

**NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN
PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR DPD PDI PERJUANGAN
DAEERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Benediktus Bima Arya Rihardika

NIM 1712089023

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DPD PDI-P DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Benediktus Bima Arya Rihardika

NIM 1712089023

Mahasiswa Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Kantor DPD PDIP DIY merupakan Kantor kerja Kader Partai yang aktif secara administrasi di bawah Dewan Pimpinan Pusat (DPP). Kehadiran Kantor DPD PDIP bukan hanya bertujuan sebagai Kantor Partai dan menampung aspirasi masyarakat di tingkat DIY, namun dengan perkembangannya teknologi dan transformasi pada pola hidup masyarakat khususnya generasi muda, Kantor DPD PDIP merespon dengan menjadikan Kantor DPD PDIP sebagai rumah kreatif. Metode Desain yang digunakan dalam perancangan ini merupakan penyesuaian dari *Design Thinking* David M. Kelley yakni *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Kemudian tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah *Co-Working Space* dan *Creative Hub* dengan pendekatan *Blended Space* sebagai sarana serta wadah bagi kaum muda yang lebih efektif. Dengan demikian, cita-cita dari konsep perancangan ini yaitu terciptanya atmosfer interior membur yang menegaskan prinsip demokrasi itu sendiri, serta dapat mencerminkan sebagai Partai yang inklusif.

Kata Kunci: Partai, *Co-Working Space*, *Creative Hub*, *Blended Space*, Inklusif

Abstract

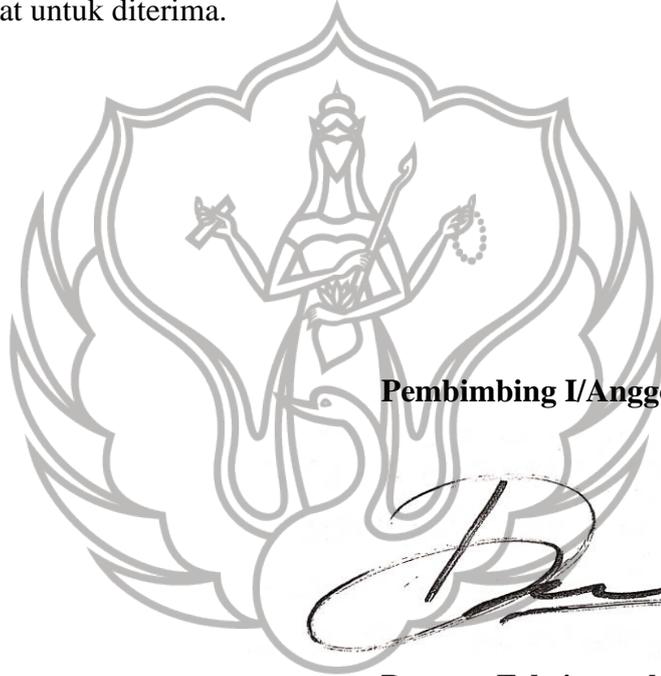
The DPD PDIP DIY Office is a working office of Party Cadre who is administratively active under the Central Leadership Council (DPP). Presence of the DPD PDIP Office is not only intended as a Party Office and accommodates the aspirations of the people at the region level, but with the development of technology and transformation of people's lifestyles, especially the younger generation, the PDIP DPD Office responds by making the DPD PDIP Office a creative house. Design method used in this design is an adjustment from David M. Kelley's Design Thinking, namely is Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Then the purpose of this design is to design a Co-Working Space and Creative Hub with a Blended Space approach as a more effective means and forum for young people. Thus, the goal of this design concept is to create a mixed interior atmosphere that emphasizes the principles of democracy itself, and can reflect as an inclusive party.

Keywords : Party, *Co-Working Space*, *Creative Hub*, *Blended Space*, Inclusive

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR DPD PDI Perjuangan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) diajukan oleh **Benediktus Bima Arya Rihardika NIM 1712089023**, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I/Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 19870209 201504 1 001

1. PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu Daerah atau Provinsi yang memiliki keaneka ragaman credo dibelakangnya. Jogja merupakan nama nan erat dan akrab untuk sebagian besar orang dalam menyebut Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari kata Jogja merindukan, Jogja tempat para pelajar, Jogja kreatif, Jogja berbudaya hingga Jogja istimewa menegaskan bahwa Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan suatu daerah yang dapat menjelaskan banyak keyakinan dalam setiap insan yang mengalaminya.

