

## PERANCANGAN INTERIOR DEPOK CREATIVE HUB

### DESIGNING OF INTERIOR DEPOK CREATIVE HUB

Muhammad Fikrissalim<sup>1</sup>, Titihan Sarihati<sup>2</sup>, M. Togar Mulya Raja<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

<sup>1</sup>. [fikrilimm@gmail.com](mailto:fikrilimm@gmail.com) <sup>2</sup>. [titihansarihati@tcis.telkomuniversity.ac.id](mailto:titihansarihati@tcis.telkomuniversity.ac.id) <sup>3</sup>. [togarmulyaraja@tcis.telkomuniversity.ac.id](mailto:togarmulyaraja@tcis.telkomuniversity.ac.id)

#### Abstrak

Laju pertumbuhan ekonomi Kota Depok yang pesat sebagai kota urban penunjang ibukota negara tidak terlepas dari perkembangan industri kreatif yang berada di dalamnya. Kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestik regional bruto (PDRB) di Kota Depok telah mencapai 10,06 persen. Sumbangan terbesar adalah dari UMKM Kota Depok bidang *fashion* yakni sebesar 40,38 persen, kerajinan 29,60 persen dan kuliner sebesar 7,05 persen. Namun, kontribusi ekonomi kreatif tersebut masih belum terdukung secara optimal oleh pemerintah Kota Depok. Hal ini terindikasi dari banyaknya ajang kekreativitasan seperti acara musik, pertunjukan tari, fashion show, bahkan pameran seni hanya diselenggarakan di pusat perbelanjaan. Berdasarkan permasalahan dan wacana pembangunan pusat kegiatan kreatif di tiap kota yang disampaikan oleh Gubernur Jawa Barat, perancangan Depok Creative Hub perlu dilakukan untuk memfasilitasi kegiatan kreatif para pelaku Industri Kreatif di Kota Depok. Merujuk dengan potensi SDM Kota Depok dan subsektor industri kreatif berdasarkan Bekraf, Perancangan Depok Creative Hub akan difokuskan di Subsektor fesyen, kerajinan tangan, kuliner dan startup tech. Selain mewadahi kegiatan kreatif yang mampu memberikan tempat sehingga pengguna ruang terstimulasi menjadi lebih kreatif dan produktif, tujuan dari perancangan Depok Creative Hub mengangkat semangat berwirasusaha dalam industri kreatif.

**Kata Kunci: Pusat Kegiatan Kreatif, Perancangan Interior, Industri Kreatif**

#### Abstract

The rapid economic growth rate of the Depok city as an urban city supporting the national capital is inseparable from the development of the creative industries that are in it. The creative economic contribution to gross domestic product (GDP) in Depok City has reached 10.06 percent. The biggest contribution from UMKM Depok is in the fashion sector which is 40.38 percent, 29.60 percent craft and 7.05 percent culinary. However, the contribution of the creative economy is still not optimally supported by the Depok City government. This phenomenon is indicated by the number of creative events such as music shows, dance shows, fashion shows, even art exhibitions are only held in shopping centers. Based on the problems and discourse on the development of creative activity centers in each city delivered by the governor of West Java, the design of Depok Creative Hub needs to facilitate the creative activities of Creative Industry person in Depok City. Referring to the potential of Depok City's Human Resource and the creative industry subsector based on BEKRAF, the design of the Depok Creative Hub will be focused on fashion, handcraft, culinary and tech startup sub-sectors. In addition to accommodating creative activities that are able to provide a place so that stimulated space users become more creative and productive, the purpose of designing Depok Creative Hub elevates the spirit of entrepreneurship in the creative industries.

