



PERANCANGAN MULTI- ACTIVITY ART STUDIO DENGAN PENDEKATAN CREATIVE THERAPY BAGI GENERASI Z

Conceptual Design - Sustainability

Fidelia Visca Budiman - E11220017

Pembimbing 1: Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.

Pembimbing 2: Drs. Linggajaya Suryanata

**Interior Design & Styling
Fakultas Humaniora & Industri Kreatif
Universitas Kristen Petra
2026**

PERANCANGAN MULTI-ACTIVITY ART STUDIO DENGAN PENDEKATAN CREATIVE THERAPY BAGI GENERASI Z

PROPOSAL KUALIFIKASI KARYA

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S1
Program Studi Desain Interior Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif
Universitas Kristen Petra

Oleh:
Fidelia Visca Budiman
NRP : E11220017

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR



FAKULTAS HUMANIORA & INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS KRISTEN PETRA
SURABAYA
2026

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PERANCANGAN

PERANCANGAN MULTI-ACTIVITY ART STUDIO DENGAN PENDEKATAN CREATIVE THERAPY BAGI GENERASI Z

Oleh:

Fidelia Visca Budiman

NRP : E11220017

Diterima Oleh :

Program Studi Desain Interior Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif

Universitas Kristen Petra

Surabaya, 18 Februari 2026

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing Pendamping

Ketua Program Studi

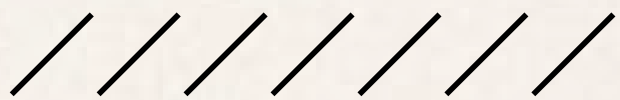
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.

Drs. Linggajaya Suryanata

Dr. Adi Santosa, S.Sn., M.A.Arch



PENDAHULUAN



RINGKASAN

Perkembangan gaya hidup masyarakat urban, khususnya generasi Z, menunjukkan adanya perubahan kebutuhan terhadap ruang rekreasi dan aktivitas keseharian. Tingginya tekanan akademik, tuntutan pekerjaan, paparan media sosial, serta ritme hidup perkotaan yang cepat turut berkontribusi pada meningkatnya tingkat stres dan penurunan kesehatan mental. Kondisi ini mendorong kebutuhan akan ruang yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang menenangkan dan bermakna. Selain berlibur, generasi muda kini mulai tertarik pada aktivitas yang memberi ruang refleksi serta kesempatan mengasah kreativitas sebagai bentuk pengelolaan stres yang lebih berkelanjutan. dinamika kehidupan kota.

Dalam konteks tersebut, aktivitas seni dan kerajinan berkembang sebagai bagian dari urban lifestyle yang lebih mindful. Kegiatan berbasis proses ini melibatkan fokus yang bersifat taktil dan repetitif, sehingga dapat menghadirkan efek relaksasi sekaligus meningkatkan rasa pencapaian personal. Selain berdampak pada individu, aktivitas ini juga mendorong terbentuknya interaksi sosial yang suportif melalui komunitas dengan minat serupa.

Multi-activity art studio berbasis komunitas hadir sebagai ruang alternatif yang mengintegrasikan fungsi rekreasi, kreativitas, dan wellbeing dalam satu kesatuan ruang komersial urban. Melalui perancangan interior yang mempertimbangkan kualitas spasial, fleksibilitas aktivitas, serta suasana yang aman dan inklusif, ruang ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri, membangun koneksi sosial, serta menjaga keseimbangan emosional di tengah dinamika kehidupan kota.



RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana perancangan ruang komersial urban dapat merespon kebutuhan kesehatan mental dan keseimbangan emosional Generasi Z di tengah tekanan kehidupan perkotaan?
- Bagaimana desain interior dapat menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan tidak mengintimidasi sehingga mendukung pengalaman ruang yang lebih positif bagi pengguna?
- Elemen desain apa saja yang dapat diterapkan dalam perancangan ruang untuk mendukung pendekatan preventif terhadap kesehatan mental tanpa menghadirkan kesan klinis?

TUJUAN PERANCANGAN

- Mengembangkan konsep perancangan ruang komersial yang mampu merespon kebutuhan keseimbangan emosional dan wellbeing Generasi Z.
- Menciptakan desain interior yang menghadirkan lingkungan ruang yang aman, nyaman, fleksibel, dan tidak mengintimidasi bagi pengguna.
- Mengidentifikasi serta menerapkan elemen desain interior yang dapat mendukung pengalaman ruang yang positif dan mendukung kesehatan mental secara preventif.

MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi pada pengembangan kajian desain interior yang mengintegrasikan aspek wellbeing dan kesehatan mental dalam perancangan ruang komersial urban.

Manfaat Praktis

Menjadi referensi bagi praktisi desain interior dalam merancang ruang komersial yang tidak hanya berorientasi pada fungsi dan estetika, tetapi juga memperhatikan pengalaman emosional dan kenyamanan psikologis pengguna.

Manfaat Sosial

Menyediakan alternatif ruang yang lebih inklusif dan suportif bagi generasi muda untuk beraktivitas, bersosialisasi, serta menjaga keseimbangan emosional tanpa adanya stigma terhadap isu kesehatan mental.



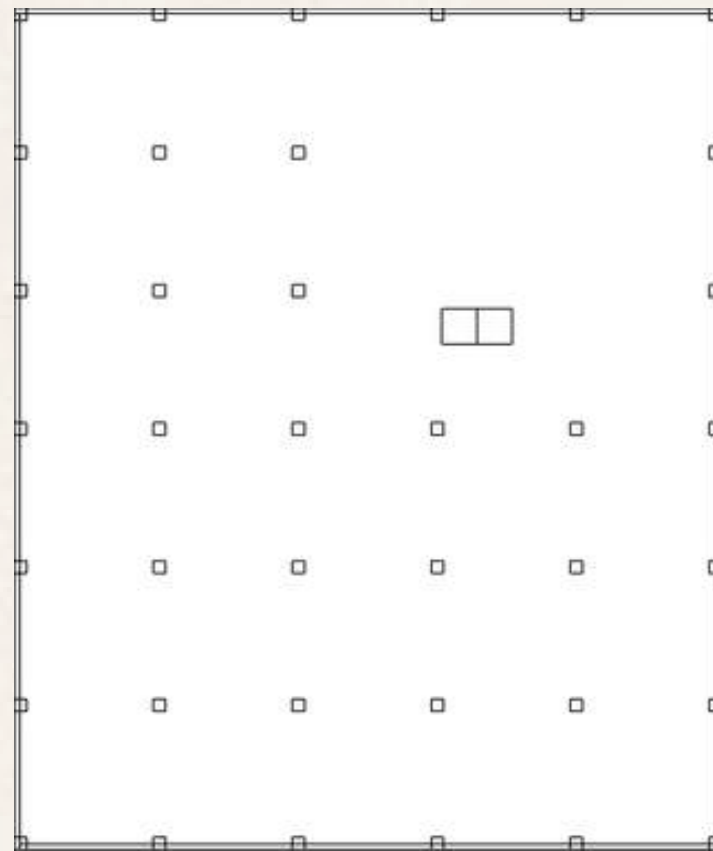
DESKRIPSI PERANCANGAN OBJEK

Data Proyek

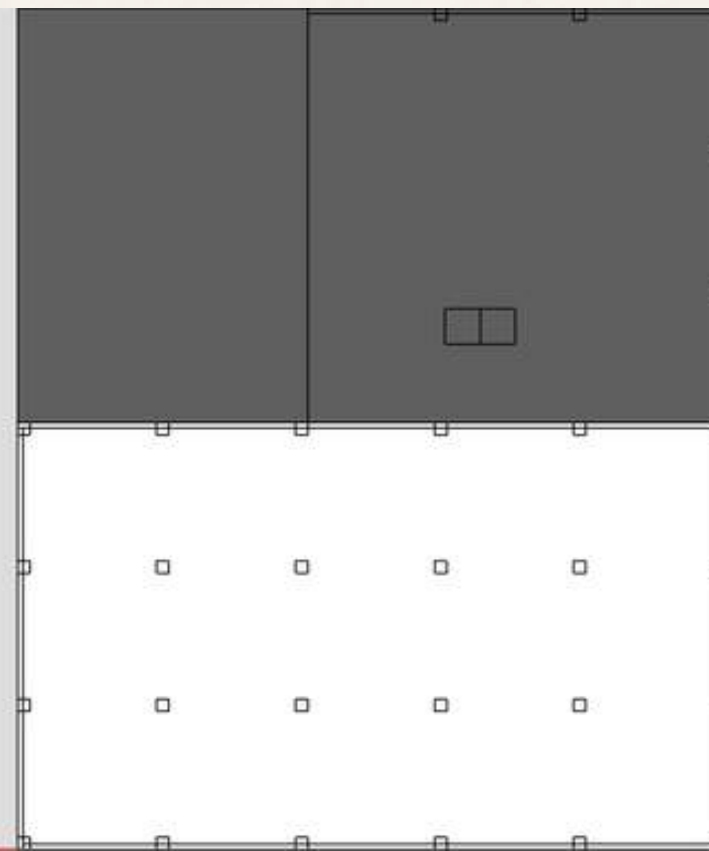
Nama Proyek : Toko Kayu Bumi Indah
Lokasi Proyek : Jl. Raya Medokan Sawah No. Raya, Surabaya
Tipe Bangunan : Bangunan komersil 2 lantai
Luas Bangunan : 713.5 m²
Jenis Pengerjaan : Perancangan interior bangunan komersil

Layout Existing

Lantai 1



Lantai 2



DESIGN THINKING

UNDERSTAND

- Mencari data literatur
- Melakukan eksplorasi tentang tufting, melukis, pottery, crochet, cookie decorating, dan kebutuhan pengguna

OBSERVE

- Mengambil data lapangan
- Melakukan site visit dan menganalisa
- Mengobservasi tipologi

POINT OF VIEW

- Membandingkan data literatur dengan data lapangan
- Mengemukakan rumusan masalah & solusi
- Programming & Framework

IDEATE

- Membuat solusi melalui desain
- Membuat konsep desain
- Moodboard
- Membuat sketsa skematik

PROTOTYPE

- Membuat desain final
- Membuat gambar kerja
- Membuat 3D render
- Membuat 3D walkthrough

TEST

- Evaluasi oleh dosen pembimbing dan owner
- Melakukan perbaikan desain dan gambar kerja
- Melakukan presentasi

STORY TELLING

- Melakukan refleksi dari seluruh tahapan
- Menjelaskan tahapan yang telah dilakukan

PILOT

- Membuat poster hasil keseluruhan desain
- Membuat branding diri

BUSINESS MODEL

- Membuat presentation board dari desain final
- Membuat digital material board





UNDERSTAND



KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kesehatan Mental

Kesehatan mental merupakan kondisi kesejahteraan di mana individu mampu mengenali potensi dirinya, mengelola stres kehidupan sehari-hari, bekerja secara produktif, serta berkontribusi pada komunitasnya. Menurut World Health Organization dalam laporan World Mental Health Report, kesehatan mental tidak hanya berarti ketiadaan gangguan mental, tetapi juga mencakup kondisi kesejahteraan psikologis yang memungkinkan individu berfungsi secara optimal dalam kehidupan sosial dan personal. Lingkungan sosial, tekanan kehidupan, serta kualitas dukungan yang tersedia dapat memengaruhi kondisi kesehatan mental seseorang, terutama pada kelompok usia muda yang berada dalam fase transisi menuju kehidupan dewasa.

Sumber: WHO. 2022. World Mental Health Report: Transforming Mental Health for All. Geneva: World Health Organization

2.2 Teori Wellbeing

Model kesejahteraan psikologis modern juga dijelaskan melalui teori PERMA yang dikemukakan oleh Martin E. P. Seligman. Dalam buku Flourish, Seligman menyatakan bahwa kesejahteraan manusia terdiri dari lima elemen utama yaitu Positive Emotion, Engagement, Relationships,

Meaning, dan Accomplishment. Kelima elemen ini membentuk keseimbangan dan kesehatan mental seseorang. Lingkungan yang mendukung interaksi sosial, pengalaman, serta keterlibatan aktivitas dapat membantu meningkatkan elemen.

Sumber: Seligman, M. E. P. 2011. Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-being. New York: Free Press

2.3 Flow Theory

Pengalaman psikologis positif juga dapat muncul melalui kondisi flow. Teori ini diperkenalkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi dalam buku Flow: The Psychology of Optimal Experience. Flow merupakan kondisi ketika individu sepenuhnya terlibat dalam suatu aktivitas sehingga merasakan fokus yang mendalam, kehilangan kesadaran terhadap waktu, dan memperoleh kepuasan intrinsik dari aktivitas tersebut. Kondisi flow sering muncul ketika seseorang melakukan aktivitas yang menantang namun masih sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Kondisi ini dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis dan kepuasan pribadi.

Sumber: Pine, B. J., & Gilmore, J. H. 1999. The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage. Harvard Business School Press



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

2.4 Karakteristik Individu dengan Mental Health Issue

Individu yang mengalami mental illness umumnya menunjukkan gejala seperti kecemasan berlebih, kesulitan mengatur emosi, penurunan konsentrasi, serta kelelahan psikologis yang memengaruhi aktivitas sehari-hari. Menurut American Psychiatric Association dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), gangguan mental sering ditandai dengan perubahan suasana hati, gangguan fungsi sosial, serta ketidakmampuan mengelola stres secara adaptif. Kondisi ini membuat individu cenderung membutuhkan lingkungan yang memberikan rasa aman, tidak menekan, dan memungkinkan mereka mengekspresikan diri dengan lebih bebas.

Sumber: Pine, B. J., & Gilmore, J. H. 1999. *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business School Press

2.5 Ruang Rekreasi dalam Konteks Ruang Komersial Urban

Perkembangan ruang komersial di kawasan urban menunjukkan pergeseran dari sekadar tempat transaksi menjadi ruang yang menawarkan pengalaman bagi penggunanya. Konsep Experience Economy yang dikemukakan oleh B. Joseph Pine II dan James H. Gilmore menjelaskan bahwa ruang komersial modern perlu menghadirkan pengalaman yang melibatkan partisipasi aktif pengguna, bukan hanya konsumsi pasif. Dalam konteks perkotaan, ruang rekreasi menjadi penting karena berfungsi sebagai tempat relaksasi, interaksi sosial, serta pelepasan

stres dari rutinitas sehari-hari. Oleh karena itu, desain ruang komersial semakin berkembang menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis aktivitas untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup masyarakat urban.

Sumber: Pine, B. J., & Gilmore, J. H. 1999. *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business School Press

2.6 Kondisi Mental Generasi Z

Generasi Z saat ini menghadapi tekanan yang berasal dari tuntutan akademik, persaingan pekerjaan, serta dinamika sosial yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Menurut laporan World Health Organization, tekanan akademik dan sosial merupakan faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya tingkat stres, kecemasan, dan kelelahan emosional pada kelompok usia remaja dan dewasa muda.

Sumber: WHO. 2022. *World Mental Health Report: Transforming Mental Health for All*
Twenge, J. M. 2017. *iGen*. New York: Atria Books

2.7 Hubungan Aktivitas Kreatif dan Kesehatan Mental

Aktivitas kreatif memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis individu. Kegiatan kreatif seperti seni visual, menulis, maupun kerajinan tangan dapat membantu individu mengekspresikan emosi, mengurangi stres, serta meningkatkan rasa kontrol terhadap diri sendiri. Menurut penelitian Heather L. Stuckey dan Jeremy Nobel dalam jurnal *American Journal of Public Health*, aktivitas seni terbukti memberikan manfaat positif bagi kesehatan mental, termasuk membantu regulasi emosi, meningkatkan suasana hati, serta mendukung proses pemulihan psikologis, sebagai pendekatan non-klinis yang dapat mendukung kesejahteraan mental secara preventif.

Sumber: WHO. 2022. *World Mental Health Report: Transforming Mental Health for All*
Twenge, J. M. 2017. *iGen*. New York: Atria Books



2.8 Urgensi Ruang Kreatif bagi Kesehatan Mental Gen Z

Beberapa laporan menunjukkan bahwa lebih dari separuh Gen Z usia 18–24 mengalami tingkat kecemasan yang tinggi, dan sebagian besar merasa kewalahan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa generasi muda berada pada fase yang rentan terhadap gangguan kesehatan mental.

Di sisi lain, akses terhadap layanan kesehatan mental formal masih menghadapi berbagai hambatan, seperti biaya, keterbatasan tenaga profesional, serta stigma sosial terhadap konsultasi psikologis. Akibatnya, banyak individu dengan gejala awal seperti stres atau kecemasan ringan tidak segera mencari bantuan profesional. Oleh karena itu, pendekatan preventif dan non-klinis menjadi penting untuk membantu individu mengelola tekanan psikologis dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang berkembang adalah pemanfaatan aktivitas kreatif dan ruang seni sebagai media ekspresi emosional. Aktivitas seni dapat membantu individu mengekspresikan perasaan, meningkatkan fokus, serta memberikan efek relaksasi yang mendukung kesejahteraan mental. Dalam konteks ini, art studio berbasis komunitas dapat menjadi fasilitas yang relevan bagi generasi muda urban sebagai ruang untuk menyalurkan kreativitas sekaligus mengelola stres. Selain sebagai tempat berkarya, art studio

juga berfungsi sebagai ruang sosial yang mendorong interaksi positif antar individu.

Sumber: WHO. 2022. World Mental Health Report: Transforming Mental Health for All
Twenge, J. M. 2017. iGen. New York: Atria Books

2.9 Aktivitas Kreatif yang Efektif Mengatasi Mental Illness

Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas kreatif seperti melukis atau menggambar, pottery (membentuk tanah liat), dan crochet (merajut) dinilai lebih efektif dalam membantu mengurangi stres, kecemasan, dan gejala depresi dibandingkan beberapa aktivitas kreatif lain yang lebih dinamis seperti bermain musik atau seni pertunjukan. Hal ini karena kegiatan seni berbasis tangan cenderung bersifat repetitif, ritmis, dan membutuhkan fokus yang tenang, sehingga mampu menciptakan kondisi relaksasi dan membantu individu menenangkan pikiran. Sebaliknya, aktivitas seperti bermain musik seringkali melibatkan stimulasi sensorik yang lebih tinggi, koordinasi yang kompleks, serta tekanan performatif, sehingga tidak selalu memberikan efek ketenangan yang sama. Juga dengan fotografi, karena aktivitas lebih bersifat kognitif dan konseptual, sehingga tidak selalu memberikan efek relaksasi sensorik yang sama kuatnya. Oleh karena itu, kegiatan seni berbasis tangan seperti melukis, pottery, dan crochet sering digunakan sebagai pendekatan non-klinis untuk mendukung regulasi emosi dan kesejahteraan psikologis

Sumber: Fancourt et al., penelitian tentang creative arts therapy dan aktivitas seni terhadap kesehatan mental.



2.9 Aktivitas Kreatif yang Efektif Mengatasi Mental Illness

Aktivitas	Paling Efektif Untuk	Alasan Psikologis
Melukis / Menggambar	Depresi, anxiety, emotional distress	Membantu ekspresi emosi terpendam secara non-verbal dan meningkatkan self-reflection.
Pottery	Anxiety, stress, overthinking	Aktivitas taktil memberikan efek grounding dan meningkatkan mindfulness.
Crochet	Anxiety ringan, overthinking, insomnia	Gerakan repetitif membantu menenangkan pikiran dan menciptakan efek meditatif.
Journaling / Writing	Depresi, emotional confusion	Membantu memproses emosi secara kognitif dan meningkatkan self-awareness.
Mewarnai	Anxiety, stress	Aktivitas sederhana dan repetitif yang membantu relaksasi dan fokus.
Mixed media	Emotional expression, trauma ringan	Memberi kebebasan ekspresi tanpa tekanan teknis atau skill.
Tufting	Low mood, kurang motivasi	Memberikan rasa pencapaian dan kepuasan visual yang cepat.
Bermusik	Emotional release, stress, mood disorder	Membantu pelepasan emosi secara langsung melalui suara dan ritme.
Mendengarkan Musik	Mood regulation, stress	Membantu mengatur emosi dan suasana hati secara cepat.
Dance	Stress, emotional tension, trauma ringan	Membantu pelepasan emosi melalui gerakan tubuh dan meningkatkan endorfin.
Fotografi	Mindfulness, self-awareness	Melatih fokus pada lingkungan dan meningkatkan kesadaran diri.
Digital art	Creative expression, boredom	Memberikan ruang eksplorasi kreatif, namun kurang efek grounding.
Cooking / baking	Stress, kebutuhan kontrol	Aktivitas terstruktur memberi rasa kontrol dan kepuasan hasil.

Sumber: Malchiodi, C. A. (2012). Handbook of Art Therapy (2nd ed.). New York: Guilford Press.

Stuckey, H. L., & Nobel, J. (2010). The connection between art, healing, and public health. American Journal of Public Health, 100(2), 254-263.



2.10 Painting Activity

2.10.1 Studi tentang terapi seni menemukan bahwa proses membuat karya seperti painting dan drawing membantu mengekspresikan emosi, meningkatkan self-esteem, dan mengurangi stres.

Sumber: Secker, J. et al. 2024. Creative expression and mental health

2.10.2 Dalam praktik art therapy, aktivitas melukis dan menggambar digunakan untuk membantu pasien dengan depresi, schizophrenia, dan kecemasan karena proses kreatif membantu regulasi emosi.

Sumber: Zhang, X. et al. 2024. Experiencing art creation as a therapeutic intervention to relieve anxiety

2.11 Pottery Activity

2.11.1 Penelitian pada mahasiswa menunjukkan bahwa proses membuat pottery dapat menurunkan tingkat kecemasan secara signifikan setelah intervensi kreatif dilakukan.

Sumber: Zhang et al. 2024. Frontiers in Psychiatry

2.11.2 Aktivitas seperti pottery atau sculpting membantu individu mengekspresikan emosi kompleks melalui bentuk fisik dan sentuhan material.

Sumber: Arunadevi & Ajantha. 2023. Journal of Visual and Performing Arts

2.12 Crochet / Knitting

2.12.1 Review penelitian tentang craft-based interventions menemukan bahwa aktivitas seperti knitting, embroidery, dan craft lainnya meningkatkan mood, self-esteem, dan life satisfaction.

Sumber: Bukhave et al. 2025. The effects of crafts-based interventions on mental health and well-being

2.12.2 Craft seperti knitting atau crochet juga membantu mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan psikologis melalui aktivitas manual yang ritmis.

Sumber: Arunadevi & Ajantha. 2024, The Impact of Art Therapy: Sustainable Approaches to Stress Management and Mindfulness

2.13 Journaling / Writing

2.13.1 Dalam praktik creative arts therapies, aktivitas seperti writing dan journaling membantu individu memproses emosi dan mengekspresikan pengalaman pribadi secara reflektif.

Sumber: Smriti et al. 2022. Creative arts therapies and mental health

2.13.2 Aktivitas ekspresif seperti journaling sering dipakai dalam terapi untuk meningkatkan self-awareness, emotional regulation, dan coping skills.

Sumber: Arunadevi & Ajantha. 2024. Art therapy and stress management



2.14 Art Studio sebagai Ruang Komunitas dan Peran Desain Interior

Art studio merupakan ruang berbasis proses yang memfasilitasi eksplorasi material dan ekspresi kreatif. Menurut Malchiodi (2012), aktivitas seni dapat meningkatkan konsentrasi dan kesejahteraan emosional. Dalam konteks komunitas, ruang ini berperan sebagai third place (Oldenburg, 1999) yang mendukung interaksi sosial di luar rumah dan tempat kerja. Oleh karena itu, desain interior perlu memperhatikan zonasi aktivitas, fleksibilitas tata ruang, pencahayaan, serta kenyamanan sensorik untuk menciptakan ruang yang inklusif dan suportif bagi generasi muda urban.

2.15 Standar Teknis Perancangan Ruang dan Sirkulasi

Perancangan multi-activity art studio harus memenuhi standar ergonomi, fleksibilitas ruang, serta kualitas lingkungan interior yang mendukung berbagai aktivitas kreatif. Berdasarkan standar antropometri (Panero & Zelnik, 1979; Neufert, 2012), meja kerja memerlukan lebar minimal 60 cm per orang dengan kedalaman 80–100 cm, serta sirkulasi utama minimal 120 cm agar pergerakan pengguna tetap nyaman.

Zona kerja perlu dibedakan sesuai karakter aktivitas, seperti pottery yang membutuhkan area basah dan ruang gerak lebih luas, serta tufting yang memerlukan area berdiri dan pengendalian kebisingan. Pencahayaan juga berperan penting; aktivitas detail seperti melukis dan crochet memerlukan 500–750 lux, sedangkan area workshop umum cukup 300–500 lux (IES, 2011). Kualitas ventilasi dan akustik turut memengaruhi kenyamanan pengguna (Lee et al., 2017).

2.16 Clean–Dirty Zoning dan Keberlanjutan Ruang

Pengaturan clean–dirty zoning diperlukan untuk memisahkan area kerja basah (pottery) dan kerja kering (crochet, melukis) guna menjaga kebersihan dan efisiensi ruang (Neufert, 2012). Penggunaan material tahan lama, sistem penyimpanan yang efektif, serta tata ruang fleksibel mendukung keberlanjutan operasional dan meminimalkan renovasi (Kilbert, 2016).

Pendekatan ini sejalan dengan SDG 3 dan SDG 11 (United Nations, 2015), di mana ruang kreatif berbasis komunitas dapat berperan sebagai third place yang mendukung kesejahteraan emosional dan interaksi sosial (Oldenburg, 1999; Malchiodi, 2012).

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



Sumber: Illuminating Engineering Society (IES). 2011. The Lighting Handbook: Reference and Application; Kilbert, C. J. 2016. Sustainable Construction: Green Building Design and Delivery Lee, S. Y., Brand, J. L., & Egan, T. 2017. The effect of indoor environmental quality on occupants comfort and productivity; Malchiodi, C. A. 2012. Handbook of Art Therapy; Neufert, E. 2012. Architects Data Oldenburg, R. 1999. The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community; Panero, J., & Zelnik, M. 1979. Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards; United Nations. 2015. Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development



Tugas:
Final Project

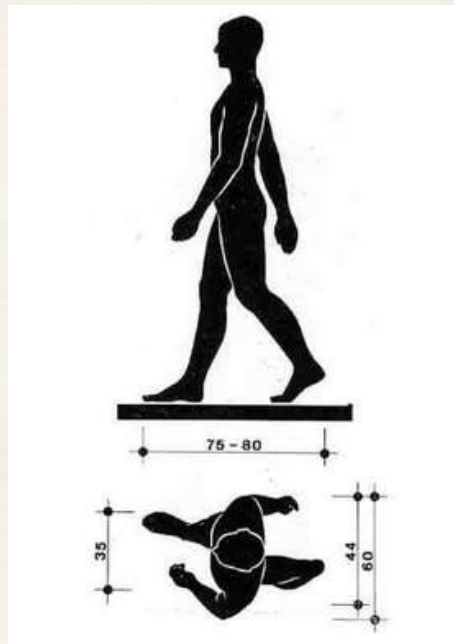
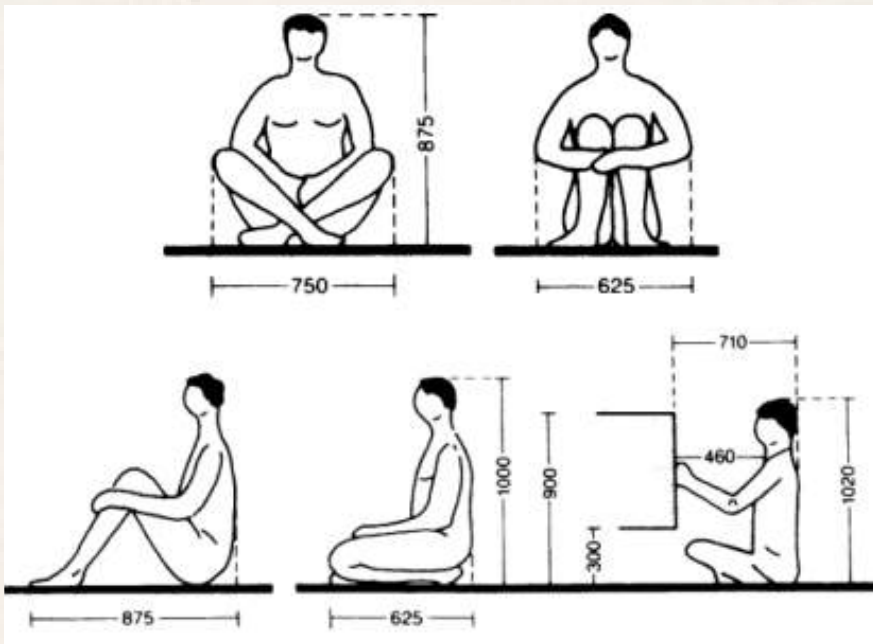
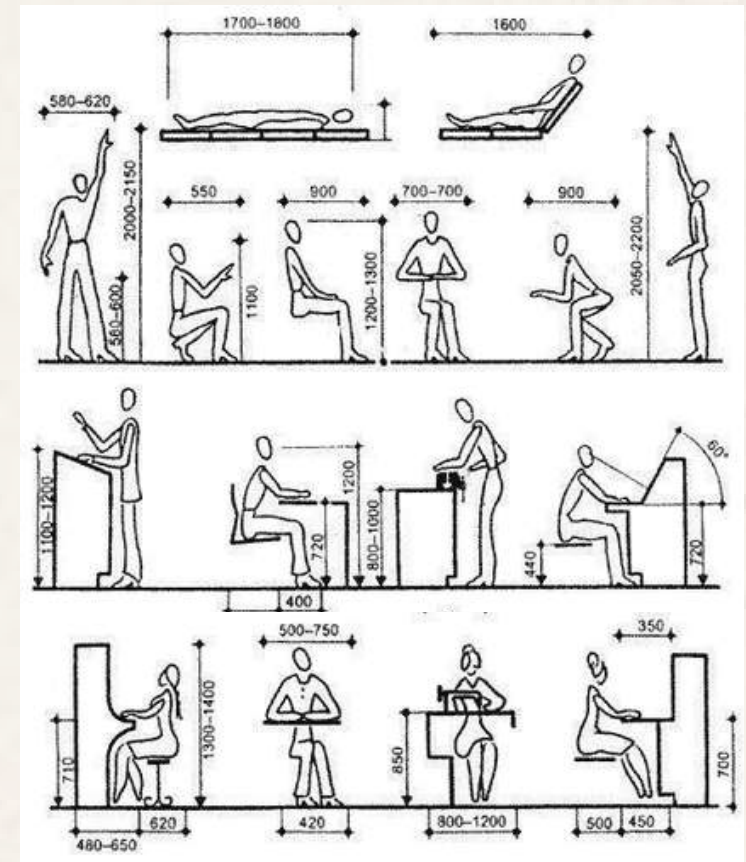
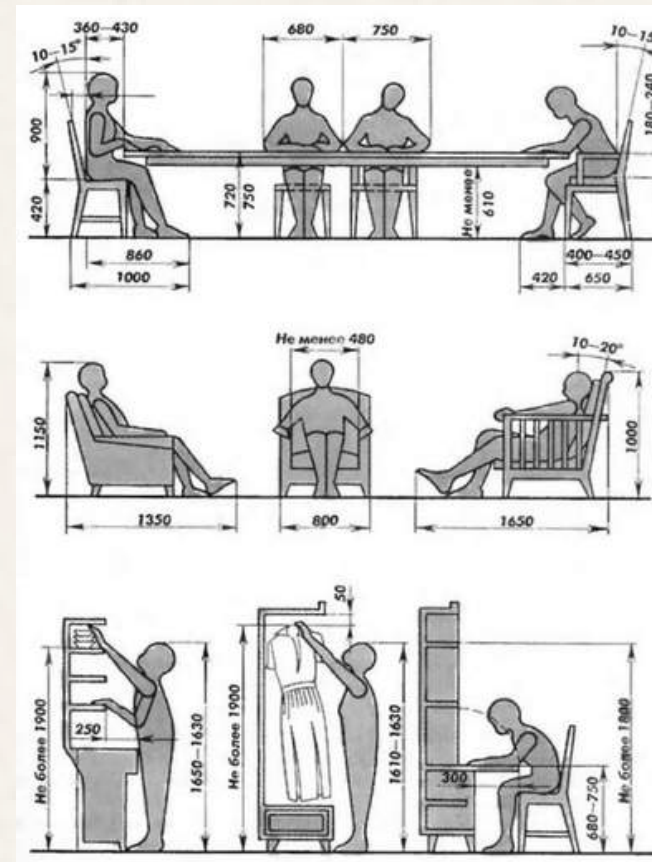
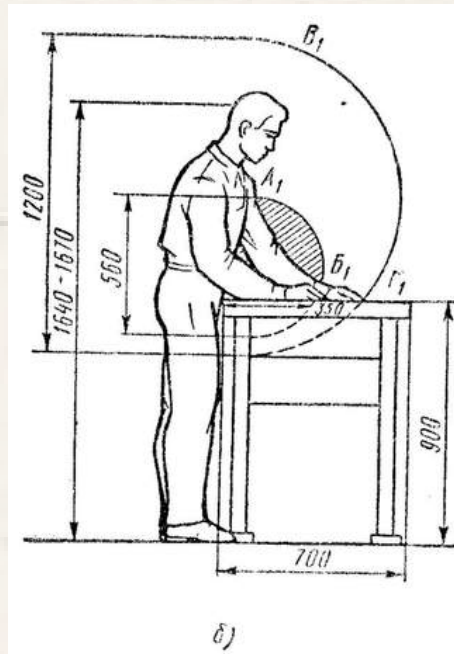
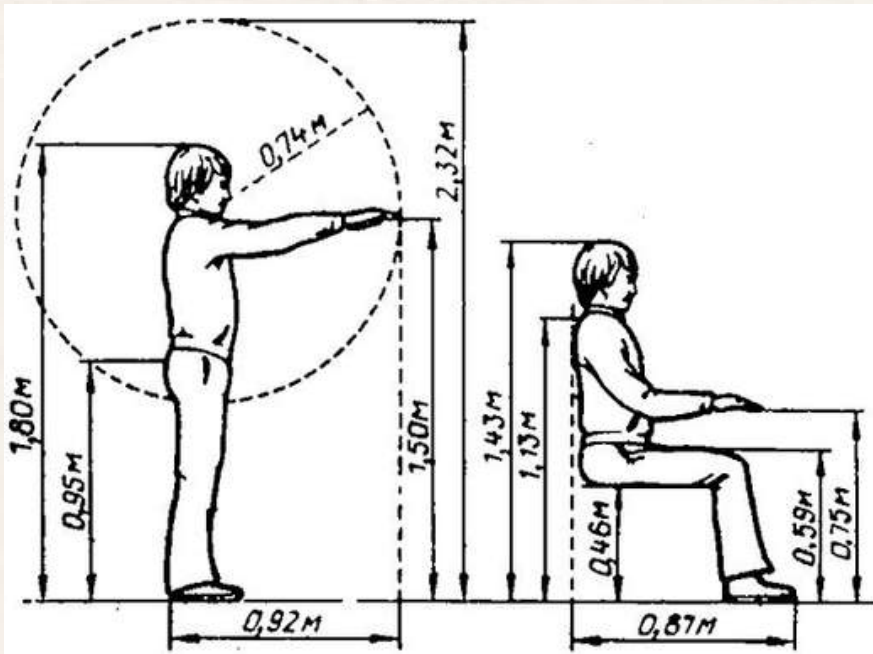
Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

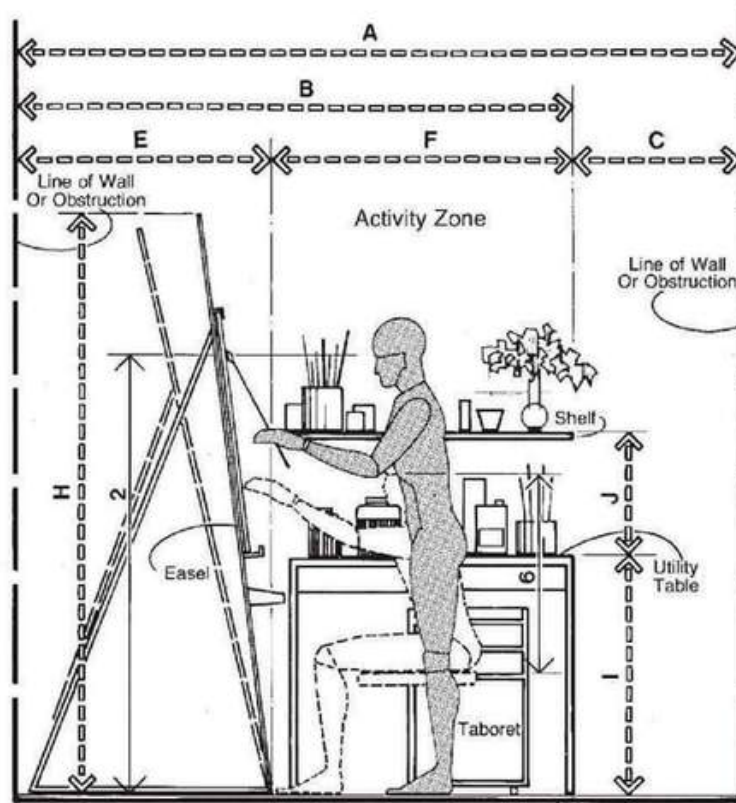
Anthropometri



Sumber: Dreyfuss, H., & Henry Dreyfuss Associates. 2002. The measure of man and woman: Human factors in design. New York: John Wiley & Sons.
 Panero, J., & Zelnik, M. 1979. Human dimension and interior space: A source book of design reference standards. New York: Whitney Library of Design.
 Neufert, E., & Neufert, P. 2012. Architects' data. Oxford: Wiley-Blackwell.