Aktivitas penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) juga beragam, mulai dari sekolah, liburan, bisnis, berkesenian, hingga berpolitik. Kehidupan khayalak umum maupun kelompok di era sekarang merupakan aktivitas yang tidak lekang dari pengaruh teknologi yang berdampak pada kebutuhan dan gaya hidup. Sebagian besar orang-orang zaman sekarang mau tidak mau dengan sadar telah mengalami proses transformasi dan adaptasi pada perubahan pola hidup.

Masyarakat dan sebagian praktisi bisnis selama beberapa tahun belakangan telah membentuk tempat untuk berkumpulnya kaum muda, seperti *coffee shop*, *co-working space*, *collaborative space*, *creative hub/space*, *mini art gallery* dan tempat makan dengan kemasan jadul atau masa kini menjadi daya tarik tersendiri. Ruang dan tempat semacam itulah yang menjadi titik kumpul generasi muda untuk sekedar berdiskusi, bertukar pikiran, rapat kegiatan, *focus group meeting*, rapat organisasi, rapat kepanitiaan, produksi konten, hingga menciptakan sesuatu ide yang berbeda.

Perkembangan industri kreatif dan ekonomi kreatif di DIY lekat kaitannya dengan kaum muda sebagai pelaku regenerasi. Dalam berkembangnya ekonomi di DIY sektor industri kreatif merupakan andil yang besar untuk pertumbuhan ekonomi di DIY. Selain itu, berbagai kegiatan event banyak terselenggara di Yogyakarta dan mendapat perhatian penuh dari Pemerintah Daerah yang merubah suasana kreatif bagi masyarakat pendatang maupun penduduk DIY sendiri. Dengan meningkatnya pertumbuhan industri kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) baiknya kaum muda menjadi kelompok penyangga pertumbuhan ekonomi Daerah.

Berdasarkan hasil observasi objek karya, dengan beberapa perwakilan dari Anggota Dewan Pimpinan Daerah (DPD) PDI Perjuangan DIY melihat fenomena yang terjadi beberapa tahun terakhir khususnya dilingkup generasi muda, mereka mengharapkan partisipasi kaum muda dalam penggunaan Gedung baru DPD PDI Perjuangan ini. Menyambung pembicaraan yang mereka maksud adalah mengapa tidak anak muda berkegiatan, berkreasi, produktif didalam Gedung DPD.

Selain mengharapkan keikutsertaan generasi muda, Gedung DPD kedepan digunakan tidak hanya menjadi kantor formal, kemudian terlihat garang, mengerikan di mata anak muda, namun sebagai ruang kerja dan rumah kreatif. Merespon aktivitas di era sekarang tidak lepas dari teknologi, digital, dan milenial, kegiatan tersebut adalah *focus group discussion*, *brainstorming*, pembuatan konten, perpustakaan ruang baca, ruang kerja terbuka, pembuatan karya seni, pertunjukan seni, dan juga ruang kolaborasi. Dilain sisi Dewan Pimpinan Daerah PDI Perjuangan mempunyai kepengurusan diberbagai bidang yaitu: bidang pariwisata, ekonomi, perlindungan anak dan perempuan, pengembangan anak muda, seni dan budaya dan lain sebagainya. Dengan demikian DPD PDI Perjuangan DIY ingin memfasilitasi usulan program, maupun ide gagasan yang memungkinkan untuk di realisasikan.

Perancangan interior Kantor DPD PDIP DIY merupakan wujud dari tujuan partai dalam peranan pertumbuhan ekonomi masyarakat daerah, khususnya ekonomi kreatif. Dengan kontribusi besar kaum muda, proses regenerasi menjadi lebih efektif dan *relate* dengan kondisi era sekarang. Berikut merupakan pernyataan masalah dalam perancangan Kantor DPD PDIP DIY :

1. Bagaimana merancang interior Kantor DPD PDI DIY yang mampu merepresentasikan sebagai Partai inklusif dan berbudaya terhadap semua golongan khususnya anak muda, tanpa menghilangkan citra dan tujuan Partai.
2. Bagaiman menciptakan *Co-Working Space* dan *Creative Hub* dengan suasana mambaur yang efektif di Kantor DPD PDI DIY.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kantor

Bersumber dari Lewis M. Adam dalam *Websters New American Dictionary* (1975) kantor berarti “tempat umum atau tempat bisnis pribadi”. Kantor adalah tempat orang bekerja, manajemen yang dapat dilakukan secara manual atau menggunakan mesin. Sebuah tugas yang selalu menyertakan kumpulan berbagai informasi penting untuk unit bisnis masing-masing.

