

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Workstation.....	13
Gambar 2.4.2 Sirkulasi.....	13
Gambar 2.4.3 Receptionist.....	13
Gambar 2.4.4 Working Space.....	13
Gambar 2.4.5 Library.....	14
Gambar 2.4.6 Kelas Praktek/ Makerspace.....	14
Gambar 2.4.7 Ruang Seminar.....	14
Gambar 2.5.2.1 Thailand Design And Creative Center (TDCC).....	19
Gambar 2.5.2.2 Tampak Depan Bangunan.....	20
Gambar 2.5.2.3 Auditorium.....	20
Gambar 2.5.2.4 Resource Center	20
Gambar 2.5.2.5 Resource Center	20
Gambar 2.5.2.6 Exhibition Room.....	20
Gambar 2.5.2.7 3d Printing Room.....	20
Gambar 2.5.2.8 Innovation Material Space.....	20
Gambar 2.5.2.9 Store.....	20
Gambar 3.1 Bandung Creative Hub.....	21
Gambar 3.2 Jakarta Creative Hub.....	22
Gambar 3.4.1. Logo Balay Creative Hub.....	28
Gambar 3.4.2 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3.4.1.1 Site Lokasi.....	30
Gambar 3.4.1.2.Jalur Akses.....	31
Gambar 3.4.2.1 Bangunan Eksisting.....	31
Gambar 3.4.2.2 Analisa Matahari.....	32
Gambar 3.4.4.1. Analisa Alur Aktivitas Pengunjung.....	40
Gambar 3.4.4.2. Analisa Alur Aktivitas Pengelola.....	40
Gambar 3.4.4.3. Analisa Alur Aktivitas Penyewa.....	41
Gambar 3.4.6.1 Bubble Diagram.....	46
Gambar 3.4.6.2 Matriks.....	46

Gambar 3.4.7. Analisa Zoning & Blocking.....	47
Gambar 4.2.1. Analisa Organisasi.....	49
Gambar 4.2.2.1 Konsep Visual Functon Hall.....	50
Gambar 4.2.2.2 Konsep Visual Café.....	50
Gambar 4.2.2.3 Konsep Visual Culinary Studio.....	51
Gambar 4.2.2.4 Konsep Photoshoot Studio.....	51
Gambar 4.2.2.5 Konsep Brainstorming Room.....	52
Gambar 4.2.2.6 Konsep Fashion Studio.....	52
Gambar 4.2.2.7 Konsep Game Corner.....	53
Gambar 4.2.2.8 Konsep Game Corner.....	53
Gambar 4.2.2.9 Konsep Kriya Studio.....	54
Gambar 4.2.2.10 Konsep Changing Room.....	54
Gambar 4.2.2.11 Konsep E-Library.....	55
Gambar 4.2.2.12 Konsep Shooting Studio.....	55
Gambar 4.2.2.13 Konsep Take Audio Studio.....	56
Gambar 4.2.2.14 Konsep Take Audio Studio.....	56
Gambar 4.2.2.15 Konsep Editing Room.....	57
Gambar 4.2.2.16 Konsep Bentuk.....	57
Gambar 4.2.3.1 Kumpulan Gambar Visual Penerapan Pencahayaan Alami.....	58
Gambar 4.2.3.2 Pemetaan Kebutuhan Curtain.....	58
Gambar 4.2.3.3 Kumpulan Gambar Visual Penerapan Pencahayaan.....	59
Gambar 4.2.3.3 Penerapan Task Lighting.....	59
Gambar 4.2.3.4 Penerapan Warm Light.....	59
Gambar 4.2.4.1 Penerapan Ceiling Cassette Ac.....	60
Gambar 4.2.4.2 Penerapan Exhaust Fan.....	60
Gambar 4.2.4.3 Penerapan Cooker Hood.....	60
Gambar 4.2.5.1 Pemetaan Konsep Akustik.....	61
Gambar 4.2.5.2 Penerapan Dinding Akustik.....	61
Gambar 4.2.5.3 Penerapan Dinding Akustik Di Studio.....	61

Gambar 4.2.6.1 Contoh Penerapan Konsep Loose Furniture.....	62
Gambar 4.2.6.2 Contoh Penerapan Konsep Power Embedded Source Furniture.....	62
Gambar 4.2.6.3 Contoh Penerapan Konsep Double Function Furniture.....	63
Gambar 4.2.9 Mind Map Konsep.....	68
Gambar A. Skema Konsep Warna.....	68
Gambar B. Konsep Lingkungan Kerja.....	69
Gambar C. Konsep Ceiling.....	69
Gambar C. Konsep Seating Arrangements.....	69
Gambar A. Konsep Third Space.....	71
Gambar B. Support Greater Mobility.....	71
Gambar 4.2.10.1.1 Denah Layout Keseluruhan.....	72
Gambar 4.2.10.1.2 Denah Khusus 1.....	72
Gambar 4.2.10.1.3 Denah Khusus 2.....	72
Gambar A.1 Sirkulasi Denah Khusus 1.....	73
Gambar A.2 Sirkulasi Denah Khusus 2.....	73
Gambar B.1 Suasana Kriya Studio.....	74
Gambar B.2 Suasana Culinary Studio.....	74
Gambar B.3 Suasana Fashion Studio.....	75
Gambar B.4 Suasana Take Audio Studio.....	75
Gambar B.5 Suasana Editing Room.....	76
Gambar 4.2.11.1.1 Penyelesaian Lantai.....	78