Anthropometri

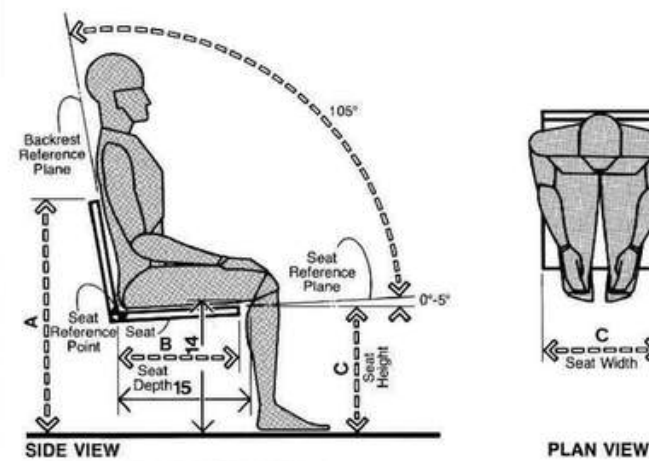
Painting Activity



PAINTING FACILITIES

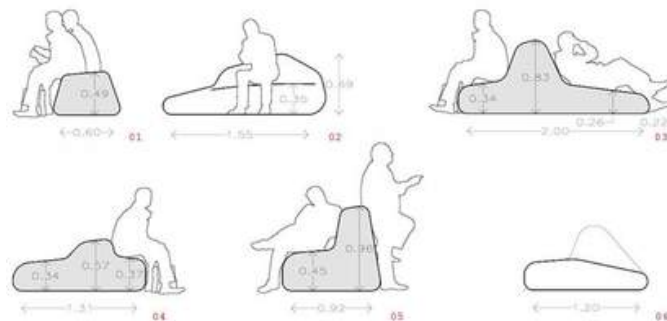
	in	cm
A	108	274.3
B	84	213.4
C	24	61.0
D	42	106.7
E	36	91.4
F	48	121.9
G	72	182.9
H	72-86	182.9-218.4
I	30-36	76.2-91.4
J	18	45.7

Crochet Activity



GENERAL PURPOSE CHAIR

	in	cm
A	31-33	78.7-83.8
B	15.5-16	39.4-40.6
C	16-17	40.6-43.2
D	17-24	43.2-61.0
E	0-6	0.0-15.2
F	15.5-18	39.4-45.7
G	8-10	20.3-25.4
H	12	30.5
I	18-20	45.7-50.8
J	24-28	61.0-71.1
K	23-29	58.4-73.7



Pottery Activity

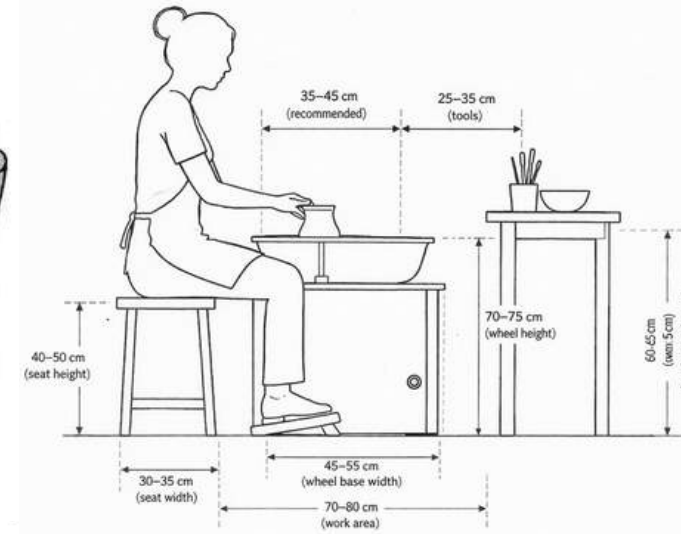
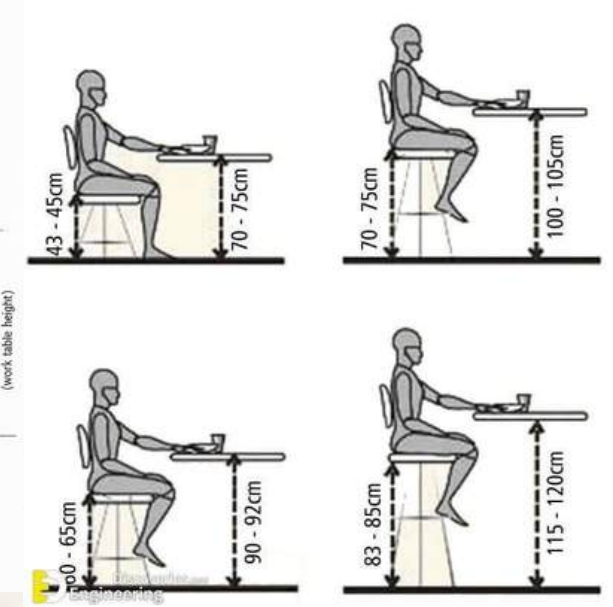


Figure 2. Ergonomic dimensions for a pottery wheel workstation. (Source: Adapted from Taylor & Francis Online, 2018; Mirmoghtadaie et al., 2021)

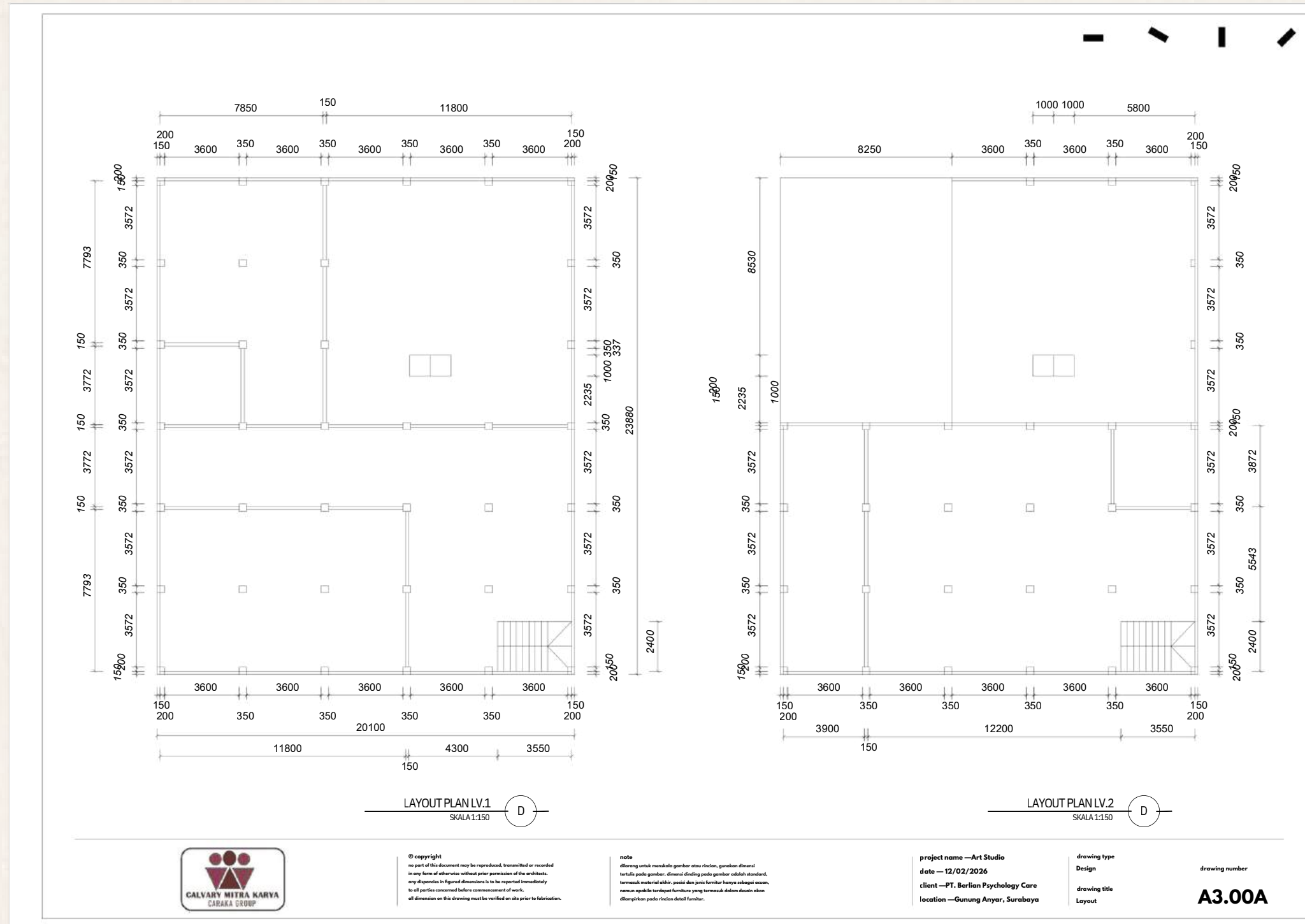
Journaling Activity



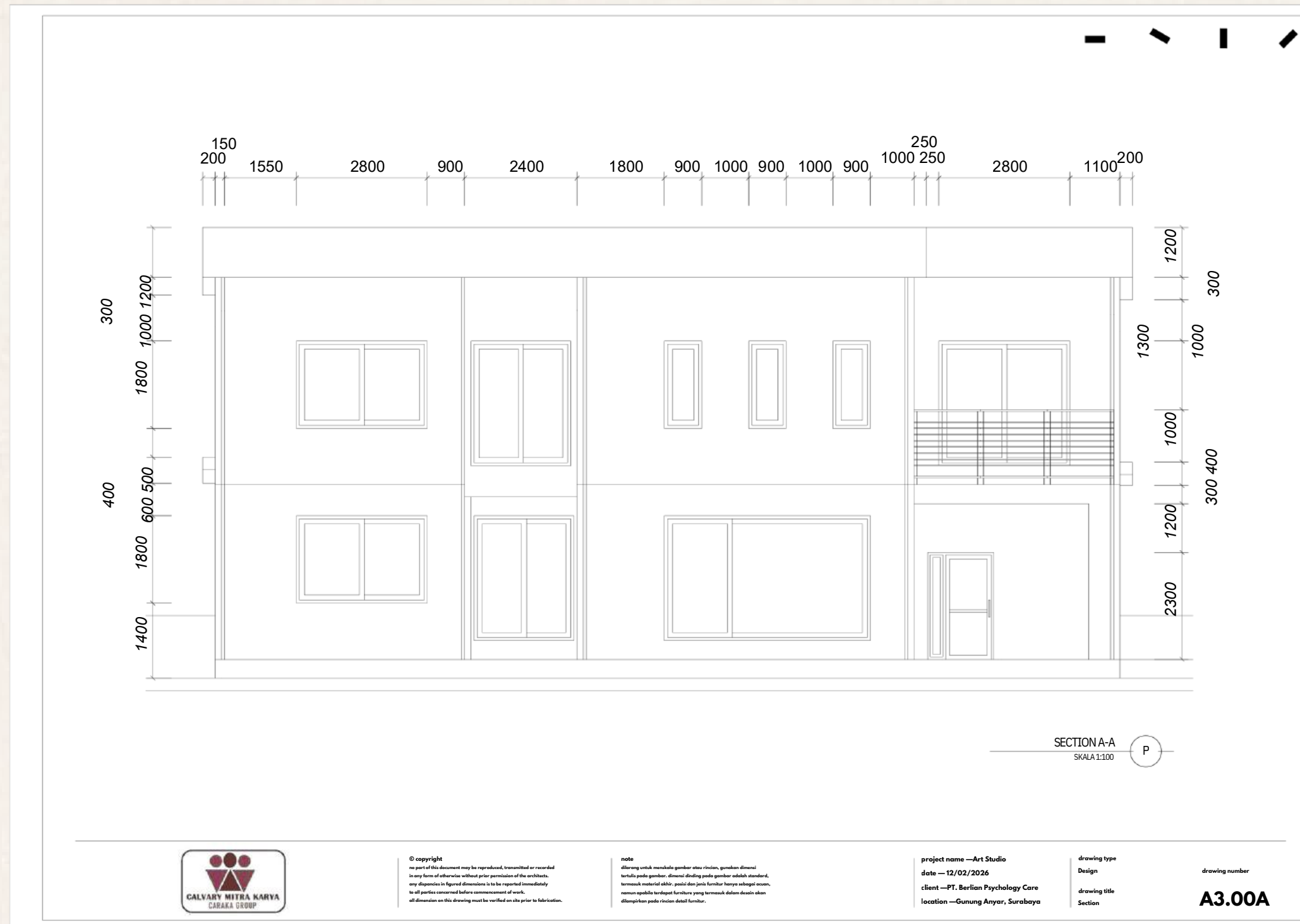
Sumber: Pheasant, S. 2003. Bodyspace: Anthropometry, ergonomics and the design of work. London: Taylor & Francis.
Ching, F. D. K., & Binggeli, C. 2018. Interior design illustrated. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.



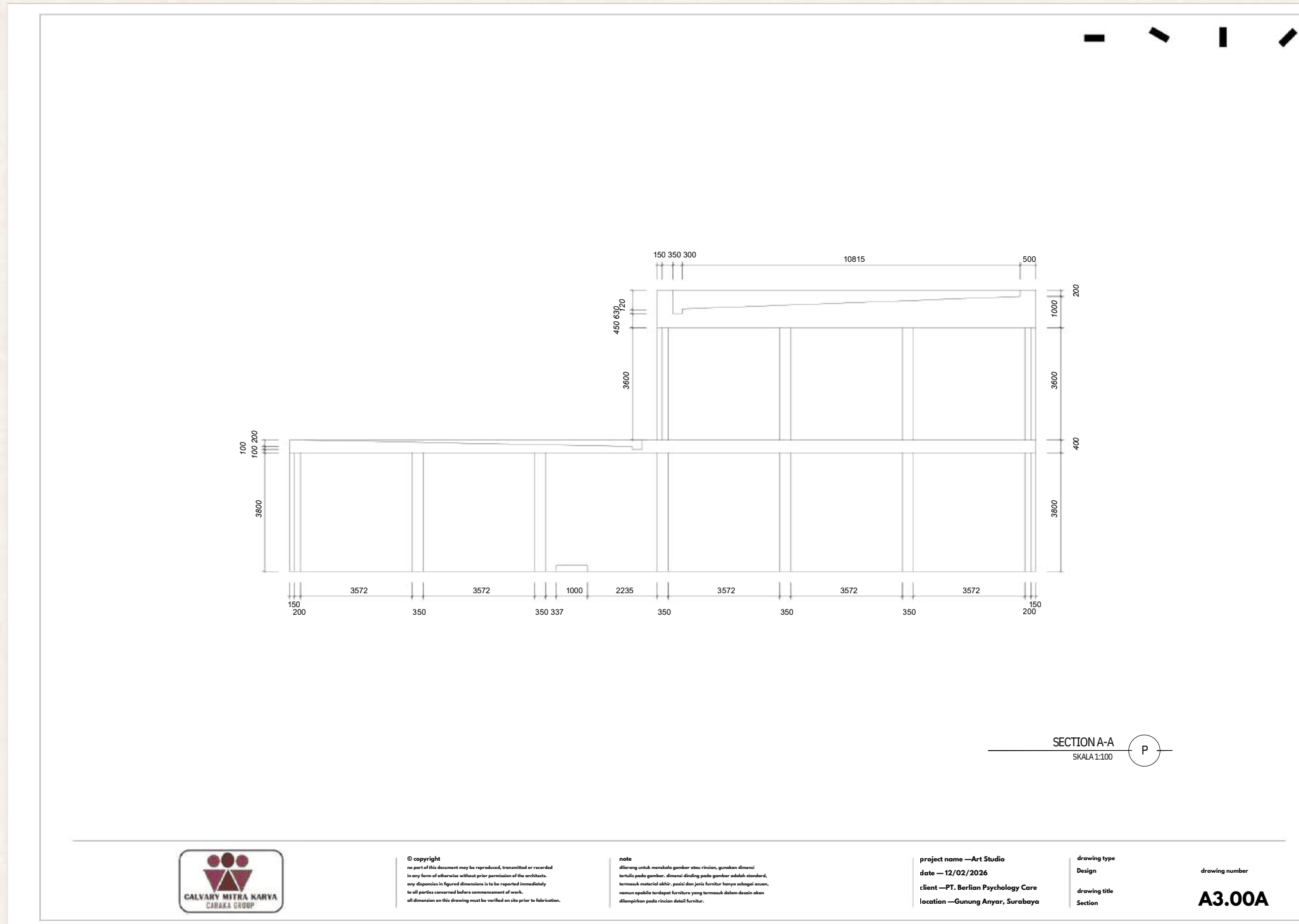
Layout Eksisting



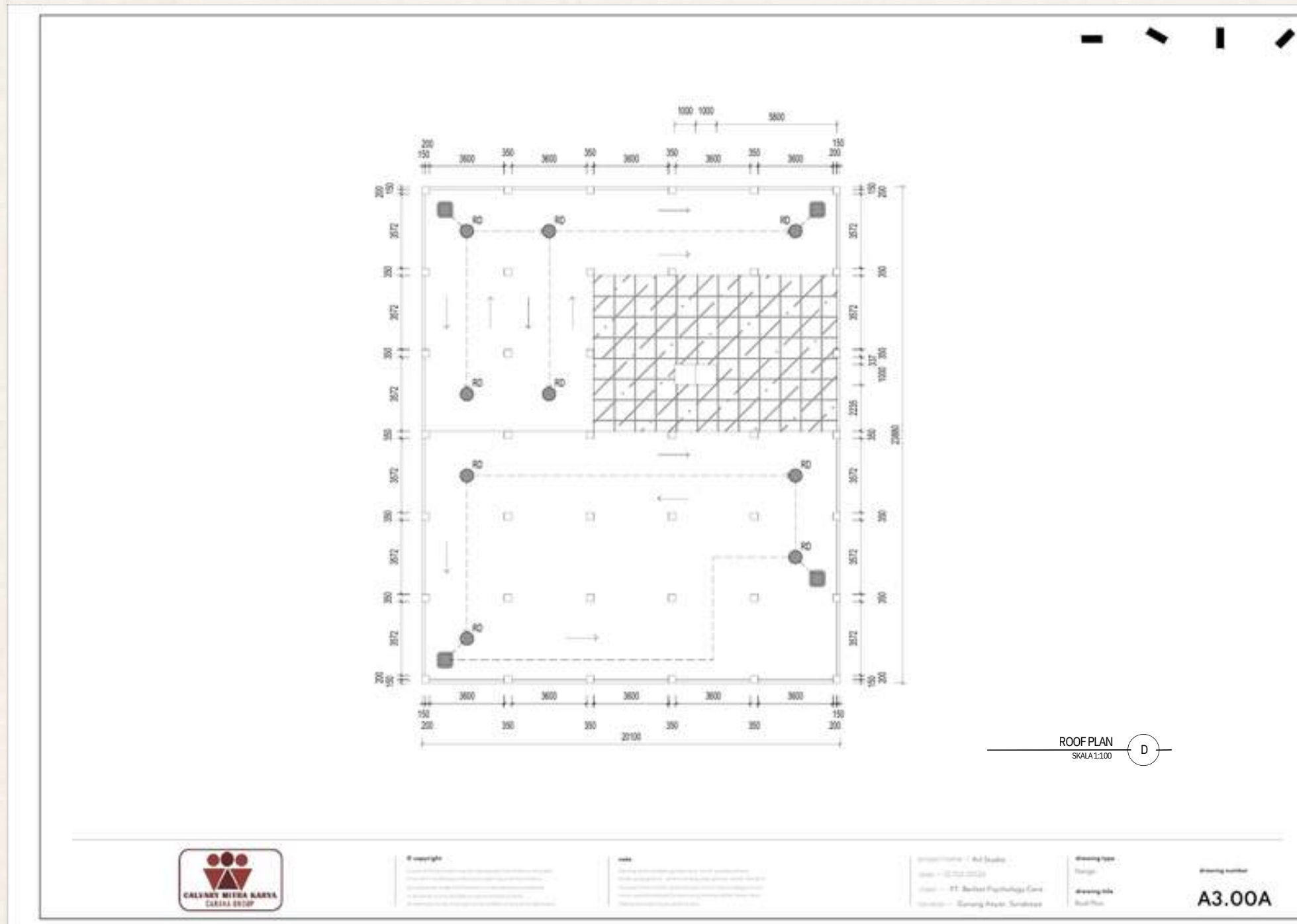
Tampak Arsitektur



Potongan Arsitektur



Rencana Atap



METODOLOGI DESIGN

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam proyek ini adalah metode 9 tahapan desain yang berfokus pada proses memahami permasalahan, mengembangkan ide, hingga menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini diterapkan untuk merancang art studio yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang berkarya, tetapi juga mampu menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan mendukung kesehatan mental pengguna, khususnya Gen Z.

Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis, eksplorasi ide, hingga evaluasi desain. Dengan demikian, setiap keputusan desain dapat mempertimbangkan kebutuhan aktivitas kreatif, kenyamanan ruang, serta pengalaman emosional pengguna.

Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif untuk memahami kondisi eksisting serta hubungan antara aktivitas kreatif dengan kebutuhan ruang yang mendukung. Analisis komparatif digunakan untuk membandingkan kebutuhan ruang dengan studi art studio, art therapy space, serta teori psikologi lingkungan yang berkaitan dengan kenyamanan emosional pengguna. Hasil analisis kemudian diolah menjadi konsep perancangan yang berfokus pada penciptaan suasana ruang yang aman, tidak menekan, serta mendukung proses ekspresi diri melalui aktivitas kreatif. Konsep ini diwujudkan melalui pengaturan zoning ruang, pengolahan elemen interior seperti pencahayaan, material, warna, dan akustik, serta penciptaan ruang yang mampu mendukung relaksasi, interaksi sosial yang sehat, dan kesejahteraan mental pengguna.

Teknik Pengumpulan Data

- Riset Literatur

Mengkaji teori mengenai hubungan aktivitas kreatif dengan kesehatan mental, konsep art therapy, psikologi lingkungan, serta standar perancangan ruang kreatif sebagai landasan konseptual.

- Observasi Site

Melakukan pengamatan terhadap kondisi eksisting, meliputi dimensi ruang, pencahayaan alami, ventilasi, tingkat kebisingan, serta potensi pengolahan zoning untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman dan mendukung aktivitas kreatif.

- Wawancara

Mewawancarai psikolog, praktisi seni, atau pengelola ruang kreatif untuk memahami kebutuhan ruang, pola aktivitas, serta aspek lingkungan yang dapat mendukung kenyamanan emosional pengguna.

- Survei Pengguna

Menyebarkan kuesioner kepada target pengguna, khususnya gen Z, untuk mengetahui preferensi suasana ruang, kebutuhan fasilitas kreatif, serta persepsi mereka terhadap ruang yang terasa aman, nyaman, dan tidak menekan.

Sumber: Hamilton, D. K., & Watkins, D. H. 2009. Evidence-Based Design for Multiple Building Types
Jones, J. C. 1992. Design Methods
Cross, N. 2011. Design Thinking



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

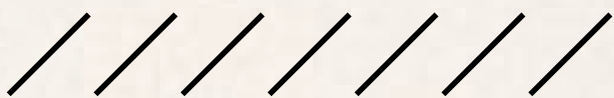
NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata



OBSERVE



Site Data

Site yang digunakan merupakan bangunan komersial yang berlokasi di kawasan Gunung Anyar, Surabaya. Secara lingkungan, karakter kawasan menunjukkan aktivitas yang dinamis dengan dominasi fungsi usaha skala menengah seperti kafe, toko material, serta layanan komersial lainnya. Keberadaan kafe di sekitar lokasi juga berpotensi memperkuat aktivitas sosial dan komunitas, sehingga art studio dapat berperan sebagai ruang interaksi sekaligus wadah eksplorasi kreatif bagi generasi muda.

Secara eksisting, bangunan memiliki ruang utama yang relatif terbuka dengan pembagian area yang masih bersifat umum dan belum terorganisasi berdasarkan kebutuhan aktivitas. Sistem pencahayaan dan sirkulasi ruang juga belum dirancang secara spesifik untuk mendukung kegiatan kreatif dengan karakter kerja yang berbeda. Oleh karena itu, perancangan interior perlu mengoptimalkan zonasi aktivitas, pengaturan sirkulasi pengguna, serta pemanfaatan pencahayaan alami dan buatan. Pengolahan ruang ini bertujuan menciptakan lingkungan kerja yang fleksibel dan nyaman sehingga dapat mendukung aktivitas kreatif individu maupun kegiatan workshop kelompok secara lebih efektif.

Analisis Pengguna

- **Generasi Z tanpa Mental Health Issue (Preventive Users)**

Kelompok pengguna ini menggunakan ruang sebagai rekreasi kreatif untuk melepas penat dari rutinitas akademik maupun pekerjaan. Mereka membutuhkan suasana ruang yang santai, tidak terlalu formal, dan mendukung eksplorasi kreativitas secara bebas. Lingkungan yang estetik, nyaman, serta memiliki pencahayaan yang baik akan meningkatkan pengalaman ruang sekaligus menarik bagi generasi muda. Selain itu, keberadaan area komunal juga penting untuk mendukung interaksi sosial dan aktivitas bersama.

- **Psikolog / Konselor**

Psikolog atau konselor membutuhkan ruang konsultasi yang bersifat private, tenang, dan memiliki kualitas akustik yang baik agar percakapan dengan pengguna dapat berlangsung dengan aman dan tanpa gangguan. Ruang konsultasi perlu ditempatkan pada zona yang lebih tenang dan terpisah dari area aktivitas utama, dengan suasana yang mendukung keterbukaan pengguna.

- **Generasi Z dengan Mental Health Issue (Supportive Users)**

Pengguna dengan mental illness membutuhkan lingkungan yang tidak menimbulkan rasa kompetitif. Ruangan perlu dirancang dengan suasana yang tenang, tidak terlalu ramai secara visual maupun suara, serta memberikan rasa aman secara psikologis. Penggunaan material yang hangat, pencahayaan lembut, serta keberadaan area semi-private dapat membantu pengguna merasa lebih nyaman.

- **Staf Workshop / Fasilitator Aktivitas**

Staf workshop membutuhkan ruang yang mendukung pengelolaan aktivitas kreatif secara efisien. Oleh karena itu, diperlukan area penyimpanan material yang terorganisasi, ruang persiapan sebelum kegiatan berlangsung, serta jalur sirkulasi yang jelas untuk distribusi alat dan bahan. Selain itu, posisi fasilitator juga perlu memiliki visibilitas yang baik terhadap area aktivitas agar dapat memantau dan membantu peserta dengan mudah tanpa mengganggu alur kegiatan.



Data Lembaga

PT. Berlian Psychology Care adalah biro layanan psikologi profesional yang berbasis di Kediri, Jawa Timur. Dipimpin oleh Direktur Beti Malia Rahma Hidayati, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Lembaga ini menyediakan berbagai layanan kesehatan mental dan pengembangan diri untuk individu, sekolah, hingga perusahaan.

Informasi Lembaga

Alamat: Jl. Durian RT. 01 RW. 07, Mangiran, Lamong, Kec. Badas, Kab. Kediri, Jawa Timur, 64216.

Media Sosial: Instagram/TikTok (@berlianpsycare), Facebook (PT. Berlian Psychology Care)

Website: <https://betihidayati.blogspot.com/?m=1>



Layanan Utama

Asesmen Pendidikan (Berlian At School): Psikotes siswa untuk menemukan potensi, gaya belajar, minat bakat, serta kesiapan sekolah bagi anak-anak di tingkat TK/PAUD hingga sekolah menengah.

Layanan Industri & Organisasi: Rekrutmen karyawan, psikotes promosi jabatan, serta Employee Wellbeing Workshop untuk menjaga kesehatan mental di lingkungan kerja.

Konseling & Psikoterapi: Sesi konsultasi untuk menangani masalah emosional seperti kecemasan, stres, burnout, hingga masalah relasi.

Tes Genetik (STIFIn): Pemeriksaan berbasis sidik jari untuk mengetahui kepribadian dan potensi genetik seumur hidup.

Seminar & Edukasi: Menjadi narasumber untuk kegiatan parenting, pengasuhan anak di era digital, dan sosialisasi kesehatan mental kepada masyarakat luas

PT. Berlian Psychology Care berupaya mengembangkan pendekatan yang lebih preventif dan solutif dalam mendukung kesehatan mental generasi muda dengan menghadirkan art studio sebagai sarana baru di Surabaya. Fasilitas ini dirancang tidak hanya sebagai ruang berkarya, tetapi juga sebagai media ekspresi emosional dan pengelolaan stres bagi Generasi Z. Oleh karena itu, perancangan tata ruang difokuskan pada penciptaan lingkungan yang aman, nyaman, dan suportif, dengan mempertimbangkan kebutuhan psikologis serta kondisi emosional pengguna agar dapat mendukung kesejahteraan mental secara optimal.

Mental illness memang dialami oleh berbagai kelompok usia. Namun Gen Z dipilih sebagai fokus utama karena merupakan kelompok yang saat ini memasuki era produktif dan merupakan kelompok dengan populasi usia muda yang paling aktif dan memiliki tingkat kerentanan yang cukup tinggi akan stres, kecemasan, dan tekanan sosial. Selain itu, Gen Z juga lebih terbuka terhadap isu mental health dan lebih familiar dengan aktivitas kreatif sebagai bentuk self-expression.



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

Hasil Wawancara

- 1. Menurut anda, masalah kesehatan mental apa yang paling sering dialami oleh Gen Z saat ini?**
 - Anxiety, Depresi, karena banyak Gen Z yang overthinking.
- 2. Faktor apa saja yang paling berpengaruh terhadap meningkatnya masalah kesehatan mental pada Gen Z?**
 - Gen Z lelah melihat pencapaian orang lain melalui sosial media. Gen Z mengalami kebingungan akan masa depan, sehingga tidak sadar telah memprioritaskan banyak hal sekaligus. Kemudahan mendapat informasi sehingga tidak matang dalam mengadopsi berita buruk, sehingga membuat otak terus menerus dalam mode aware dan khawatir yang berlebihan.
- 3. Dalam praktik psikologi, apakah art therapy sering digunakan untuk membantu individu dengan mental illness?**
 - Ya, sangat sering, art therapy menjadi metode yang sering digunakan dan memang terbukti ilmiah. Karena seringkali psikolog kebingungan dalam memilih kata-kata, berucap atau menggambarkan situasinya, sehingga seni menjadi suara atau jembatan untuk menyalurkan pikiran, perasaan, dan kebiasaan agar tersampaikan menjadi bentuk fisik oleh individu dengan mental illness.
- 4. Dari aktivitas melukis, pottery, crochet, dan journaling, apakah ada yang lebih efektif untuk membantu mengatasi mental illness?**
 - Setiap aktivitas kreatif punya perannya masing-masing, namun jika membahas aktivitas yang dapat mengatasi anxiety dan depresi yang paling efektif memang melukis, pottery, dan crochet.
- 5. Seberapa besar pengaruh lingkungan fisik atau ruang terhadap kondisi emosional seseorang?**
 - Sangat besar, karena lingkungan, tata letak, suhu, pencahayaan, warna, sangat bisa menjadi pemicu/stimulus kenyamanan pengguna.
- 6. Apakah art studio dapat menjadi pendekatan preventif sebelum seseorang membutuhkan terapi profesional?**
 - Ya, karena jika individu terus menjalani kehidupannya, akan ada masalah yang terus datang, dan setiap individu akan punya batas dan cara managennya masing-masing. Jika individu punya media untuk menyalurkan emosi negatif dan stres harian, maka akan sangat mengurangi kemungkinan individu tersebut membutuhkan bantuan profesional di kemudian hari.
- 7. Apakah ruang untuk aktivitas kreatif sebaiknya lebih bersifat komunal atau lebih privat?**
 - Harus ada keseimbangan antara keduanya, ada yang komunal untuk saling sharing, untuk mengusir rasa kesepian. Perlu juga ruang privat untuk orang yang ingin merenung, burn out, lelah oleh kondisi sekitar.
- 8. Apa hal yang paling penting saya perhatikan saat mendesain ruang agar dapat mendukung kesehatan mental secara maksimal?**
 - Kenyamanan dan keamanan pengguna. Desain sebaiknya bisa membantu pengguna sampai ke tahap aktualisasi diri, pencahayaan alami, sirkulasi yang baik bisa sangat membantu, warna yang mendukung kondisi emosi pengguna. Desain sebaiknya lebih memberikan halo effect, dimana saat pertama melihat langsung tertarik untuk masuk, saat sudah masuk ingin berlama-lama disana.



