

**CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEK WILLIAM MCDONOUGH**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

ZULFADLI SUFI

208140010

Dosen Pembimbing :

Saufa Yardha Moerni, ST, MT



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 7/1/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)7/1/25

**CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEK WILLIAM MCDONOUGH**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana di Fakultas Teknik

Universitas Medan Area



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM MCDONOUGH

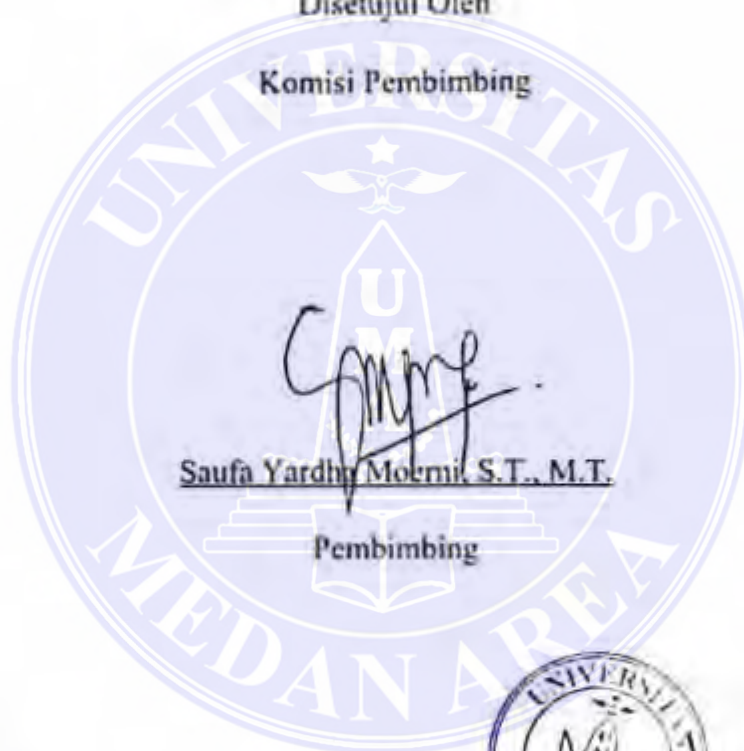
Nama : Zulfadli Sufi

NPM : 208140010

Fakultas : Teknik

Disetujui Oleh

Komisi Pembimbing



Saufa Yardhy Moerni, S.T., M.T.

Pembimbing



Yunita Syafitri Rambe, S.T., M.T.

Dekan Fakultas Teknik



Yunita Syafitri Rambe, S.T., M.T.

Kepala Program Studi Arsitektur

Tanggal Lulus

: 28 Agustus 2024

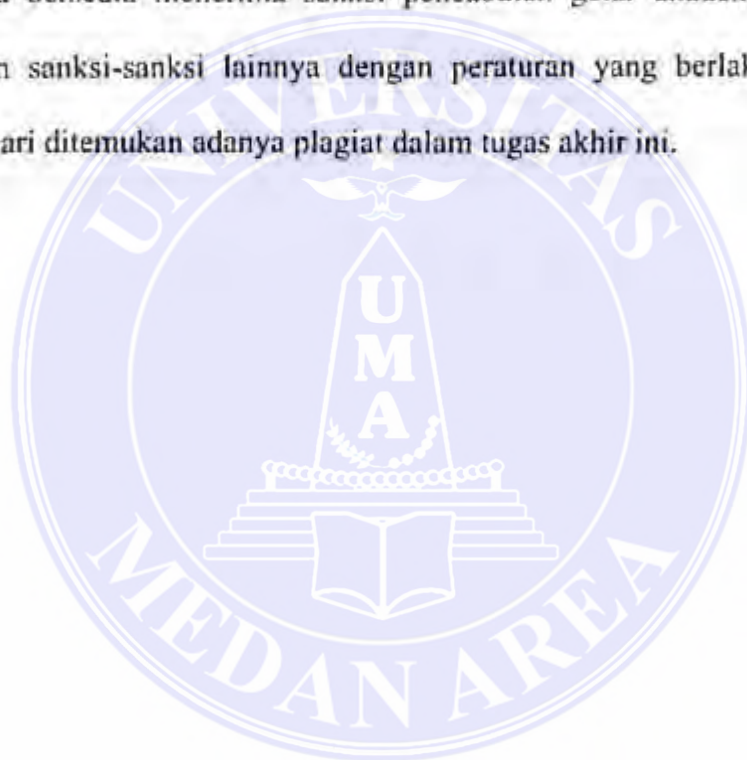
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana yang merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tugas akhir ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam tugas akhir ini.



Medan, 28 Agustus 2024



Zulfadli Sufi

208140010

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zulfadli Sufi
NPM : 208140010
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Creative Hub di Medan dengan Pendekatan Arsitek William McDonough

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 28 Agustus 2024

Yang menyatakan,



(Zulfadli Sufi)

ABSTRAK

Potensi yang besar terdapat pada penduduk Kota Medan untuk mengembangkan diri sebagai pelaku dalam industri kreatif. UMKM, yang merupakan bagian integral dari ekonomi kreatif, memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat, terdapat 1.875 UMKM. Penerapan pendekatan arsitektur William McDonough pada Creative Hub di Medan merupakan langkah inovatif dalam merancang ruang kerja yang berkelanjutan pada Penerapan pendekatan arsitektur William McDonough. McDonough, dikenal dengan filosofi desainnya yang berfokus pada konsep arsitektur hijau dan berkelanjutan, sehingga menginspirasi penciptaan lingkungan yang ramah lingkungan, memperhatikan keseimbangan antara manusia dan produktif. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana prinsip-prinsip McDonough dalam desain arsitektur dan penggunaan bahan-bahan yang berkelanjutan dapat diterapkan dalam konteks spesifik di Creatif Hub Medan. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur dan studi kasus untuk menganalisis dampak dan potensi keberhasilan penerapan prinsip-prinsip ini. Hasilnya diharapkan dapat memberikan panduan praktis dan pengembang untuk menciptakan lingkungan kerja yang inovatif, berkelanjutan, dan berdampak positif bagi komunitas lokal.