**Keywords: Creative Hub, Interior Design, Creative Industries**

## 1. Pendahuluan

### 1.1.Latar Belakang

Depok merupakan salah satu kota penyangga Ibu Kota dengan pertumbuhan ekonomi yang baik. Pertumbuhan ekonomi di Depok juga tidak terlepas dari keberadaan industri kreatif yang berkembang dan berjalan di Depok. Berdasarkan informasi yang dilansir pada Tempo, Laju pertumbuhan ekonomi (LPE) Kota Depok meningkat dari 6,54 persen pada 2016 menjadi 7,28 persen pada 2017. Laju pertumbuhan ekonomi ini tentu tidak terlepas dari keberadaan industri kreatif di Depok dan juga peningkatan penggunaan teknologi masa kini atau internet oleh generasi muda. Menurut Hardiono yang dilansir di [depokrayanews.com](http://depokrayanews.com) kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestik regional bruto (PDRB) telah mencapai 10,06 persen. Sumbangan paling besar adalah dari UMKM Kota Depok bidang fesyen yakni sebesar 40,38 persen, kerajinan 29,60 persen dan kuliner sebesar 7,05 persen. Kreatifitas generasi muda Kota Depok tentunya dipengaruhi meningkatkannya ide serta pemikiran baru dari generasi muda Kota Depok.

Fakta yang didapat di lapangan menunjukkan bahwa ide serta pemikiran generasi muda yang ada di Kota Depok belum tergali secara optimal. Hal ini dilihat dari fenomena yang menunjukkan sulitnya meluapkan kekreativitasan generasi muda di kota Depok. Ajang kekreativitasan seperti acara musik, pertunjukan tari fashion show, bahkan pameran seni hanya diselenggarakan di pusat perbelanjaan. Selain itu, banyaknya pelajar, mahasiswa, pengusaha muda yang ada di Kota Depok juga menjadi suatu potensi yang belum tergali secara optimal disebabkan oleh sulitnya menemukan wadah sebagai pusat kegiatan kreatif agar meningkatkan produktivitas dan kreativitas sesama millennials atau generasi muda. Berdasarkan observasi dari creative hub yang ada di Jakarta dan Bandung dapat ditemukan beberapa fenomena permasalahan yang ada. Pengorganisasian ruang yang kurang dioptimalkan serta penataan ruang yang belum menstimulus pola perilaku & aktivitas manusia yang mendukung produktivitas dan kreativitas.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta sesuai dengan wacana Gubernur Jawa Barat yang dilansir di [liputan6.com](http://liputan6.com) maka akan dibangun suatu wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Depok. Hal ini bertujuan mengoptimalkan potensi millennials

atau generasi muda dengan baik. Integrasi yang dimaksud tidak hanya antara pemerintah dengan para pelaku industri kreatif, tetapi juga di dalam internal antar industri kreatif itu sendiri agar mereka dapat tumbuh dan berkembang, menjadi mapan dan terpadu untuk bersaing di dunia perindustrian Indonesia bahkan dunia. Wadah yang bernama Depok Creative Hub ini dapat diakses dan dimaksimalkan oleh millennials atau generasi muda. Merujuk dengan potensi SDM lokal dan subsektor industri kreatif berdasarkan Bekraf, Depok Creative Hub nantinya akan difokuskan di Subsektor fesyen, kerajinan tangan, *startup tech*, dan kuliner. Manfaat dari perancangan Depok Creative Hub mengangkat semangat berwirasusaha dalam industri kreatif dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan masyarakat dan pembukaan lapangan kerja. Selain manfaat itu, Depok Creative Hub mampu menarik minat para kaum urban Jabodetabek, Bandung & Tangerang untuk ikut belajar dalam acara yang akan diselenggarakan.

