

PERANCANGAN ULANG GEDUNG BANDUNG TECHNO PARK DENGAN PENERAPAN INTERIOR HEALTH AND COMFORT (IHC)

Ameilia Tiara Putri¹, Hana Faza Surya Rusyda², Fernando Septony Siregar³

^{1,2,3}Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

ameiliatiaraputri@student.telkomuniversity.ac.id¹, hanafst@telkomuniversity.ac.id²,

fernandosiregar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Bandung ditetapkan sebagai kota kreatif dunia oleh UNESCO pada tahun 2015 sehingga semakin memperkuat Bandung sebagai pusat inovasi dan industri kreatif di Indonesia. Atmosfer kewirausahaannya yang kuat membuat banyak startup bermunculan. Pertumbuhan startup ini perlu didukung dengan fasilitas seperti coworking space. Bandung Techno Park berperan dalam penyediaan fasilitas coworking space. Dalam perancangan ini dilakukan tiga metode untuk mengumpulkan data yaitu, observasi atau survei, studi literatur, dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ada pada BTP guna meningkatkan kenyamanan dan memenuhi fasilitas. Dengan penerapan interior health and comfort ini bertujuan pada meningkatkan Kesehatan serta kenyamanan bagi pengguna-Nya.

Kata kunci: Bandung Techno Park, coworking space, startup, Interior Health and Comfort, kenyamanan

Abstract : Bandung was designated as a creative city of the world by UNESCO in 2015, further strengthening Bandung as a center of innovation and creative industry in Indonesia. Its strong entrepreneurial atmosphere had led to the emergence of many startups. The growth of these startups need to be supported by facilities such as coworking spaces. Bandung Techno Park plays a role in providing coworking space facilities. In this study, three methods were used to collect data: observation or surveys, comfort and meet facility needs. The implementation of Interior health and comfort aims to enhance the health and comfort of its users.

Keywords: Bandung Techno Park, startup, coworking space, interior health and comfort, comfort and health.

PENDAHULUAN

Coworking space merupakan ruangan kerja yang biasa disewakan kepada masyarakat umum seperti, pekerja kantoran, *freelance*, mahasiswa, dll. (Mujahidin, 2022). Pengguna yang menggunakan *coworking space* berasal dari latar belakang yang berbeda dan memiliki model kerja yang mandiri sekaligus kolaboratif. Dengan adanya ruang kerja kolaboratif ini diharapkan dapat berbagi pengetahuan serta pengalaman mereka yang dapat membantu para startup dan memungkinkannya kolaborasi. Kebutuhan akan *coworking space* merupakan fenomena yang tergolong baru, yang muncul sebagai dampak signifikan dari kemajuan teknologi dan arus globalisasi. Terutama dirasakan oleh pelaku bisnis muda seperti mahasiswa (Damayanti, Wismoyo, & Siregar 2024).

Bandung Techno Park (BTP) adalah pusat inovasi teknologi yang menghubungkan akademisi, industri, pemerintah, dan komunitas. Berlokasi di Telkom University, BTP berperan dalam menjembatani penelitian akademik dengan kebutuhan industri untuk menciptakan solusi inovatif. Fasilitasnya mencakup *coworking space* modern, pelatihan, workshop, mentoring, dan inkubasi bisnis guna mendukung startup dan komunitas kreatif. Sebagai penggerak ekonomi digital di Bandung, BTP berkontribusi dalam memperkuat posisi di Indonesia di sektor teknologi Asia Tenggara.