Jika digabungkan dengan konsep yang dibuat oleh Moekijat (1989) kantor/perusahaan merupakan tempat yang paling umum digunakan untuk pekerjaan manajemen (fungsi pekerjaan kantor, tulis menulis) dari nama yang diberikan di sana. Sukarno K (1980) juga menyatakan bahwa kantor/perusahaan adalah tempat bagi usaha-usaha komersial dimana pekerjaan dilakukan, baik dengan tangan maupun dengan kendali mekanis.

B. *Co-Working Space*

Umumnya, *Co-Working Space* adalah ruang kerja bersama, ruang yang digunakan untuk bekerja dan tujuannya untuk memfasilitasi tumbuh serta berkembangnya startup atau freelancer dalam mengejar pekerjaan mereka. *Co-working space* ini bukan hanya sekedar tempat secara fisik, tetapi bagaimana membangun komunitas kolaborasi yang baik, namun tidak semua ruang kerja ini membentuk komunitas.

Disimpulkan dari Schuermann (2014) dengan perkembangan komprehensif pada ruang kerja bersama dan bentuk model bisnis yang berbeda mulai muncul, *Co-Working* dipecah menjadi lima klasifikasi teratas, yakni:

- *Midsized and Big Community Coworking Spaces*

Model ini biasanya menyediakan pekerjaan dan peluang hingga 40 karyawan. Dalam golongan ini ditentukan pada aspek kuantitas atau kapasitas tempat kerja, bukan oleh perusahaan atau industri tertentu, sehingga memungkinkan untuk memperluas ruang, menambah kapasitas pengguna dan mengubah bentuk tata letaknya. *Co-Working* industri besar tergolong dalam klasifikasi ini

- *2. Small Community Co-Working Spaces*

Dimungkinkan untuk menyatakan bahwa komunitas kantor memiliki ruang kerja bersama dari komunitas kecil yang menyediakan layanan dan ruang untuk 10 rekan kerja. Pada ruang kerja bersama tipe ini, *ambience* yang dapat dirasakan ialah rasa hangat, informal, dan kenyamanan yang maksimal.

- *3. Corporate Powered Co-Working Spaces*

Sebagai langkah untuk meningkatkan kinerja dan keuntungan perusahaan. Biasanya dalam hal ini *Co-Working Space* memiliki limit access, misalnya dapat digunakan oleh pekerja yang bekerja sendiri di dalam perusahaan. Namun, untuk konsep *shared workspace* yang lebih *workable*, mungkin ruang kerja bersama jenis ini akan membuka layanannya bagi para freelancer dan pekerja yang bekerja dengan perusahaan.

- *University Related Co-Working*

Co-Working Space adalah tempat spesifik untuk menerapkan atau mengukur pengetahuan dan perspektif baru. *Co-Working Space* berperan sebagai penghubung antara teori dan praktik yang akan menunjang mahasiswa dalam memahami dan eksplorasi suatu pembelajaran maupun pekerjaan. Pada kelompok ini, Perguruan Tinggi mempunyai andil sebagai operator atau mitra perusahaan dalam ruang *Co-Working*.

- *Pop-Up Co-Working Spaces*

Ruang *Co-Working Pop-Up* merupakan tempat asak dengan komunitas aktif yang bersifat temporer. Tempat ini biasanya dibuat untuk ujian, ruang kerja bersama permanen di masa depan atau dibangun oleh perusahaan pada sektor tertentu untuk menyelesaikan proyek spesifik, sejenis pekerjaan yang meralisakan kelompok perusahaan yang berbeda, dan rekanan di luar perusahaan itu sendiri.