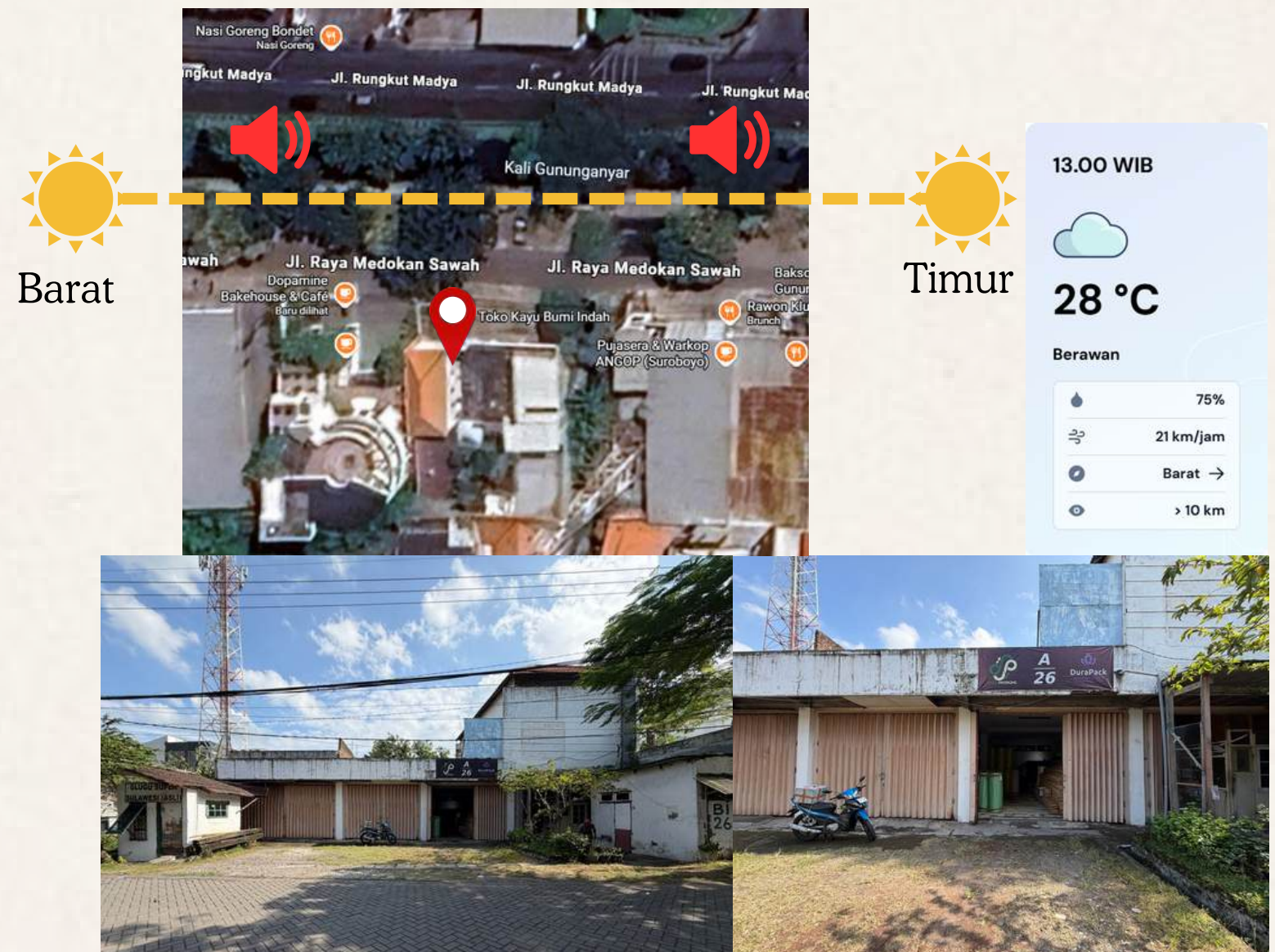
Data Tapak Luar

Tapak berada pada kawasan komersial di wilayah Gunung Anyar, Surabaya, dengan akses langsung dari jalan lingkungan yang cukup untuk dilalui kendaraan roda dua maupun roda empat. Bangunan eksisting Toko Kayu Bumi Indah memiliki fasade yang menghadap langsung ke arah jalan sehingga memiliki visibilitas yang cukup jelas bagi pengguna yang datang dari arah utama kawasan. Kedekatan lokasi dengan fungsi komersial lain seperti Dopamine Cafe turut mendukung potensi kunjungan karena kawasan tersebut sudah menjadi titik aktivitas masyarakat sekitar. Ketersediaan area parkir di bagian depan bangunan maupun di sepanjang tepi jalan juga membantu mempermudah akses bagi pengunjung individu maupun kelompok workshop.

Kondisi lingkungan sekitar memiliki tingkat kebisingan sedang akibat aktivitas kendaraan dan kegiatan komersial di sekitarnya. Aspek keamanan, pencahayaan area luar, serta kejelasan jalur masuk-keluar juga menjadi bagian penting dalam pertimbangan desain. Penataan akses yang jelas, area transisi yang nyaman, serta pencahayaan luar yang memadai akan membantu menciptakan pengalaman kedatangan yang aman dan terarah bagi pengguna. Dengan demikian, area luar tapak tidak hanya berfungsi sebagai akses menuju bangunan, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman awal sebelum pengguna memasuki ruang aktivitas kreatif di dalamnya.

Batas Tapak Luar

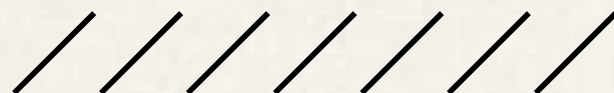
- Utara: Jalan Raya Medokan Sawah
- Barat: Pujasera & Warkop
- Selatan: Warkop & Rumah warga
- Timur: Cafe Dopamine



Data Tapak Dalam

Kondisi bagian dalam bangunan saat ini didominasi oleh ruang gudang dan area kerja dengan struktur rangka kayu serta kolom penopang yang membagi ruang secara alami. Tata ruang masih bersifat terbuka dengan beberapa area penyimpanan material seperti tumpukan kayu, peralatan kerja, serta barang produksi yang ditempatkan di berbagai titik ruang. Koridor sempit terlihat menghubungkan area depan dengan area gudang utama di bagian belakang, sehingga membentuk jalur sirkulasi linear yang saat ini lebih berfungsi sebagai jalur operasional. Kondisi ini menunjukkan potensi pengolahan ruang yang cukup fleksibel karena minimnya sekat permanen, sehingga memungkinkan penataan ulang zonasi ruang sesuai kebutuhan fungsi baru.

Distribusi pencahayaan di dalam ruang masih belum merata dan sebagian area terlihat cukup redup sehingga masih bergantung pada pencahayaan buatan sederhana. Kondisi ini menjadi pertimbangan dalam perancangan untuk mengoptimalkan bukaan, pencahayaan alami, serta pengolahan elemen interior agar kualitas ruang menjadi lebih nyaman dan terang. Selain itu, kondisi ruang dalam juga menunjukkan adanya area yang cukup luas di bagian tengah bangunan yang saat ini dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan material yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi ruang aktivitas utama karena memiliki bentang ruang yang lebar serta struktur yang terbuka. Aspek perbaikan lantai, ventilasi udara, serta penataan ulang sirkulasi ruang menjadi pertimbangan penting agar ruang dalam dapat berfungsi lebih optimal, aman, dan nyaman bagi pengguna.



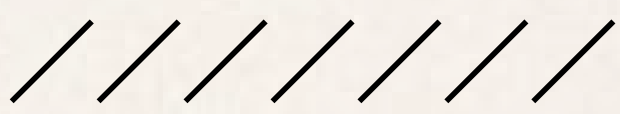
Analisis Tipologi

Elemen	Creative Growth Art Center (Oakland)	Toi Ora Live Art Trust (Auckland)	Art Therapy Studio (Ohio)	PT. Berlian Psychology Care (Kediri)
Environment	Lingkungan studio inklusif dan suportif. Atmosfer santai agar pengguna tidak tertekan	Lingkungan suportif, dirancang menekankan rasa aman dan nyaman	Lingkungan studio inklusif dan suportif. Atmosfer santai dan tidak kompetitif	Lingkungan studio suportif. Atmosfer santai dan tidak kompetitif. Menekankan rasa aman dan nyaman
Space	Ruang studio bersifat open plan. Area kerja dipisahkan berdasarkan jenis media seni	Area studio terbagi per aktivitas, ada area komunitas untuk berinteraksi	Tata ruang terbuka, beberapa area kerja kelompok kecil, zoning jelas	Area lobby untuk mendaftar dan menunggu sesi konsultasi. Ruang workshop untuk seminar. Ruang konsultasi dengan psikolog secara privat
Lighting	Memaksimalkan pencahayaan alami, lampu buatan untuk detail	Memaksimalkan pencahayaan alami, lampu buatan untuk detail	Pencahayaan alami, jendela besar, lampu kerja	Masih menggunakan pencahayaan buatan sebagai penerangan utama. Menggunakan jendela di beberapa ruangan
Ground Plane	Lantai mudah dibersihkan karena aktivitas seni sering kotor atau basah	Lantai sederhana dan mudah dibersihkan	Lantai mudah dibersihkan karena aktivitas seni sering kotor atau basah	Lantai keramik di area lobby dan ruang workshop, karpet di ruang konsultasi
Enclosure	Partisi minim, banyak interaksi	Partisi ringan, privat namun masih ada interaksi visual	Dinding fleksibel, dijadikan area pameran karya, dinding netral	Partisi dinding dominan putih, privat di ruang konsultasi, semi privat di area lobby
Support	Meja kerja besar, kursi ergonomis, serta area kerja per aktivitas	Meja kerja komunal dan kursi fleksibel	Meja kerja komunal, kursi ergonomis, serta area penyimpanan alat seni	Meja komunal di area lobby, meja individual di ruang workshop.
Display, Storage, & Worksurface	Rak penyimpanan material dan alat. Galeri karya seniman studio	Rak storage material dan alat. Galeri karya pengunjung studio	Rak penyimpanan material dan alat. Galeri karya pengunjung studio	Rak buku psikologi dan rak storage
Decoration	Dekorasi dari karya seni pengunjung	Dekorasi dari karya seni komunitas	Dekorasi sederhana, fokus pada elemen visual utama	Dekorasi sederhana dan tidak mendominasi
Information	Info pengumuman dan workshop	Info workshop, jadwal, & program	Info program, jadwal, & kegiatan terapi	Info workshop, event, program, & biaya





POINT OF VIEW



Framework

CONSIDERATION		GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEM
FUNCTION	People	Menampung Gen Z, komunitas kreatif, peserta workshop, dan staf operasional	Individu healing, individu dengan mental illness, psikolog, dan staf workshop	Penyediaan ruang dengan aktivitas berbeda: privat dan semi-privat	Ruang yang mendukung kenyamanan psikologis & ergonomi aktivitas detail	Perbedaan kebutuhan antar pengguna per aktivitas
	Activity	Aktivitas kreatif dan konsultasi berjalan simultan	Aktivitas memiliki karakter yang berbeda: kerja kreatif dan reflektif	Tata ruang menyesuaikan aktivitas: Semi-privat pada area kreatif, privat pada area reflektif	Tata ruang yang tidak saling mengganggu antaraktivitas	Potensi akustik yang mengganggu aktivitas lain
	Relationship	Meningkatkan interaksi komunitas tanpa mengganggu konsentrasi individu	Interaksi terjadi dalam area komunal	Ruang sebagai tempat terapi berbasis kreativitas	Area komunal terkontrol + area semi-privat	Site eksisting tidak ada batasan ruangan
FORM	Site	Memaksimalkan potensi bangunan komersial urban	Lokasi strategis, banyak kafe dan bangunan komersial di area sekitar site	Desain entrance yang menarik dan terbaca	Area masuk jelas & memiliki identitas visual kuat	Kebisingan dari kondisi sekitar
	Environment	Menjaga kenyamanan termal, pencahayaan, dan akustik	Aktivitas perlu beragam jenis pencahayaan: fokus pada area kreatif, warm light pada area reflektif	Sistem pencahayaan, ventilasi silang, dan peredam suara	Material mudah dibersihkan & sistem akustik yang bagus	
	Quality	Meningkatkan pengalaman ruang kreatif yang mindful	Aktivitas berbasis proses membutuhkan fokus & kenyamanan	Desain calming-creative (warna netral + aksen artistik)	Material taktil & furnitur ergonomis	Ruang komersial sering terlalu visual-heavy & distraktif
ECONOMY	Initial Budget	Efisiensi biaya tanpa mengubah struktur utama	Struktur eksisting masih layak pakai	Reuse & adaptive interior strategy	Pemilihan material durable & berkualitas	
	Operating Cost	Menekan konsumsi energi & maintenance	Aktivitas berlangsung lama (kelas 2-3 jam)	Sistem LED zonal & penghawaan efisien	Kontrol listrik & AC per zona	Konsumsi energi tinggi saat jadwal workshop
	Life-cycle Cost	Mengurangi pergantian furnitur & alat	Penggunaan intensif meja & kursi	Furniture modular & mudah diganti parsial	Material berkualitas & tahan lama	
TIME	Past	Mengadaptasi fungsi bangunan lama	Tidak memiliki pembagian ruang dasar	Adaptasi fungsi tanpa perubahan struktur besar	Optimalisasi layout eksisting	
	Present	Menjadi ruang komersial dengan konsep creative therapy bagi Gen Z	Tren workshop & mindful activity meningkat	Penguatan identitas brand art studio komunitas	Ruang fleksibel untuk kelas & event	
	Future	Menjadi ruang komersial dengan konsep creative therapy bagi Gen Z		Transformasi ruang adaptif jangka panjang	Ruang fleksibel untuk kelas & event	Kebutuhan ekspansi aktivitas baru di masa depan



Problem Statement

- Tata ruang belum mampu menciptakan lingkungan aman dan tidak menekan bagi Gen Z yang mengalami tekanan mental.
- Ruang kreatif komunal berpotensi menimbulkan distraksi dan overstimulation akibat interaksi sosial, dan kebisingan.
- Kurangnya pembagian tingkat privasi ruang sehingga pengguna yang membutuhkan aktivitas reflektif atau suasana tenang sulit menemukan area yang sesuai.
- Elemen interior seperti pencahayaan dan material belum sepenuhnya dirancang untuk mendukung kenyamanan emosional pengguna.

Problem Solving

- Menerapkan zoning ruang berdasarkan tingkat interaksi sosial, mulai dari area reflektif, area aktivitas kreatif semi-privat, hingga area komunal.
- Memberi pembatas antara area semi-privat dan area komunal untuk menciptakan privasi tanpa menghilangkan koneksi visual.
- Menyediakan area yang lebih tenang sebagai ruang reflektif bagi pengguna yang membutuhkan fokus atau waktu sendiri.
- Mengoptimalkan elemen interior seperti pencahayaan alami dan material untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman dan menenangkan.

Analisa Kebutuhan Pengguna

Kelompok Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang & Fasilitas	Keinginan Psikologis / Lifestyle
Individu tanpa mental illness	Mengikuti workshop, berkarya secara mandiri, bersosialisasi dengan pengguna lain, serta menikmati aktivitas kreatif sebagai rekreasi.	Area studio kreatif, meja kerja, penyimpanan alat, area duduk santai, serta fasilitas dasar seperti toilet dan area istirahat.	Ruang yang inspiratif, fleksibel, serta mendukung interaksi sosial dan eksplorasi kreativitas.
Individu dengan depresi	Melukis, Journaling, konsultasi dengan psikolog	Area studio dengan suasana tenang, ruang terapi atau ruang konsultasi, area kerja individual, serta ruang transisi yang privat	Ruang yang tidak menekan, tidak kompetitif, serta memberikan rasa nyaman.
Individu dengan anxiety	Pottery, crochet, konsultasi dengan psikolog	Area studio dengan suasana tenang, ruang terapi atau ruang konsultasi, area kerja individual, serta ruang transisi yang privat	Ruang yang tidak menekan, tidak kompetitif, serta memberikan rasa nyaman.
Psikolog	Memberikan sesi konsultasi, melakukan observasi terhadap perkembangan pengguna.	Ruang konsultasi privat, ruang terapi kelompok kecil, serta fasilitas penyimpanan dokumen atau alat terapi.	Kebersamaan, interaksi sosial.
Staf Workshop	Mempersiapkan alat dan bahan, memandu kegiatan workshop, membantu pengguna dalam proses berkarya, serta menjaga operasional ruang.	Storage alat dan bahan, meja kerja workshop, area persiapan, serta akses sirkulasi yang memudahkan distribusi alat.	Membutuhkan ruang kerja yang efisien, terorganisir, serta mendukung interaksi dengan pengguna secara nyaman.

Problem & Needs

Elemen Interior	Eksisting	Problem	Needs
Environment	Berada di area komersial yang ramai mahasiswa, tidak bertepatan langsung dengan jalan raya, memiliki lahan parkir yang luas	Kurang menonjolkan brand image sehingga pengunjung yang datang hanya yang menjadwalkan konsultasi dan memang sudah tahu tempatnya	Eksterior perlu menonjolkan brand image art studio untuk menarik perhatian orang dari jalan raya
Space	Area lobby untuk mendaftar dan menunggu sesi konsultasi. Ruang workshop untuk seminar. Ruang konsultasi dengan psikolog secara privat	Area lobby dan ruang seminar yang terlalu sempit, ruang tunggu konsultasi yang kurang proper	Area komunal untuk pengguna bersosialisasi, ruang tunggu konsultasi yang lebih besar dan mengutamakan kenyamanan pengguna
Light	Masih menggunakan pencahayaan buatan sebagai penerangan utama. Menggunakan jendela di beberapa ruangan	Menggunakan pencahayaan buatan sebagai penerangan utama	Butuh lebih banyak pencahayaan alami di area workshop agar tidak terasa sempit dan sesak
Ground Plane	Lantai keramik di area lobby dan ruang workshop, karpet di ruang konsultasi	Masih menggunakan lantai keramik putih memberikan kesan ruang dingin daripada hangat. Memantulkan suara sehingga ruang terasa lebih bising	Lantai yang mudah dibersihkan di area workshop, lantai yang mendukung suasana nyaman bagi pengguna, netral dan tidak mencolok
Enclosure	Partisi dinding dominan putih, privat di ruang konsultasi, semi privat di area lobby		Dinding untuk ruang konsultasi, partisi semi terbuka untuk area workshop dan journaling
Support	Meja komunal di area lobby, meja individual di ruang workshop		Meja komunal di area workshop agar pengguna bisa bersosialisasi, meja individual di area journaling bagi pengguna yang ingin refleksi
Display, Storage, Worksurface	Rak buku psikologi dan rak storage	Butuh rak storage untuk material dan alat untuk area workshop	Rak storage material dan alat. Galeri dan rak terbuka untuk karya pengunjung studio
Decoration	Dekorasi sederhana dan tidak mendominasi		Dekorasi yang sederhana, tidak mengganggu kenyamanan pengguna, tidak mendominasi
Information	Info seminar, event, program, & biaya	Belum ada nama ruangan untuk tiap aktivitas	Nama ruangan, Info workshop, event, seminar, program, & biaya



Bubble Diagram Lt. 1



Bubble Diagram Lt. 2



Analisa Karakteristik Ruang

Nama Ruang	Penghawaan		Pencahayaan		Utilitas			Keamanan	
	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Listrik	Air Bersih	Akustik	Kebakaran	Keamanan
Area Pottery (Basah)	X	V	V	V	V	V	X	V	V
Area Crochet/Knitting	X	V	V	V	V	X	X	X	V
Area Painting	X	V	V	V	V	V	X	X	V
Area Journaling	X	V	V	V	V	X	V	X	V
Area Outdoor	V	X	V	V	X	V	X	X	V
Area Komunal	X	V	V	V	V	X	X	X	V
Lounge	X	V	V	V	V	X	X	X	V
Ruang Konsultasi	X	V	V	V	V	X	V	X	V
Toilet	X	V	X	V	X	V	X	X	X

Analisa Besaran Ruang

Nama Ruang	Kebutuhan Perabot	Jumlah	Ukuran		Luasan Perabot	Luas Total Perabot per Individu	Sirkulasi per Individu	Luasan Kebutuhan per Individu beserta Jumlahnya	Luas Total per Ruang	Luas total
			Panjang (m)	Lebar(m)						
Entrance	Meja resepsionis	1	2.40	0.75	1.80	1.80	1.35	3.15	4.13	392.04
	Kursi staf	1	0.75	0.75	0.56	0.56	0.42	0.98		
Area Pottery (Basah)	Meja wheel	6	1.00	1.00	1.00	2.05	1.54	21.55	57.00	
	Kursi		0.75	0.75	0.56					
	Rak peralatan		0.70	0.70	0.49					
	Meja	6	1.20	0.90	1.08	1.64	1.23	17.25		
	Kursi		0.75	0.75	0.56					
	Rak storage bahan	2	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	3.50		
	Sink + Counter	4	1.50	1.00	1.50	1.50	1.13	10.50		
Rak pameran	2	1.20	1.00	1.20	1.20	0.90	4.20			
Area Crochet	Meja	6	1.20	0.60	0.72	1.28	0.96	13.47	53.05	
	Kursi		0.75	0.75	0.56					
	Meja	6	1.20	0.60	0.72	2.97	2.23	31.19		
	Bean bag		1.50	1.50	2.25					
	Rak storage bahan	2	1.20	1.00	1.20	1.20	0.90	4.20		
	Rak pameran	2	1.20	1.00	1.20	1.20	0.90	4.20		
Kiln Room	Kiln	2	1.20	1.20	1.44	1.44	1.08	5.04	7.14	
	Meja	2	1.00	0.60	0.60	0.60	0.45	2.10		
Area Painting	Rak peralatan	5	0.50	0.50	0.25	1.81	1.36	15.86	48.58	
	Easel		1.00	1.00	1.00					
	Kursi		0.75	0.75	0.56					
	Meja	6	1.20	0.60	0.72	1.28	0.96	13.47		
	Kursi		0.75	0.75	0.56					
	Rak storage bahan	2	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	3.50		
	Sink + Counter	4	1.50	1.00	1.50	1.50	1.13	10.50		
	Rak pameran	2	1.50	1.00	1.50	1.50	1.13	5.25		
Area Journaling	Rak peralatan	4	0.70	0.70	0.49	2.74	2.06	19.18	19.18	
	Kursi		1.50	1.50	2.25					
Waiting Area Lt. 1	Meja	1	2.50	1.20	3.00	3.00	2.25	5.25	30.45	
	Sofa	1	3.00	3.00	9.00	9.00	6.75	15.75		
	Sofa 2 seater	2	1.20	1.00	1.20	1.20	0.90	4.20		
	Rak Buku / Pameran Karya	3	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	5.25		



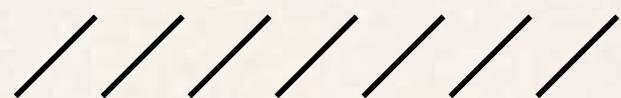
Analisa Besaran Ruang

Nama Ruang	Kebutuhan Perabot	Jumlah	Ukuran		Luasan Perabot	Luas Total Perabot per Individu	Sirkulasi per Individu	Luasan Kebutuhan per Individu beserta Jumlahnya	Luas Total per Ruang	Luas total			
			Panjang (m)	Lebar(m)									
Area Outdoor	Kursi	2	3.60	1.80	6.48	6.48	4.86	22.68	34.93	392.04			
	Meja	3	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	5.25					
	Egg Chair	2	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	3.50					
	Kursi	2	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	3.50					
Toilet Lt. 1	Toilet	3	0.70	0.70	0.49	0.49	0.37	2.57	10.40		392.04		
	Urinoir	3	0.70	0.70	0.49	0.49	0.37	2.57					
	Sink + Counter	3	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	5.25					
Janitor	Bak	1	1.20	1.00	1.20	1.20	0.90	2.10	3.36			392.04	
	Storage	1	1.20	0.60	0.72	0.72	0.54	1.26					
Toilet Lt. 2	Toilet	3	0.70	0.70	0.49	0.49	0.37	2.57	8.65				392.04
	Urinoir	3	0.70	0.70	0.49	0.49	0.37	2.57					
	Sink + Counter	2	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	3.50					
Ruang Konsultasi 1	Lemari	1	1.60	1.00	1.60	1.60	1.20	2.80	12.60	392.04			
	Meja	1	1.60	1.00	1.60	1.60	1.20	2.80					
	Sofa Lounge	1	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	1.75					
	Sofa klien	1	2.00	1.50	3.00	3.00	2.25	5.25					
Ruang Konsultasi 2	Lemari	1	1.60	1.00	1.60	1.60	1.20	2.80	12.60		392.04		
	Meja	1	1.60	1.00	1.60	1.60	1.20	2.80					
	Sofa Lounge	1	1.00	1.00	1.00	1.00	0.75	1.75					
	Sofa klien	1	2.00	1.50	3.00	3.00	2.25	5.25					
Ruang Seminar	LCD	1	1.5	1	1.50	1.50	1.13	2.63	35.88			392.04	
	Meja	1	1.2	1	1.20	1.20	0.90	2.10					
	Kursi	1	1	1	1.00	1.00	0.75	1.75					
	Kursi pengguna	14	1.2	1	1.20	1.20	0.90	29.40					
Ruang Staff	LCD	1	1.5	1	1.50	1.50	1.13	2.63	34.30	392.04			
	Meja	1	3	1.5	4.50	4.50	3.38	7.88					
	Kursi	10	1	1	1.00	1.00	0.75	17.50					
	Rak storage	1	1.2	1	1.20	1.20	0.90	2.10					
	Loker	1	2.4	1	2.40	2.40	1.80	4.20					





IDEATE



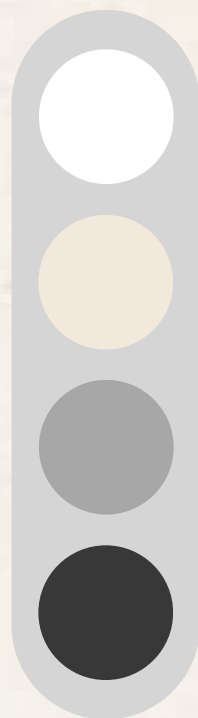
Konsep Desain

RAW RELIEF

Raw : industrial, pure, neutral

Relief : freedom, open space, release

Raw Relief: An industrial sanctuary balancing structural stability with psychological openness, offering a sense of release through seamless outdoor connections

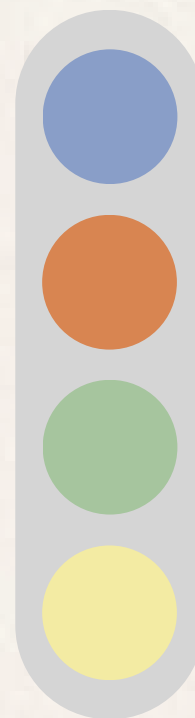


open, seamless

soft, warm, grounding

sleek, polished, industrial

strong, refined



focus, trust, calm

warm, creative

balance, fresh, mindful

bright, fun, active

clean, industrial, vibrant

***Fluid Connection to Nature
Structured but not Rigid***

RAW

RAW (Kejujuran Material & Stabilitas)



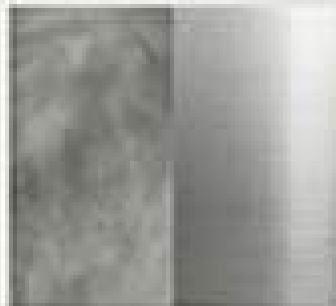
MATERIAL MEMBUMI (GROUNDING): Pilihan tekstur semen & beton ekspos untuk sensasi kejujuran material.



STABILITAS PSIKOLOGIS: Tekstur masif memberikan impresi kekuatan & rasa aman bagi pengguna.



FINISH SELEKTIF: Polished cement untuk area kontemplasi; beton mentah untuk area ekspresi



Contoh Aplikasi Material (Cement & Stainless Steel)



Kelas Pottery Tanpa Pintu (Pelepasan)

Utilita Teknis RAW (Kiln)

RELIEF

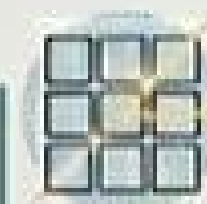
RELIEF (Pelepasan Ruang & Koneksi)

PEMBEBASAN RUANG

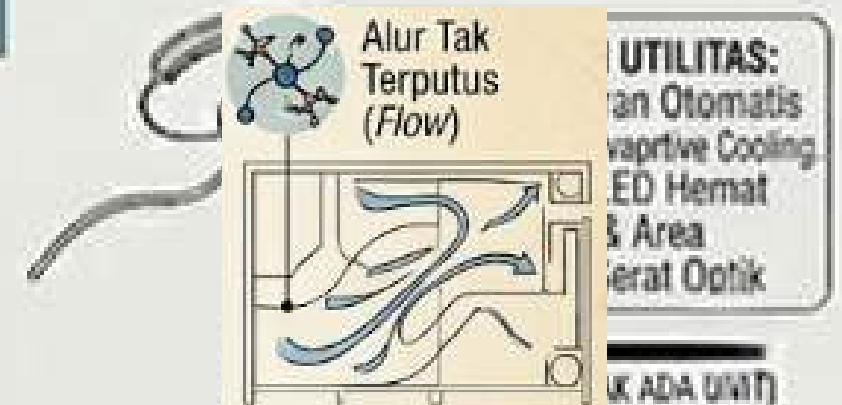
(LIBERATION): Konsep *open space*, sirkulasi dan penghawaan alami diwujudkan melalui bukaan selebar 3 meter antar pilar tanpa sekat pintu masif. Hal ini menciptakan alur tak terputus antara area *pottery* dan taman rooftop, mendorong pelepasan psikologis bagi pengguna dengan menghilangkan batasan kurungan. Didukung sistem penghawaan buatan selektif (seperti HVLS fans) di ruang-ruang tertentu untuk kenyamanan tropis.



ALUR TAK TERPUTUS (FLOW): Sirkulasi berbelok-belok yang menuntun pengguna secara intuitif dan tenang.



KONEKSI PRIVAT (SEE-THROUGH PARTIAL): *Glass block* sebagai penyaring cahaya lembut dan pelindung privasi.