## 1.2 .Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi dari latar belakang dan survey yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan identifikasi masalah yang ditemukan dan akan dijadikan bahan perancangan lebih lanjut:

- a. Berangkat dari wacana Gubernur Jawa Barat untuk membuat pusat kegiatan kreatif yang menampung animo kreatif di Kota di Jawa Barat. Perancangan pusat kegiatan kreatif dibutuhkan Kota Depok karena fenomena dari banyaknya kegiatan kreatif seperti tempat pertunjukan, tempat berkarya, bahkan pameran seni hanya diselenggarakan di pusat perbelanjaan.
- b. *Creative hub* pada studi banding yang berada di Jakarta belum bisa memberikan ruang yang menstimulus pola perilaku dan aktivitas dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas.
- c. *Creative hub* pada studi banding yang berada diberbagai kota masih belum mengoptimal pengorganisasian ruang yang berdampak dengan sulitnya mengakses beberapa ruang yang ada.

## 1.3 Tujuan & Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan ini harus mampu menjadi sebuah wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Depok yang mampu memberikan jawaban atas permasalahan desain yang ditemui.

Sasaran perancangan yang akan mewujudkan tujuan dari Depok Creative Hub itu sendiri ialah sebagai berikut:

- a. Menjadi sebuah wadah pusat kegiatan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi Kota Depok berdasarkan data UMKM unggulan dan subsektor Bekraf.
- b. Menerapkan pendekatan pola perilaku dan aktivitas ruang yang menstimulus peningkatan kreativitas dan produktivitas.
- c. Menerapkan pengoptimalan pengorganisasian ruang yang baik dan kajian standard desain interior sehingga aktivitas dalam ruang menjadi efisien dan fungsinya berjalan dengan baik.

#### **1.4 Metode Perancangan**

Pada perancangan Depok Creative Hub ini metode Perancangan adalah sebagai berikut:

- **Menentukan Objek Perancangan**

Objek pada perancangan ini diambil berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang yaitu perancangan Depok Creative Hub sebagai sebuah wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif Kota Depok.

- **Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan yang digunakan pada perancangan Depok Creative Hub ini ialah sebagai berikut :

- a. Metode Deskriptif : Melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/studi literatur, data dari instansi terkait, observasi lapangan serta browsing internet.
- b. Metode Dokumentatif : Mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto foto yang di hasilkan.
- c. Metode Komparatif : Melakukan studi banding terhadap Creative Hub di yang berada di kota lain seperti Jakarta dan Bandung.

- **Analisis dan Sintesis**

Metode analisis yang diterapkan adalah Komparatif. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan data yang terkumpul untuk dicari kekurangan dan kelebihan untuk menemukan penyambung dan kesimpulan yang berguna untuk perancangan Creative Hub ini. Analisis dan sintesis ini dilakukan untuk memperdalam kelebihan dan kekurangan di tiap Creative Hub yang nantinya akan dijadikan untuk pertimbangan perancangan Depok Creative Hub.

- **Menentukan Tema dan Konsep**

Dari analisis dan sintesis disarikan menjadi tema dan konsep yang diharapkan mampu memecah permasalahan dan memberikan solusi desain terbaik untuk Depok Creative Hub. Tema dan Konsep didapat dari pilihan alternatif terbaik dan terelevan yang melalui proses design thinking mulai dari moodboard sampai mindmapping.

- **Hasil Akhir Perancangan**

Hasil akhir merupakan hasil perancangan yang telah mengalami proses revisi dan pembenaran yang telah dikaji secara akademis dan akhirnya mengeluarkan hasil terbaik.

## **2.Kajian Literatur dan Data Perancangan**

### **2.1.Tinjauan Umum *Creative Hub***

Berdasarkan yang ditulis pada Creative HubKit, *creative hub* adalah sebuah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

### **2.2.Tinjauan Umum Industri Kreatif**

Berdasarkan (Gunawan, Akbar. 2017) Pengertian Industri kreatif adalah bentuk pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu/kelompok dengan cara menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu. Industri kreatif di Indonesia telah memiliki badan yang bernama BEKRAF. BEKRAF memiliki 16 subsektor industri kreatif, namun berdasarkan data yang diambil dari Laju

Pertumbuhan Ekonomi Kota Depok terdapat 4 subsektor unggulan, yaitu : *fashion*, kerajinan, kuliner dan teknologi.