C. *Creative Hub*

Berdasarkan dari *Creative Hubkit* dalam Anette F. Panghegar dkk. (2018) *Creative Hub* merupakan sebuah Space fisik maupun non fisik yang mengkoneksikan dan mewadahi pelaku kreatif atau pencipta ide gagasan. *Creative Hub* berperan sebagai penyambung penyedia ruang dan dukungan bagi afiliasi, ekspansi bisnis, partisipan di dalam bidang kreatif, budaya, dan teknologi.

Klasifikasi *Creative toolkit Space* oleh *British Council Creative Hub* dibagi menjadi 6 jenis, yaitu:

- *Studio*

Kelompok kecil orang atau bisnis kecil di ruang kerja bersama.

- *Centre*

Gedung agam yang mungkin memiliki aset lain, misalnya: kafe, bar, bioskop, *Creator Space*, dan ruang pameran.

- *Network*

Kelompok, individu atau perusahaan yang dipekerjakan cenderung spesifik industri atau lokasinya.

- *Cluster*

Orang-orang kreatif dan perusahaan berbagi ruang di wilayah geografis.

- *Online Platform*

Penggunaan situs online atau media sosial untuk terhubung dengan audiens yang lebih luas.

- *Alternative*

Berfokus pada pengujian komunitas, sektor, dan jenis atau tipe pengelolaan keuangan baru.

D. *Blending Space*

Berdasarkan Beyon D. (2012) dalam Riki F. Nadi (2020) *Blending Space* adalah perpaduan konseptual yang diterapkan pada dua item (lingkungan) yang kemudian menghasilkan ruang campuran. *Blending Space* adalah sebuah konsep yang menggabungkan ruang fisik dan elemen arsitektur ruang yang menyatu dalam dua pintu masuk (lingkungan) untuk menciptakan peluang kolaborasi dan pengalaman baru (ide dan pengetahuan baru) dalam skala manusia.

G. Tari Beksan Lawung Ageng

Bedasarkan laman resmi *kratonjogja.id*, salah satu tarian tradisional Keraton Yogyakarta adalah Beksan Lawung Ageng, sebuah tarian yang menggambarkan kelincihan beradu tombak. Tarian tradisional Beksan Lawung Ageng merupakan tari yang diciptakan saat Sri Sultan Hamengku Buwono I masih menjabat sebagai Raja Daerah Istimewa Yogyakarta (1755-1782). Pada masa itu pembuatan tari Beksan Lawung Ageng terinspirasi dari latihan prajurit abdi dalem yakni aktivitas Watangan.

E. Modern Design

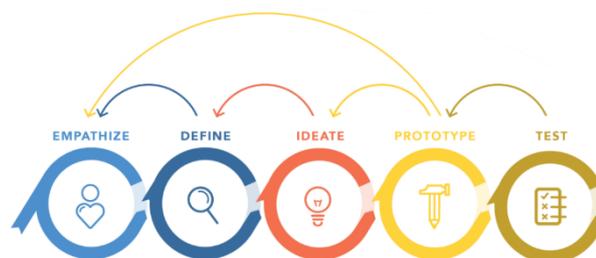
Menurut Ima Nur L. F. dan Nanik R. (2018) gaya modern diketahui telah berkembang selama kurang lebih setengah abad, dari sekitar tahun 1920 hingga 1960, dimulai dengan munculnya revolusi industri (1760-1863) di Inggris. Revolusi Industri membawa perubahan besar dalam bidang teknologi, sosial dan budaya. Demikian pula dalam bidang arsitektur dan desain, yang selalu dipengaruhi oleh perubahan pola hidup masyarakat. Gaya modern secara bertahap menyingkirkan embel-embel, ornamen dan dekorasi yang banyak terdapat pada zaman pra modern dan menggantikannya dengan bentuk-bentuk geometris. Bentuk geometris sederhana menjadi ciri tampilan arsitektur gaya modern.

F. Urban Design

Dikemukakan Stephen Carr, dkk. (1992) desain urban mencakup pembahasan tentang ruang terbuka. Ruang terbuka (terutama di perkotaan) merupakan tempat yang sering digunakan masyarakat untuk kegiatan dan ritual, mempererat tali persaudaraan. Menurut Kevin Lynch (1960) desain perkotaan terkait dengan 3 elemen; pola bisnis, pola sirkulasi, dan pola bentuk pendukungnya.