Kata Kunci: Industri Kreatif ; UMKM ; Arsitektur Hijau ; William McDonough

ABSTRACT

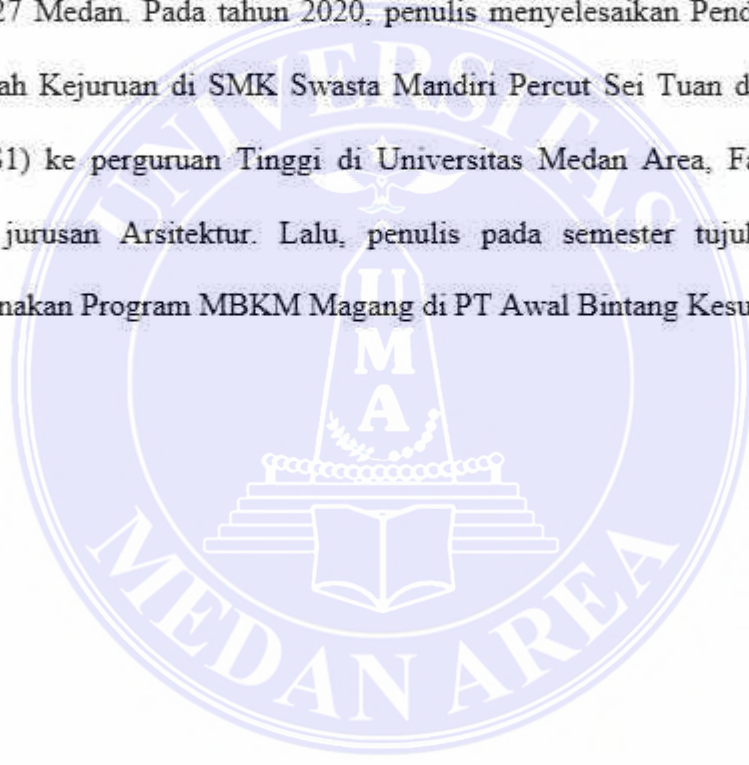
There is great potential for the residents of Medan City to develop themselves as actors in the creative industry. MSMEs, which are an integral part of the creative economy, have a significant impact in improving the economic welfare of society, there are 1,875 UMKM. The application of William McDonough's architectural approach to the Creative Hub in Medan is an innovative step in designing a sustainable work space in the application of William McDonough's architectural approach. McDonough, is known for his design philosophy which focuses on green and sustainable architectural concepts, thus inspiring the creation of environmentally friendly environments, paying attention to the balance between humans and productivity. This research explores how McDonough's principles in architectural design and the use of sustainable materials can be applied in the specific context of Creatif Hub Medan. The research methods used include literature studies and case studies to analyze the impact and potential success of implementing these principles. It is hoped that the results will provide practical guidance and developers to create work environments that are innovative, sustainable and have a positive impact on local communities.

Keywords: *Creative Industry; UMKM; Green Architecture ; William McDonough*

RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan seorang laki-laki yang lahir di kota medan, pada tanggal 19 Oktober 2002. Merupakan anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Zulham dan Sunarseh.

Penulis menyelesaikan Pendidikan sekolah Dasar di SD Negeri 060870 Medan. Kemudian, penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 27 Medan. Pada tahun 2020, penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan dan melanjutkan Studi (S1) ke perguruan Tinggi di Universitas Medan Area, Fakultas Teknik, dengan jurusan Arsitektur. Lalu, penulis pada semester tujuh penulis juga melaksanakan Program MBKM Magang di PT Awal Bintang Kesuma.



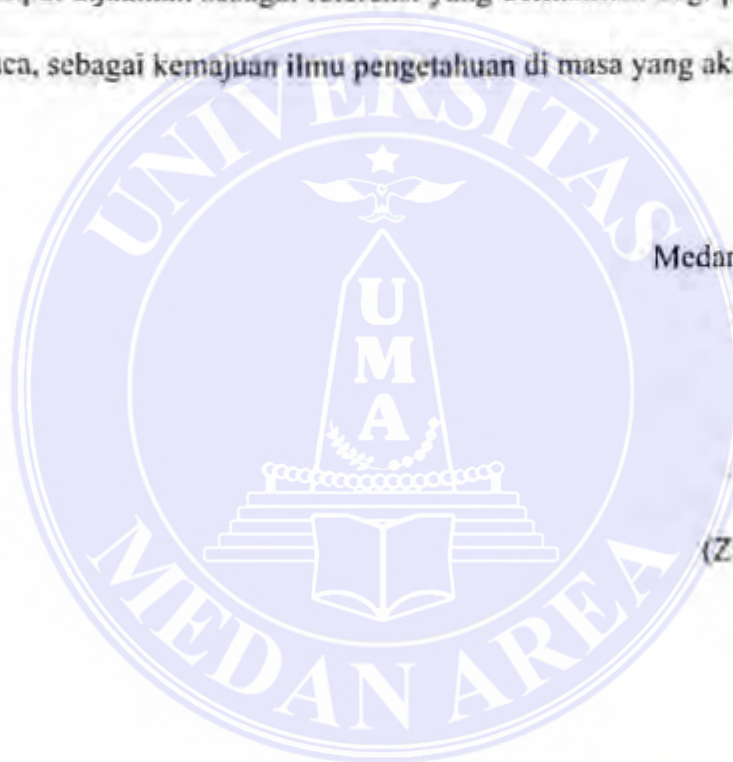
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Creative Hub di Medan dengan Pendekatan Arsitek William McDonough" dengan tepat waktu, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Arsitek dari Program Studi Arsitek Fakultas Teknik Universitas Medan Area. Dalam proses penyelesaian skripsi dan penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak, secara langsung, ataupun tidak langsung yang telah mendukung penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Saufa Yardha Moerni, ST, MT selaku dosen pembimbing, yang memberikan bimbingan, menyempatkan waktu, memberikan saran dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Para dosen Program Studi Arsitektur yang telah memberikan ilmu, wawasan pemahaman, dan pengalaman yang sangat berharga bagi saya selama menempuh pendidikan di Fakultas Teknik, Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area.
3. Kedua orang tua penulis, Bapak Zulham dan ibu Sunarseh, Terimakasih atas segala kasih sayang dalam mendidik, memberikan dukungan dan membimbing penulis selama ini, sehingga dapat terus berusaha dalam mencapai impian. Kesuksesan dan kebaikan yang akan penulis raih di masa depan berkat dukungan semangat dan doa kalian.

4. Saudara-saudara penulis, Ardiansyah Putra, Taufik Muhajir, Suaida Zulaika, terimakasih yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Meskipun penulis berusaha melakukan semaksimal mungkin dalam menulis tulisan ini, namun penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih mempunyai kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis berharap agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai referensi yang bermanfaat bagi penulis sendiri, para pembaca, sebagai kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.



Medan, 07 Juli 2024

Penulis

(Zulfadli Sufi)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SKEMA	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Kerangka Berfikir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Terminologi Judul	7
2.2 Tinjauan Umum Judul	8
2.2.1 Pengertian Creative Hub	8
2.2.2 klasifikasi Creative Hub	8
2.2.3 Jenis-Jenis Creative Hub	9
2.2.4 Fungsi Creative Hub	10
1.3 Sub-Sektor Industri Kreatif	11
2.4 Tinjauan Pendekatan Desain	13

2.4.1 Pengertian Arsitek William McDonough	13
2.4.2 Prinsip Desain Arsitek William McDonough	14
2.5. Tinjauan Pendekatan Desain	15
2.5.1 Studi Banding Pendekatan Sejenis	15
2.5.2 Studi Banding Proyek Sejenis	21
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	29
3.1 Alternatif Lokasi	29
3.1.1 Lokasi Pemilihan Tapak	29
3.1.2 Kriteria Pemilihan Tapak	36
3.1.3 Ide Perancangan	37
3.2 Metodologi Perancangan	38
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	38
3.2.2 Analisis Perancangan	39
BAB IV ANALISIS	42
4.1 Analisis Tapak	42
4.1.1 Analisis Lokasi, luasan, dan batasan	42
4.1.2 Analisis Eksisting	43
4.1.3 Analisis Matahari	44
4.1.4 Analisis Angin	45
4.1.5 Analisis Utilitas	46
4.1.6 Analisis Pencapaian dan Sirkulasi	47
4.1.7 Analisis Hujan	48
4.1.8 Analisis Kebisingan	49
4.1.9 Analisis View dari Luar ke Dalam	50
4.1.10 Analisis View dari Dalam ke Luar	50
4.1.11 Analisis Vegetasi	51