### 2.3 Tinjauan Umum Pendekatan Pola Perilaku Kreatif

Dalam rangka menunjang proses kemampuan daya cipta, perilaku kreatif merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan oleh produktivitas dan efektivitas kerja. Hal yang dimaksud dari pendekatan pola perilaku kreatif merupakan sebuah pendekatan yang mengkaji faktor faktor yang menstimulus kreativitas yang erat hubungannya dengan produktivitas.

Berikut merupakan batasan yang diambil dalam pendekatan pola perilaku kreatif:

- **Produktivitas** : Lima faktor desain interior dan signifikansi pengaruhnya terhadap produktivitas pengguna. Kelima faktor tersebut ialah perabotan, kebisingan, pencahayaan, temperatur, dan tata letak.
- **Efektivitas Penataan Ruang** : Efektivitas penataa ruang dapat menjadi optimal bila menerapkan azas tata ruang oleh (Muther, 1955), dan prinsip tataruang oleh (Martinez, 1990 dan Quible, 2001),
- **Psikologi Warna** : Warna merupakan salah satu unsur di dalam perancangan interior suatu ruang, warna juga sebagai peran penting pendukung terciptanya suasana nyaman dalam bekerja dan dapat mempengaruhi psikis pengguna ruang. Menurut Kaina dalam buku *Colour Therapy*, Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia, emosi serta cara bertindak manusia dalam ruang. Berdasarkan pertimbangan tersebut, warna yang diambil oleh DCH ialah warna yang menstimulus kekekrativitasan dan produktivitas pengguna.

### 2.4 Data Proyek Perancangan

- a. Nama Proyek : Depok Creative Hub
- b. Lokasi : Jl. Ir. H. Djuanda No.98, Depok, Jawa Barat.
- c. Jenis Perancangan : Desain baru
- d. Pengelola : Disbudpar Depok dan Bekraf
- e. Jam Operasiona : Senin-Minggu, 08.00-18.00 WIB
- f. Dominasi Pengunjung : Mahasiswa, Pengusaha Kreatif Muda, Pelajar
- g. Orientasi Bangunan : Arah Utara
- h. Luas Bangunan : +/- 4900 m<sup>2</sup>

i. Fasilitas :

- Back Office
- Classroom & Meeting room
- Gallery
- Perpustakaan / Cozy reading Area
- Co Working Space
- Makerspace & Co-Office

### 3. Konsep Perancangan

#### 3.1 Konsep Visual

##### a. Konsep Bentuk

Pada perancangan ini konsep bentuk yang diterapkan adalah bentukan dinamis yang berasal analogi dari pohon, Hal ini didasari filosofi pohon yang secara struktur, pohon terdiri dari komponen utama berupa akar, batang, ranting dan dedaunan sebagai sebuah satu kesatuan yang melambangkan filosofi kreativitas dari Depok Creative Hub.

Dalam konsep bentuk ini dirancang repetisi dari bentuk lengkung dinamis. Hal ini bertujuan dalam rangka memberikan stimulus kekreativitasan, produktivitas dan kesan fleksibel pada ruang secara keseluruhan serta memberikan kesan menarik agar pengguna tidak merasa jenuh.

##### b. Konsep Warna

Guna pencapaian tujuan, warna yang digunakan pada Depok Creative Hub adalah warna yang berkaitan dengan stimulasi kreativitas. warna yang dikaji berdasarkan Buku Darmaprawira, Sulasmi yang berjudul *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya* dan buku *Color Therapy*.



##### c. Kontep Material

Konsep material yang dipakai pada Depok Creative Hub adalah material yang mampu meningkatkan kenyamanan dalam ruang sehingga produktivitas akan meningkat. Penggunaan material yang diterapkan ialah sebagai berikut:



##### d. Konsep Furnitur

Dalam Depok Creative Hub, furniture yang digunakan terbagi dapat dilihat sebagai satu benang merah yaitu casual furnitur. Pertimbangan dalam pemilihan furnitur pada pusat kegiatan kreatif ini dilihat dari berbagai segi yaitu segi fungsional, keamanan dan easy maintenance, dan juga kenyamanan sehingga memberikan keoptimalan dalam produktivitas kerja.

