 14. Wahana Bermain Cepogo Creative Edupark**  
Sumber: penulis, 2022

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis perencanaan dan perancangan dengan metode penelitian kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur dihasilkan rancangan *Cepogo Creative Edupark* yang dinamis dan rekreatif di Boyolali.

## REFERENSI

- [1]. Afrizal, Azhar, P. (2019) “*Pereapan Konsep Dinamis Dalam Fasad dan Lanskap Pada The Foitites Dynamic Apartemen*”, *Arsitektur Itenas Repository Tugas Akhir* No.3 Vol. 4, pp. 1-11.
- [2]. Ayesha, Amiranti, P. M. (2019) “*Perencanaan Edupark di Tepian Sungai Mahakam, Samarinda, Kalimantan Timur dengan Pendekatan Regionalisme Arsitektur*”, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- [3]. Dewi, Kusuma, P. (2019) “*Kajian Tema Wisata Edukasi di Sindu Kusuma Edupark Dari Perspektif Pemasaran Pariwisata*” *Jurnal Altasia* No. 1 Vol. 1, pp. 1-11.
- [4]. Dirta, Risky, P. (2021) “*Surakarta Creative Space dengan Pendekatan Sustainable Architecture*”, Skripsi, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [5]. Faisyah, Rifa. (2019) “*Konsep Arsitektur Rekreatif Dalam Perancangan Perpustakaan Di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat*” , *Jurnal Arsitektur Teracotta* No.1 Vol. 1, pp. 57-67
- [6]. Kurniati, Rina. (2018) “*Identifikasi Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau Jalur Jalan dan Pulau Jalan di Boyolali*”, *Ruang Jurnal Kota dan Wilayah* No.4 Vol.3, pp. 215-225
- [7]. Mahendra, Dalamora, Athos, Putra, D. (2014). “*Trans Studio Medan :Arsitektur Rekreatif*”, Skripsi Medan: Universitas Sumatera Utara

- [8]. Miladan, Nur, Soedwihajono, dan Anggit, Pratomo. (2019) “ *Kualitas Taman Kota Sebagai Ruang Publik di Kota Surakarta Berdasarkan Persepsi dan Preferensi Pengguna*”, *Desa Kota* No.1 Vol.1, pp. 84-95
  - [9]. Prayogi, Lutfi, Priambudi, Dwi, Prasetyo.(2020) “*Analisis Konsep Dinamis Pada Elemen Arsitektur Bangunan Fungsi Campuran*”, *Journal of Architecture Design dan Development* No. 1 Vol.1, pp. 1-13.
  - [10]. Rakhman, S. (2019) “*Edupark Gemolong Dengan Tema Arsitektur Modern*”, *Jurnal Arsitektur Grid: Journal of Architecture and Built Environment* No. 1 Vol.2, pp. 46-51
  - [11]. Rinata, R. A. (2021). “*Branding “Brawijawa Edupark” Sebagai Wisata Edukasi di Kota Malang*”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* No.10 Vol. 1, pp. 40-47
  - [12]. Sekarningrum, Anisa. (2021) “*Kreatif adalah: bentuk, 6 ciri, dan pentingnya dalam dunia kerja*”, <https://www.ekrut.com/media>
  - [13]. Steffany, H. (2020) “*Purwokerto Creative Space dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku*”, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana.
  - [14]. Student, Indonesia. (2019) “*Pengertian Kreatif, Jenis, Ciri, dan Contohnya*” <https://www.indonesiastudents.com/pengertiankreatif/>
- 
- 

## **BIOGRAFI PENGARANG**

1. **Parias Indah Septiana.** Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia, Email: [parias.indah@gmail.com](mailto:parias.indah@gmail.com).
2. **Tri Hartanto.** Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia, Email: [tri.hartanto@lecture.utp.ac.id](mailto:tri.hartanto@lecture.utp.ac.id). Scholar ID: <https://scholar.google.co.id/citations?user=idrt4xAAAAAJ&hl=id>.
3. **Danarti Karsono.** Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia, Email: [danarti.karsono@lecture.utp.ac.id](mailto:danarti.karsono@lecture.utp.ac.id). Scholar ID: <https://scholar.google.co.id/citations?user=m2kpq-UAAAAAJ&hl=id>.