RAW RELIEF STUDIO CONCEPT SLIDE - final project 2026

Moodboard



PCU PETRA
CHRISTIAN
UNIVERSITY



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

9 Elemen Interior

Environment



Light



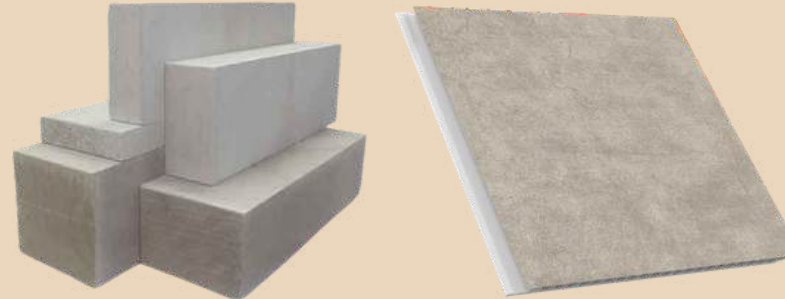
Storage



Ground Plane



Enclosure



Decoration



Space



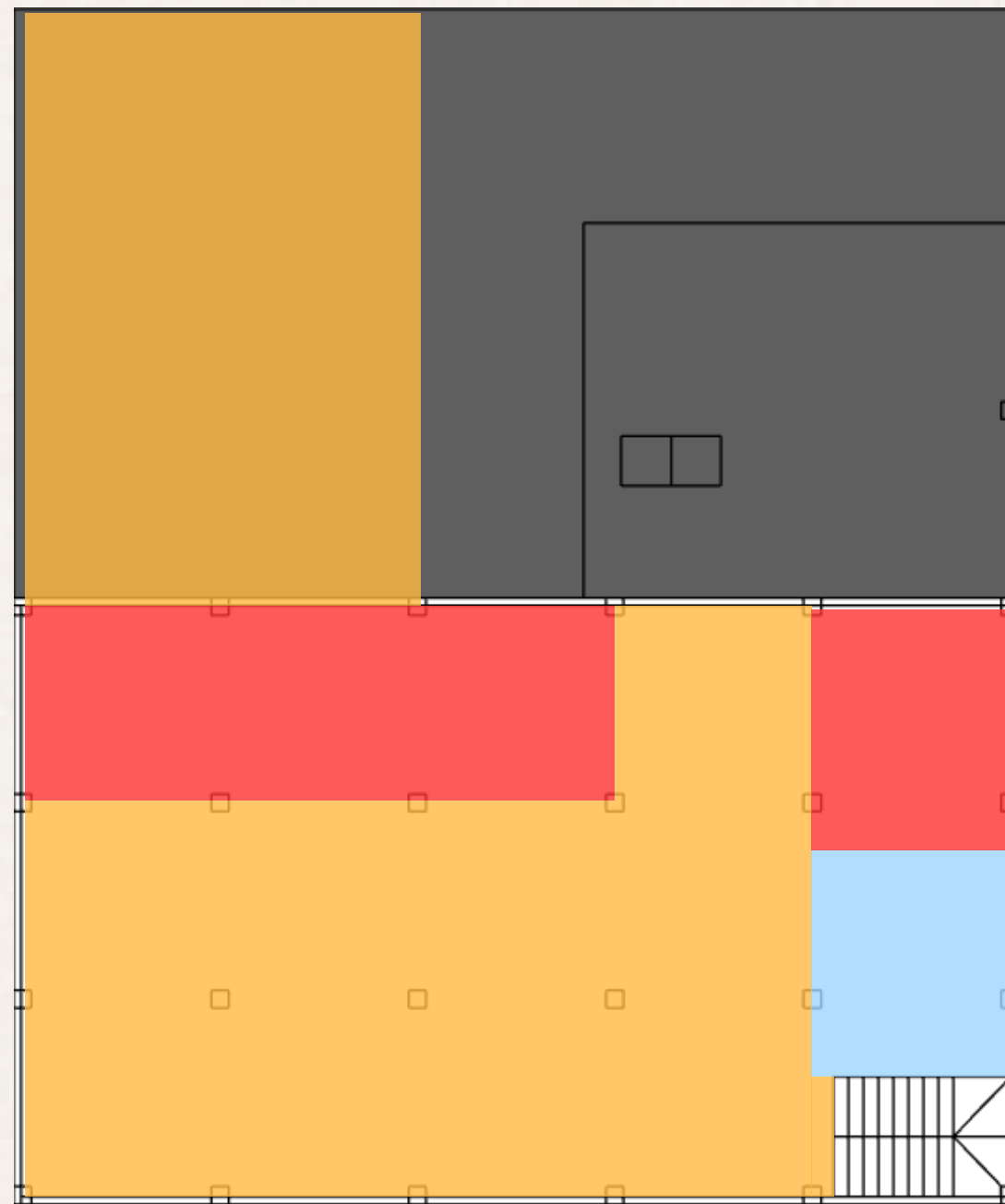
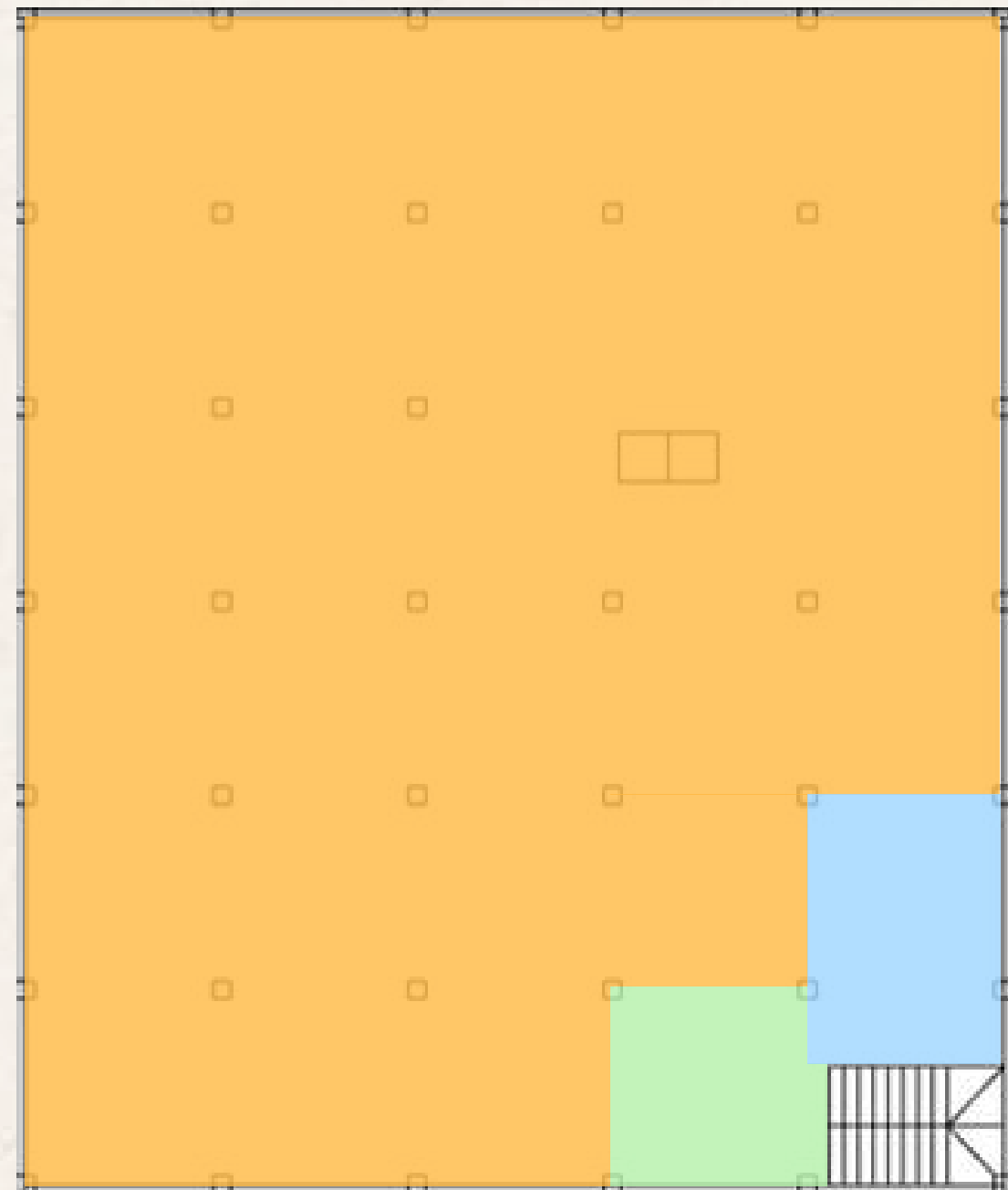
Support



Information



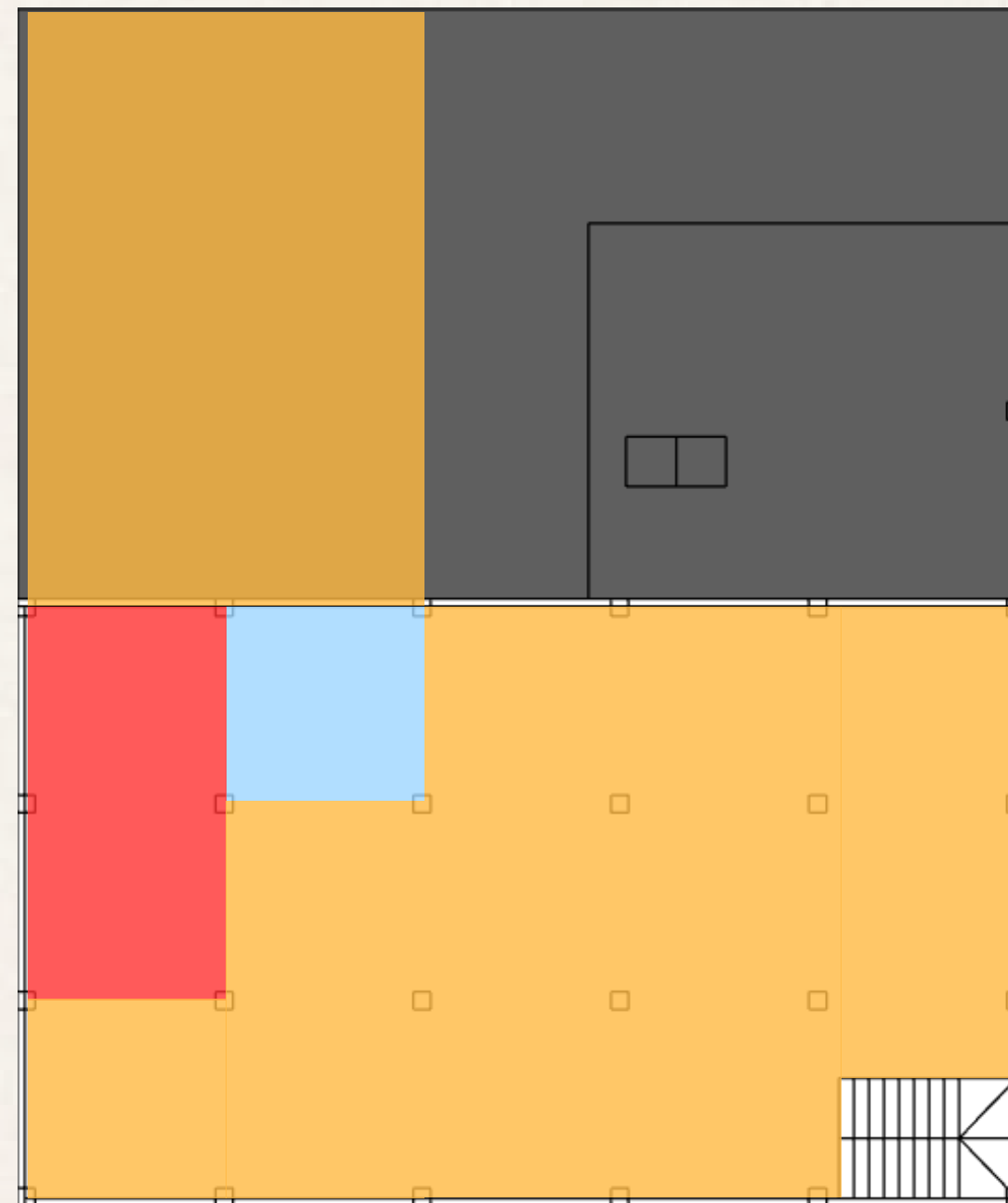
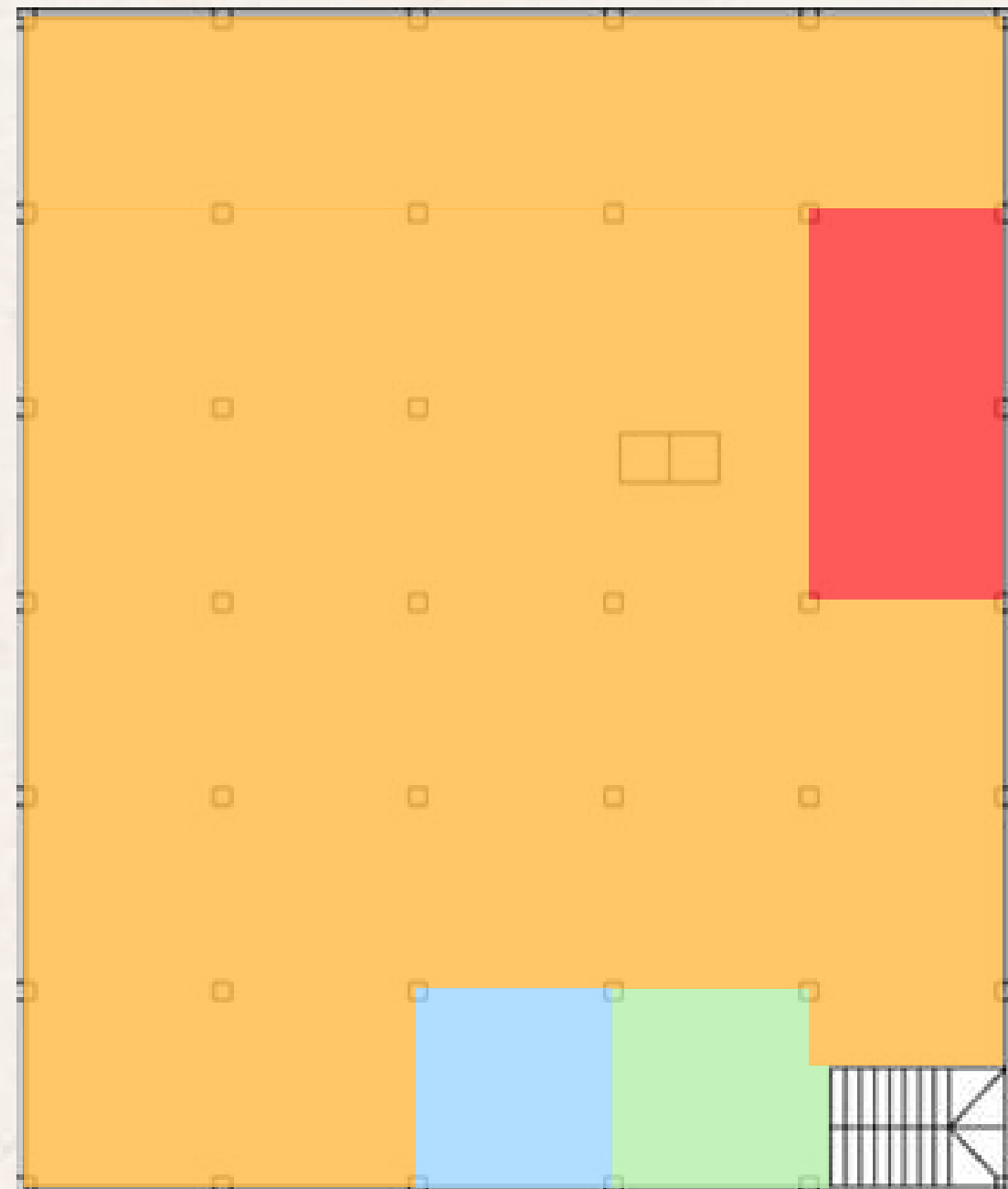
Zoning 1



- (+)
- Area Private berada di 1 area
- Area Semi Private berada di 1 area
- Area Service (Toilet) It 1 dan It 2 align
- (-)
- Area Private (Ruang Konsultasi) berada di It 2 sehingga susah dijangkau

Private
 Semi-Private
 Public
 Service

Zoning 2



(+)

- Area Private bersebelahan dengan area outdoor

(-)

- Area Private tidak berada di 1 area
- Area Service (Toilet) It 1 dan It 2 tidak align

Private

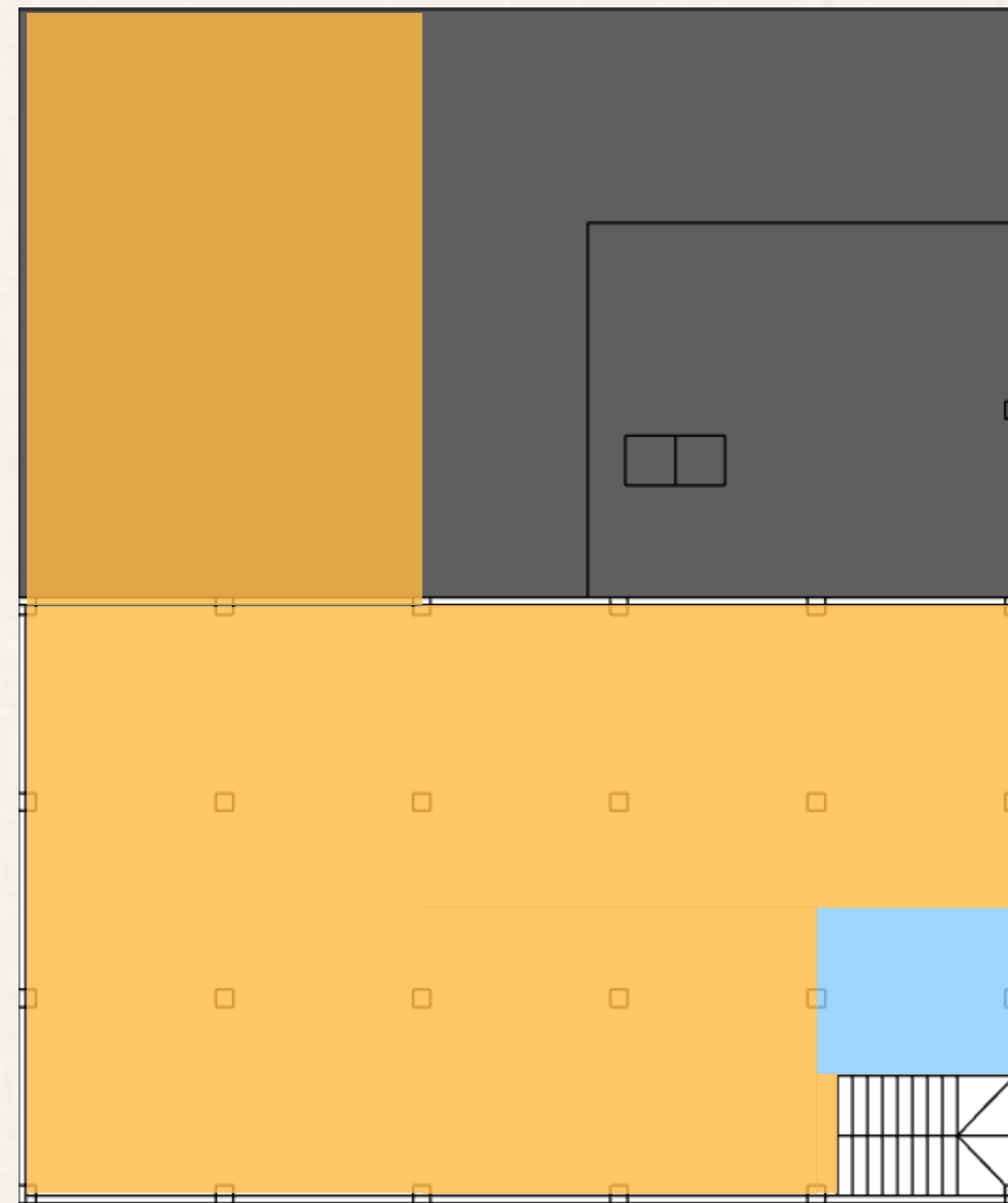
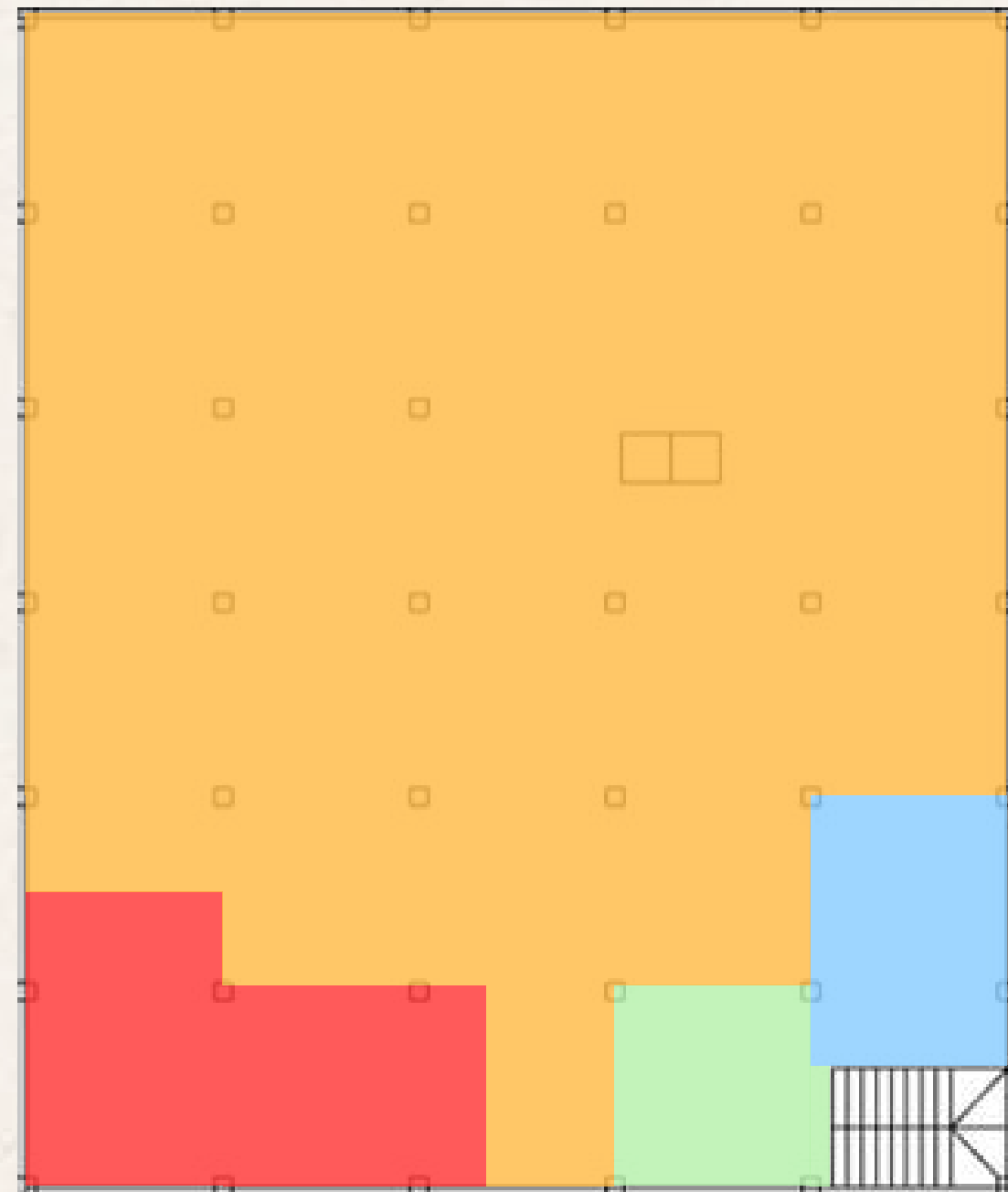
Semi-Private

Public

Service



Zoning Terpilih



- (+)
- Area Private berada di 1 area
 - Area Private (Ruang Konsultasi) berada di Lt 1 sehingga mudah dijangkau
 - Area Semi Private berada di 1 area
 - Area Service (Toilet) Lt 1 dan Lt 2 align

Private

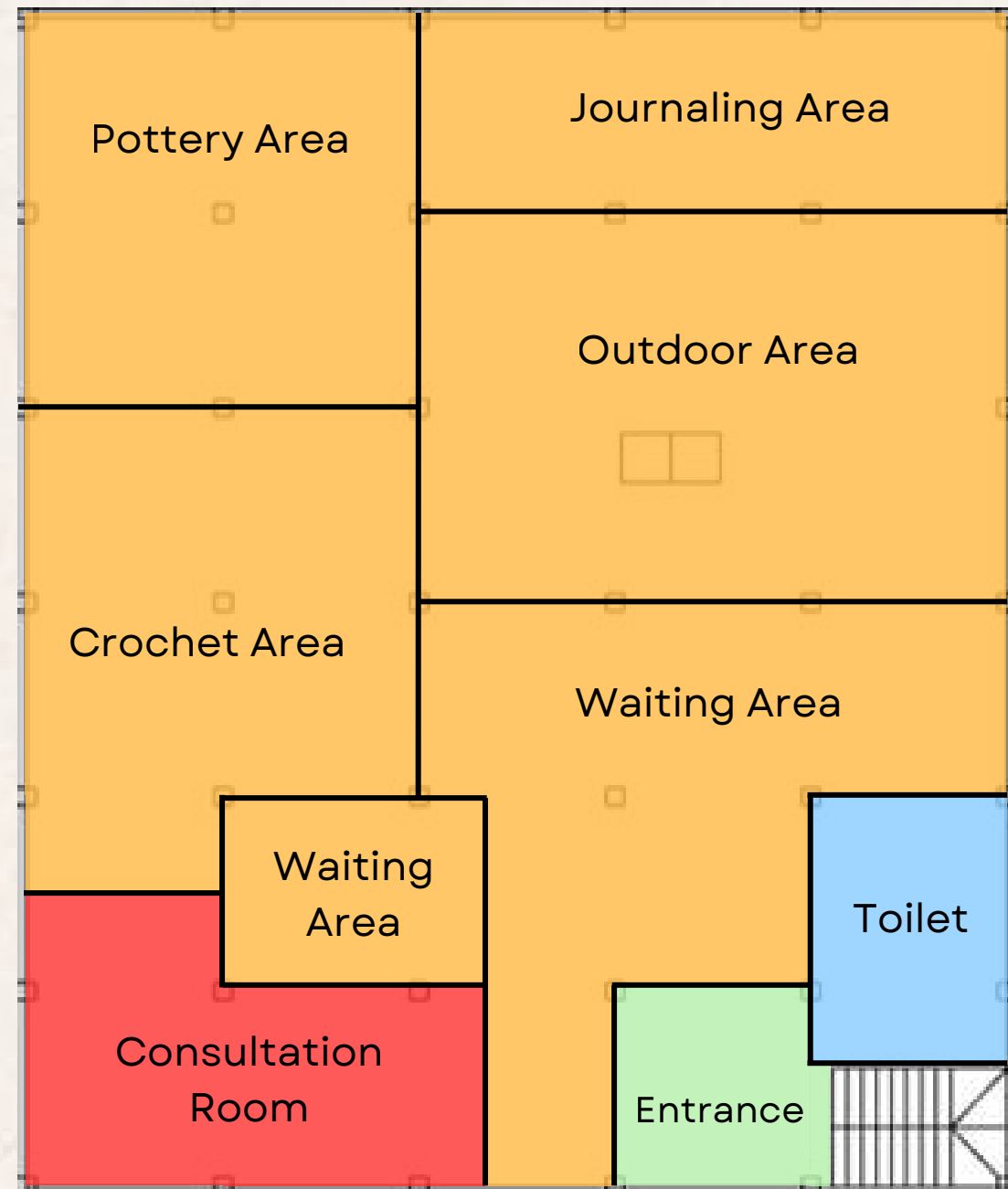
Semi-Private

Public

Service



Grouping 1



(+)

- Ruang Konsultasi berada di Lt 1 sehingga mudah dijangkau
- Banyak area Outdoor sehingga menciptakan efek healing

(-)

- Area workshop basah (painting dan pottery) tidak berada di 1 area yang berdekatan

Private

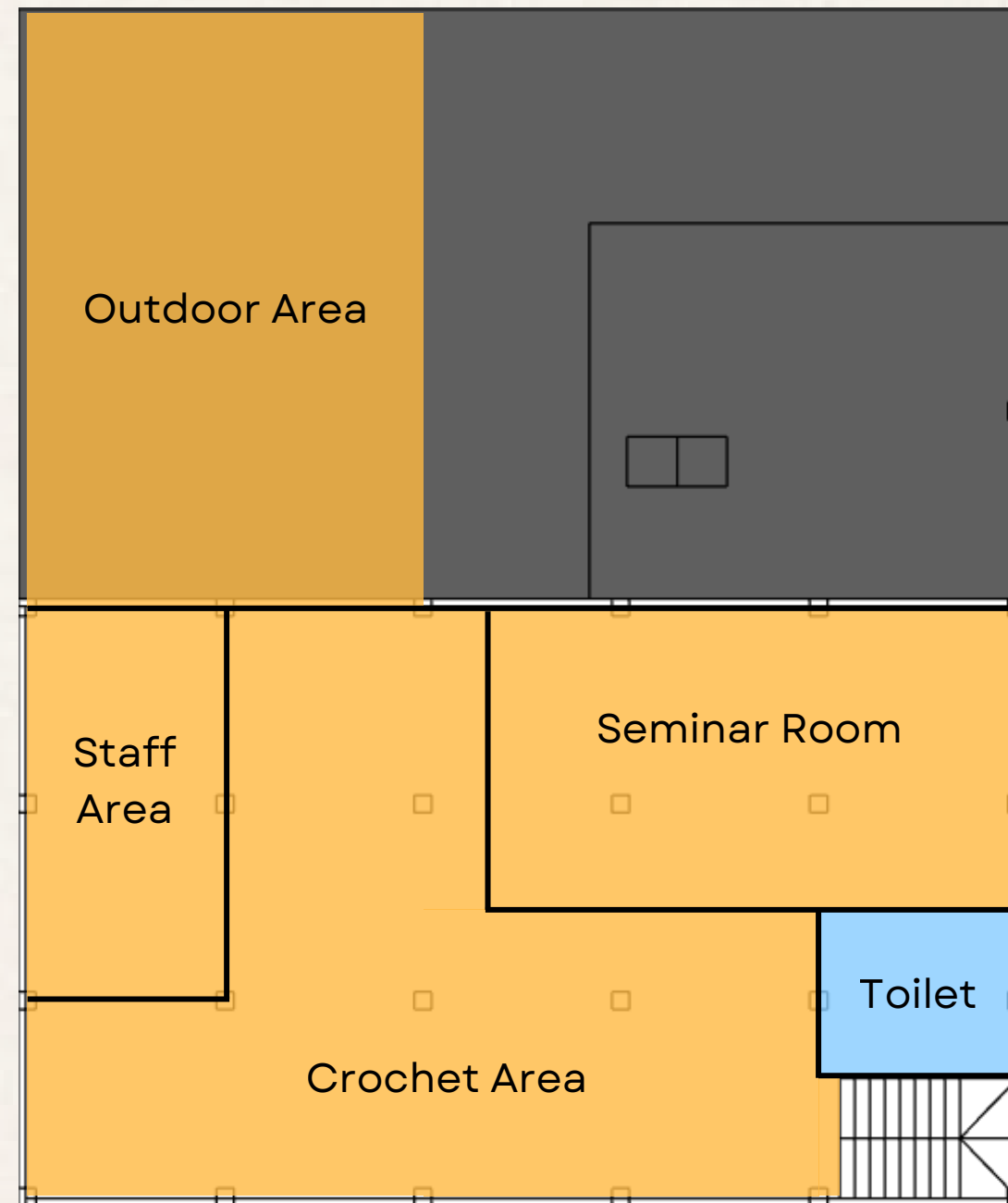
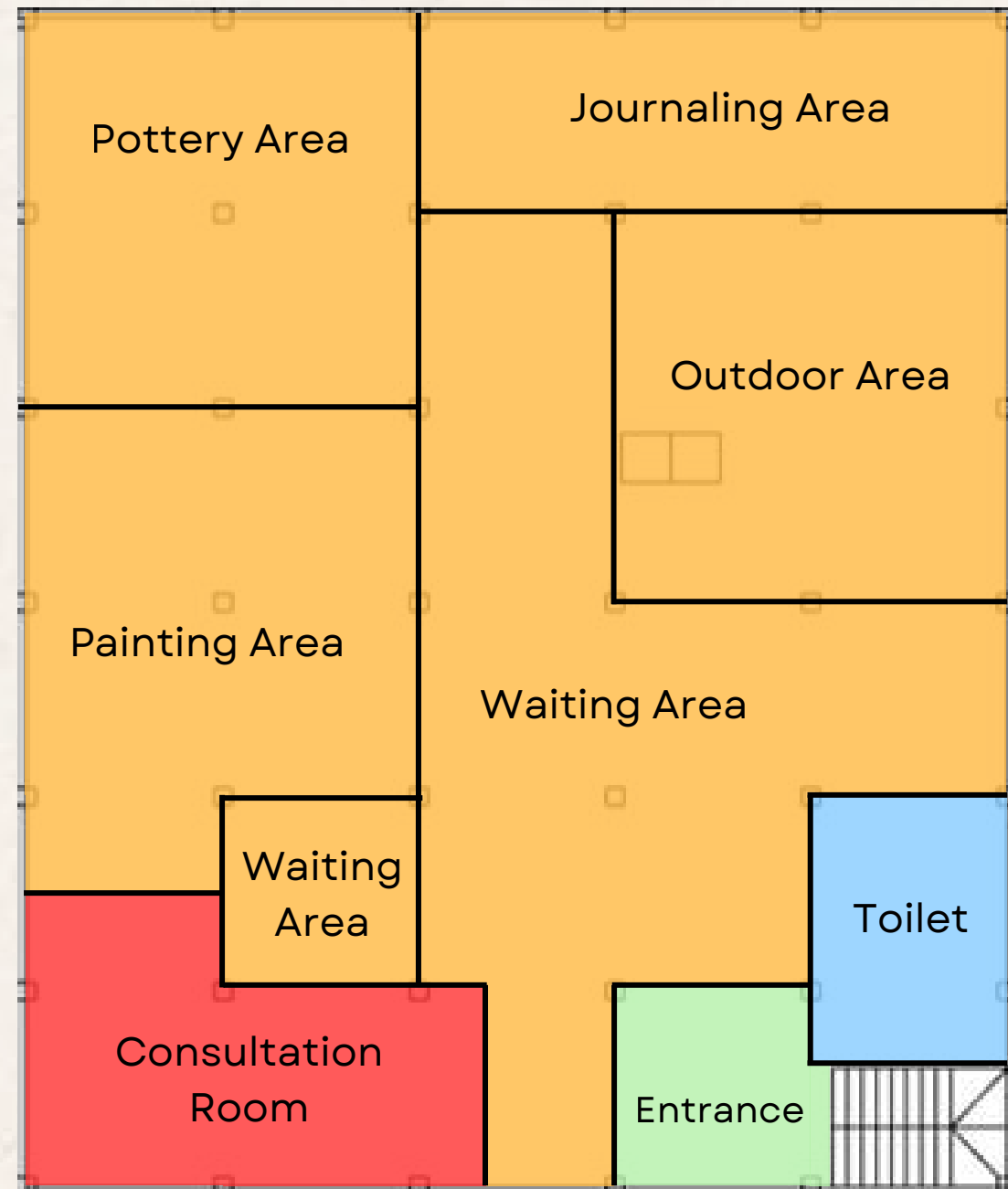
Semi-Private

Public

Service



Grouping 2



(+)

- Ruang Konsultasi berada di Lt 1 sehingga mudah dijangkau
- Area workshop basah (painting dan pottery) berada di 1 area yang berdekatan

(-)