4.2 Analisis Bangunan.....	52
4.2.1 Organisasi Ruang.....	52
4.2.2 Program Ruang.....	60
4.2.3 Analisis Zoning.....	70
BAB V KONSEP	72
5.1 Konsep Perancangan	72
5.2 Konsep Perancangan Berdasarkan Pendekatan Arsitek William Mcdonough	72
5.2.1 Konsep Matahari dan Angin.....	74
5.2.2 Konsep Utilitas.....	79
5.2.3 Konsep Pencapaian dan Sirkulasi.....	80
5.2.4 Konsep Hujan.....	81
5.2.5 Konsep Kebisingan.....	83
5.2.6 Konsep Vegetasi.....	85
5.2.7 Konsep View dari Luar ke Dalam.....	86
5.2.8 Konsep View dari Dalam ke Luar.....	87
5.3 Konsep Orientasi dan peletakan Bangunan.....	87
5.4 Konsep Pendekatan Arsitek William Mcdonough.....	88
BAB VI PENUTUP	91
6.1 Kesimpulan.....	91
6.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kesimpulan Studi Banding Pendekatan.....	20
Tabel 2 Kesimpulan Studi Banding proyek sejenis	28
Tabel 3 Skor Penilaian	36
Tabel 4 Kriteria Tapak	36
Tabel 5 Analisis Aktivitas kebutuhan Ruang.....	52
Tabel 6 Analisis Program Ruang	60
Tabel 7 Analisis Program Ruang Administrasi.....	67
Tabel 8 Analisis Program Ruang Servis	69
Tabel 9 Analisis Program Ruang Pada Area Parkir.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 William McDonough.....	14
Gambar 2. 2 Co Lab, High Performance Building For Hitt.....	16
Gambar 2. 3 Area Komunal.....	16
Gambar 2. 4 Ruang Rapat.....	17
Gambar 2. 5 Potongan.....	17
Gambar 2. 6 Global and Local Diversity.....	18
Gambar 2. 7 Global and Local Diversity.....	19
Gambar 2. 8 Global and Local Diversity.....	19
Gambar 2. 9 Global and Local Diversity.....	20
Gambar 2. 10 Bandung Creative Hub.....	22
Gambar 2. 11 Denah Lantai 1 Bandung Creative Hub.....	23
Gambar 2. 12 Denah Lantai 2 Bandung Creative Hub.....	23
Gambar 2. 13 Denah Lantai 3 Bandung Creative Hub.....	24
Gambar 2. 14 Denah Lantai 4 Bandung Creative Hub.....	24
Gambar 2. 15 Denah Lantai 5 Bandung Creative Hub.....	25
Gambar 2. 16 Springvale Community Hub.....	25
Gambar 2. 17 Springvale Community Hub.....	26
Gambar 2. 18 Springvale Community Hub.....	26
Gambar 2. 19 Denah lantai 1 Community Hub.....	27
Gambar 2. 20 Denah lantai 2 Community Hub.....	27
Gambar 3. 1 Lokasi Tapak Alternatif 1.....	29
Gambar 3. 2 RTRW Jasa Komersial Alternatif 1.....	29
Gambar 3. 3 Tapak Alternatif 1.....	30
Gambar 3. 4 Tapak Alternatif 1.....	31
Gambar 3. 5 Tapak Alternatif 1.....	31
Gambar 3. 6 Lokasi Tapak Alternatif 2.....	31
Gambar 3. 7 RTRW Jasa Komersial Alternatif 2.....	31
Gambar 3. 8 Tapak Alternatif 2.....	32
Gambar 3. 9 Tapak Alternatif 2.....	33
Gambar 3. 10 Tapak Alternatif 2.....	33
Gambar 3. 11 Lokasi Tapak Alternatif 3.....	33

Gambar 3. 12 RTRW Jasa Komersial Alternatif 3	34
Gambar 3. 13 Tapak Alternatif 3	35
Gambar 3. 14 Tapak Alternatif 3	35
Gambar 3. 15 Tapak Alternatif 3	35
Gambar 4. 1 Analisis Lokasi, Luasan, dan Batasan	42
Gambar 4. 2 Analisis Eksisting	43
Gambar 4. 3 Analisis Matahari	44
Gambar 4. 4 Analisis Angin	45
Gambar 4. 5 Analisis utilitas : tiang listrik	46
Gambar 4. 6 Analisis utilitas : drainase	47
Gambar 4. 7 Analisis Pencapaian dan Sirkulasi	48
Gambar 4. 8 Analisis Hujan	48
Gambar 4. 9 Analisis Kebisingan	49
Gambar 4. 10 Analisa View Dari Luar ke Dalam Tapak	50
Gambar 4. 11 Analisis View Dari Dalam ke Luar Tapak	51
Gambar 4. 12 Analisis Vegetasi	52
Gambar 4. 13 Analisis Zoning	71
Gambar 5. 1 Co Lab, High Performance Building For Hitt	72
Gambar 5. 2 Global And Local Diversity	73
Gambar 5. 3 Orientasi Massa Bangunan Sesuai Bentuk Tapak	74
Gambar 5. 4 Orientasi Massa Bangunan Merespon Lintasan Matahari	75
Gambar 5. 5 Konsep Bentuk Bangunan	76
Gambar 5. 6 Konsep Pemanfaatan Area Hijau Untuk Aliran Angin	76
Gambar 5. 7 Penggunaan Secondary Skin dan Double Fasad	77
Gambar 5. 8 Penggunaan Skylight Pada Bangunan	77
Gambar 5. 9 Penggunaan Tanaman Rambat	78
Gambar 5. 10 penggunaan Kolam Untuk Mereduksi Radiasi Sinar Matahari	78
Gambar 5. 11 Konsep Utilitas	79
Gambar 5. 12 Konsep Drainase	79
Gambar 5. 13 Konsep Pencapaian dan Sirkulasi	80
Gambar 5. 14 Konsep Pencapaian dan Sirkulasi Parkiran	81
Gambar 5. 15 Konsep terhadap Hujan	82

Gambar 5. 16 Konsep bentuk atap bangunan.....	82
Gambar 5. 17 Penggunaan Grass Block pada jalur pedestrian	83
Gambar 5. 18 Konsep Kebisingan	84
Gambar 5. 19 Konsep Vegetasi.....	85
Gambar 5. 20 Konsep View dari Luar ke Dalam.....	86
Gambar 5. 21 Konsep View dari Dalam ke Luar.....	87
Gambar 5. 22 Konsep Orientasi dan Peletakan Bangunan	88
Gambar 5. 23 Penerapan Konsep Arsitek William Mcdonough.....	90
Gambar 5. 24 Hasil Desain Dengan Pendekatan Konsep Arsitek William Mcdonough	90