Start up merupakan bisnis yang cukup banyak diminati oleh generasi Y dan Z karena startup merupakan bisnis yang erat kaitannya dengan teknologi. Dilansir dari databoks, pada tahun 2022 Bandung memiliki 93 startup yang dimana jumlah ini masuk kedalam jumlah startup terbanyak. Pada tahun 2015 UNESCO menetapkan Bandung sebagai kota kreatif sehingga diharapkan Bandung dapat membantu meningkatkan jumlah startup dalam rangka mendukung perekonomian digital Indonesia. Berdasarkan web BTP yaitu btp.telkomuniversity.ac.id, jumlah startup pada tahun 2025 memiliki jumlah sebesar 53 startup aktif yang dimana angka ini termasuk kedalam jumlah yang cukup banyak.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan, BTP memiliki permasalahan mengenai kenyamanan ruang, fasilitas penunjang dan utama yang belum mendukung, belum adanya *signage* dan *wayfinding*, serta masalah penghawaan dan pencahayaan yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna. Menurut para startup, ruangan untuk mereka bekerja tidak mendapatkan cahaya yang cukup dikarenakan tidak ada cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan, para startup juga mengeluhkan mengenai kurangnya fasilitas utama dan penunjang untuk mereka. Tidak adanya ruang khusus startup yang cukup membuat para startup harus bergantian menggunakan ruangan dan tidak adanya area display untuk memamerkan produk mereka. Selain itu, pernyataan dari salah satu staff mengatakan bahwa pada siang hari ruangan yang terkena cahaya matahari menjadi lebih panas akibat cahaya berlebih sehingga terjadi kenaikan suhu di dalam ruangan.

Dengan menggunakan penerapan IHC diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di BTP dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan sehat bagi para penggunanya.

METODE PENELITIAN

Terdapat tiga metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pengumpulan data yaitu, survei lapangan, studi literatur, dan wawancara. Survei lapangan dan wawancara termasuk ke dalam data primer dan studi literatur termasuk kedalam data sekunder.

Survei lapangan dilakukan untuk melihat kondisi lingkungan dan bangunan serta untuk mengumpulkan data seperti pengukuran ruang, dokumentasi ruang, dan analisa lingkungan sekitar. Wawancara dilakukan untuk mengetahui mengenai permasalahan-permasalahan yang ada melalui pengguna ruang. Hasil dari wawancara ini akan diolah kembali dan dijadikan acuan dalam mendesain.

Studi literatur dilakukan untuk mengetahui standarisasi serta definisi dari project dengan mengumpulkan data-data dari jurnal terdahulu maupun buku. Data-

data tersebut didapatkan melalui buku Handbook for coworking space by Duygu Ergin, standar SNI dan PERMENKES, web BTP, serta panduan GBCI.

HASIL DAN DISKUSI

A. Pendekatan Desain

Interior Health and Comfort (IHC)

Menurut Rachmayanti, Roesli (2014) green architectire ialah pendekatan perencanaan arsitektur atau interior bangunan yang berusaha meminimalisir berbagai pengaruh yang dapat membahayakan kesehatan manusia dan lingkungan. Di Indonesia, regulasi dan penilaian terhadap bangunan hijau dilaksanakan oleh lembaga pemerintah dan non-pemerintah. Dari sisi pemerintah, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) bertanggung jawab melalui penerapan sistem penilaian Bangunan Gedung Hijau (BGH). Sementara itu, pada tingkat non-pemerintah, Green Building Council Indonesia (GBCI) mengembangkan dan menerapkan sistem penilaian Greenship sebagai standar evaluasi keberlanjutan bangunan. Salah satu kategori dari GBCI ialah kesehatan dan kenyamanan dalam ruangan (*Indoor Health and Comfort (IHC)*). (Santoso, Susan, 2024). IHC memiliki 12 indikator yang harus diperhatikan yaitu :

1. IHC P (Kampanye Bebas Asap Rokok)

Bertujuan mengurangi polusi udara dalam ruangan akibat asap rokok yang membahayakan kesehatan pengguna. Upaya pencegahan dapat dilakukan dengan memasang signage larangan merokok atau menyediakan ruang khusus merokok dengan ventilasi keluar. Peletakan signage “Dilarang Merokok” diletakkan dengan jarak 160 cm dari lantai, sesuai dengan penglihatan orang Asia. (Putri, Rusyda, & Ismiranti, 2024).

2. IHC 1 (Introduksi Udara Luar)

Bertujuan untuk menjaga sirkulasi udara ruang dan meningkatkan kualitas udara di dalam ruangan dengan melakukan introduksi udara luar ruang.

3. IHC 2 (Pemantauan Kadar CO₂)

Pemantauan konsentrasi CO₂ dilakukan untuk mencegah kekurangan udara segar yang dapat mengganggu kesehatan dan produktivitas. Hal ini dapat diatasi dengan memasang alat pengukur CO₂ di area dengan kepadatan pengguna tinggi.