- Area workshop kering (crochet) tidak bersebelahan langsung dengan area outdoor

Private

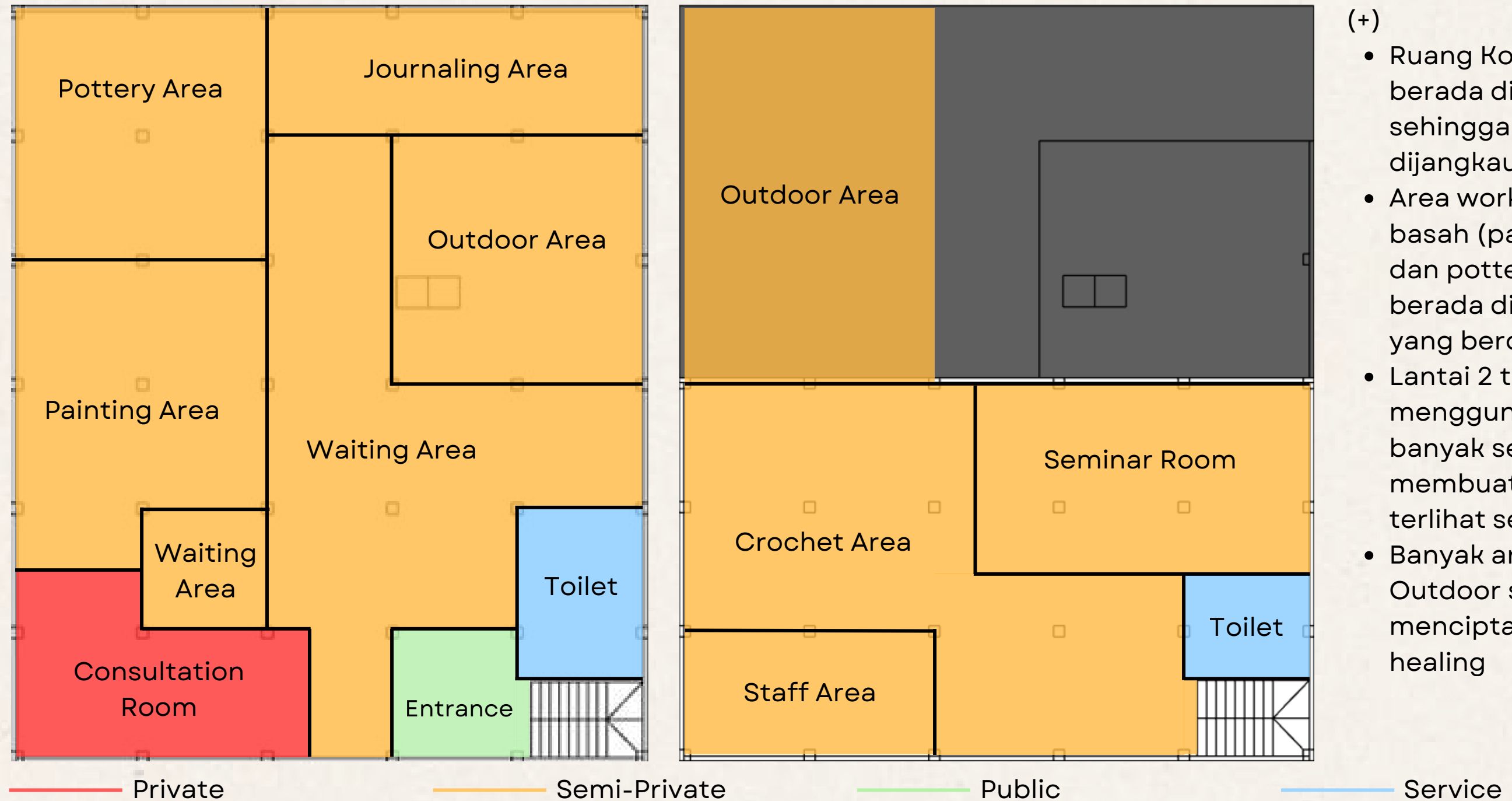
Semi-Private

Public

Service

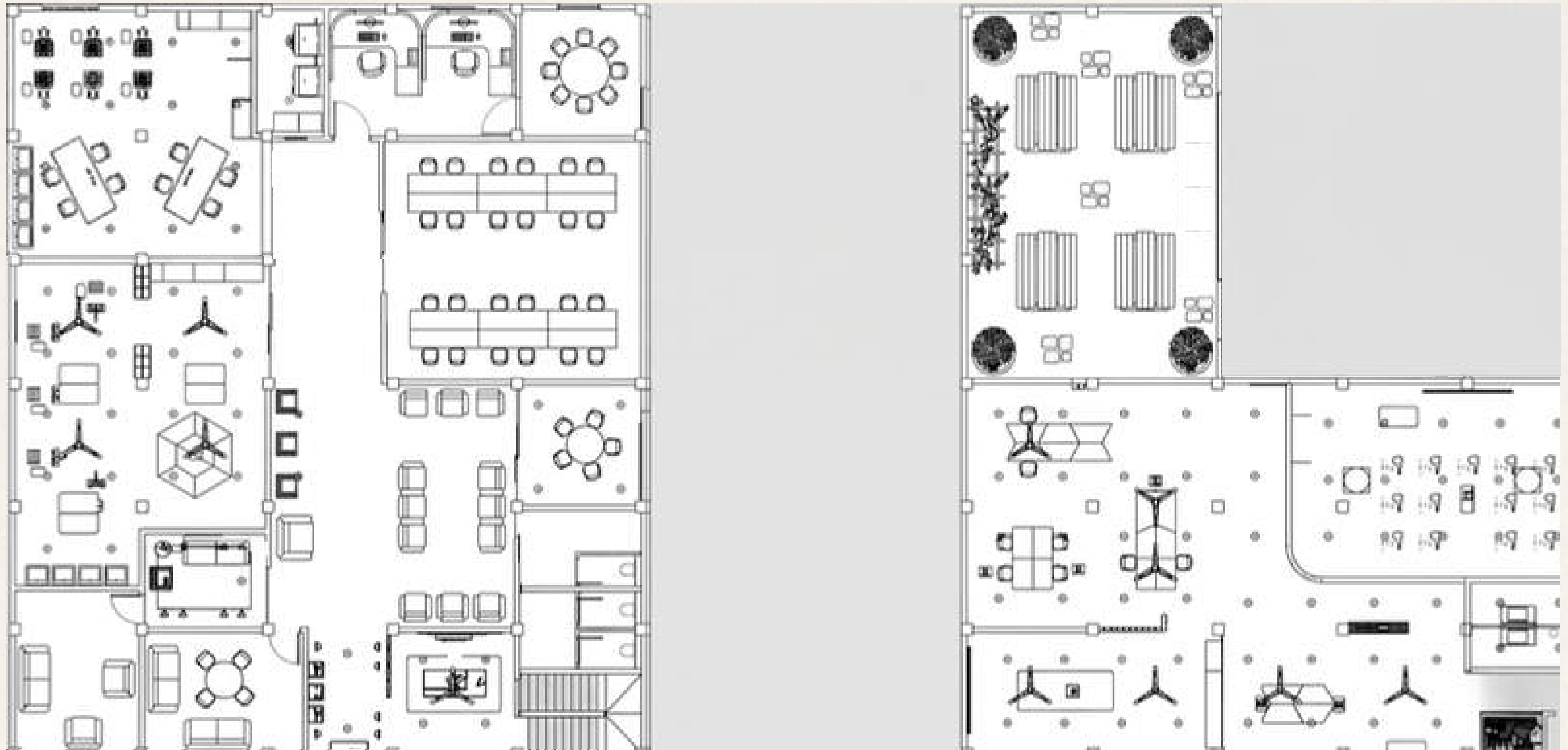


Grouping Terpilih

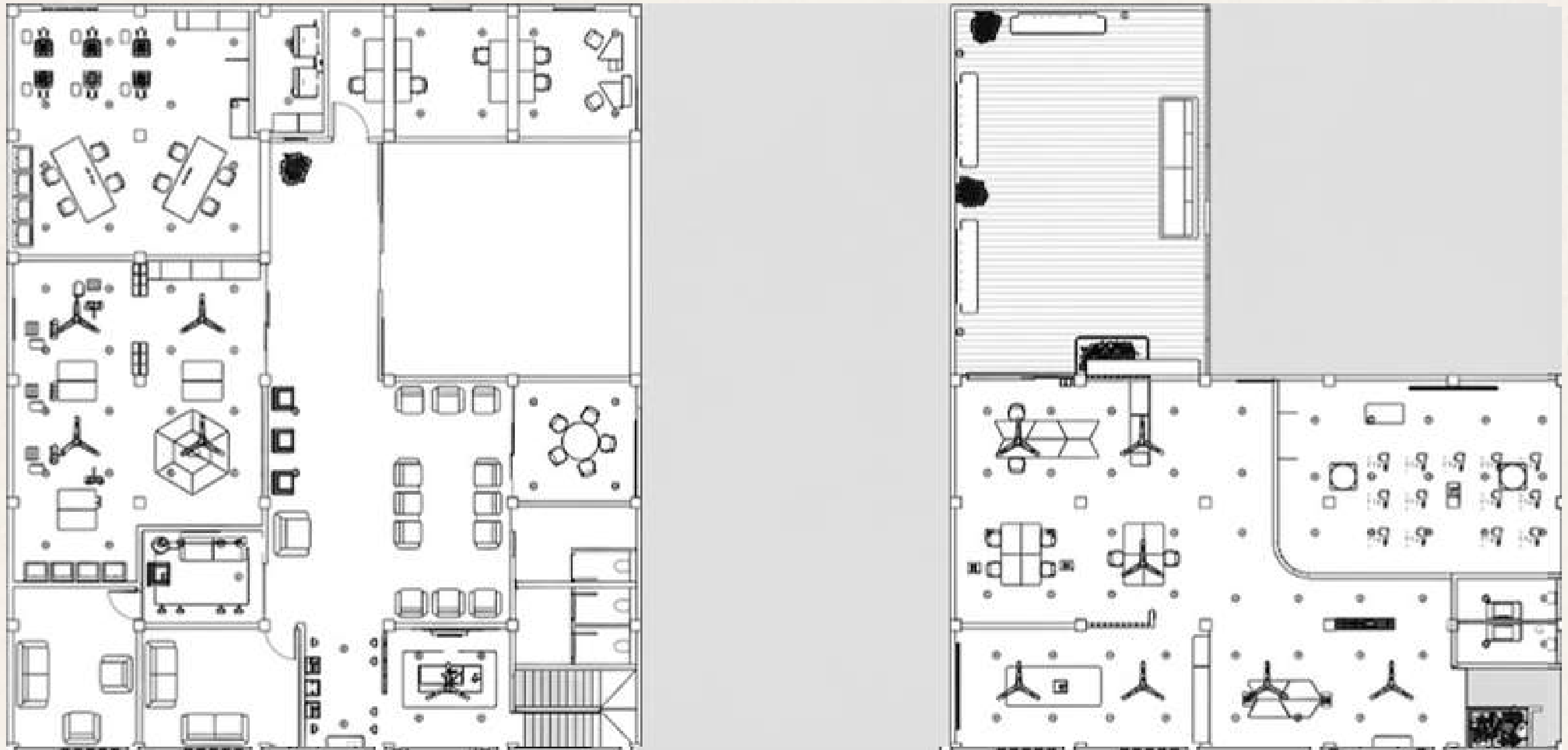


- (+)
- Ruang Konsultasi berada di Lt 1 sehingga mudah dijangkau
 - Area workshop basah (painting dan pottery) berada di 1 area yang berdekatan
 - Lantai 2 tidak menggunakan banyak sekat yang membuat ruang terlihat sempit
 - Banyak area Outdoor sehingga menciptakan efek healing

Alternatif Layout 1



Alternatif Layout 2



Alternatif Layout 3 (Terpilih)



PCU PETRA CHRISTIAN UNIVERSITY



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

Sketsa Alternatif

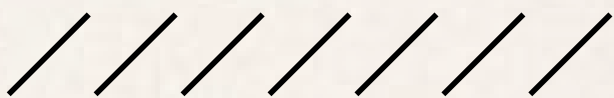


Sketsa Alternatif

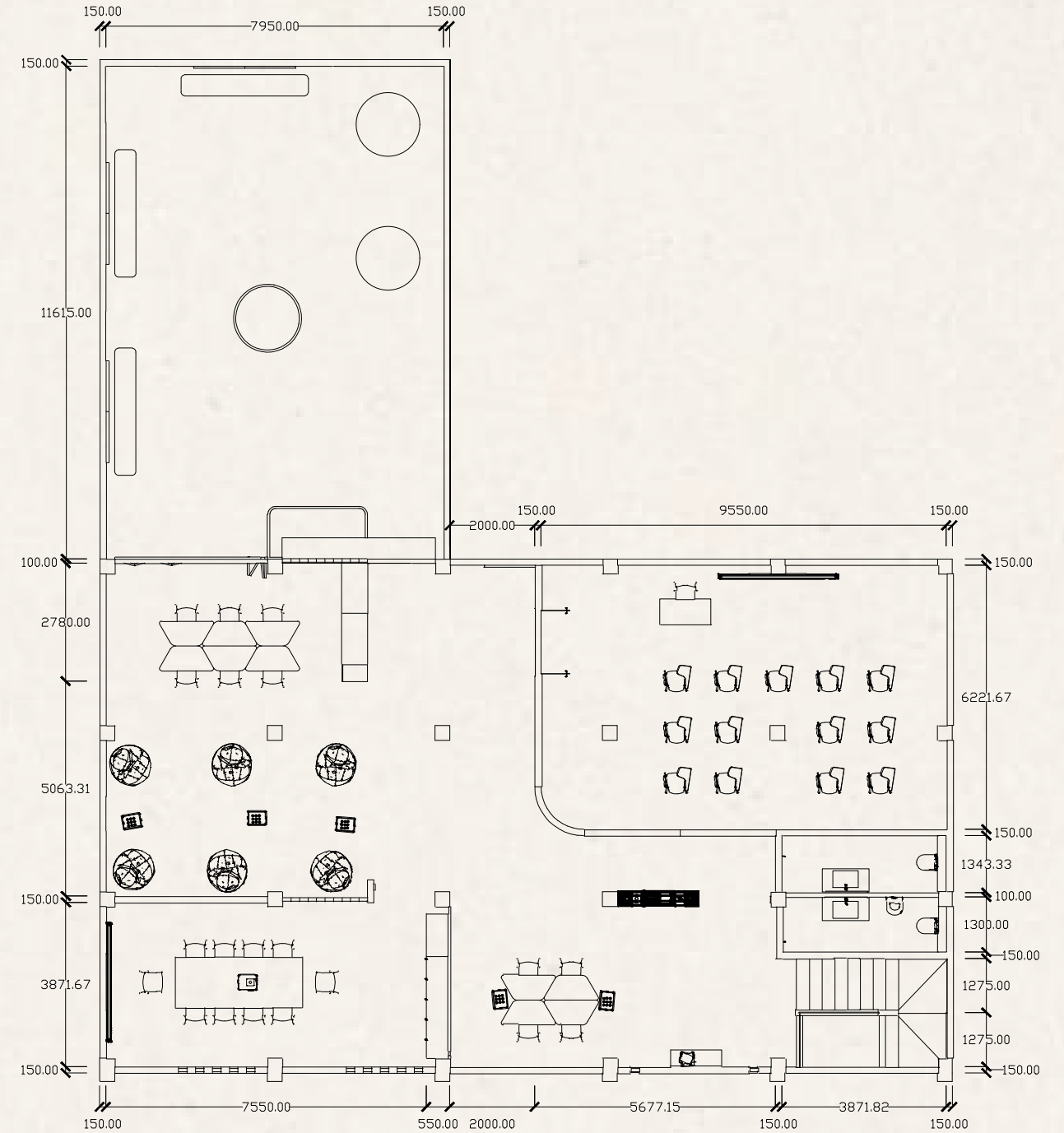
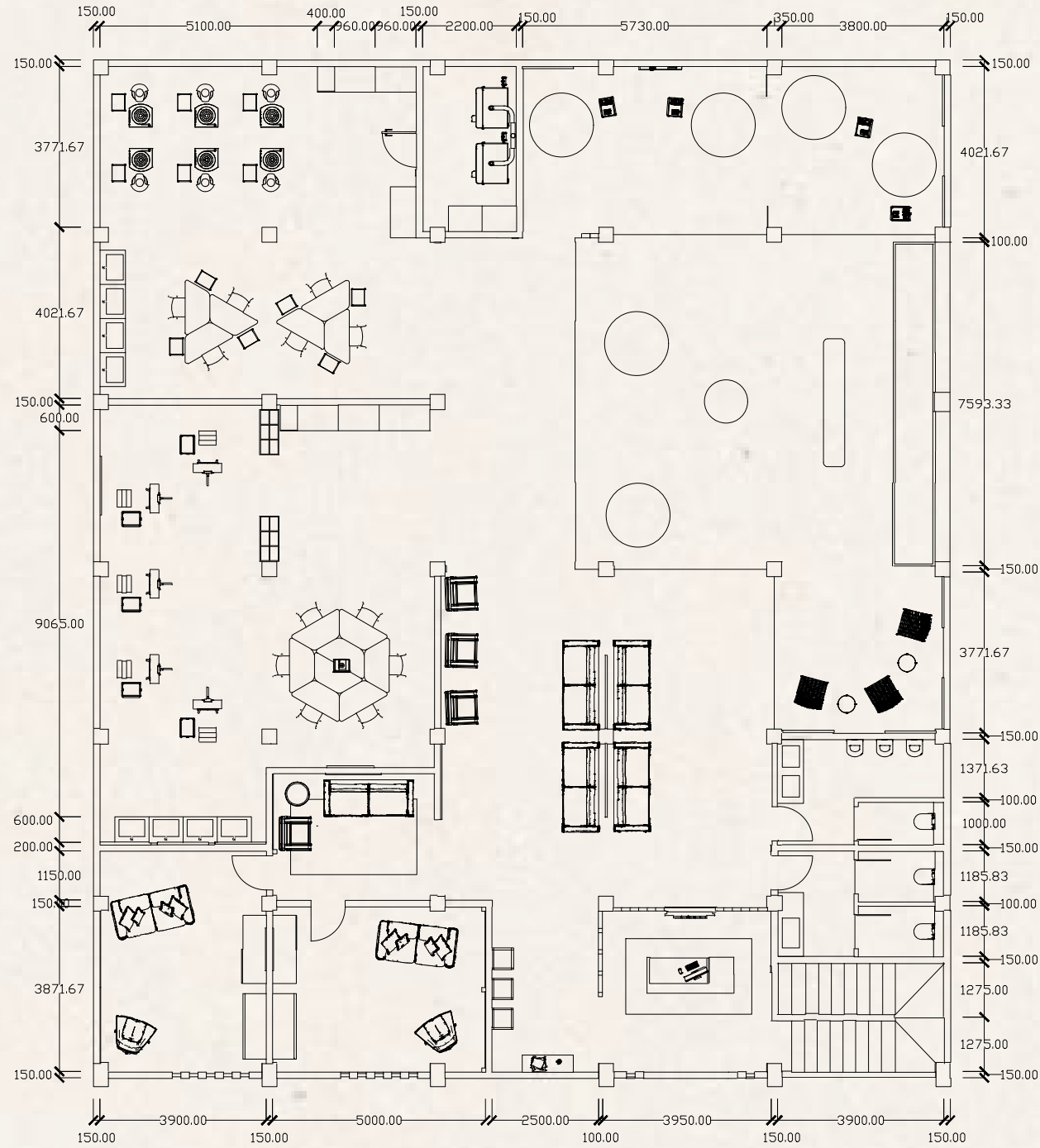




PROTOTYPE



Layout



Tugas:
Final Project

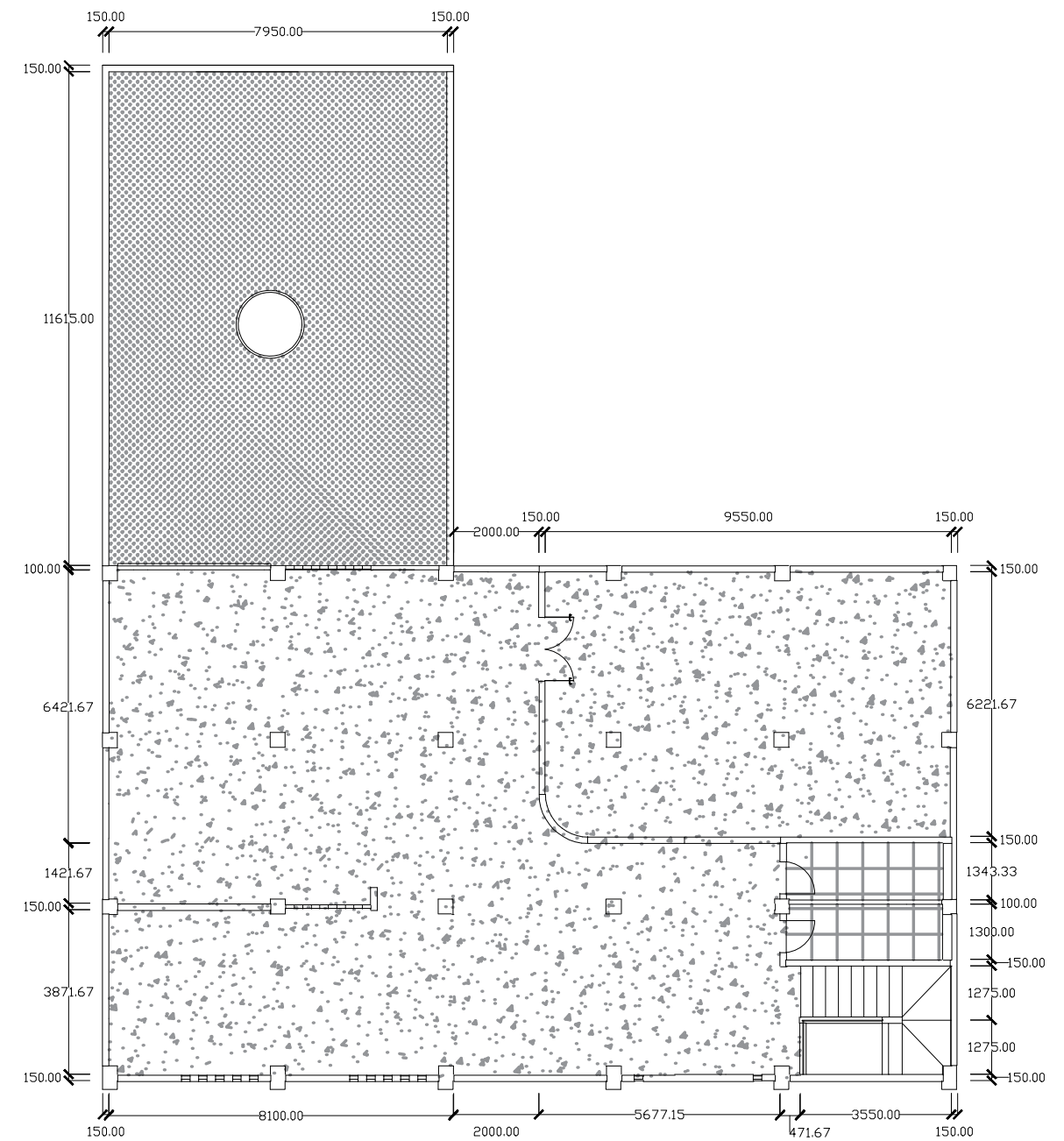
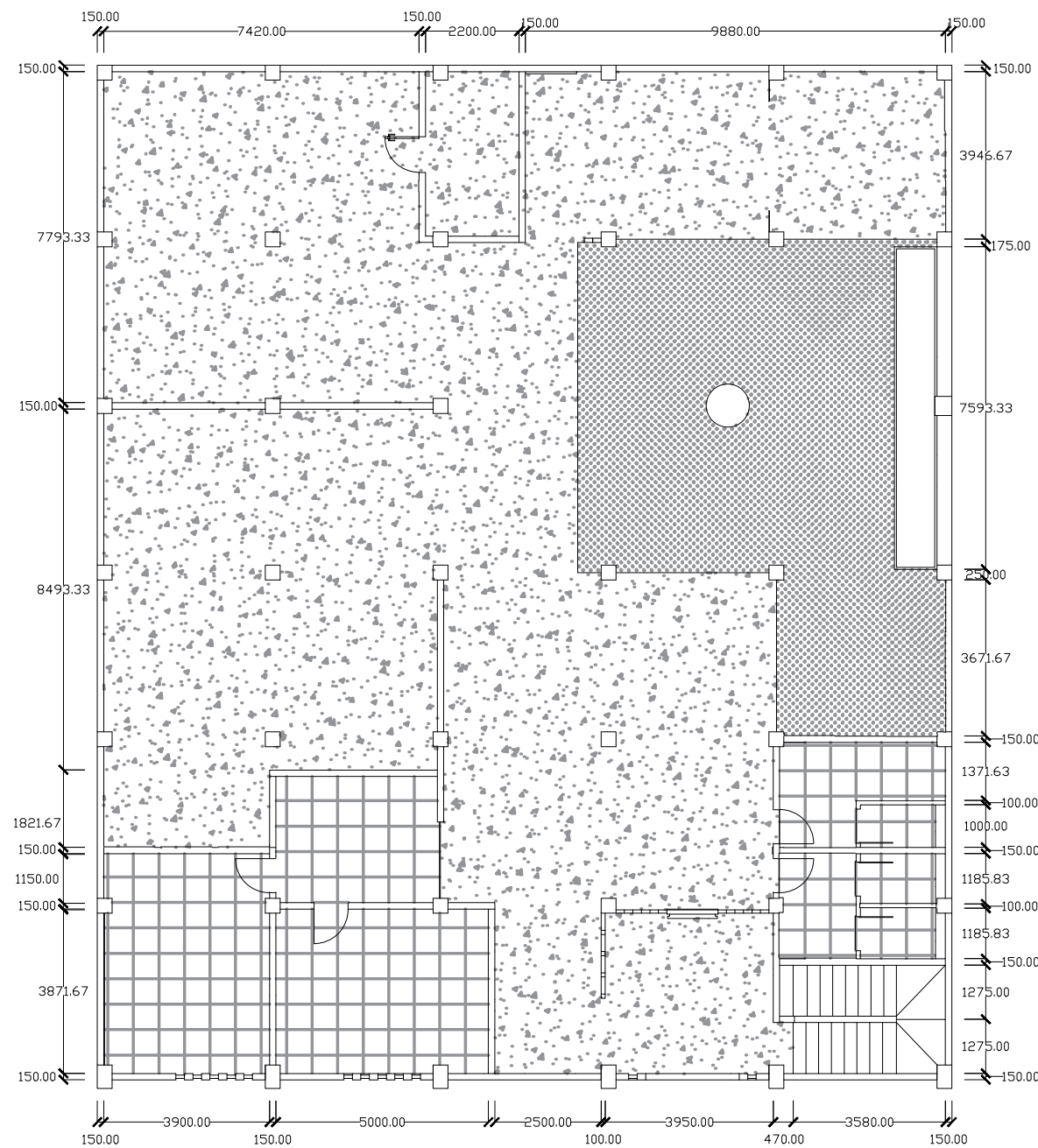
Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

Rencana Lantai



PCU PETRA CHRISTIAN UNIVERSITY



Tugas:
Final Project

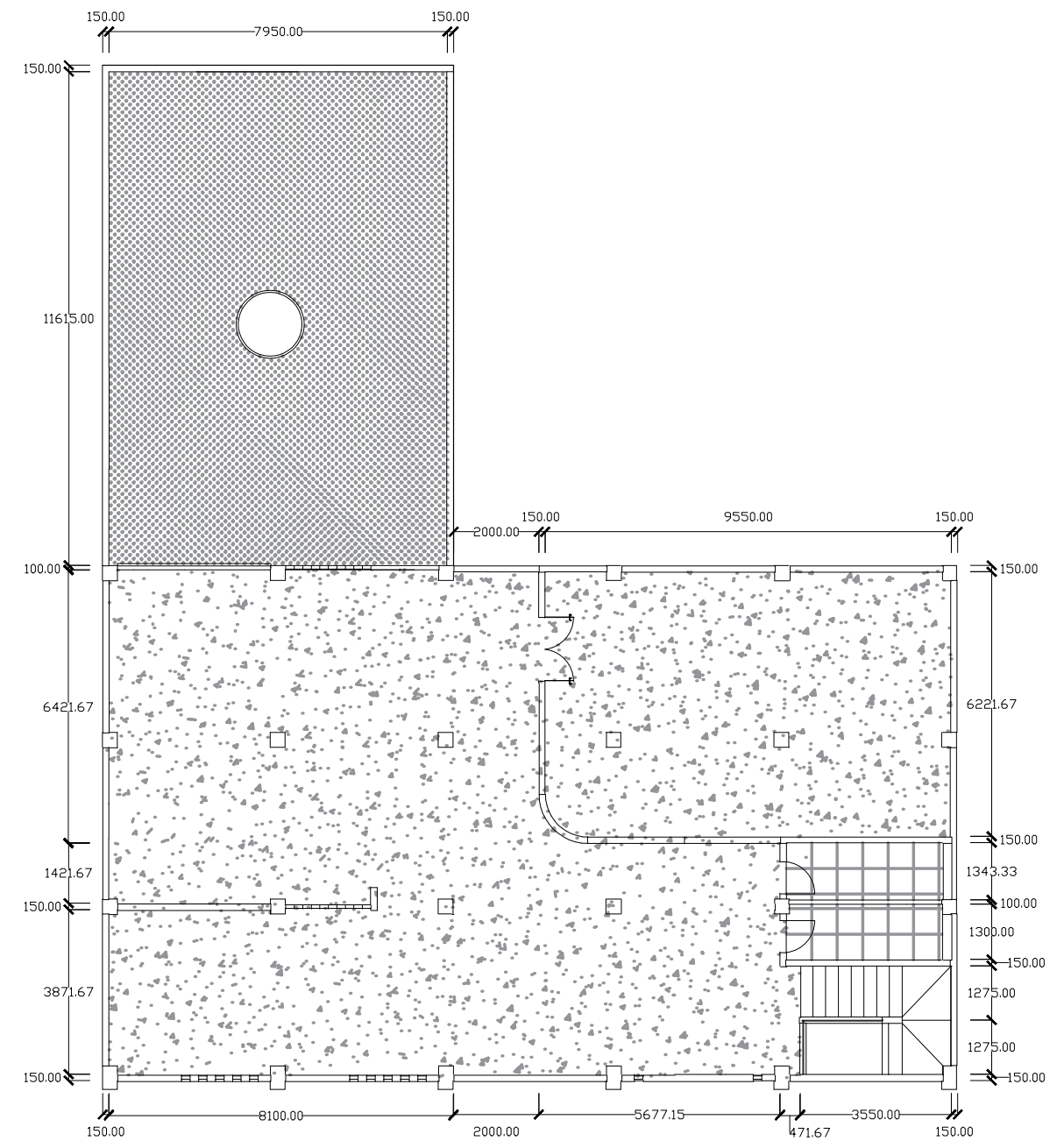
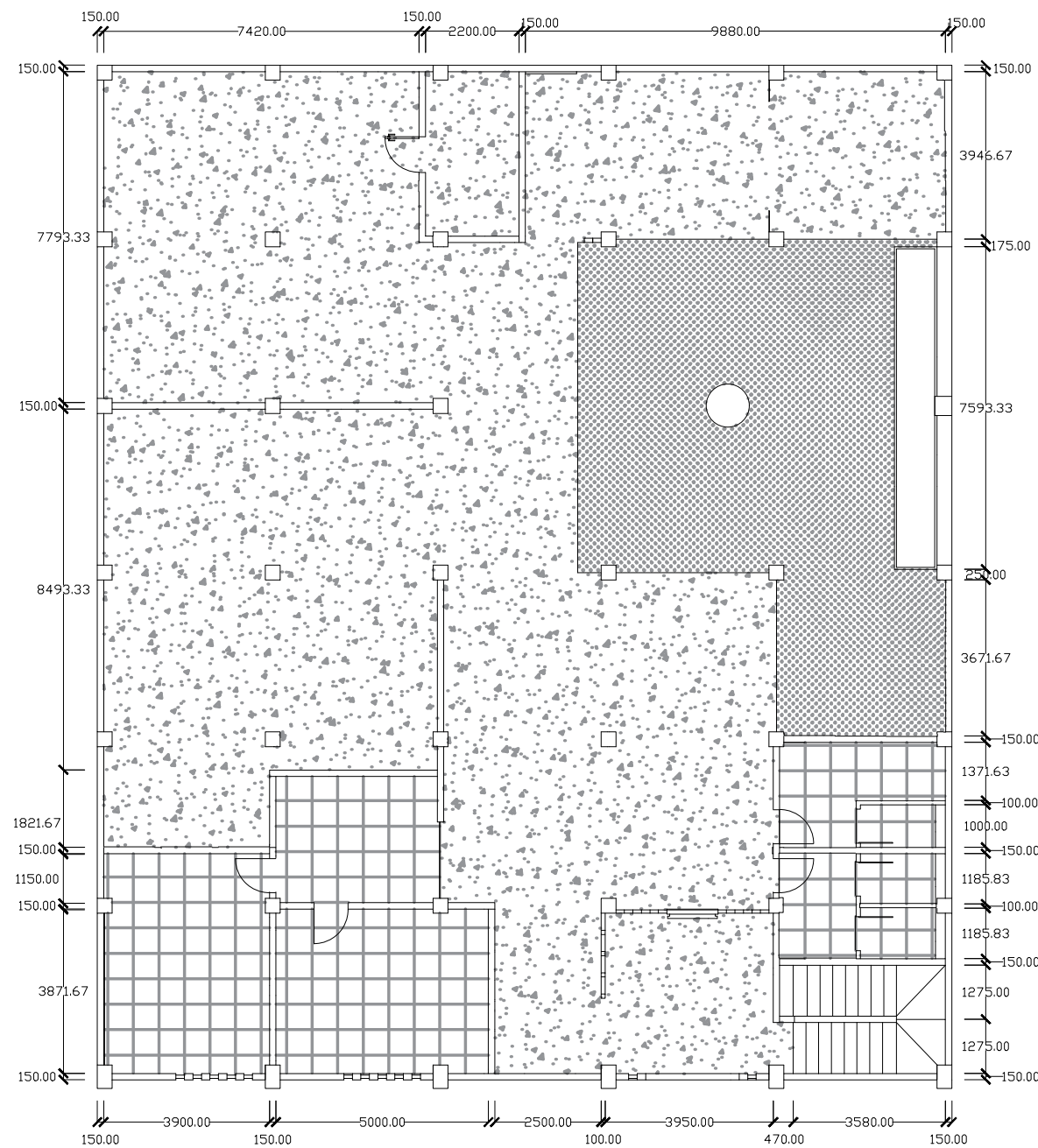
Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