DAFTAR SKEMA

Diagram 1. Kerangka Berfikir.....	6
-----------------------------------	---



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kementerian pariwisata dan industri kreatif saat ini merupakan salah satu sektor yang diharapkan dapat menjadi kekuatan baru terhadap ekonomi kreatif nasional yang berkelanjutan, dan menekankan pada penambahan nilai suatu produk melalui pemikiran serta kreatifitas manusia. Dalam hal ini, Pemerintahan Indonesia menaruh perhatian lebih terhadap suatu tujuan untuk memaksimalkan potensi dan peluang industri kreatif di Indonesia (Adimas Raka Durmasema et al., 2020). Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), pada tahun 2019 sub sektor ekonomi kreatif menyumbangkan Rp.1.153,4 Triliun terhadap Produk Domestic Bruto (PDB) atau 7,3% terhadap total PDB Nasional, 15,2% tenaga kerja, dan 11,9% ekspor (Kominfo, 2022).

Pada saat ini ekonomi kreatif dan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan. Para pelaku usaha dituntut untuk perlu melakukan inovasi lainnya (Siagian & Cahyono, 2021). Pelaku usaha memberikan berbagai kreativitas dan inovasi pada unit usaha. Saat ini banyak unit usaha yang telah membentuk industri kreatif, terdapat sekitar lebih dari 8,2 juta jumlah usaha kreatif di Indonesia, yaitu kuliner, fashion, fotografi, periklanan, aplikasi, desain interior, arsitektur, desain komunikasi visual, seni rupa, musik, televisi dan radio, penerbitan, permainan interaktif, kriya, film, desain produk, seni pertunjukan (Kominfo, 2022). Tercatat sub-sektor yang memberikan kontribusi terbesar terhadap industri kreatif yaitu kuliner 41,69%, fashion 18,15% dan kriya 15,70% (Kominfo, 2017).

Industri kreatif mempunyai potensi yang besar, dikarenakan medan adalah ibukota Sumatera Utara yang merupakan populasi penduduk terbesar di luar pulau Jawa. Tercatat pada tahun 2022 penduduk kota Medan berjumlah sebanyak 2.494.512 jiwa berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) kota Medan (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2022). Sementara itu 70% dari total tersebut merupakan data mereka yang berusia produktif. Persentase ini menunjukkan potensi tinggi pada penduduk kota Medan untuk menjadi pelaku industri kreatif. UMKM sebagai bagian dari ekonomi kreatif berpengaruh besar dalam peningkatan ekonomi masyarakat. Saat ini tercatat 1875 UMKM yang sudah terdaftar sebagai binaan Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah, dimana pelaku industri kreatif tersebut mengalami keterbatasan fasilitas dalam melaksanakan usaha (Pemerintah Kota Medan, 2023). Berdasarkan Badan Pusat Statistik Sumatera Utara, industri yang terdapat di Kota Medan digolongkan menjadi dua bagian utama, yaitu industri Besar Sedang dan Industri Kecil. Pada tahun 2020 banyaknya industri kreatif yang ada di Kota Medan sebesar 229 unit usaha, yang menyerap sejumlah 34.678 tenaga kerja (Harahap et al., 1991).

Kebijakan presiden dan dilanjutkan dengan program Walikota Medan Bobby Nasution, yang mendorong dinas pariwisata untuk mendirikan wadah industri kreatif untuk menampung kreativitas para pelaku dan komunitas kreatif Medan. Oleh karena itu, maka diperlukan wadah untuk mengakomodasi para pelaku industri kreatif berupa perancangan Creative Hub (Pemerintah Kota Medan, 2022). Medan memiliki wilayah perubahan iklim yang saat ini menjadi topik

perbincangan penting seiring memburuknya kualitas udara lingkungan akibat aktivitas manusia dan faktor alam. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan Arsitek William McDonough yang merupakan arsitektur hijau dan berkelanjutan, yang dimana manusia dengan alam saling berdampingan dengan rasa saling menghargai dan menghormati antara lingkungan dengan manusia. Penggunaan material yang aman berjangka Panjang, dan mengurangi penggunaan limbah, memaksimalkan energi dari alam (William McDonough & Michael Braungart, 2012).

Pendekatan arsitek William McDonough pada Creative Hub di Medan, menghasilkan ruangan yang nyaman, fungsional dengan baik dan ramah lingkungan, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kreativitas pengguna. Ventilasi yang baik, dan menciptakan lingkungan baik untuk berkolaborasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah disampaikan, didapat masalah pokok yang menjadi acuan dalam merancang Creative Hub adalah :

1. Bagaimana merancang Creative Hub sebagai wadah pengembangan pada pelaku kreatif?
2. Bagaimana merancang Creative Hub dengan menggunakan pendekatan Arsitek William McDonough?

1.3 Tujuan perancangan

Tujuan yang dicapai dalam Creative Hub dengan pendekatan Arsitek William McDonough adalah :

1. Merancang Creative Hub dengan memberikan wadah dan menyediakan fasilitas untuk pelaku industri kreatif di Kota Medan
2. Merancang Creative Hub dengan menggunakan pendekatan Arsitek William McDonough

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun Manfaat yang didapat dalam perancangan Creative Hub adalah:

1. Berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Kota Medan melalui industri kreatif.
2. Memberikan wadah sebagai tempat yang mendukung pelaku kreatif menciptakan dan mengembangkan ide.
3. Menciptakan lapangan pekerjaan untuk mengurangi angka pengangguran di Kota Medan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan yang diberikan dari perancangan Creative Hub dengan pendekatan Arsitektur Hijau adalah sebagai berikut :

1. Batasan objek, Memiliki fungsi utama memberikan wadah sebagai tempat menciptakan dan mengembangkan ide bagi para industri kreatif yang ada di Kota Medan dan sebagai tempat berkumpul pelaku kreatif.
2. Batasan subjek, Pengguna pada bangunan adalah pelaku kreatif, pengelola industri kreatif, dan masyarakat umum.
3. Batasan tema, perancangan menggunakan pendekatan Arsitek William McDonough

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, Berisi tentang Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Batasan Masalah, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berfikir

BAB II Tinjauan Pustaka berisi tentang, Tinjauan Fungsi dan Tinjauan Tema

BAB III Metodologi Perancangan berisi tentang Metode Pemilihan Lokasi dan Teknik Pengumpulan Data

BAB IV Analisa Perancangan berisi tentang Deskripsi Proyek, Analisa Program Ruang, Analisa Perancangan Luar/Tapak, Analisa Bangunan, Analisa Sistem Struktur dan Analisa Sistem Utilitas

BAB V Konsep Perancangan berisi tentang Konsep Dasar, Konsep Program Ruang, Konsep Perancangan Luar/Tapak, Konsep Bangunan, Konsep Sistem Struktur, dan Konsep Sistem Utilitas