4. IHC 3 (Polutan Kimia)

Penggunaan material rendah VOC bertujuan mengurangi polusi udara dalam ruangan akibat emisi zat kimia berbahaya yang dapat mengganggu kesehatan dan produktivitas. Material ramah lingkungan dipilih karena tidak berdampak negatif saat digunakan maupun dibuang (Wulandari, 2023), sehingga pada perancangan ini diterapkan material Low VOC.

5. IHC 4 (Pengendalian Sumber Pencemar di Dalam Ruangan)

Bertujuan mencegah dan mengendalikan sumber polusi berbahaya dalam ruang demi menjaga kesehatan pengguna. Kriteria IHC ini tidak diterapkan di semua proyek karena keterbatasan akses ke area luar.

6. IHC 5 (Polutan Biologi)

Bertujuan mengurangi risiko kontaminasi biologis demi menjaga kesehatan pengguna dengan membersihkan saluran udara dari debu, kotoran, dan jamur sebelum ruang digunakan. Poin IHC ini tidak berlaku jika sistem tata udara yang digunakan masih baru.

7. IHC 6 (Kenyamanan Visual)

Fasilitas pencahayaan yang baik disediakan untuk mendukung produktivitas dan kenyamanan kerja, dengan iluminasi sesuai SNI 03-6197-2000 tentang konservasi energi. Penerapannya dilakukan melalui perhitungan titik lampu berdasarkan luas ruang dan standar yang berlaku.

8. IHC 7 (Pemandangan ke Luar dan Cahaya Matahari)

Menyediakan koneksi visual dan pencahayaan alami dari luar bertujuan meningkatkan kenyamanan dan produktivitas pengguna. Penilaian dicapai jika minimal 75% luas lantai memperoleh cahaya alami sebesar ≥ 300 lux dan memiliki pandangan langsung ke luar melalui dinding transparan.

9. IHC 8 (Kenamanan Suhu Udara)

Menjaga kestabilan suhu ruang untuk mendukung produktivitas, dengan menyediakan sistem kontrol suhu individu sesuai kebutuhan masing-masing kelompok penghuni di ruang berkapasitas tinggi.

10. IHC 9 (Tingkat Kebisingan)

Bertujuan untuk menjaga tingkat kebisingan di dalam ruangan tetap pada tingkat yang optimal berdasarkan standar SNI 03-6386-2000. Cara nya dapat dilakukan dengan penggunaan material akustik pada ruangan-ruangan dengan tingkat kebisingan yang tinggi.

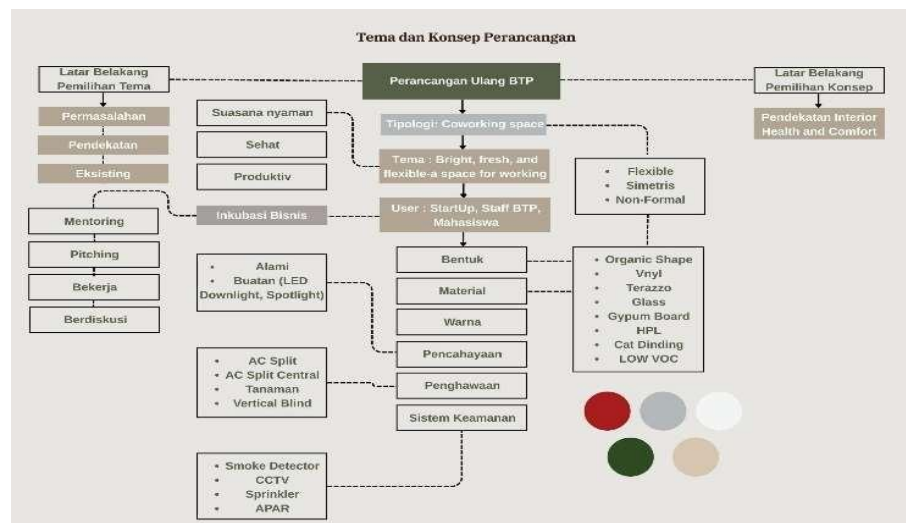
11. IHC 10 (Tanaman dalam Ruang)

Bertujuan meningkatkan kualitas lingkungan dan produktivitas melalui kehadiran tanaman indoor yang mampu menyerap CO₂ dan menghasilkan O₂. Minimal 2% dari luas area diisi oleh tanaman.