Rencana Lantai



Tugas:
Final Project

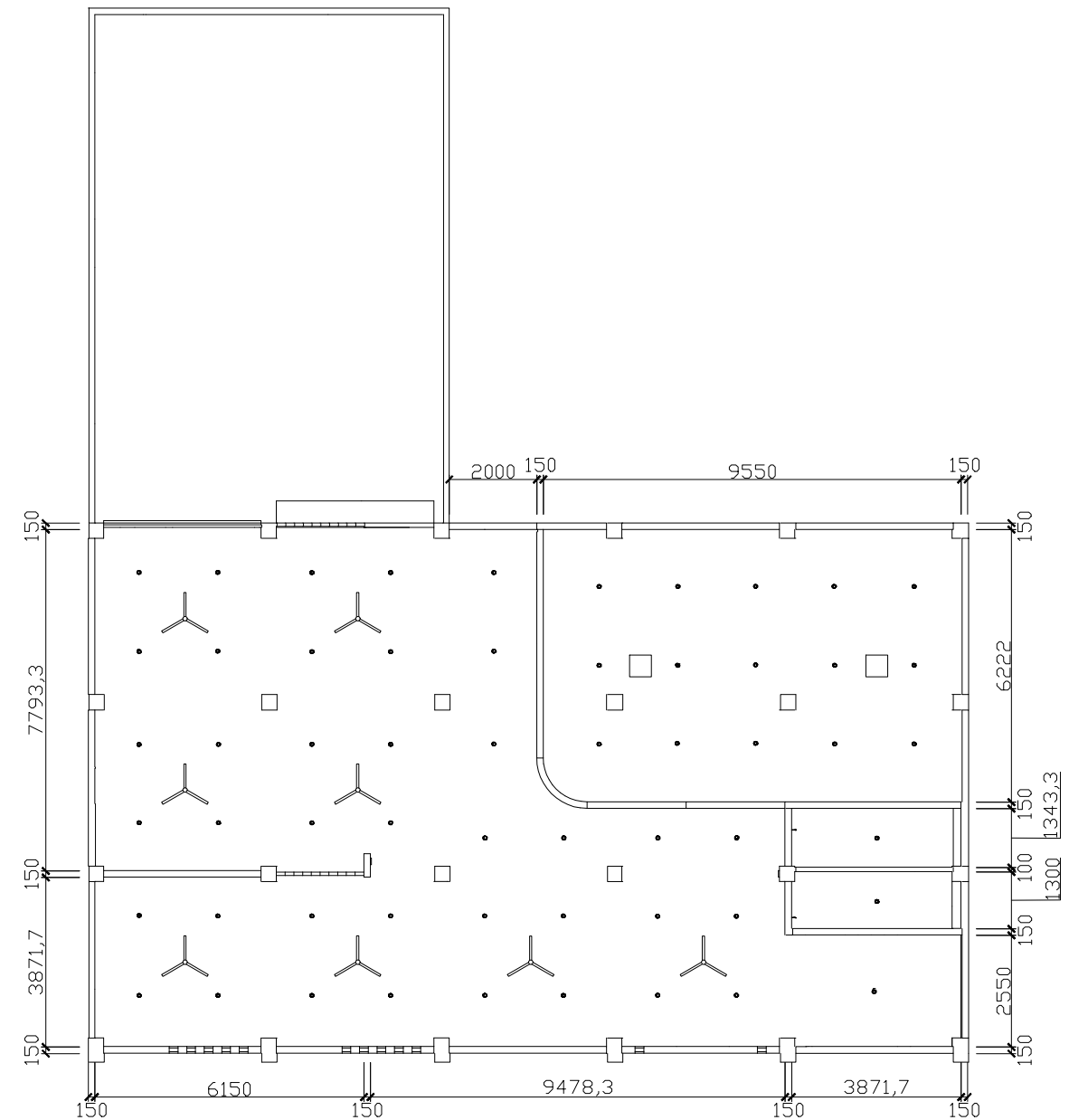
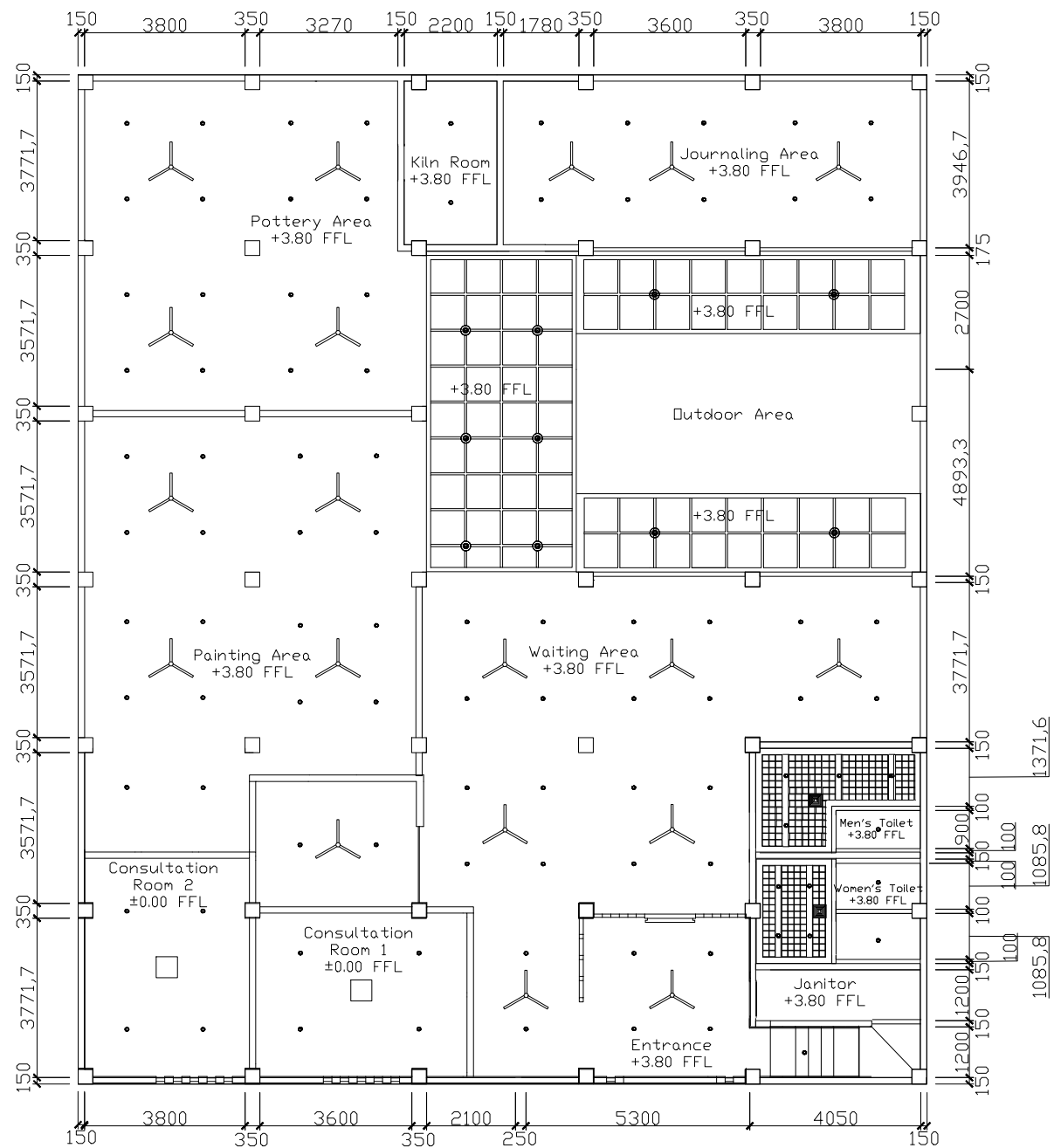
Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

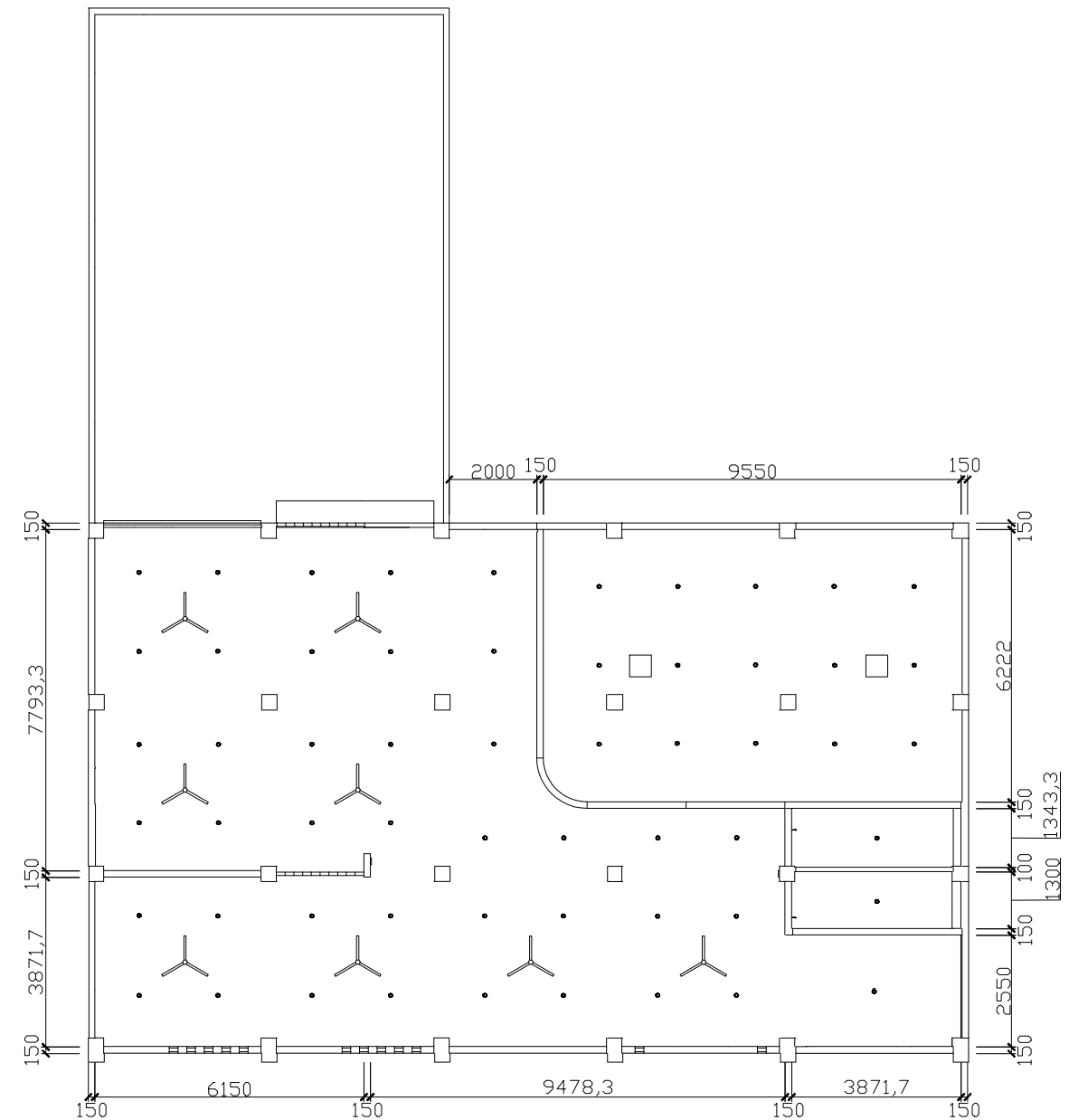
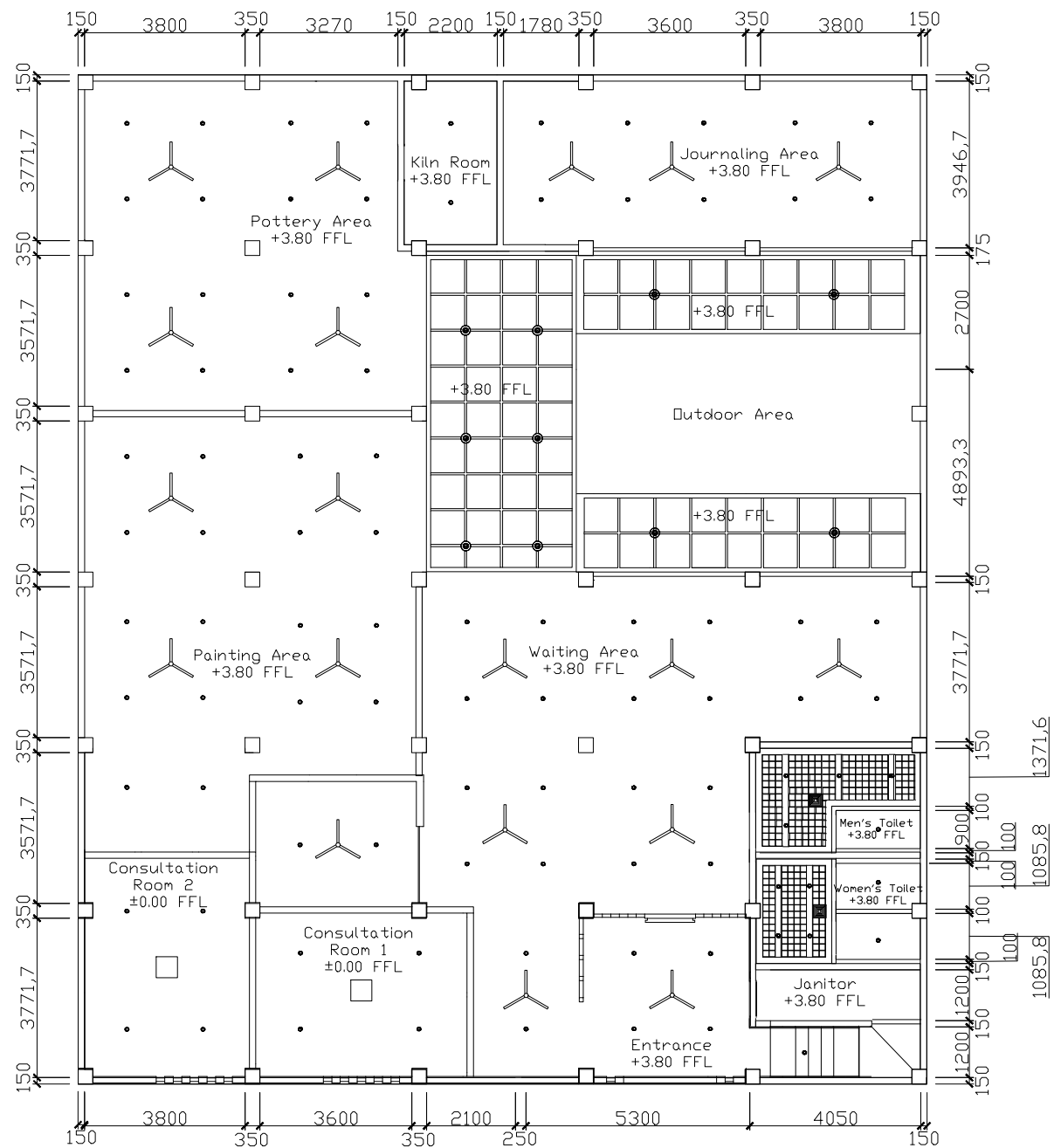
Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

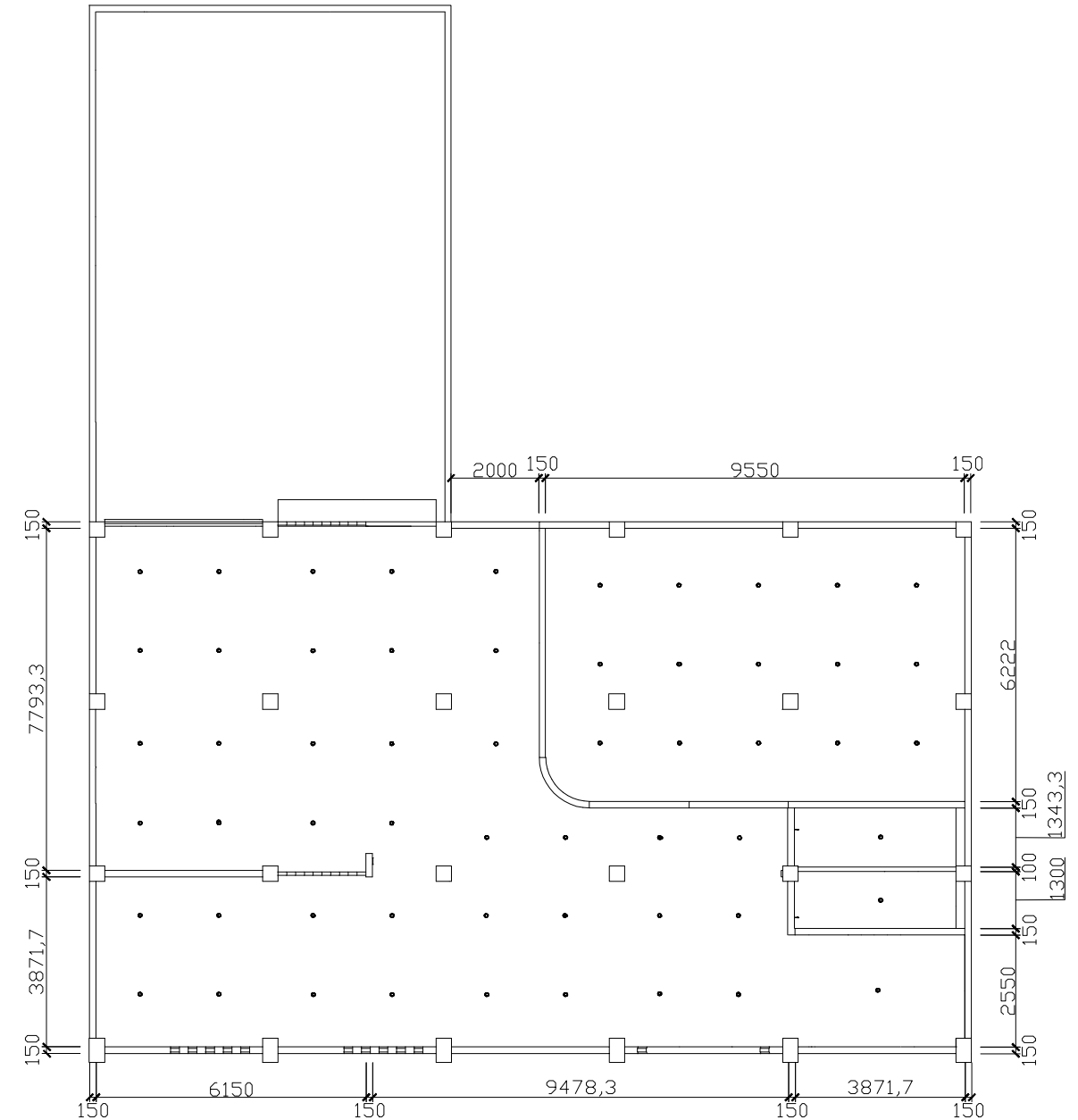
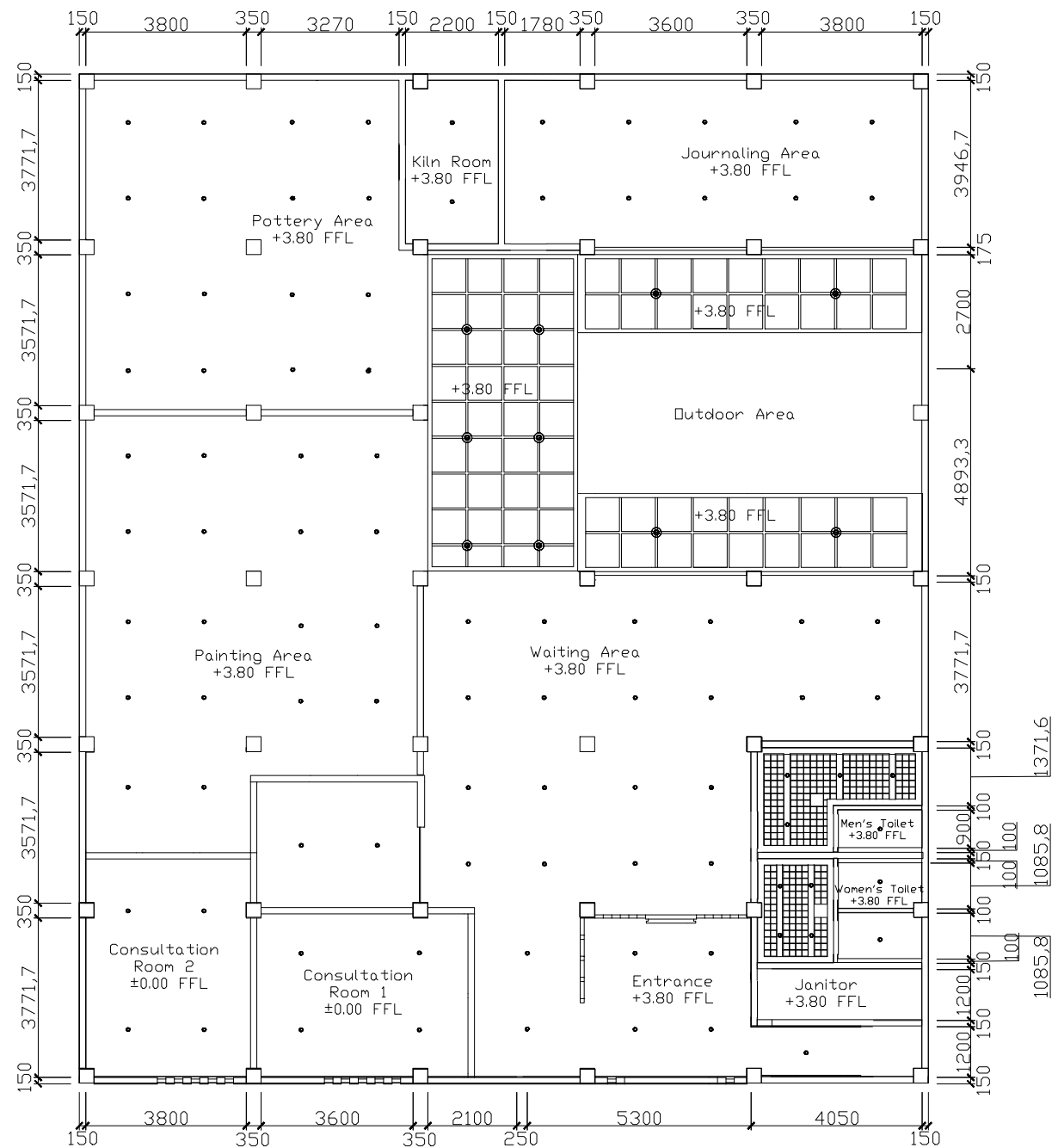
Rencana Plafon



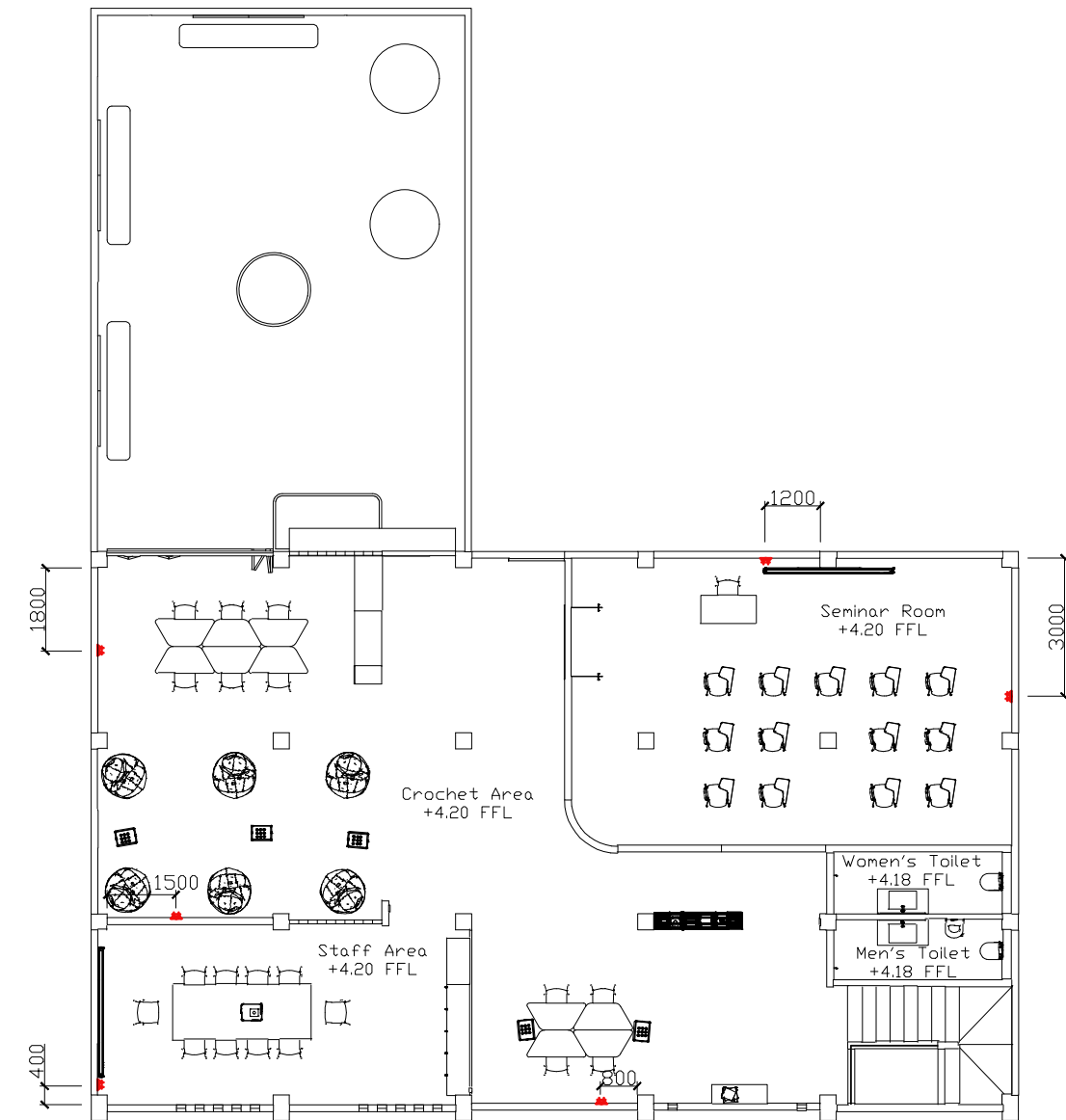
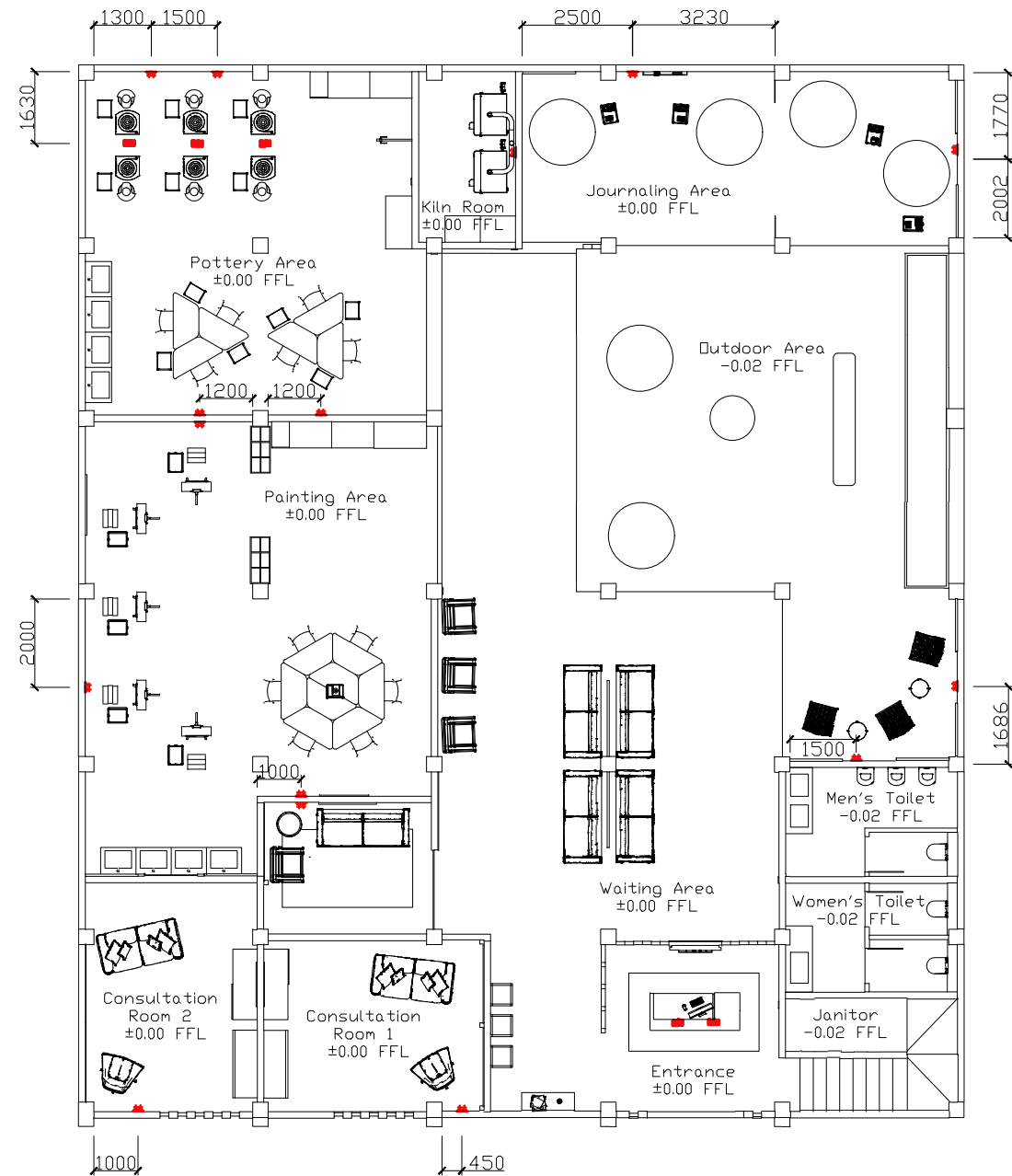
Rencana Plafon



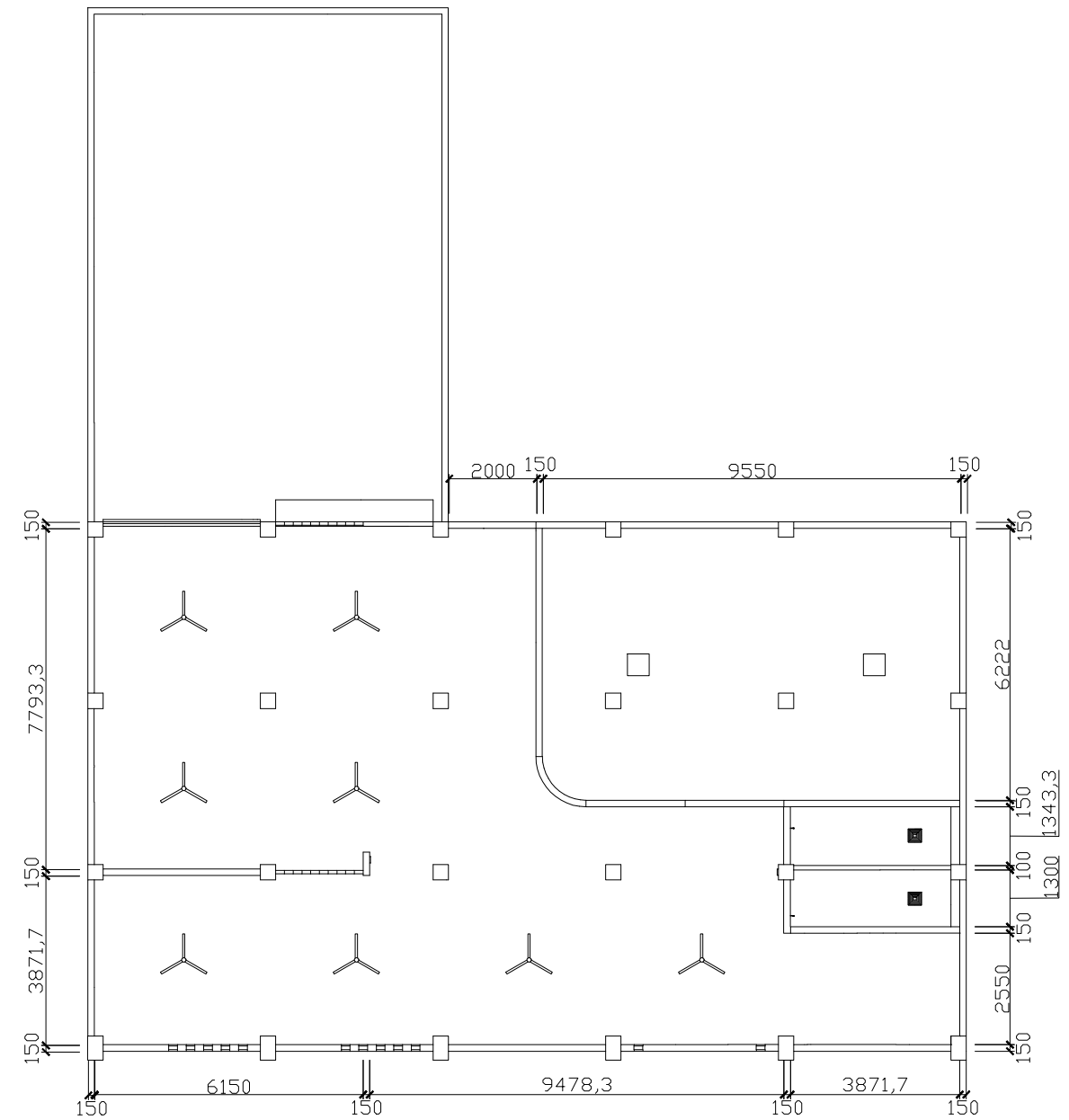
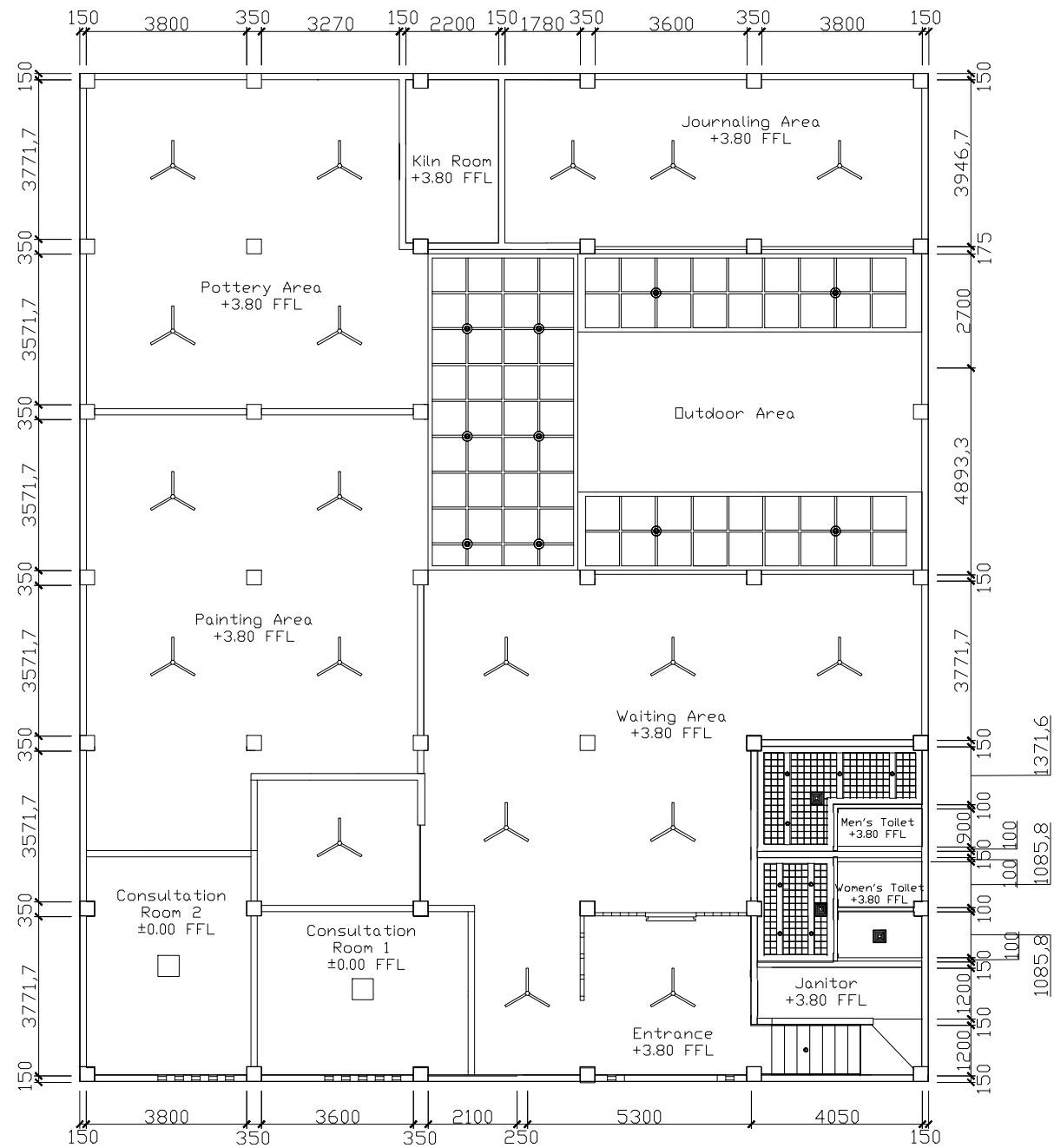
ME - Denah Lampu