BAB VI Penulisan berisi tentang Kesimpulan dan Saran

DAFTAR PUSTAKA

1.7 Kerangka Berfikir

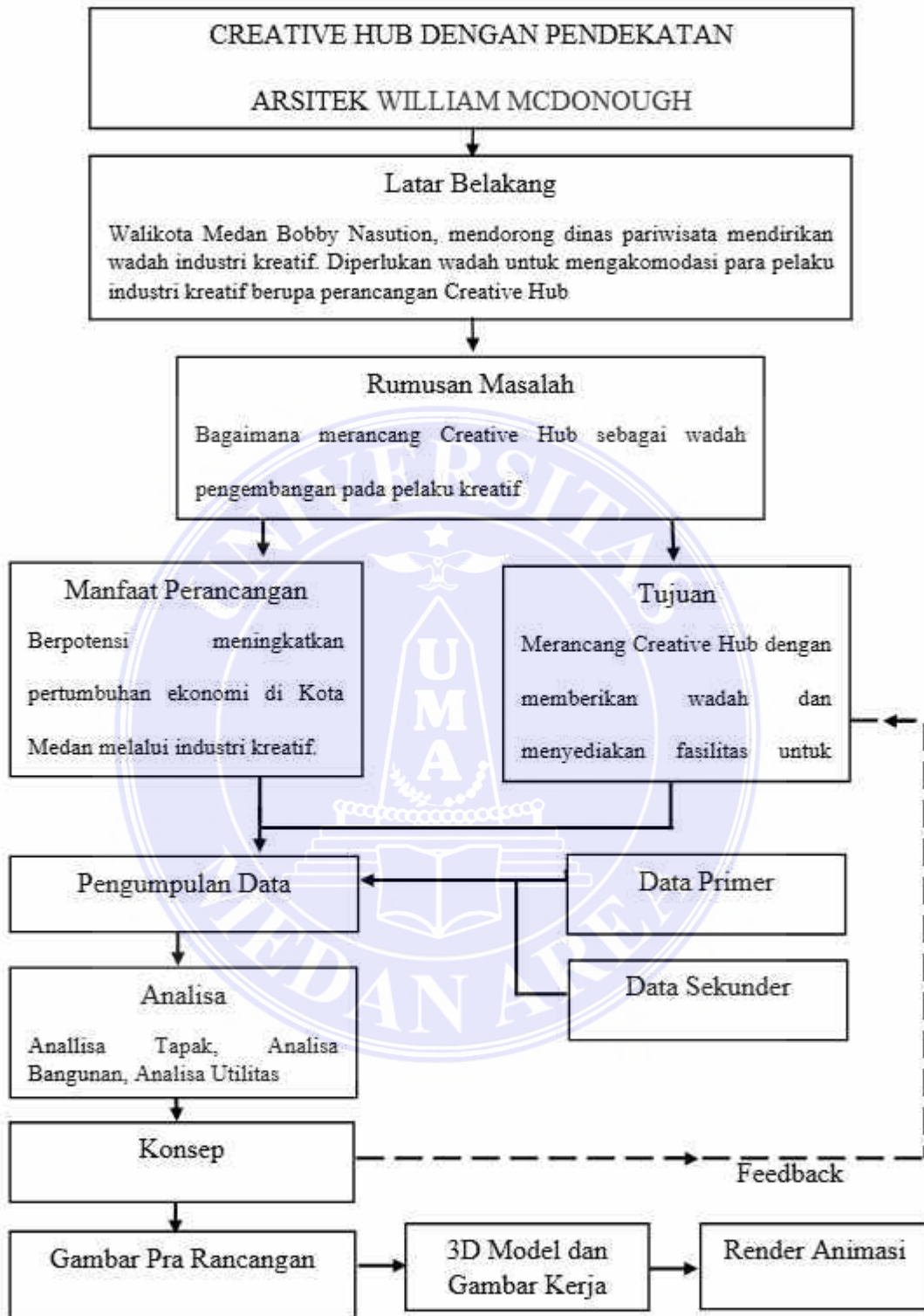


Diagram 1. Kerangka Berfikir

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Terminalogi Judul

Pada skripsi ini memiliki judul “Creative Hub di Medan dengan pendekatan Arsitek William McDonough” memiliki pengertian sebagai berikut :

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Creative atau kreatif adalah kemampuan atau proses menghasilkan sesuatu yang baru, dan unik, dalam hal mengekspresikan seni, dan ide. Kreativitas memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, bisnis, Pendidikan, budaya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Hub atau pusat adalah tempat berkumpul yang melakukan kegiatan untuk berinteraksi, berkolaborasi.

Medan adalah kota terbesar ke tiga di Indonesia dengan berbagai keanekaragaman suku dan budaya, dan medan menjadi potensi besar dalam mengembangkan industri kreatif dan menjadi pusat kreativitas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendekatan adalah suatu sudut pandang terhadap proses penelitian terkait pada pemikiran untuk mendekati proses tertentu, sehingga dengan adanya pendekatan arah dan tujuan penelitian menjadi lebih mudah tercapai.

William McDonough adalah salah satu arsitek Amerika

2.2 Tinjauan Umum Judul

2.2.1 Pengertian Creative Hub

Creative Hub adalah sebuah tempat yang menyediakan ruang dan dukungan secara fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif (British Council, 2016). Dirancang untuk memfasilitasi para pelaku industri kreatif, kolaborasi, pengembangan kreativitas, dan memfasilitasi pertumbuhan bisnis, sehingga berpotensi membantu dan mendorong pada pertumbuhan ekonomi lokal dengan menggunakan pendekatan arsitek William McDonough.

2.2.2 klasifikasi Creative Hub

Berdasarkan klasifikasikan pada Creative Hub, yaitu (Frakhesty Islamy Lesmana & Yudha Hadinata, 2022):

1. Pusat kreatif swasta, Creative Hub yang berdasarkan pada pelayanan dan kepemilikan, berfungsi untuk perlindungan, pengembangan, kreatif industri
2. Pusat kreatif Pendidikan, Creative Hub yang berdasarkan pada Pendidikan akademik kreatif, pada penguasaan pelajaran industri kreatif

Berdasarkan klasifikasi, menggunakan pusat kreatif swasta karena mempermudah menghasilkan produk kreatif yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat

Klasifikasi Creative Hub berdasarkan usia pengguna:

1. Pusat kreatif dikalangan anak-anak
2. Pusat kreatif dikalangan remaja
3. Pusat kreatif dikalangan dewasa, dan pengunjung umum

2.2.3 Jenis-Jenis Creative Hub

Terdapat 6 jenis pada Creative Hub, yaitu Menurut (British Council, 2016):

1. Studio

Perkumpulan suatu individu atau usaha dalam skala kecil di dalam suatu ruang kerja.

2. Centre

Bangunan yang memiliki skala besar digunakan untuk kegiatan kreatif dengan memiliki fasilitas lain seperti cafe, ruang produksi, toko, ruang pameran.

3. Network

Kelompok individu atau bisnis yang tersebar dan memiliki sektor atau tempat yang cenderung spesifik.

4. Cluster

Kelompok Individu dan bisnis kreatif yang bekerja di dalam suatu area geografis tertentu.