3. METODE DESAIN

Dalam merancang Kantor DPD ini memuat metode desain yang mengadopsi dari cara berpikir desain oleh David M. Kelley. Yakni pola berpikir desain yang menggunakan 5 tahap, yaitu: Empati, Definisi, Ideasi, Prototipe, dan Tes.



Gambar 3.1 Proses Desain

(Sumber: *medium.com*: Benjamin Hunter Miller)

- *Empathize* (Empati)

Menggali data mengenai tipologi, observasi, wawancara, serta data pendukung lainnya.

- *Define* (Definisi)

Proses pengolahan data yang menjadi capaian. Kemudian hasil dari olahan data dijadikan dasar konsep perancangan objek.

- *Ideate* (Ideasi)

Eksplorasi inti ide desain, pada proses ini akan membuat sketsa-sketsa alternatif yang kemudian ke tahap pemilih desain untuk dikembangkan.

- *Prototype* (Prototipe)

Proses pembuatan hasil pengembangan desain berupa layout (2D) dan juga model (3D).

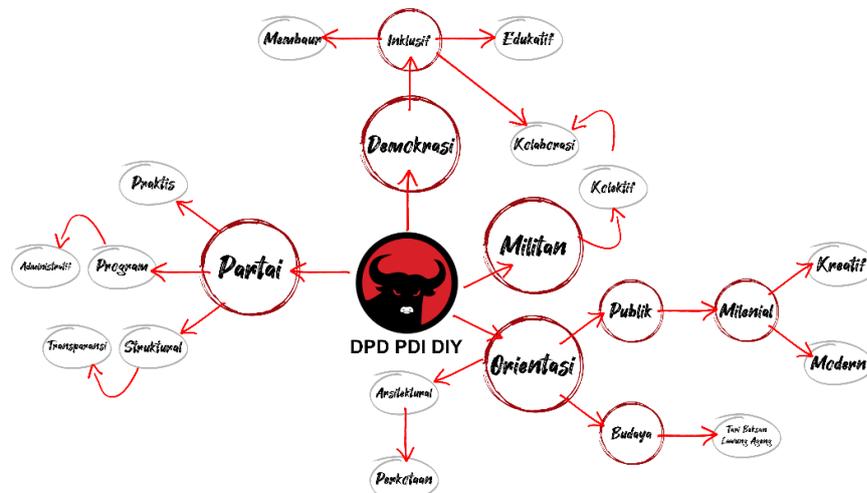
- *Test* (Tes)

Tahap untuk diuji dengan kritik desain dan saran dari orang lain untuk dievaluasi kembali.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Tema perancangan Kantor DPD PDIP DIY merupakan perwujudan hasil dari proses pengembangan pemecahan masalah dengan metode *mind mapping*. Konsep dipilih untuk menyelesaikan masalah desain yang ada pada Kantor DPD PDIP DIY yakni memenuhi maupun menunjang sasaran generasi muda sebagai karakter utama serta pelaku kreatif. Kemudian bagaimana Kantor DPD PDIP DIY mampu mencitrakan sebagai Partai yang terbuka untuk semua golongan khususnya kaum muda pada era sekarang atau milenial.



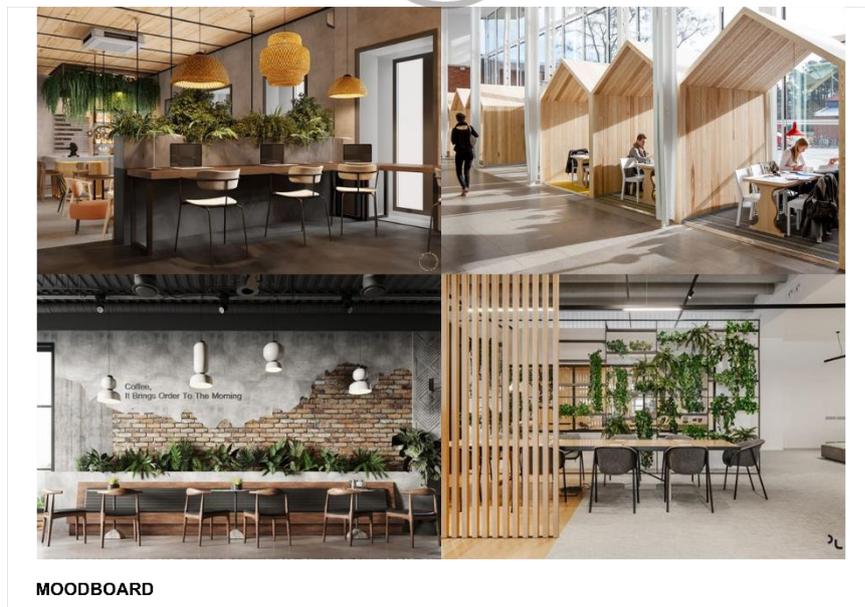
Gambar 4.1 Mind Map Konseptual
(Sumber: Sketsa Pribadi)