ME - Denah Stop Kontak



ME - Denah AC



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

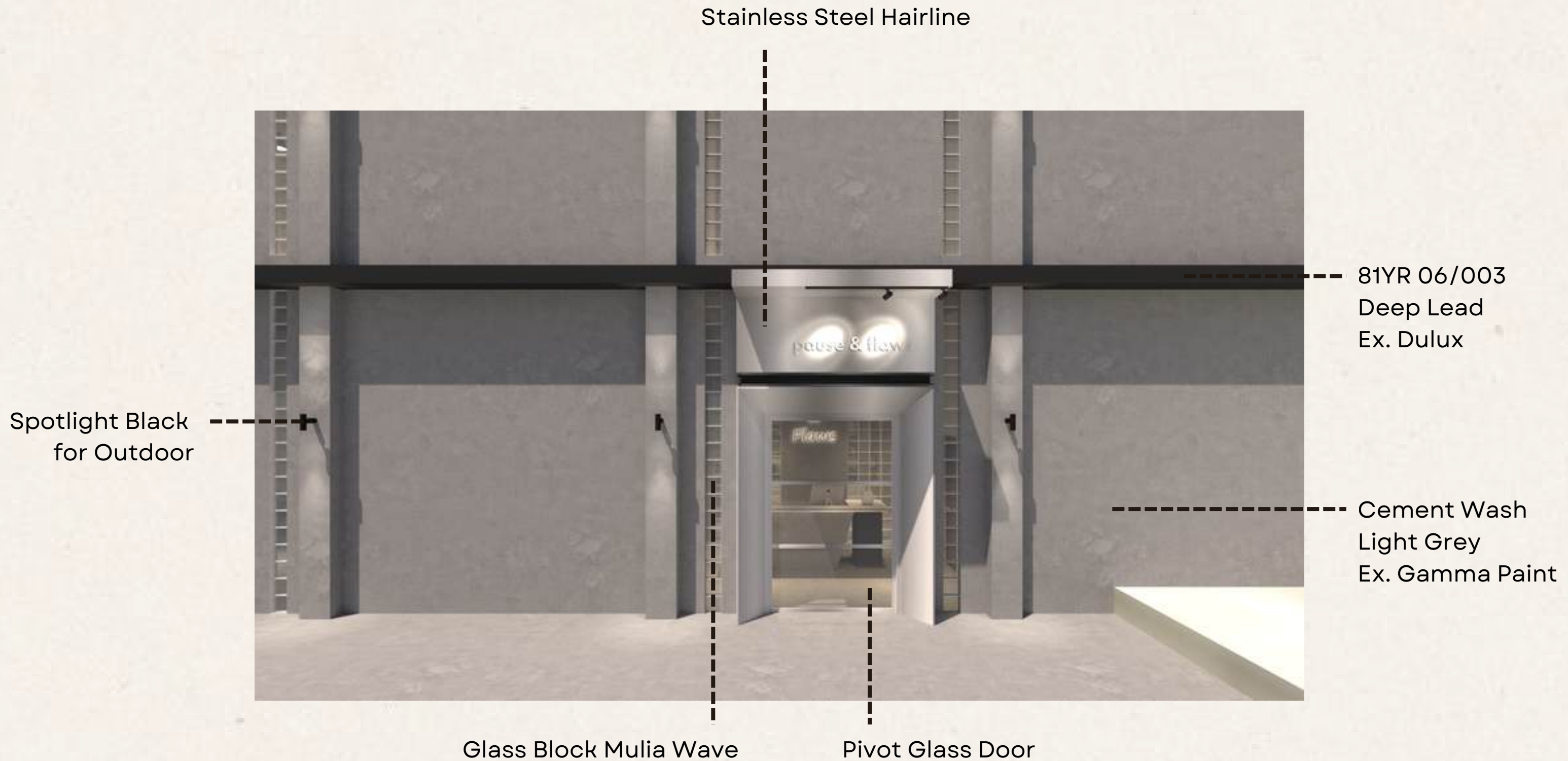
Kelompok :
5

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

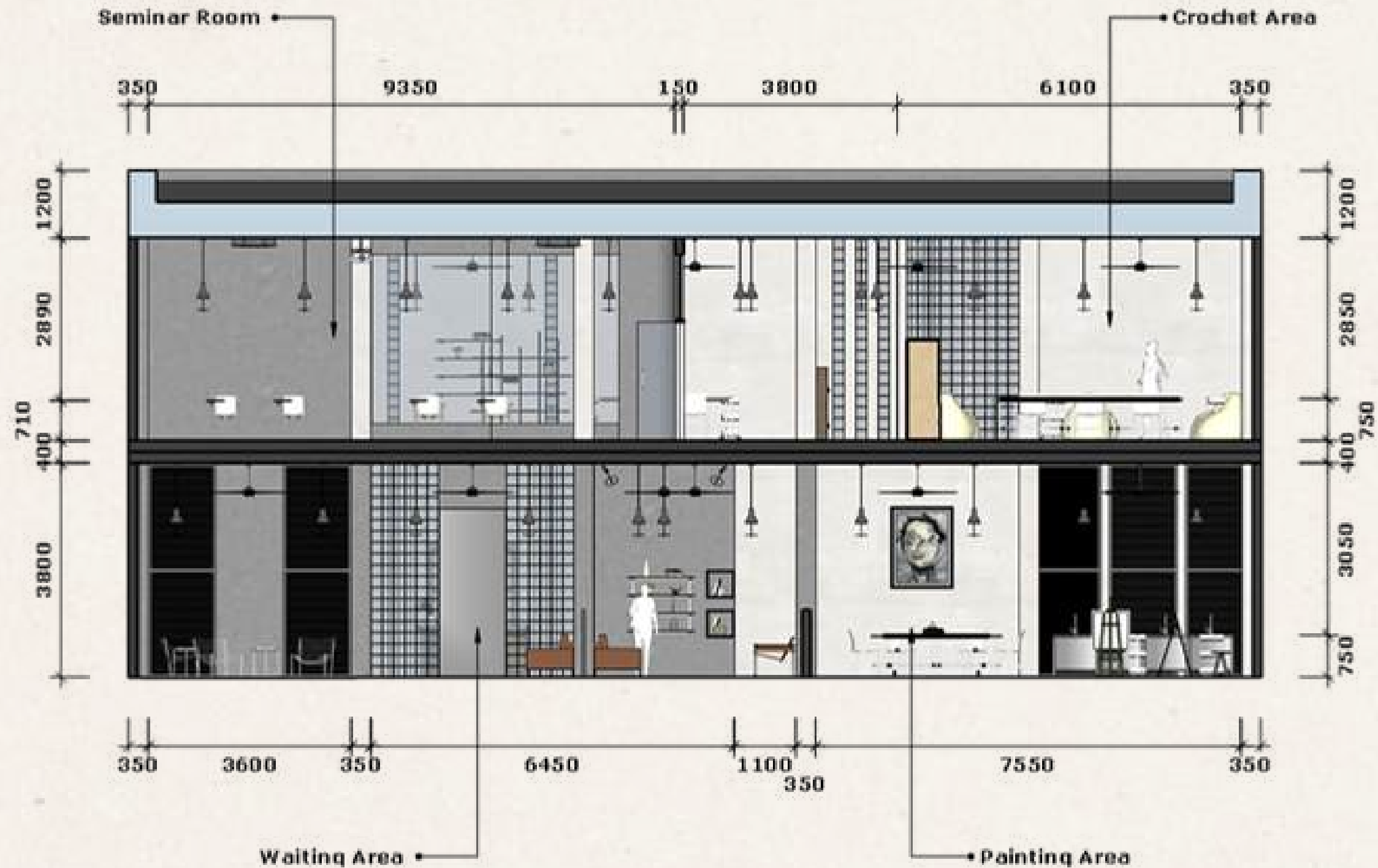
Main Entrance



Detail Main Entrance



Potongan A-A



Potongan B-B



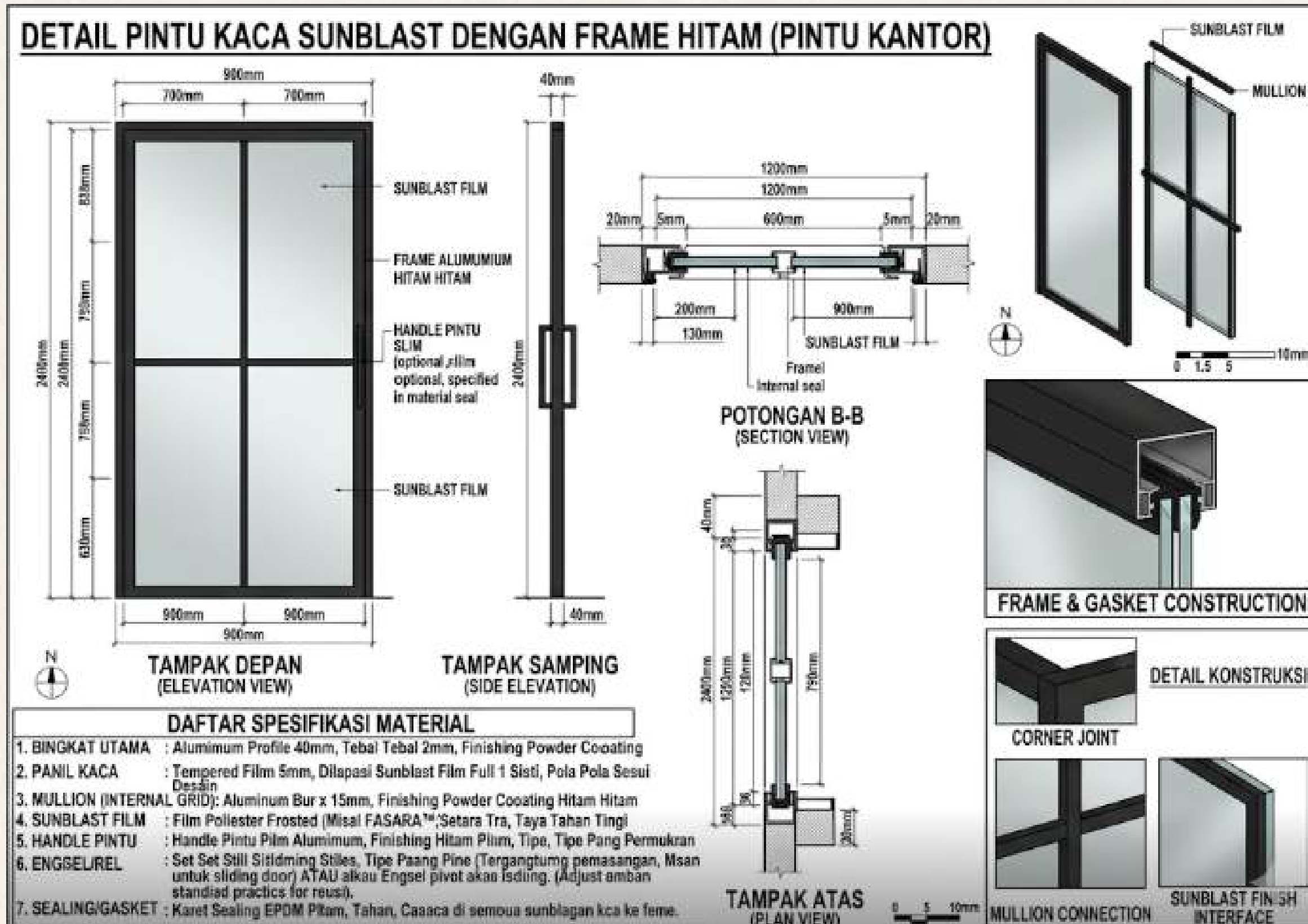
Potongan C-C



Potongan D-D

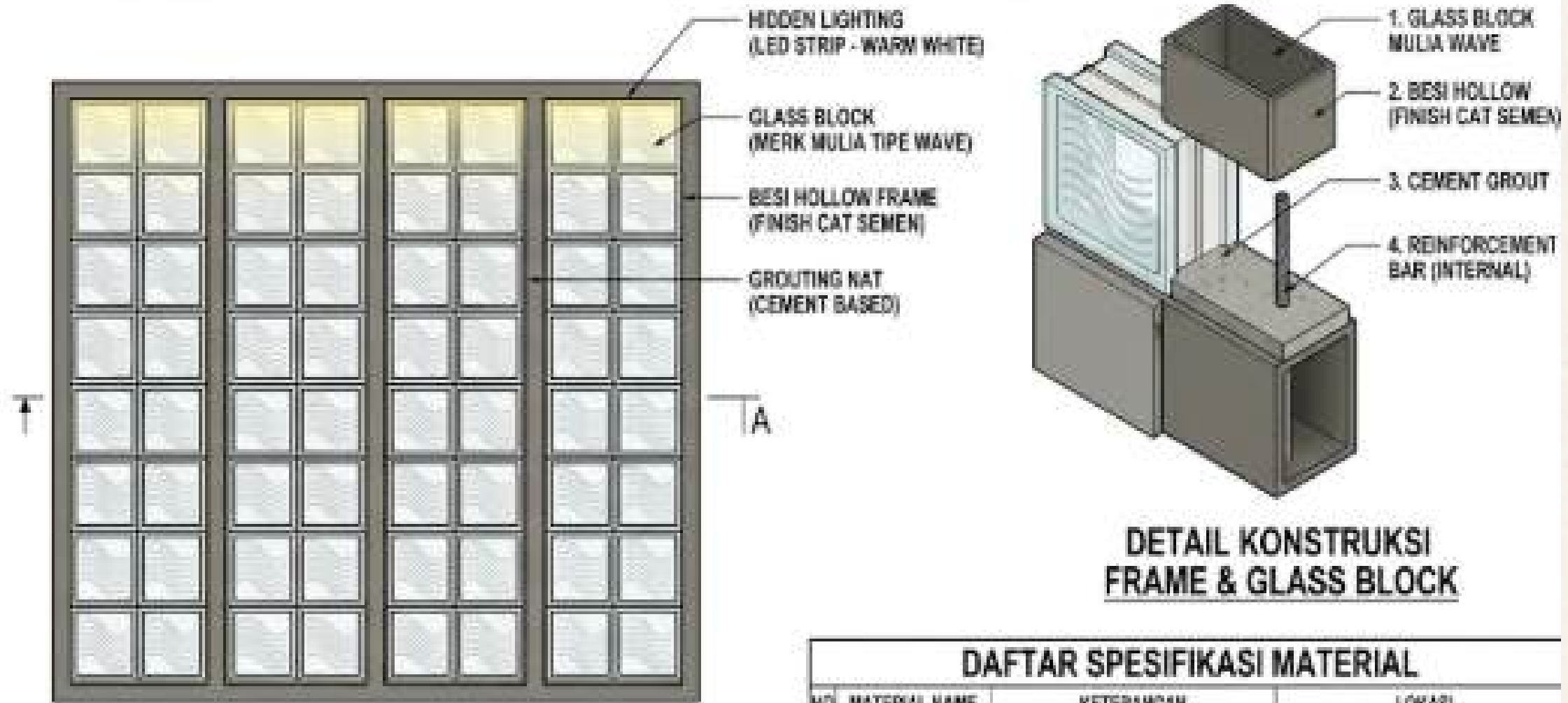


Detail Interior



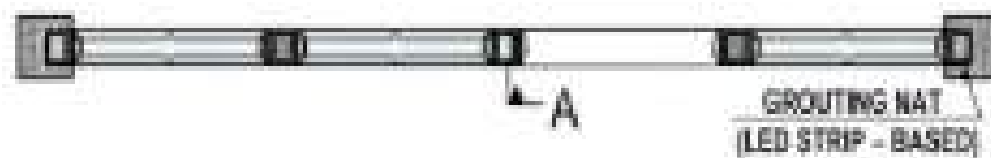
Detail Interior

DETAIL INTERIOR: DINDING PARTISI GLASS BLOCK & BESI HOLLOW



**DETAIL KONSTRUKSI
FRAME & GLASS BLOCK**

TAMPAK DEPAN

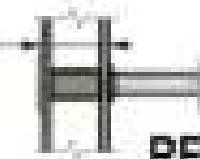


TAMPAK ATAS - POTONGAN A-A

DAFTAR SPESIFIKASI MATERIAL

NO	MATERIAL NAME	KETERANGAN	LOKASI
1	GLASS BLOCK	MULIA TIPE WAVE (UKURAN STANDAR)	CLEAR WAVE PATTERN
2	FRAME VERTIKAL & HORIZONTAL	BESI HOLLOW (REKTANGULAR/SQUARE SECTION)	CAT SEMEN (CEMENT FINISH PAINT)
3	GROUTING	SEMEN KHUSUS GLASS BLOCK	NATURAL SEMEN
4	LAMPU AKSEN	HIDDEN LED STRIP 12V WARM WHITE	CEILING RECESS ABOVE FRAME
5	ANCHORAGE	STEEL PLATES & EXPANSION BOLTS	FRAME TO FLOOR & CEILING

DETAIL KETEBALAN DINDING DINDING TOTAL = 10cm



DETAIL PENGUNCI KE LANTAI & LANGIT-LANGIT (NON-SPEKIFIK)

RECEPTION

Detail Interior



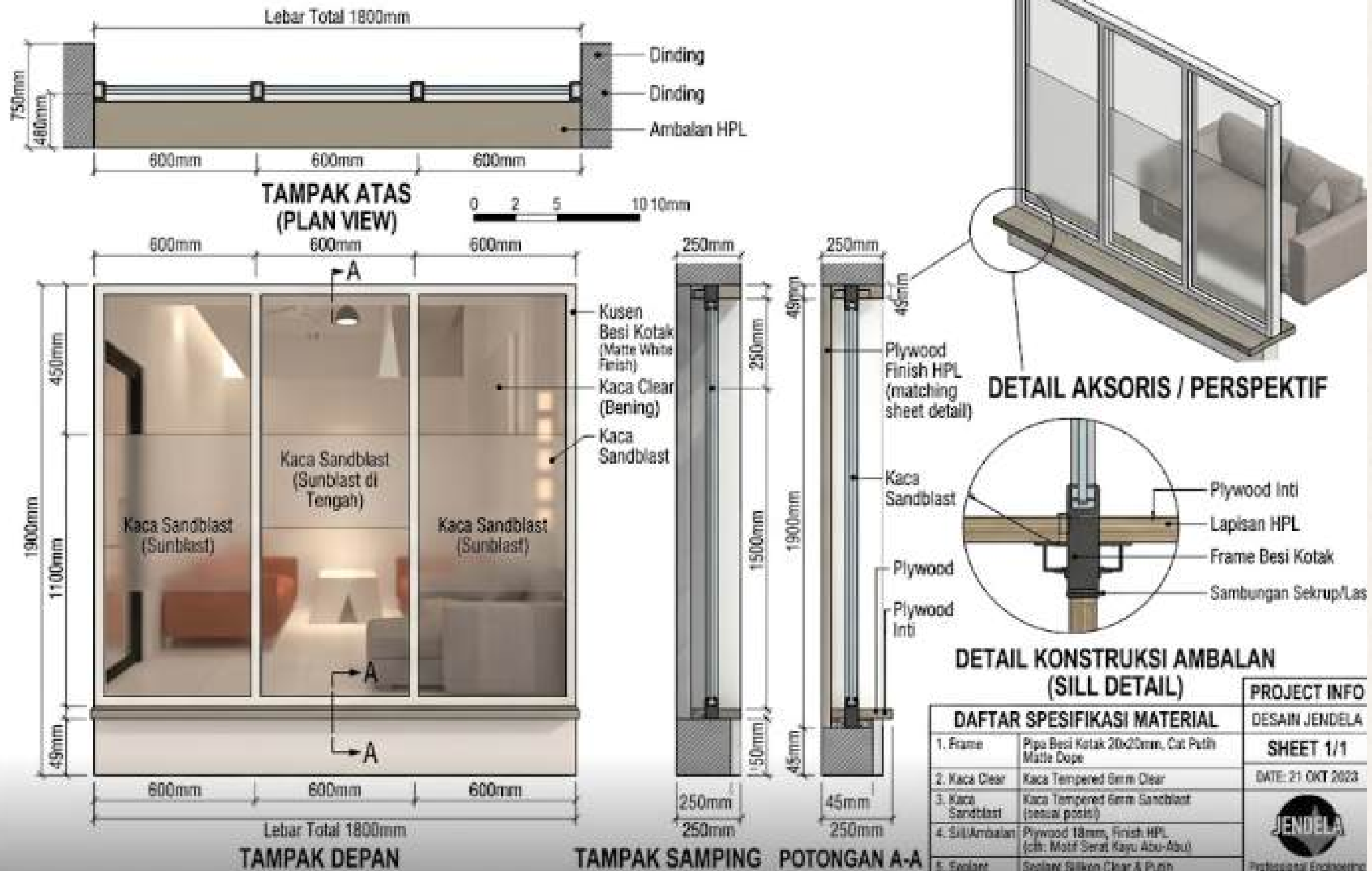
DETAIL 1 - KONEKSI GRID & PENUTUP
(Scale 1: 5)

DAFTAR SPESIFIKASI MATERIAL (Material Schedule)			
NO	MATERIAL NAME	REFERANSI	LOKASI
1	GRID CEILING	Steel Hollow 50x50mm	Finish: Cat Hitam Dipe
2	PENUTUP ATAS	Zincalume Steel (Galvalume)	Finish: Natural Coating, Profile Bergelombang
3	STRAKTUR PENUNJANG	Baja Ringan (C-Channel & Ring)	Finish: Anti-Rust Coating
4	LAMPU	Pendant (Ref: <IMAGE 6>)	Material: Lapisan Coat Aluminium, Powder Coat Hitam

DETAIL PENGUNCI KE LANTAI & LANGIT-LANGIT
(REFS <IMAGE 1>)

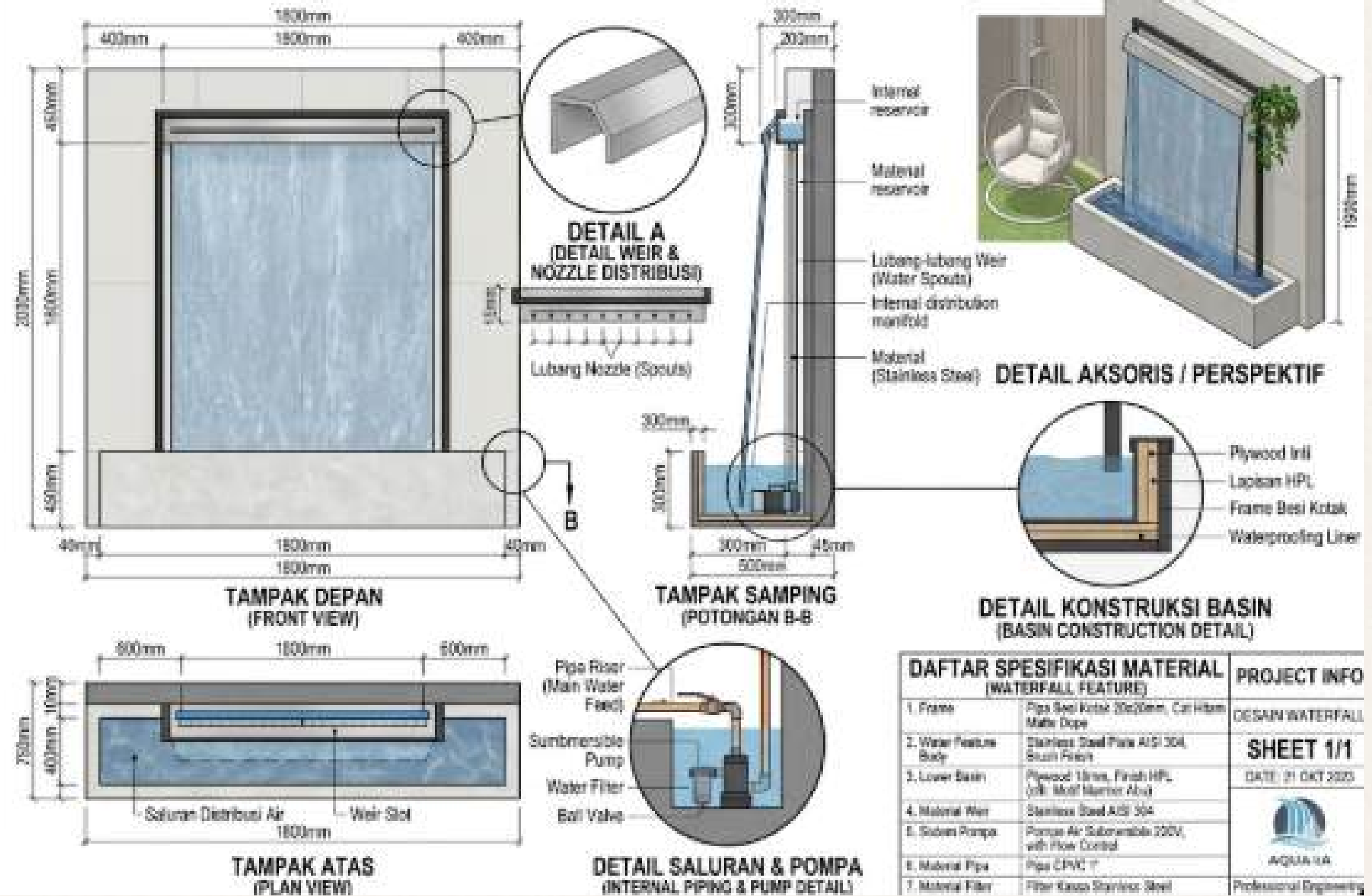
Detail Interior

DETAIL INTERIOR JENDELA: KUSEN BESI PUTIH & KACA SUNBLAST (3 DIVISI)

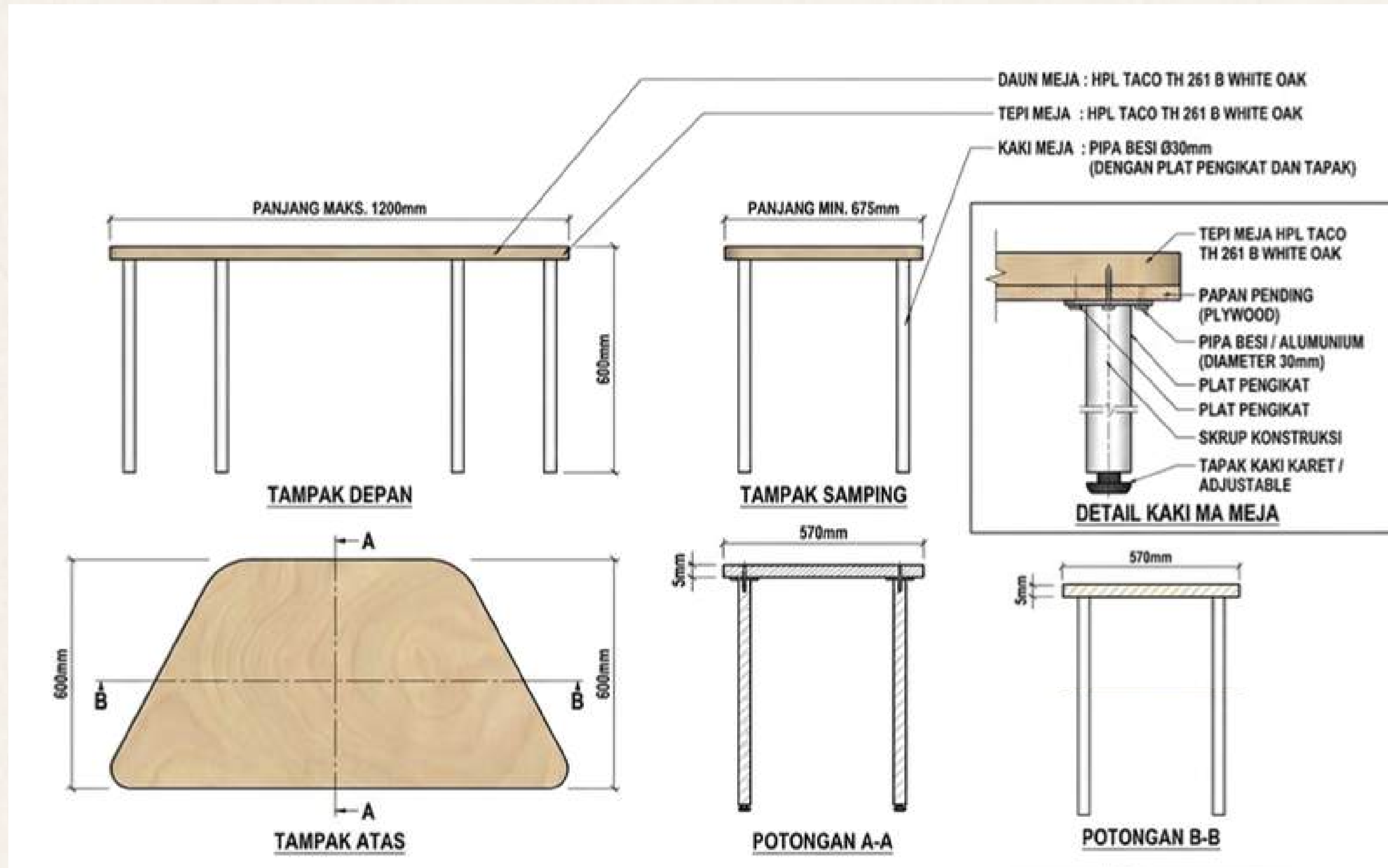


Detail Interior

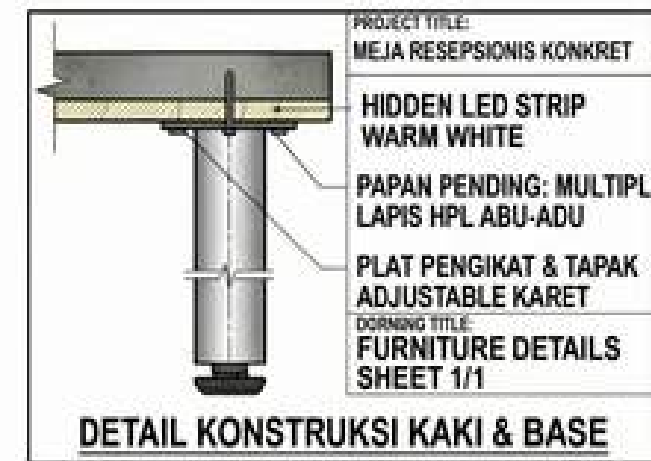
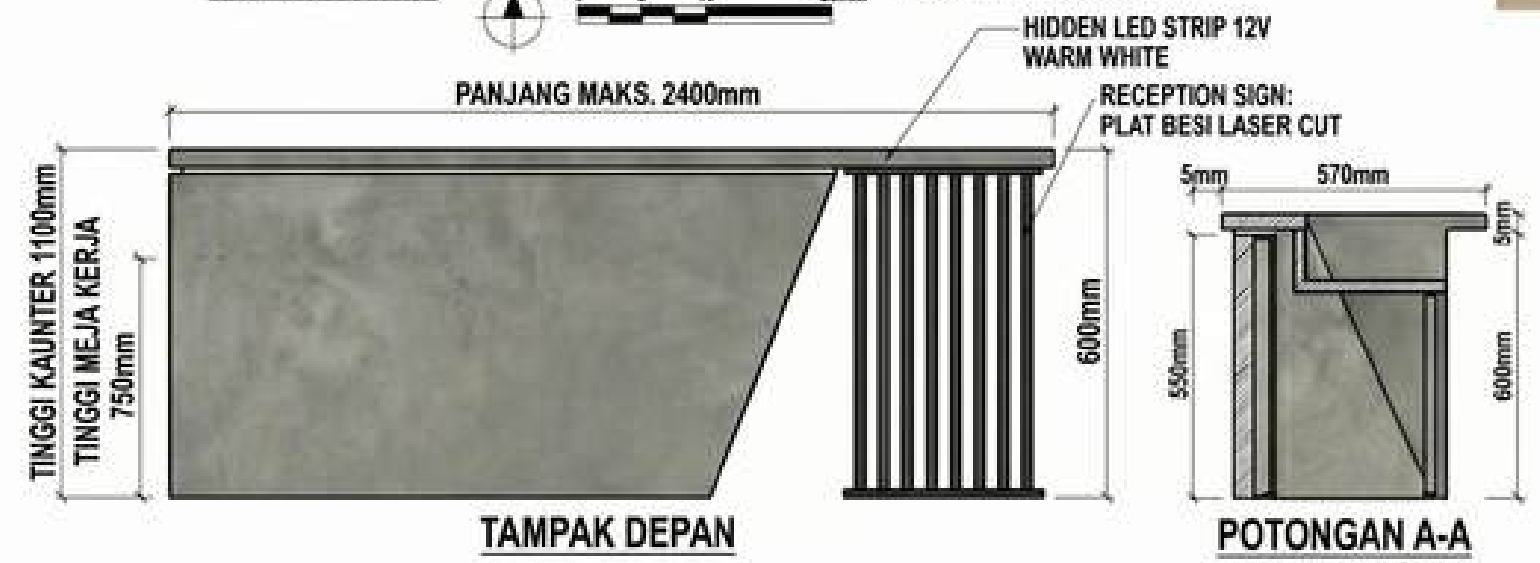
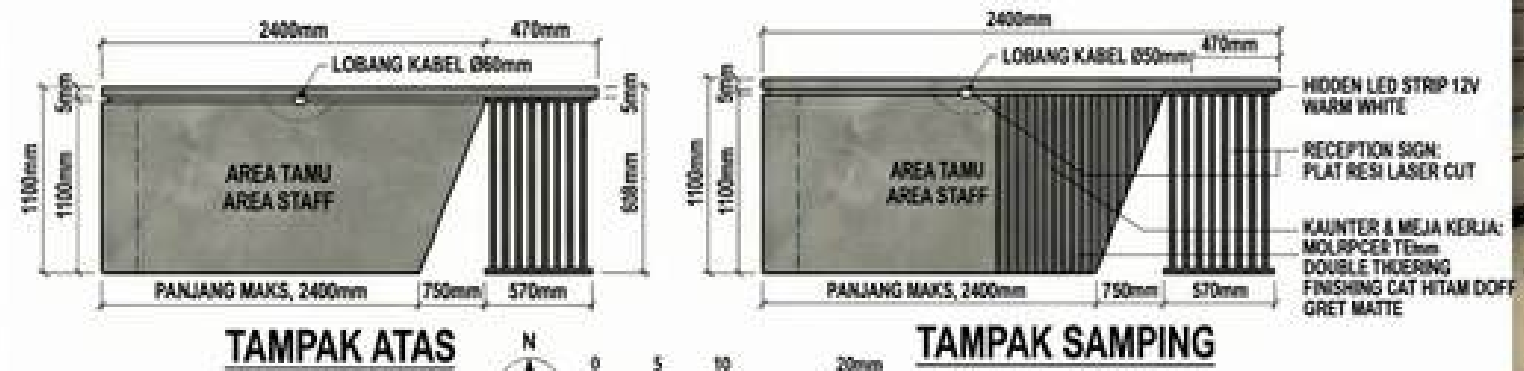
DETAIL INTERIOR WATERFALL: SISTEM DISTRIBUSI AIR & DRAINASE