**e. Konsep Pencahayaan**

Konsep pencahayaan yang digunakan adalah konsep pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami didapatkan dari dinding kaca yang diterapkan pada fasad bangunan. Pada Fasad diterapkan vegetasi pohon yang rindang sehingga tingkat kesilauan cahaya dapat berkurang. Dari pencahayaan buatan dirancang berdasarkan tingkat iluminasi yang dipersyaratkan sesuai fungsi ruang dan jenis aktivitas dalam Depok Creative Hub dengan mempertimbangkan efisensi, penghematan energi yang digunakan dan penempatannya tidak menimbulkan efek silau atau pun pantulan.

**f. Konsep Penghawaan**

Berdasarkan tinjauan, penghawaan, DCH menggunakan AC Sentral pada hampir seluruh area. Selain itu terdapat juga penghawaan alami yang terdapat pada beberapa outdoor area. Selain AC, Exhaust Fan digunakan pada area toilet terdapat sirkulasi udara. Penghawaan menjadi baik dikarenakan terdapat void ditengah bangunan yang dapat menjadi tempat pertukaran udara sehingga terjadi sirkulasi udara yang baik.

**g. Konsep Keamanan**

Aspek Keamanan	Nama	Jenis	Fungsi	Pengaplikasian
Bangunan	Petugas Keamanan	Manual	Menjaga keamanan dari potensi ancaman dari manusia.	Bergerak
Objek display galeri	CCTV	Otomatis	Preventif pencurian dan perusakan	Area galeri, Perpus cozy reading area, classroom, makerspace dan coworking space.
Objek display Co-Office	Kaca Partisi	Manual	Preventif pencurian dan perusakan	Co Office
Bangunan	<i>Fire extinguisher.</i>	Manual	Alat pemadam kebakaran portabel dengan jarakjauh antara unit 20 - 25 m <sup>2</sup>	Area dekat dengan pintu tangga darurat di tiap lantai DCH.
Bangunan	<i>Fire Detector dan Extinguisher</i>	Otomatis	Jaringan pendeteksi kebakaran. Saluran ini yang dilengkapi dengan penyiraman.	Sprinkler diletakkan di tiap ruang guna mengantisipasi terjadinya kebakaran.
Inventaris	Library RFID System - HF Detection Gates	Otomatis	Menghindari Pencurian koleksi buku	Perpus Cozy Reading Area

**4. Hasil Perancangan**





*Gambar 3. 6 Perspektif Lobby*



*Gambar 3. 5 Perspektif Lobby*



*Gambar 3. 4 Perspektif Coworking Space Tribune*



*Gambar 3. 3 Perspektif Gallery*



*Gambar 3. 2 Perspektif Fasad Co-Office&Makerspace*



*Gambar 3. 1 Perspektif Co-Office*

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1.Kesimpulan

Depok merupakan kota urban pendukung ibukota negara dengan laju pertumbuhan ekonomi yang terus meningkat ditiap tahunnya. LPE Kota Depok sangat dipengaruhi oleh UMKM bidang fesyen, kerajinan, kuliner dan teknologi. Namun, Keberadaan UMKM, pelaku industri kreatif yang disertai tingginya animo kreatif masyarakat Kota Depok tidak diiringi dengan adanya pusat kegiatan yang dapat memfasilitasi kebutuhan demografi Kota Depok tersebut.

Keberadaan pusat kegiatan kreatif atau Depok Creative Hub akan memberikan dampak yang diperlukan oleh demografi Kota Depok guna meningkatkan potensi UMKM, pelaku

industri kreatif dan kesadaran masyarakat umum Kota Depok terhadap industri kreatif Indonesia.