12. IHC 11 (Pengendalian Hama)

Bertujuan untuk menjaga tingkat kebisingan di dalam ruangan tetap pada tingkat yang optimal berdasarkan standar SNI 03-6386-2000. Cara nya dapat dilakukan dengan penggunaan material akustik pada ruangan-ruangan dengan tingkat kebisingan yang tinggi.

B. Tema dan Konsep



Gambar 1 : Mind Map Tema dan Konsep

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Tema yang digunakan pada perancangan kali ini ialah “Bright, fresh, and flexible-a space for working” yang Dimana tema ini hadir dari permasalahan-permasalahan yang ada pada bangunan serta selaras dengan pendekatan perancangan yang diambil. Tema ini dipilih untuk mendukung lingkungan bekerja yang nyaman pada pencahayaan, kualitas udara yang segar, dan dengan aktivitas yang sesuai kebutuhan. Dari tema tersebut akan diterapkan ke dalam konsep bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, dan sistem keamanan.

a. Pencahayaan Adaptif

1. Memanfaatkan pencahayaan alami.
2. Pencahayaan buatan disusun berdasarkan ruangan dan jenis aktivitasnya seperti, area bekerja menggunakan warna terang dan area bersantai menggunakan warna hangat.

b. Penghawaan Sehat

1. Menggunakan tanaman indoor untuk meningkatkan kualitas udara di dalam ruangan

c. Fleksibilitas Ruang

1. Menyediakan ruangan sesuai kebutuhan pengguna seperti area kerja bersama, tim, dll atau ruang santai dan kolaborasi.
2. Menggunakan furniture yang dapat di atur tinggi rendahnya terhadap pengguna.

Pemilihan material, system pencahayaan, dan system penghawan harus benar-benar diperhatikan karena memiliki dampak fisik terbesar terhadap penghuni dan lingkungannya. (Daningtya, Hapsoro, & Budiono, (2022).

C. Implementasi Poin IHC

Dari 12 poin IHC, pada implementasi Gedung BTP diterapkan 6 poin IHC yang relevan dengan permasalahan yang ada yaitu IHC P, IHC 3, IHC 6, IHC 8, IHC 9, dan IHC 10.

- IHC P

Pemasangan signage dilarang merokok diletakkan pada ruangan-ruangan tertutup dan area-area berkumpul yaitu area bermain, lobby, meeting room, dan ruang kerja. Signage ini juga diletakkan setinggi 160 cm dari lantai sesuai dengan standar penglihatan.

- IHC 3

- Dinding

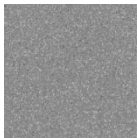
Tabel 1 Material Dinding

No .	Jenis Material	Spesifikasi	Keunggulan	Penerapan
1.	 Mowilex Cendana RHUBARB RR-9499 & C 101 WHITE	Finishing halus dan tidak mengkilap (matt)	a. tidak mengandung timbal b. memiliki skor VOC yang rendah c. Memiliki sertifikat Singapore Green Label	 
2.	 MULTIPLEK FIN. TACO HPL TIX0049CN STRAIK RHUMBA	Finishing matt	a. daya tahan tinggi b. elastis c. perawatan mudah d. memiliki sertifikat GPCI	

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

- Lantai

Tabel 2 Material Lantai

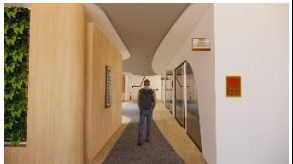
No .	Jenis Material	Spesifikasi	Keunggulan	Penerapan
1.	 Arna Arcano DGY 60 X 60 CM	Finishing matt	a. memiliki sertifikat industri hijau b. memiliki sertifikat proper c. memiliki sertifikat GPCI gold	

 TACO Luxury Vinyl Flooring Perform 300 Washed Oak TV 3003	Finishing matt	a. perawatan mudah b. daya tahan tinggi	
--	----------------	--	--

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

- Ceiling

Tabel 3 Material Ceiling

N o.	Jenis Material	Spesifikasi	Keunggulan	Penerapan
1.	 GYPSUM PAPAN INDOGYPS 120X240 FIN. CATJOTUN ESSENCE EASY CEILING	Finishing halus dan tidak mengkilap (matt)	a. pemasangan yang cepat dan mudah b. memiliki label GPCI	
2.	 GYPSUM PAPAN INDOGYPS 120X240 FIN. MOWILE X CENDANA	Finishing matt	a. tidak mengandung timbal b. memiliki skor VOC yang rendah c. Memiliki sertifikat Singapore Green Label	

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

- IHC 6 (Kenyamanan Visual)

Untuk menentukan jumlah titik lampu pada satu ruangan menggunakan rumus **Total lumens : lumens per lamp**, yang

memastikan bahwa setiap ruang mendapatkan intensitas cahaya yang sesuai dengan fungsinya, baik untuk kerja, kolaborasi, maupun relaksasi.