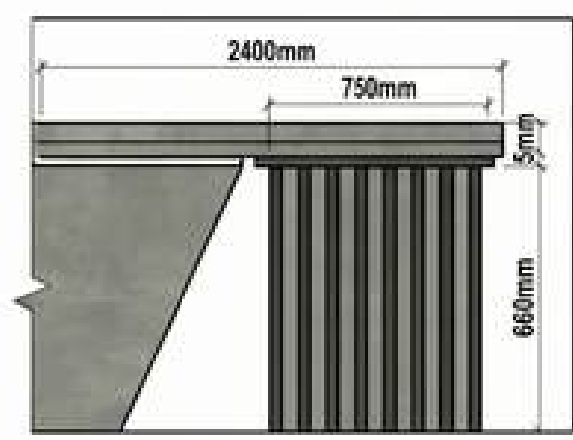
Detail Furniture



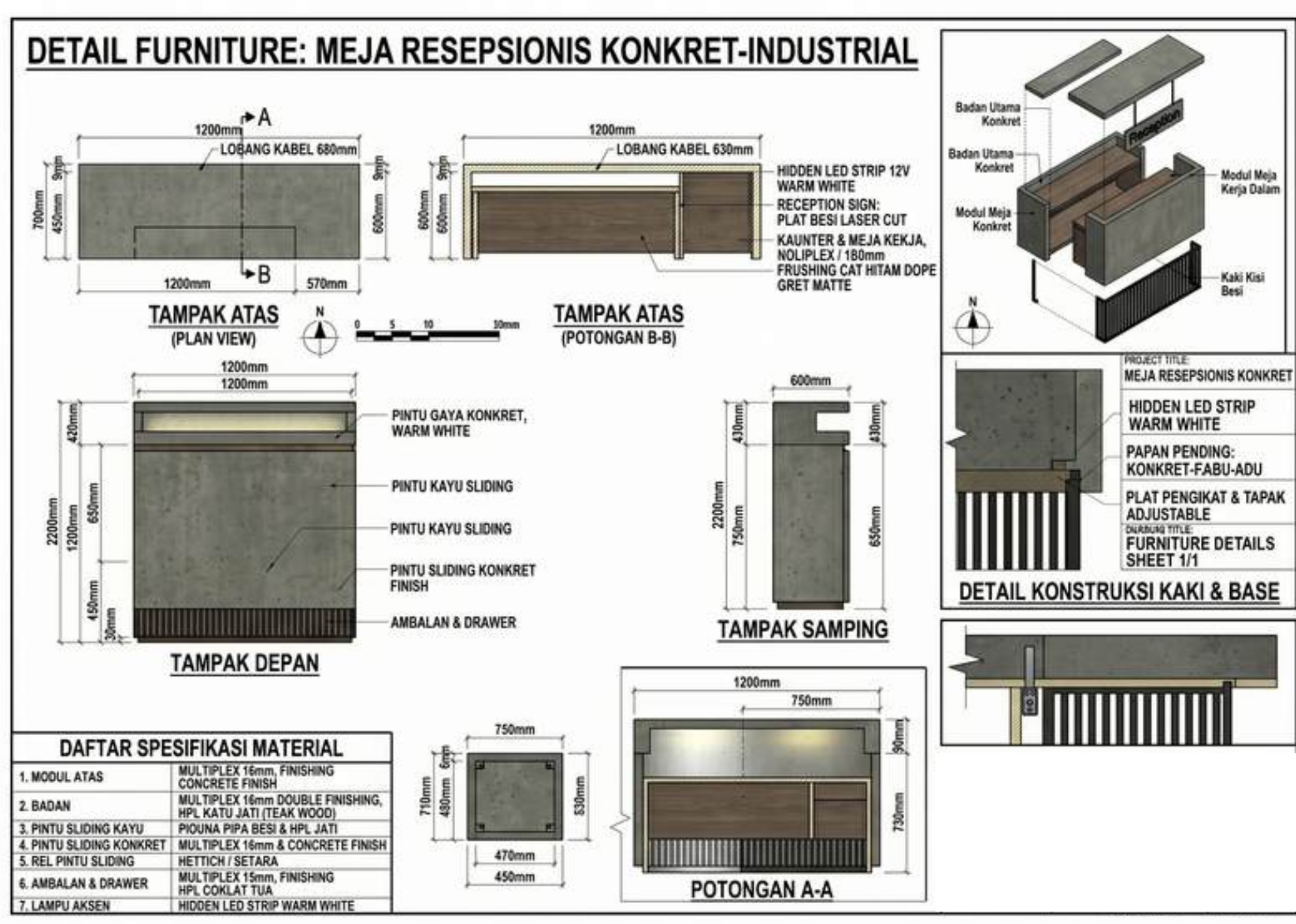
Detail Furniture



DAFTAR SPESIFIKASI MATERIAL	
MULTIPLEX 18mm,	HIDDEN LED STRIP 12V WARM WHITE
AKSEN PAK: /lin:	PAPAN PENDING: MULTIPLEX LAPIS HPL ABU-ADU
RECEPTION SIGN	DOUBLE FINISHING FINISHING CAT HITAM DOFF
POTONGAN A-A	PLAT PENGIKAT & TAPAK ADJUSTABLE KARET

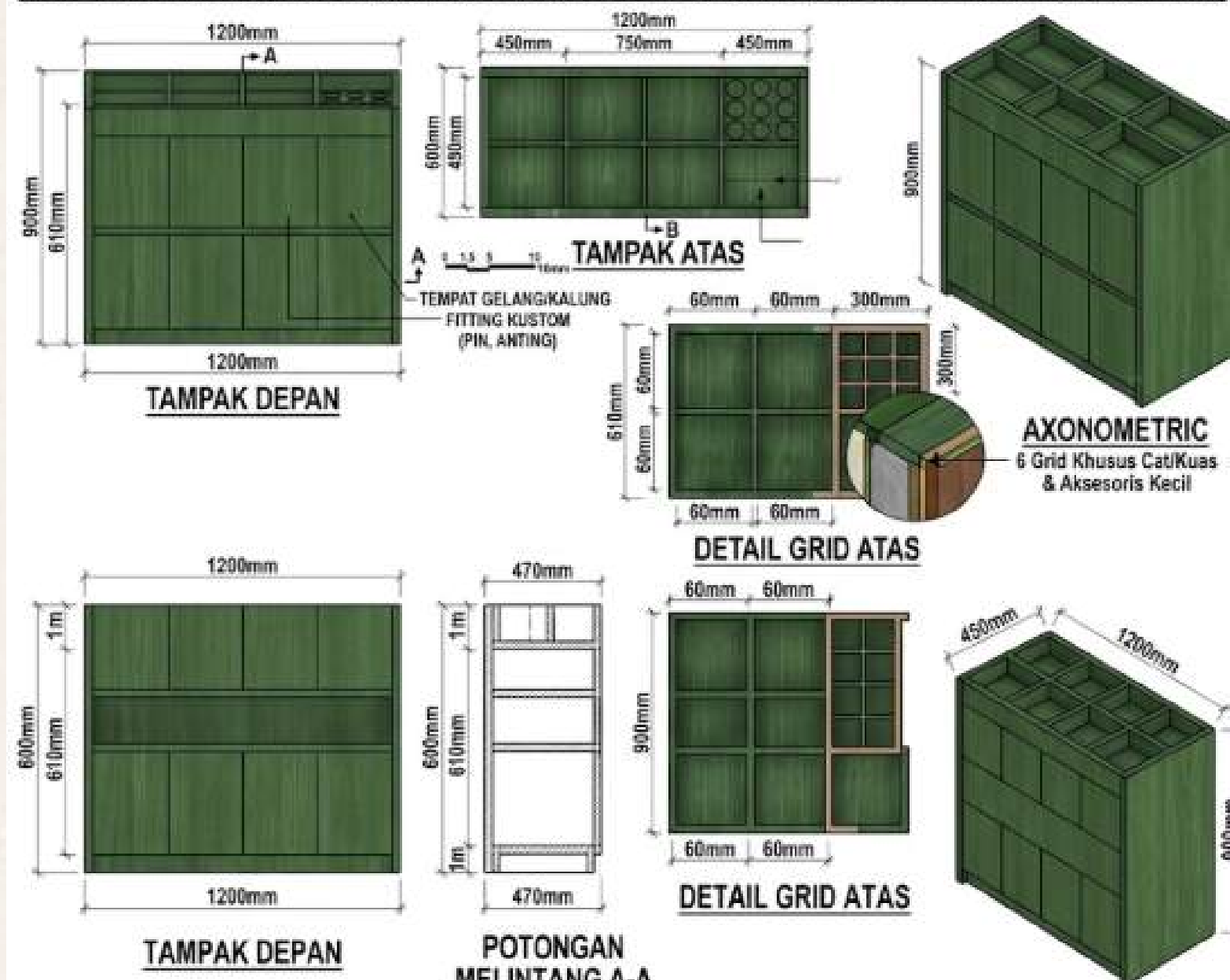


Detail Furniture



Detail Furniture

DETAIL FURNITURE: LEMARI PAJANGAN AKSESORIS KUSTOM - FOREST GREEN PINE



DAFTAR SPESIFIKASI MATERIAL	
1. RANGKA UTAMA	Multiplex + Forest Green Pine HPL/Veneer
2. AMBALAN	Multiplex + Forest Green Pine
3. GRID ATAS	Material sama sama
4. DETAIL FITTING	Kustom Kuningan
5. PINTU	Opsional Bawah
6. LAMPI LU STRIP 12V WARM WHITE	LAMPV LLP Strip Tersembunyi di bawah awih



AXONOMETRIC

LEMBAR PENERANGAN & SPESIFIKASI

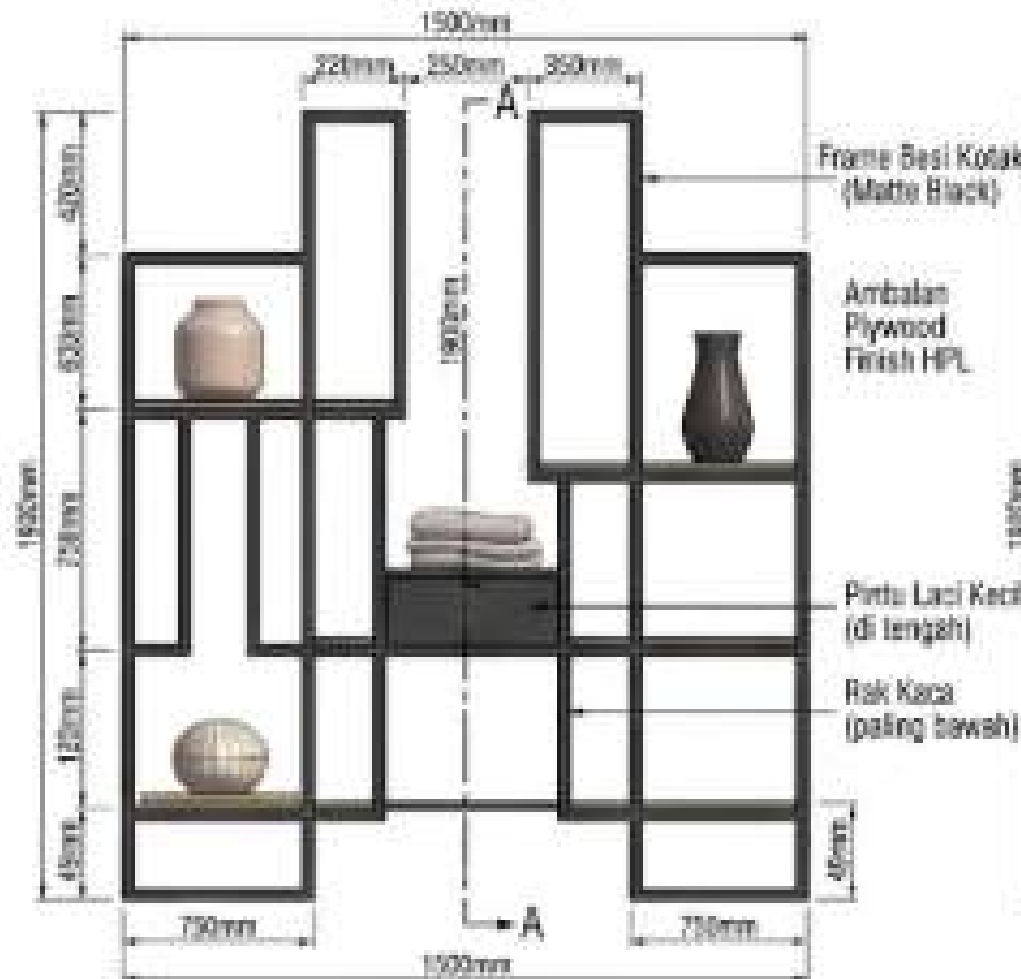
DETAIL FURNITURE SHEET 1/1

Detail Furniture

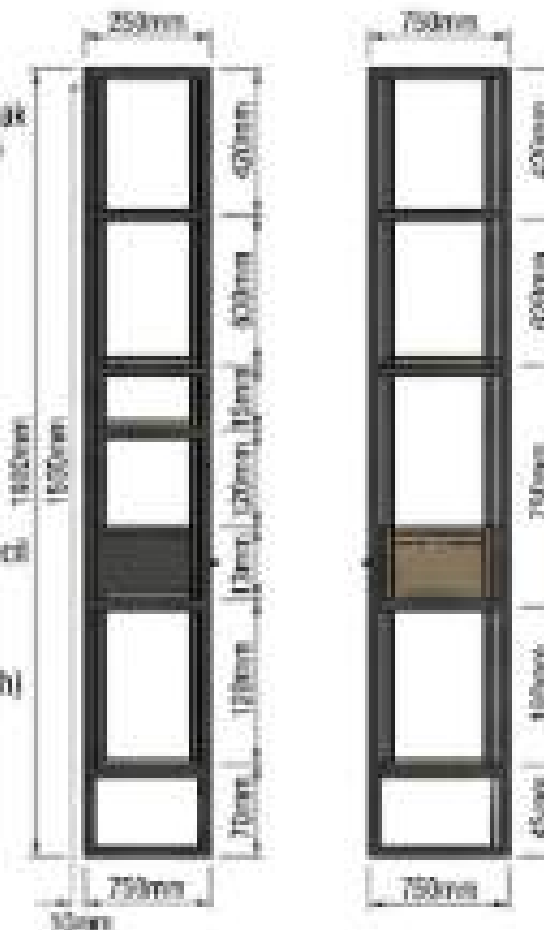
DETAIL FURNITURE: RAK BESI INDUSTRIAL & PLYWOOD HPL



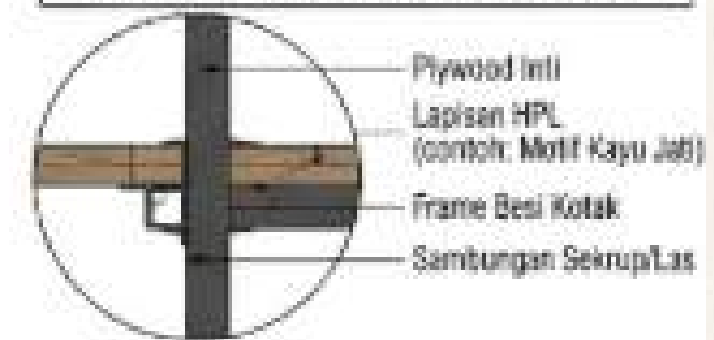
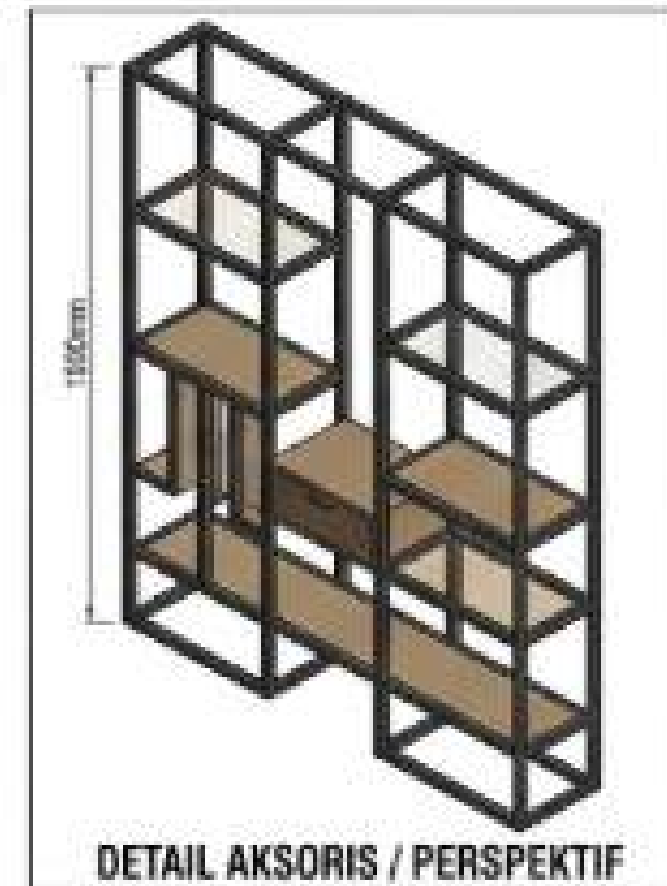
TAMPAK ATAS
(PLAN VIEW)



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING POTONGAN A-A



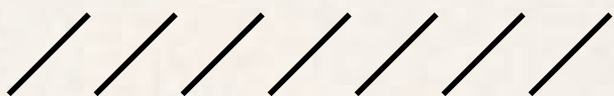
DETAIL KONSTRUSI AMBALAN
(SHELF DETAIL)

DAFTAR SPESIFIKASI MATERIAL	
1. Frame	Pipa Besi Kotak 15x15mm, Cat Hitam Matts Dope
2. Ambalan	Plywood 18mm, Finish HPL Motif Kayu (contoh: Jati Tuli)
3. Rak Kaca	Kaca tempered 8 mm Clear
4. Pintu Laci	MDF 12mm, Finish HPL matching shelving
5. Handle Laci	Handle Besi Industrial

PROJECT INFO	
PEKA BESI	
SHEET 1/1	
TANGGAL: 21 OCT 2023	
DETAIL RAK	
LOGO	



PERSPEKTIF



Entrance



Waiting Area



Waiting Area



Waiting Area



Consultation Room 1



Consultation Room 2



Waiting Area



Waiting Area



Painting Area



Painting Area



Pottery Area



Kiln Room



Joumaling Area



Outdoor Area



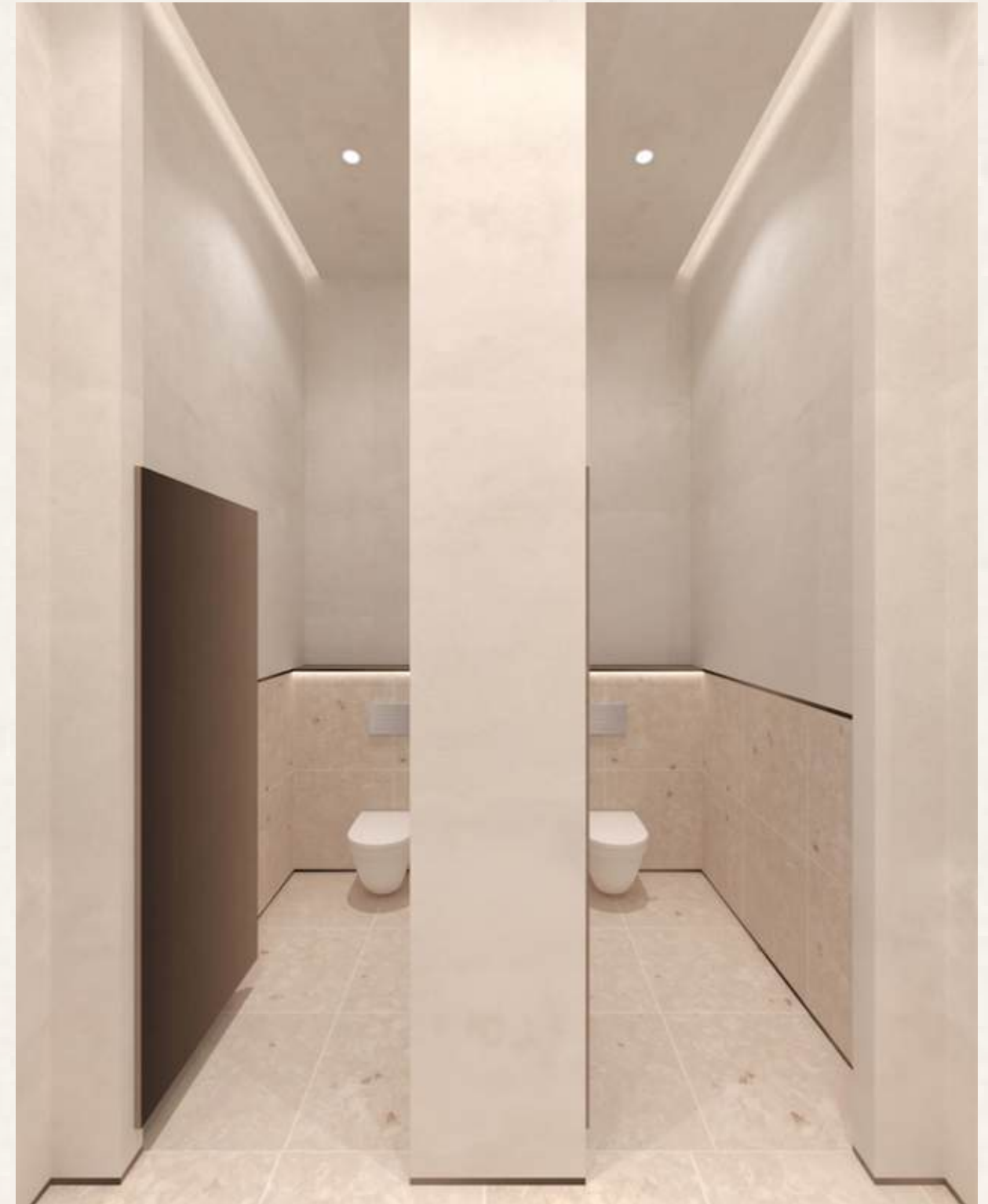
Outdoor Area - Journaling Area



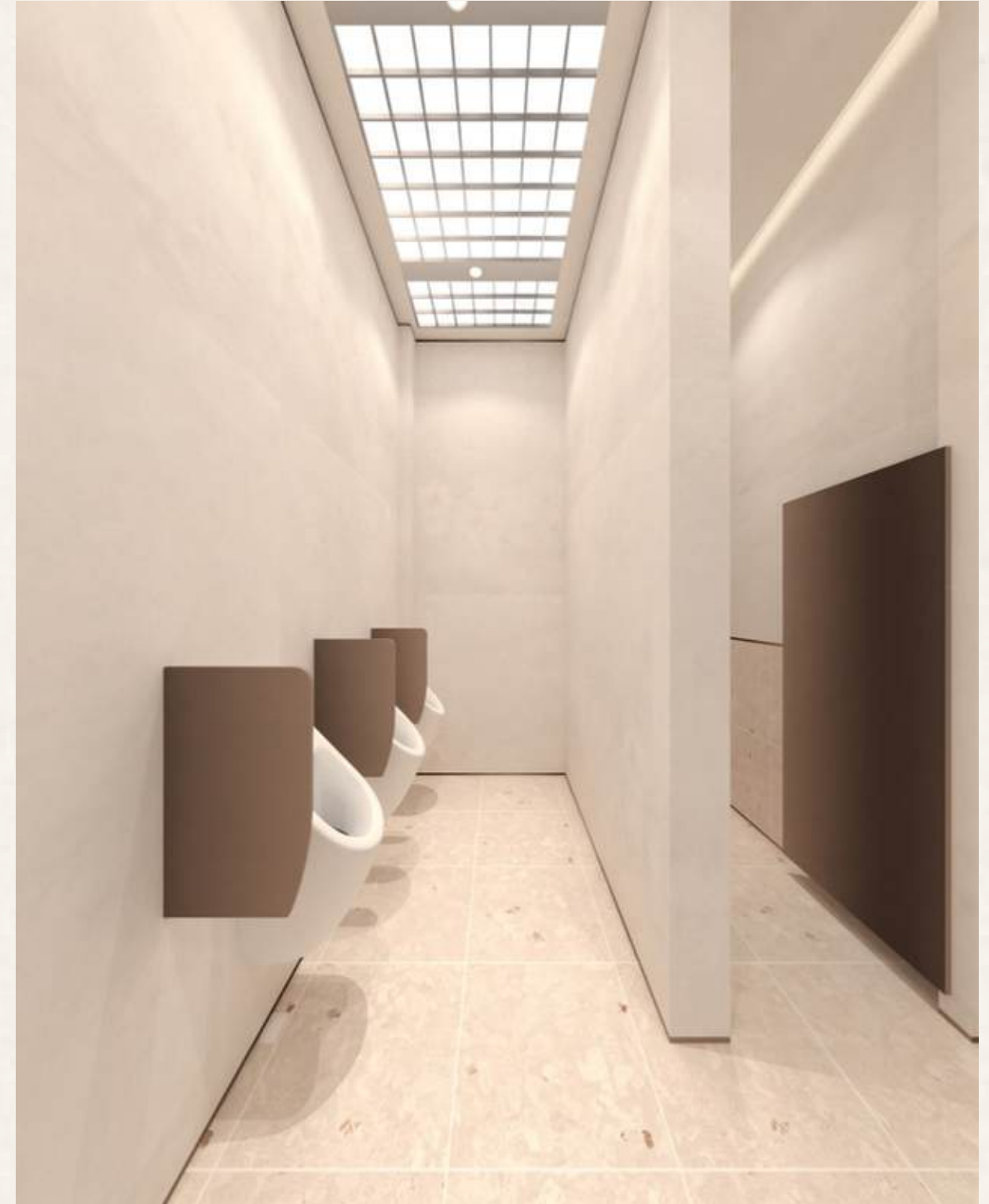
Outdoor Area - Waiting Area



Toilet Wanita Lt.1



Toilet Pria Lt.1



Crochet Area



Crochet Area



Crochet Area



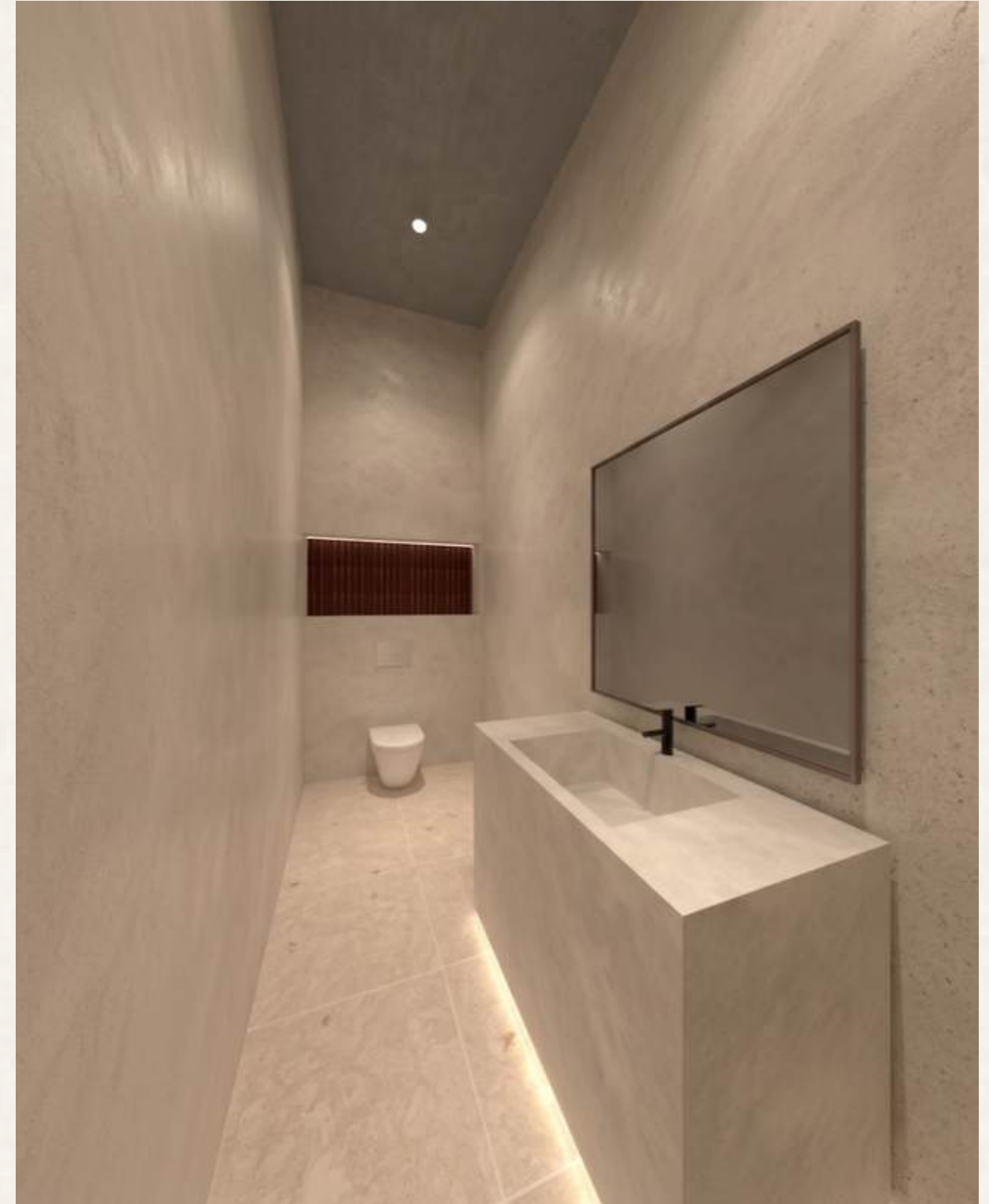
Seminar Room



Staff Room



Toilet Pria Lt.1



Rooftop Area



Rooftop Area



PCU PETRA
CHRISTIAN
UNIVERSITY



Tugas:
Final Project

Nama:
Fidelia Visca Budiman

NRP:
E11220017

Kelompok :
5

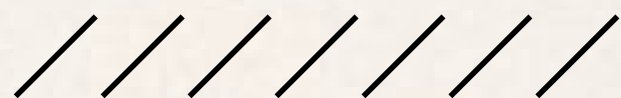
Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds.
Drs. Linggajaya Suryanata

3D Video Walkthrough





PILOT



BUSINESS CARD





LAMPIRAN



Lomba

Inspireli Awards adalah kompetisi desain arsitektur dan interior internasional bergengsi yang telah menjadi platform bagi para mahasiswa serta desainer muda dunia sejak tahun 2011. Ajang ini bertujuan untuk mendukung kreativitas tanpa batas, serta memberikan ruang bagi talenta baru agar mampu memamerkan inovasi desain yang berwawasan luas dan berpotensi memengaruhi perkembangan ruang lingkup kehidupan manusia di masa depan.

The logo for Inspire Awards features the word "INSPIRE" in a black, sans-serif font, followed by a blue square icon containing a white stylized "LI". Below this, the word "AWARDS" is written in a larger, bold, blue, sans-serif font.

Feedback Mitra