5. Online Platform

Menggunakan metode online seperti situs website atau media sosial dalam melakukan suatu bisnis kreatif.

6. Alternatif

Pusat kreatif yang berfokus dengan membuat komunitas, sektor, dan model keuangan baru.

Jenis Creative Hub yang akan diambil adalah gabungan dari studio, centre, dan online platform. Studio adalah ruang kerja utama bagi para pelaku industri kreatif, centre sebagai fasilitas pendukung dan online platform adalah media sosial yang melakukan suatu bisnis.

2.2.4 Fungsi Creative Hub

Adapun Creative Hub berdasarkan penggunaannya memiliki fungsi sebagai berikut:

Pada Pengguna atau pelaku industri kreatif:

1. Menyediakan fasilitas-fasilitas untuk memajukan para pelaku industri kreatif antara individu atau tim.
2. Menyediakan tempat bagi para pelaku kreatif untuk mendukung pertumbuhan dan mengembangkan ide, proyek, atau produk.
3. Menyediakan tempat bagi para pelaku industri kreatif dalam mengembangkan bisnis kreatif dalam hal pemasaran, dan manajemen.
4. Menyelenggarakan tempat pelatihan atau seminar untuk keterampilan dan kemampuan dalam bidang kreatif.
5. Menyediakan peluang untuk membangun jaringan dalam industri kreatif, sehingga mampu mengembangkan pengetahuan masyarakat akan produk-produk lokal UMKM.

Pada Masyarakat atau pengunjung:

1. Sebagai tempat untuk mendapatkan informasi, pelatihan, edukasi, serta pengetahuan industri kreatif untuk mewujudkan ide kreatif.
2. Sebagai tempat melakukan kegiatan rekreatif.

1.3 Sub-Sektor Industri Kreatif

Industri kreatif memiliki sub-sektor yang masing-masing memiliki keterkaitan dalam suatu proses ide menjadi nilai ekonomi tinggi untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Berdasarkan menurut Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif, Medan memiliki 13 Sub-Sektor industri kreatif yang mempunyai perkembangan cukup tinggi di Medan. (Adimas Raka Durmasema et al., 2020).

1. Arsitektur

Kegiatan kreatif berkaitan Penerapan dalam pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh mengubah lingkungan binaan dan ruang sebagai kebudayaan dan peradaban manusia menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.

2. Desain komunikasi Visual

Kegiatan kreatif berkaitan Menyampaikan komunikasi secara visual yang menggunakan gambar dan menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

3. Desain Produk

Kegiatan kreatif berkaitan Menciptakan dan mengembangkan layanan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dalam suatu produk.

4. Desain Interior

Kegiatan kreatif yang berkaitan menyediakan layanan terkait fungsi, ruang interior untuk memenuhi aspek kesehatan, keamanan, kenyamanan.

5. Fotografi

Kegiatan kreatif berkaitan Industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi suatu objek foto dengan perangkat fotografi, media perekam cahaya, dan media penyimpan berkas.

6. Musik

Kegiatan kreatif berkaitan dengan Jenis usaha dan kegiatan kreatif berkaitan pada Pendidikan, kreasi atau komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan seni musik.

7. Kriya

Kegiatan kreatif berkaitan dengan Seni rupa terapan merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi berupa, produk fungsional, benda hias dan dekoratif.

8. Kuliner

Kegiatan kreatif berkaitan dengan persiapan, pengolahan, dan penyajian produk makanan, minuman menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, sehingga meningkatkan cita rasa dan nilai produk.

9. Fashion

Kegiatan kreatif berkaitan dengan desain pakaian, desain aksesoris, produksi pakaian, dan lainnya. Gaya hidup dalam berpenampilan yang merupakan cerminan identitas diri atau kelompok.

10. Film, Animasi dan Video

Kegiatan kreatif Karya seni berupa gambar bergerak berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan sinematografi.

11. Periklanan

Bentuk komunikasi suatu media tentang produk atau merek kepada khalayak, agar memberikan tanggapan sesuai tujuan.

12. Permainan

Media atau aktivitas dengan bermain berumpun balik dan memiliki karakteristik berupa tujuan dan aturan.

13. Seni Rupa

Penciptaan karya dan berbagi pengetahuan yang mendorong perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan.

2.4 Tinjauan Pendekatan Desain

2.4.1 Pengertian Arsitek William McDonough

William Andrews McDonough yang lahir di Tokyo, 20 februari 1951 dan menghabiskan sebagian besar masa kecilnya di Hongkong, putra seorang

eksekutif bisnis Amerika, McDonough kuliah di Dartmouth College dan belajar arsitektur di Universitas Yale pada pertengahan tahun 1970-an.



Gambar 2. 1 William McDonough.

Sumber: William McDonoug

McDonough adalah seorang arsitek akademisi Amerika, yang telah menjadi kepala pendiri William Andrews McDonough dan Partners, kemudian menjadi dekan Sekolah Arsitektur di Universitas Virginia pada tahun 1994. Melalui karyanya, McDonough menerapkan prinsip arsitektur hijau dan berkelanjutan yang memperhatikan keseimbangan antara manusia, lingkungan yang ramah lingkungan, dan ekonomi. Salah satu prinsip yang paling terkenal adalah Cradle-to-Cradle (dari buaian ke buaian), yang menggunakan material yang dapat di daur ulang menghindari penggunaan bahan berbahaya pada lingkungan dan manusia.

2.4.2 Prinsip Desain Arsitek William McDonough

Prinsip Hannover yang diterapkan oleh McDonough (William McDonough, 2003):

1. Menekankan hak kemanusiaan dan alam untuk hidup berdampingan
Kondisi yang sehat, mendukung, beragam, berkelanjutan dan
Mempertimbangkan desain serta memikirkan jangka Panjang.
2. Hilangkan konsep pemborosan
mengoptimalkan siklus hidup, mendekati keadaan sistem alam
dengan mengurangi limbah meminimalkan dampak negatif pada
lingkungan.
3. Mengandalkan aliran energi alami
Memperhatikan efisiensi energi dan penggunaan sumber daya
pencahayaannya alami, dan sistem manajemen energi yang efisien.
4. Desain untuk pengalaman
Penggunaan atau penghuni sebagai fokus dalam desain yang
menciptakan ruang yang nyaman, fungsional, dan merangsang
aktivitas.

2.5. Tinjauan Pendekatan Desain

2.5.1 Studi Banding Pendekatan Sejenis

1. CO LAB, High PERFORMANCE BUILDING FOR HITT

Co Lab merupakan perkantoran yang berlokasi di Amerika Serikat, sebagai bangunan kinerja tinggi yang fleksibel dan mudah beradaptasi, dan sebuah perusahaan konstruksi nasional terkemuka, mempromosikan keterlibatan dengan anggota tim. Dirancang oleh arsitek William McDonough. Luas dari bangunan 8650 m²



Gambar 2. 2 Co Lab, High Performance Building For Hitt

Sumber: (Archdaily, 2019)

Penggunaan surya fotovoltaik yang dipasang di atap sehingga untuk mengimbangi konsumsi energi. Dipadukan dengan penggunaan material kayu yang memberikan sentuhan interior pada kantor, dan memprioritaskan kesehatan material dan manusia.