Tabel 4 Pehitungan Titik Lampu

No	Nama Ruangan	Tingkat Pencahayaan (Lux)	Luas Ruangan	Total Lumens (L. Ruang x Lux)	Jumlah Lampu (Total lumens : Lumens lampu)
Gedung C					
1.	Resepsionis Area	100	22 m ²	2.200	1
2.	Display Area		4 m ²		
3.	Open Space	350	56,3 m ²	19.705	5
4.	Waiting Area	100	9 m ²	900	2
5.	Game Corner	100	19,3 m ²	1.930	
6.	Locker Area	100	16,4 m ²	1.640	1
7.	Lounge Gedung C	100	41,3 m ²	4.130	1
8.	Exclusive Coworking	350	25 m ²	8.750	4
9.	Pantry	250	25 m ²	6.250	3

10.	Print Area	300	18,9 m ²	5.670	3
11.	Event Space	300	94,9 m ²	28.470	7
12.	Meeting Room Gedung C	300	42,25 m ²	12.675	6
13.	Marker Space	350	25 m ²	8.750	4
14.	Operation Room	350	15 m ²	5.250	2
Gedung B					
15.	Lobby Gedung B	200	43 m ²	8.600	4
16.	Private Office	350	25 m ²	8.750	4
17.	Recreation Area + Pantry	250	25 m ²	6.250	3
18.	Coworking Area	350	103 m ²	36.050	9
19.	Waiting Area	200	25 m ²	5.000	2
20.	Meeting Room	300	30 m ²	9000	4
21.	Meeting Room Waiting Area	100	27,2 m ²	2.720	1
22.	Locker Area	100	8,6 m ²	860	2

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

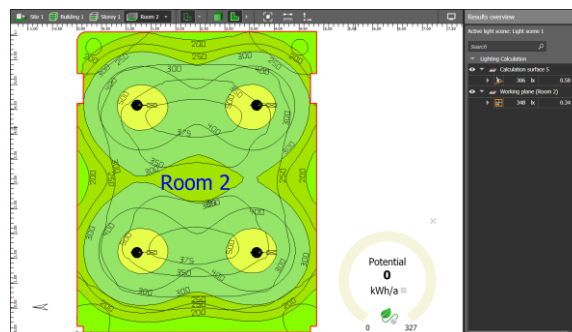
Selain berdasarkan perhitungan, pencahayaan pada ruangan juga dihitung ulang menggunakan aplikasi dialux untuk mengetahui apakah pencahayaan yang digunakan sudah memenuhi standar.



Gambar 2 Perhitungan Dialux

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

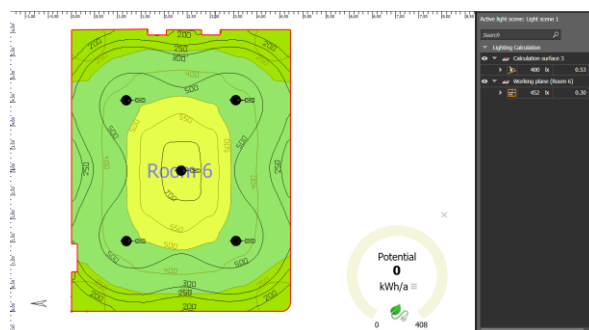
Berdasarkan hasil pengukuran dialux pada gedung B area terbuka seperti Lobby, open space, dan pantry didapatkan hasil 254 lux, 284 lux, dan 430 lux.