Dalam sketsa ide gagasan diatas kemudian dapat disimpulkan atau ditarik untuk menjadi beberapa poin utama yaitu: inklusif, milenial, berbudaya, kolaborasi dan kreatif. Kemudian penerapan gagasan spirit pada tarian Beksan Lawung Ageng, yaitu semangat prajurit bertombak diartikan untuk menambah nilai kebersamaan dan ketangkasan dalam kolaborasi penggunanya yakni DPD PDIP DIY dan generasi muda sebagai pelaku kreatif. Demikian pula tema perencanaan dengan rumusan “*Creativity in Inclusiveness*” dipilih sebagai solusi permasalahan pokok Kantor DPD PDIP DIY.

B. Penerapan Gaya

Kantor DPD PDIP DIY selain sebagai tempat kerja merupakan rumah kreatif untuk kalangan muda dan pelaku kreatif lainnya. Supaya tema dan penyelesaian masalah desain bisa tercapai dengan maksimal, perancangan Kantor DPD PDIP DIY kali ini menggunakan gaya modern urban. Pemilihan gaya modern merupakan representasi dari kaum muda yang *relate* dengan masa kini. Gaya modern juga berpengaruh pada bentuk desain elemen-elemen interior serta fungsi yang sesuai pada kebutuhan pengguna. Sedangkan penerapan gaya urban adalah bentuk gaya desain arsitektual perkotaan yang berhubungan dengan orientasi bangunan Kantor DPD PDIP DIY. Selain sebagai gaya dukungan atau sub-gaya yang dapat melengkapi gaya modern itu sendiri, gaya urban dapat menjawab masalah desain dengan ruang keterbukaan pada suasana membaaur.

C. Moodboard



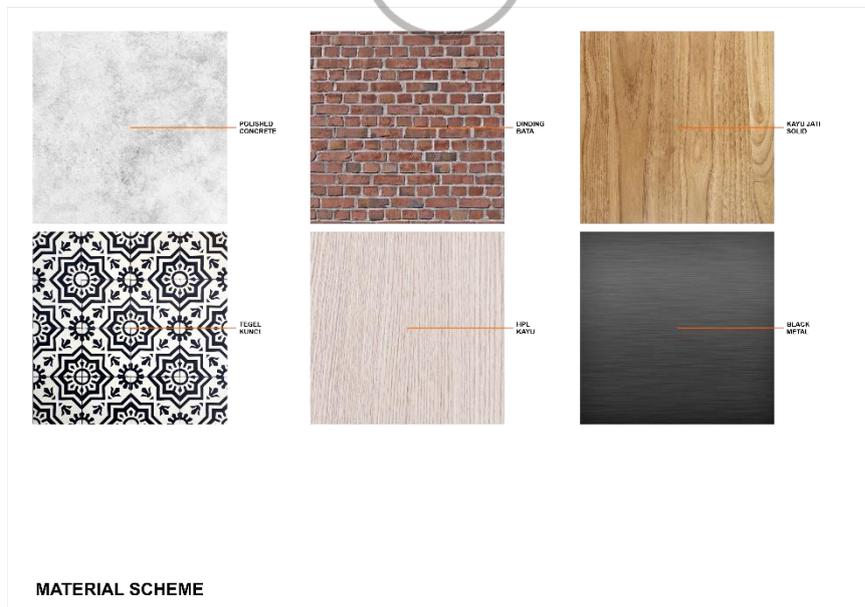
Gambar 4.2 Mind Map Suasana Ruang
(Sumber: *Pinterest*)