Gambar 2. 3 Area Komunal

Sumber: (Archdaily, 2019)

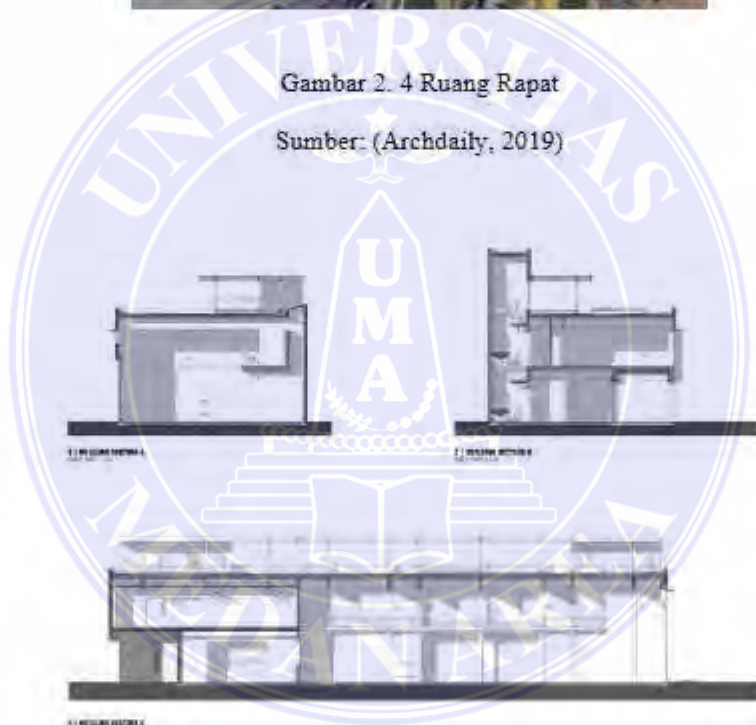
Co Lab bertujuan menyatukan klien dan kolaborator HITT dalam ruang pertemuan yang memberikan pencahayaan alami yang menghadap ke ruangan

kerja, sehingga mendapatkan kesehatan lingkungan, dan kesejahteraan penghuni. Ruang hijau dimaksimalkan dan dinding luar yang diberi green roof.



Gambar 2. 4 Ruang Rapat

Sumber: (Archdaily, 2019)



Gambar 2. 5 Potongan

Sumber: (Archdaily, 2019)

Bangunan ini Menciptakan ruangan yang praktis dan fungsional, kemudian membuat setiap ruangan dengan penambahan material kaca, agar ruangan saling terhubung antara penghuni lainnya.

2. Global and Local Diversity

Global and Local Diversity merupakan kantor yang berlokasi di Eropa, dengan menerapkan keberlanjutan desain, kantor pusat mewujudkan dan merayakan keragaman dan budaya global dan lokal dengan penuh warna, yang dirancang oleh arsitek William McDonough. Luas dari bangunan 3678 m².



Gambar 2. 6 Global and Local Diversity

Sumber: (Archdaily, 2012)

Bangunan ini merespon lokasi dengan massa bangunan bagian atas yang menampung kantor untuk berteduh dan membuka ke arah taman dengan fasad kaca berwarna. Pada bagian jendela pada bangunan dibuat miring agar mengurangi matahari yang langsung masuk ke dalam ruangan, dan terdapat air pada sekitar lahan, agar mengurangi hawa panas ke dalam bangunan.



Gambar 2. 7 Global and Local Diversity

Sumber: (Archdaily, 2012)

Mengurangi limbah dan memberikan fleksibilitas untuk menghubungkan penghuni satu sama lain dengan sumber bahan yang adil, berkelanjutan serta menyehatkan kesehatan manusia, dan kenyamanan dalam ruang. Pada koridor diberikan tanaman untuk meminimalisirkan pencahayaan matahari, agar pencahayaan yang masuk dari setiap ruangan, dan void, sehingga memberikan udara yang sejuk pada ruangan.



Gambar 2. 8 Global and Local Diversity

Sumber: (Archdaily, 2012)



Gambar 2. 9 Global and Local Diversity

Sumber: (Archdaily, 2012)

Terdapat taman yang memiliki fungsi untuk digunakan sebagai pertemuan secara rutin oleh berbagai perusahaan lokal, dan lainnya.

Kesimpulan penerapan bangunan pada Co Lab, High Performance Building For Hitt dan Global and Local Diversity sebagai berikut:

Tabel 1 Kesimpulan Studi Banding Pendekatan

No.	Penerapan Arsitek William McDonough	Co Lab, High Performance Building For Hitt	Global and Local Diversity
1.	Menekankan hak kemanusiaan dan alam untuk hidup berdampingan.	kesehatan lingkungan, dan kesejahteraan penghuni yang melibatkan dengan bangunan.	Massa bangunan bagian atas yang menampung kantor untuk berteduh yang membuka ke arah taman.

2.	Hilangkan konsep pemborosan	material kayu dan memprioritaskan kesehatan material dan manusia.	memberikan fleksibilitas, penghuni satu sama lain dengan sumber bahan yang adil, berkelanjutan
3.	Mengandalkan aliran energi alami	Penggunaan surya fotovoltaik dipasang di atap sehingga untuk mengimbangi konsumsi energi	Terdapat Void untuk mengurangi pencahayaan buatan
4.	Desain untuk pengalaman	fungsional, membuat setiap ruangan penambahan material kaca, agar ruangan saling terhubung antara penghuni lainnya.	Kenyamanan ruang pada koridor diberikan tanaman untuk meminimalisirkan pencahayaan matahari

Sumber: Analisa Pribadi

2.5.2 Studi Banding Proyek Sejenis

Studi banding proyek pada Creative Hub adalah dengan membandingkan proyek sejenis yang berupa Creative Hub, dan pusat industri kreatif.

1. Bandung Creative Hub

Bandung Creative Hub merupakan sebagai tempat atau wadah perkumpulan komunitas kreatif Kota Bandung, yang berada di Jln Laswi No. 7 Kota Bandung.

Bangunan ini diresmikan oleh Bapak Ridwan Kamil yang menjabat sebagai Wali Kota Bandung pada saat itu.



Gambar 2. 10 Bandung Creative Hub

Sumber: Bandung. Go. Id

Bandung Creative Hub termasuk salah satu yang implementasi Bandung Smart City dari Smart Community, dan memberikan fasilitas terhadap komunitas kreatif berkembang, mendapatkan edukasi, dan memajukan sektor industri kreatif Kota Bandung. Desain bangunan fasad ini tidak menunjukkan sinkronisasi dengan bangunan yang ada di sekitar memiliki perpaduan warna-warni, sehingga menghasilkan bangunan yang lebih atraktif mencerminkan dengan fungsi kegiatan pelaku industri kreatif yang ada di dalam.