Gambar 3 Perhitungan Dialux

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

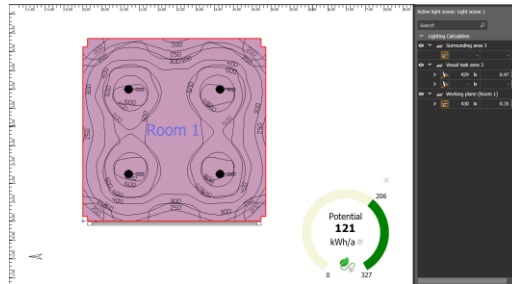
Area bekerja mendapatkan hasil 348 lux yang dimana berada sedikit di bawah standar minimal yaitu 350 lux.



Gambar 4 Perhitungan Dialux

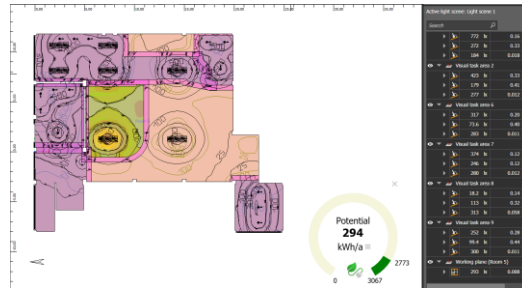
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Pencahayaan pada ruang meeting sudah terpenuhi yaitu 452 lux.



Gambar 5 Perhitungan Dialux

Pada gedung C, area bekerja sudah memenuhi standar pencahayaan SNI yaitu sebesar 430 lux.



Gambar 6 Perhitungan Dialux

Untuk area terbuka pada gedung C sudah memenuhi standar khususnya pada lobby, lorong, loker, game corner, dan pantry. Namun, untuk area bekerja belum memenuhi standar karena jumlah lux nya hanya 293 lux.

- IHC 8 (Kenayamanan Suhu Udara)

Untuk memastikan performa pendinginan yang sesuai, kapasitas AC dihitung berdasarkan luas ruangan dengan menggunakan rumus perhitungan IHC 8, yaitu **Panjang x Lebar x 587 BTU/h**, sehingga distribusi suhu dapat merata dan tidak terjadi pemborosan energi.

Tabel 5 Perhitungan PK AC

No	Nama Ruangan	Az (m ²)	PK AC (P x L x 587 BTU/h)	Penghaw aan yang dipakai	Jumlah
Gedung C					

1.	Resepsionis Area	22 m ²	12.914	1 Fase	1
2.	Display Area	4 m ²	2.348		
3.	Waiting Area	9 m ²	5.283		
4.	Open Space	56,3 m ²	33.048	3 Fase	2
5.	Game Corner	19,3 m ²	11.329		
6.	Locker Area	16,4 m ²	9.626		
7.	Lounge Gedung C	41,3 m ²	24.243		
9.	Exclusive Coworking	25 m ²	14.675	2 pk	1
10.	Pantry	25 m ²	14.675	2 pk	1
11.	Print Area	18,9 m ²	11.094	1,5 pk	1
12.	Event Space	94,9 m ²	55.706	1 fase	2
13.	Meeting Room Gedung C	42,25 m ²	24.800	1 fase	1
14.	Marker Space	25 m ²	14.675	2 pk	1
15.	Operation Room	15 m ²	8.805	1 pk	1
Gedung B					
1.	Lobby Gedung B	43 m ²	25.241	3 Fase	1
2.	Waiting Area	25 m ²	14.675		

3.	Private Office	25 m ²	14.675	2 pk	1
4.	Recreation Area + Pantry	25 m ²	14.675	2 pk	1
5.	Meeting Room	30 m ²	17.610	2 pk	1
6.	Coworking Area	103 m ²	60.461	3 Fase	2
7.	Meeting Room Waiting Area	27,2 m ²	15.966		

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

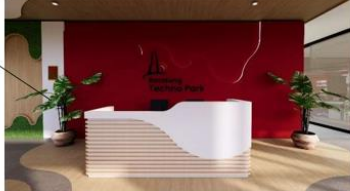
- IHC 9 (Tingkat Kebisingan)

Pada gedung ini sumber kebisingan terjadi karena 2 faktor yaitu faktor internal (suara orang mengobrol) dan faktor eksternal (suara kendaraan) sehingga membutuhkan akustik dengan sifat menyerap (absorpsi). Suara orang mengobrol memiliki frekuensi yang tinggi sehingga membutuhkan bahan penyerap yang lebih tebal seperti serat kacang (rock wall), serat kayu, papan serat (fiber board).