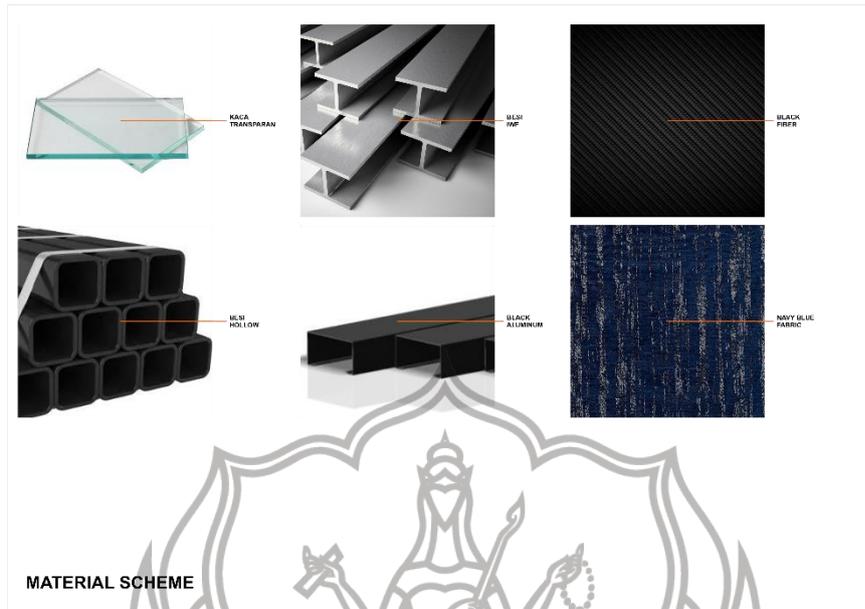
Gambar 4.3 Mind Map Suasana Ruang
(Sumber: *Pinterest*)

Pemilihan atmosfer ruangan pada perancangan Kantor DPD PDI DIY merupakan suasana interior dengan kemas modern atau masa kini dengan pendekatan *Blended Space*. Kemudian dengan suasana yang santai dan terbuka, diharapkan dapat menghasilkan iklim kerja yang efektif serta produktif bagi pengguna.

D. Skema Material



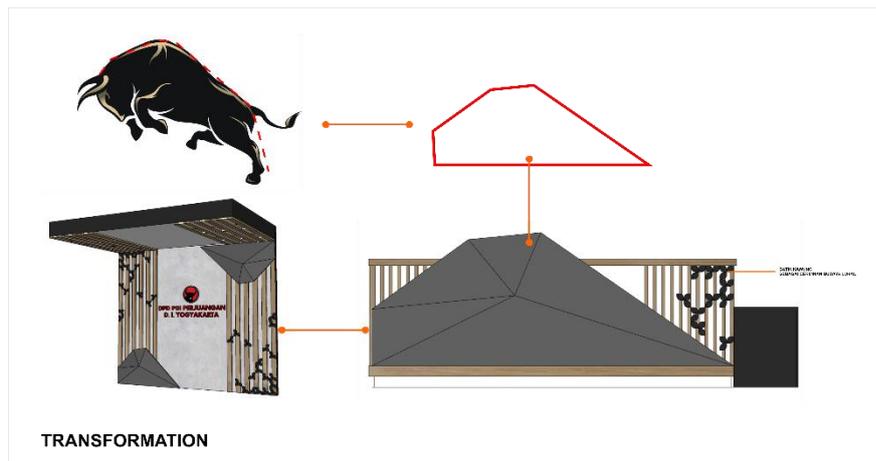
Gambar 4.4 Mind Map Skema Material
(Sumber: *Mapping Pribadi*)



Gambar 4.5 Mind Map SkemaMaterial
(Sumber: *Mapping Pribadi*)

Penyeleksian material digunakan pada perancangan DPD PDIP DIY ini merujuk dengan komposisi gaya urban design yaitu material industrial. Urban diartikan sebagai perkotaan yang terkait dengan 3 elemen: pola bisnis, pola sirkulasi, dan pola bentuk pendukungnya. Dengan begitu material utama yang dipilih yakni lantai concrete dengan finishing slab, aksesoris tegel kunci, dinding bata, mebel dengan kayu lapisan hpl, kayu solid, kaca, besi, dan baja. Untuk mendukung kesan dan suasana sejuk, maka akan ditambahkan vegetasi pada perancangan ini.