Berdasarkan temuan permasalahan pada studi banding pusat kegiatan kreatif di kota lainnya, pusat kegiatan kreatif tersebut belum menerapkan elemen interior yang mampu menstimulus peningkatan kreativitas dan produktivitas pengguna ruang. Ditinjau dari segi aksesibilitas pada studi banding juga masih terdapat pengorganisasian yang tidak efektif karena adanya pergerakan sirkulasi yang bertabrakan. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan perancangan interior dengan penerapan warna, material, furniture dan pencahayaan yang sesuai dengan tujuan Depok Creative Hub yang mampu memberikan stimulus kreativitas dan produktivitas, selain itu perancangan interior Depok Creative Hub juga harus memberikan pengorganisasian ruang yang efisien sehingga kegiatan yang berlangsung dapat berjalan secara optimal.

## 5.2 Saran

1. Hasil perancangan dapat dimanfaatkan oleh pelaku industri kreatif secara optimal sehingga dapat terjadi proses kreatif yang dapat meningkatkan SDM dan perkembangan UMKM kota Depok.
2. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mendesain fasilitas yang menjawab kebutuhan para pelaku Industri Kreatif baik dari segi kenyamanan visual, thermal, psikologi dan ergonomi sehingga pengguna ruang dapat bekerja atau berkarya secara optimal.
3. Laporan perancangan diharapkan dapat menjadi sumber kajian dalam perencanaan ruang yang dapat menstimulus produktifitas dan kreativitas yang bagi pusat kegiatan maupun perkantoran yang memiliki visi kreatif serupa.

## 6. Daftar Pustaka

Data info Kota Depok , 2018, [Wikipedia.org/wiki/Depok](https://id.wikipedia.org/wiki/Depok) , Dikutip 25 November 2018.

Putra ,Yanuar Surya. 2016. *TEORI PERBEDAAN GENERASI* , Salatiga , Among Makarti Vol.9 No.18 STIE AMA Salatiga

Setyani, Wuri . Sitorus, Santun Risma Pandapotan dan Panuju,Dyah Retno. 2017.*ANALISIS RUANG TERBUKA HIJAU DAN KECUKUPANNYA DI KOTA DEPOK*. Bogor, IPB

Panghegar , Anette Firmawan . Wardani, Laksmi Kusuma. Dan Rizqi, Moch. Taufan, 2018, *Interior “KOLASE” Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya* , Surabaya , Universitas Kristen Petra

Studi Tentang Kondisi Industri Kreatif Permainan Interaktif di Kota Bandung Berdasarkan Faktor-Faktor yang Dipersepsikan Penting oleh Produsen dan Konsumennya

Rukmi, Hendang Setyo. Fitria, Lisye. Zonda, Fajri., 2010. *Studi Tentang Kondisi Industri Kreatif Permainan Interaktif Di Kota Bandung Berdasarkan Faktor-Faktor Yang Dipersepsikan Penting Oleh Produsen Dan Konsumennya*. Jurnal Rekayasa © Lppm Itenas | No.4 | Vol. Xiv Institut Teknologi Nasional

Darmaprawira, Sulasmi. (2013). *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung : ITB

Gunawan, Akbar. 2017 . *PEMETAAN POTENSI INDUSTRI KREATIF UNGGULAN UNTUK MENINGKATKAN PERTUMBUHAN EKONOMI*. Cilegon, *Journal Industrial Servicess Vol. 3 No. 1b Banten*.

Iswari, Arini Diar.2017. *PERANCANGAN INTERIOR JOGJA CREATIVE HUB DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA* . *Jurnal Telkom University , Bandung*.

Putu Rahayu Sitha Dewi.2016. *Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space . Bandung . Institut Teknologi Bandung*

Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: *British Council*.

Sasmita , Amira Oribia Wanda . 2014. Pengaruh Desain Interior terhadap Produktivitas Kerja Pustakawan di Lokasi penelitian. *Jurnal Unair*