- IHC 10 (Tanaman dalam Ruang)

Tabel 6 Tanaman Dalam Ruang

No.	Nama Ruang	Implementasi
1.	Resepsionis Gedung C	 Peace Lily Vertical Garden
2.	Ruang Tunggu Gedung C	 Peace Lily

3.	Lounge Gedung C			Peace Lily
4.	Open Space Gedung C	Vertical Garden		Tanaman Sansviera
5.	Exclusive Coworking	Monstera		
6.	Resepsionis Gedung B	Monstera		
7.	Ruang Tunggu Gedung B	Sansviera, pakis,		Monstera
8.	Coworking Space Gedung B	Sansviera, pakis		
9.	Private Office Gedung B	monstera		
10.	R. Meeting Gedung B	monstera		Vertical

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

KESIMPULAN

Perancangan ulang pada interior gedung BTP merupakan solusi yang ditawarkan penulis berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada gedung BTP terkait dengan kenyamanan dan kesehatan pengguna serta kebutuhan fasilitas utama serta penunjang untuk startup melalui penerapan IHC. Berdasarkan analisis yang telah dijabarkan, didapati kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang ada.

Penambahan fasilitas penunjang seperti game corner dan pantry pada gedung B dan C serta penambahan fasilitas utama seperti ruang meeting dan ruang startup untuk menunjang aktivitas pengguna merupakan penyelesaian permasalahan pada poin optimalisasi dan fasilitas ruang. Selain itu, penerapan bentuk organic shape juga membantu untuk memudahkan para pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Penerapan IHC poin IHC P, IHC 3, IHC 6, IHC 8, IHC 9, dan IHC 10 merupakan penyelesaian masalah pada poin kenyamanan dan kesehatan dari pengguna gedung serta signage dan wayfinding.

Perancangan ini didasari dengan standarisasi SNI dan IHC untuk menciptakan gedung yang sehat dan nyaman pada aspek pencahayaan dan penghawaan untuk meningkatkan produktivitas para penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, V., Wismoyo, D., & Siregar, H. (2024). Pemanfaatan coworking space bagi mahasiswa dalam pengembangan startup di era digital. *Jurnal Desain & Inovasi*, 12(1), 45–58.
- Daningtya, G. R., Hapsoro, A., & Budiono, H. (2022). Pengaruh desain interior terhadap kenyamanan pengguna ruang kerja bersama. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 10(2), 77–90.

- Ergin, D. (n.d.). Handbook for coworking space. [eBook]. Retrieved from <https://coworkhandbook.com>
- Green Building Council Indonesia. (n.d.). Panduan greenship rating tools. Retrieved from <https://www.gbcindonesia.org>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2011). Peraturan Menteri Kesehatan No. 48 tahun 2016 tentang Standar Baku Mutu Kesehatan Lingkungan. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id>
- Mujahidin, A. (2022). Transformasi ruang kerja: Studi tentang coworking space di kota besar. *Jurnal Perkotaan dan Teknologi*, 8(3), 112–120.
- Putri, A. T., Rusyda, H. F. S., & Ismiranti, A. (2024). Evaluasi penerapan signage larangan merokok pada bangunan publik berbasis IHC. *Jurnal Arsitektur Hijau*, 9(1), 33–41.
- Rachmayanti, S., & Roesli, R. (2014). *Green Architecture: Arsitektur ramah lingkungan dan hemat energi*. Jakarta: Penerbit Arsitektur Hijau.
- Santoso, A., & Susan, R. (2024). Penerapan sistem penilaian Greenship pada bangunan perkantoran. *Jurnal Lingkungan Binaan*, 6(2), 21–29.
- SNI 03-6197-2000. (2000). *Konservasi energi pada sistem pencahayaan*. Badan Standardisasi Nasional.
- SNI 03-6386-2000. (2000). *Tingkat kebisingan maksimum di dalam bangunan gedung*. Badan Standardisasi Nasional.
- Wulandari, D. (2023). Penggunaan material low VOC dalam desain interior berkelanjutan. *Jurnal Material Interior*, 5(1), 54–62.
- Telkom University. (2025). Bandung Techno Park. Retrieved from <https://btp.telkomuniversity.ac.id>