E. Elemen Dekoratif



Gambar 4.6 Ideasi Transformasi Bentuk Area Resepsionis
(Sumber: *Sketsa Pribadi*)



Gambar 4.7 Ideasi Pemuatan Konten Lokal pada Kolom Bangunan
 (Sumber: *Sketsa Pribadi*)

Elemen atau ornamen yang diterapkan dalam perancangan interior Kantor DPD PDIP DIY merupakan pengembangan vinyet dari icon logo Partai PDIP sendiri yaitu banteng. Setelah itu ditampilkan pada area resepsionis sebagai penanda yang diserasikan dengan konsep perancangan. Kemudian pada beberapa bagian seperti kolom bangunan termuat konten lokal yakni batik kawung sebagai cerminan budaya lokal. Sebagai Partai Demokrasi Indonesia dan pencipta produk politik, pemuatan konten lokal tersebut merupakan wujud dukungan terhadap Perda DIY No. 1 Tahun 2017 tentang “Bangunan Arsitektural Berciri Khas DIY”.

F. Hasil Desain



Gambar 4.8 Perspektif Area Plaza
 (Sumber: *Render Pribadi*)



Gambar 4.9 Perspektif Area Resepsionis
(Sumber: *Render Pribadi*)



Gambar 4.10 Perspektif Area Lounge & Co-Working Space
(Sumber: *Render Pribadi*)



Gambar 4.11 Perspektif Area Lounge & Co-Working Space
(Sumber: *Render Pribadi*)

5. KESIMPULAN

Perancangan interior Kantor DPD PDIP DIY berlatar belakang pada tujuan pembangunan kantor DPD PDIP DIY sebagai rumah kreatif bagi pelaku kreatif khususnya generasi muda. Dengan pendekatan *Blended Space* diharapkan iklim kerja dan aktivitas kreatif menjadi lebih efektif. Tidak hanya itu, tema "*Ceativity in Inclusiveness*" juga menegaskan bahwa terbuka saja sebenarnya tidak cukup untuk konteks era sekarang, tetapi dengan membaaur dan kesetaraan merupakan wujud prinsip demokrasi yang sebenarnya.

Penerapan gaya modern urban merupakan representasi dari masa kekinian yang tidak lekang dari generasi muda. Ciri bentuk gaya modern yang geometris dan sederhana sangat sesuai jika disandingkan gaya urban yang mempunyai keterkaitan dengan perkotaan dan ruang terbuka. Dengan gaya modern urban, tema "*Ceativity in Inclusiveness*" berintensi mampu menyelesaikan dan menjawab permasalahan desain pada Kantor DPD PDIP DIY.

DAFTAR PUSTAKA

M. Adam, Lewis (1975). *Websters New American Dictionary*. Books, Inc. New York

Moekijat (1989). *Tata Laksana Kantor : Managemen Perkantoran*. Mandar Maju. Bandung

K. Soekarno (1980). *Dasar-dasar Managemen*. Miswar. Jakarta

Schuermann, M. (2014). *Coworking Space: A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. Rocket Publishing. Berlin

Panghegar, Anette F. dkk. (2018). *Interior "KOLASE" Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya*. Universitas Kristen Petra. Surabaya

British Council (2020). *Creative toolkit Space*. Diakses pada 25 November 2021: https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/resources/Creative_Hub_Leaders_Toolkit

Nadi, F. Riki (2020). *Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta

Kraton Jogja (2019). *Tari Beksan Lawung Ageng*. Diakses pada 4 Desember 2021: <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/25/beksan-lawung-ageng>

Faridah, Ima Nur L. dan Nanik R (2018). *Penerapan Gaya Modern Urban pada Interior Sebuah Perusahaan Pengembang Bisnis Properti*. Institut Teknologi Sepuluh November. Surabaya

Carr, Stephen dkk. (1992). *Public Space*. Cambridge University Press. Cambridge

Lynch, Kevin (1960). *The Image of the City*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts

Miller Benjamin, Hunter (2017). *What is Design Thinking? (And What Are The 5 Stages Associated With it?)*. Diakses pada 6 November 2021: <https://medium.com/@bhmilller0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220>

Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia (2017). *Perda DIY No.1 Tahun 2017 tentang Arsitektur Bangunan Berciri Khas Daerah Istimewa Yogyakarta*. Diakses pada 10 November 2021: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/21770>