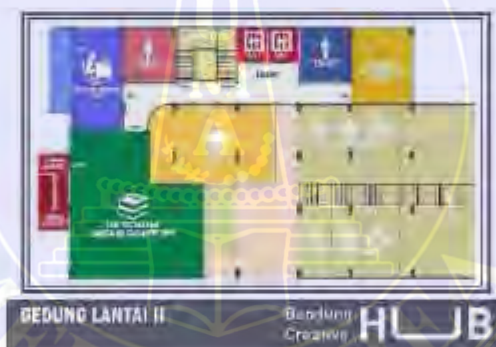
Bandung Creative Hub yang terdiri dari 5 lantai, memiliki pada fungsi masing masing setiap lantai, dan banyak fasilitas yang menunjang kegiatan pelaku industri kreatif pada Kota Bandung. Pada lantai satu bangunan yang berfungsi untuk umum, memiliki area komunal, area sebagai tempat barang-barang pelaku industri kreatif, toilet dan musholah.



Gambar 2. 11 Denah Lantai 1 Bandung Creative Hub

Sumber: Facebook Bandung Creative Hub (Bandung Creative Hub, 2019)

Ruangan pada lantai dua merupakan sebagai tempat ruangan yang difungsikan untuk bersantai, sewa tempat, terdapat adanya ruangan co-working space, toilet, perpustakaan.



Gambar 2. 12 Denah Lantai 2 Bandung Creative Hub

Sumber: Facebook Bandung Creative Hub (Bandung Creative Hub, 2019)

Ruangan pada lantai tiga merupakan sebagai tempat area dikhususkan untuk pelaku industri kreatif dengan adanya ruangan studio tari, ruang penyimpanan, studio musik, ruang radio, auditorium, toilet, dan ruang Bandung *desain archive*.



Gambar 2. 13 Denah Lantai 3 Bandung Creative Hub

Sumber: Facebook Bandung Creative Hub (Bandung Creative Hub, 2019)

Ruangan pada lantai empat merupakan sebagai ruang sewa dan ruang untuk pelaku industri kreatif yang memiliki fasilitas ruang studio fotografi, co-working space, ruang auditorium yang besar memiliki void pada lantai lima, toilet dan ruang kelas sebagai tempat edukasi, memiliki taman pada lantai empat.



Gambar 2. 14 Denah Lantai 4 Bandung Creative Hub

Sumber: Facebook Bandung Creative Hub (Bandung Creative Hub, 2019)

Pada lantai lima terdapat berupa ruang aula kelas besar, terdapat studio fotografi, toilet, ruang fesyen, dan memiliki taman. Bandung Creative Hub menjadikan sebagai sebuah fasilitas agar masyarakat bandung lebih kreatif dan mengekspresikan ide dan gagasan.



Gambar 2. 15 Denah Lantai 5 Bandung Creative Hub

Sumber: Facebook Bandung Creative Hub (Bandung Creative Hub, 2019)

2. Springvale Community Hub, Australia



Gambar 2. 16 Springvale Community Hub

Sumber: Archdaily

Springvale Community Hub merupakan komunitas dengan budaya beragam yang mencerminkan identitas unik pada masyarakat dan lingkungan di Kota Springvale, Australia. Bangunan ini mewujudkan pentingnya koneksi untuk menumbuhkan rasa kepemilikan dalam menerapkan budaya daerah ke dalam suatu bangunan dengan mendorong interaksi hubungan komunitas dengan menghubungkan dengan lanskap dan menciptakan titik fokus kepada bangunan. Tempat di mana masyarakat dari segala usia, latar belakang, dan minat dapat berkumpul, terhubung, dan merasa diterima.



Gambar 2. 17 Springvale Community Hub

Sumber: Archdaily

Ruang luar ruangan dilengkapi untuk berbagai keperluan rekreasi, acara komunitas, dan pertemuan sosial. Mereka mengundang keterlibatan masyarakat dengan lapangan, taman bermain, taman lanskap yang luas. Bangunan dengan luas 3.800 m² dengan 2 lantai yang memiliki pepohonan dan menghubungkan dengan taman, tempat duduk umum, lapangan olahraga, dan lainnya.



Gambar 2. 18 Springvale Community Hub

Sumber: Archdaily

Pada ruangan memiliki lobby sebagai area masuk, perpustakaan, ruang layanan, aula teknologi, dan aula komunitas lantai satu. Ruang ruang lantai 1

difungsikan sebagai kegiatan umum, seperti ruang anak, dan cafe. Ruangan dominan warna-warni di setiap ruang termasuk pada panel kayu yang memberi elemen alam dan budaya di dalam bangunan.



Gambar 2. 19 Denah lantai 1 Community Hub

Sumber: Archdaily

Pada lantai dua, terdapat ruang-ruang yang difungsikan untuk kegiatan yang lebih privat, seperti ruang pembuat, ruang belajar, ruang *multi-purpose*, dan perpustakaan.



Gambar 2. 20 Denah lantai 2 Community Hub

Sumber: Archdaily

Kesimpulan pada bangunan Bandung Creative Hub, dan Springvale Community Hub, Australia sebagai berikut:

Tabel 2 Kesimpulan Studi Banding proyek sejenis

Bandung Creative Hub	Springvale Community Hub, Australia
1. Bangunan fasad memiliki perpaduan warna-warni, sehingga menghasilkan bangunan yang lebih atraktif mencerminkan dengan fungsi kegiatan pelaku industri kreatif yang ada di dalam	1. Bangunan ini mewujudkan pentingnya koneksi untuk menumbuhkan rasa kepemilikan dalam menerapkan budaya daerah ke suatu bangunan dalam komunitas.
2. Berada di daerah pusat kota	2. Berada di pusat pinggiran kota
3. Bangunan Terdapat 5 lantai	3. Bangunan Terdapat 2 lantai
4. Design Store, Amphitheater, Perpustakaan, Ruang pameran, Ruang kelas, ruang meeting, ruang maker space, ruang photographer, ruang musik, studio fashion, dll	4. Perpustakaan, Aula teknologi, Aula komunitas, makerspace, ruang belajar, ruang kerja, dll
5. Memiliki taman pada lantai 4 dan 5 pada bagian outdoor pada area balkon	5. Ruang luar ruangan dilengkapi keperluan rekreasi, acara komunitas, dan pertemuan sosial

Sumber: Analisa Pribadi

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Alternatif Lokasi

3.1.1 Lokasi Pemilihan Tapak

- Lokasi Tapak 1



Gambar 3. 1 Lokasi Tapak Alternatif 1

Sumber : Google Earth



Gambar 3. 2 RTRW Jasa Komersial Alternatif 1

Sumber : Pemko Medan

Karakteristik Tapak :

Lokasi : Jln. Mongonsidi, Suka Damai, Kec. Medan Polonia, Kota Medan,
Sumatera Utara 20152.

Luas : 20.948 m²

Kontur : Relatif Datar

Lebar jalan : 12 m²

Batasan-batasan Tapak:

Utara : Mc Donald's dan Wifi Indihome

Barat : Jln. Polonia

Timur : Rumah Warga

Selatan : Rumah Warga



Gambar 3. 3 Tapak Alternatif 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 4 Tapak Alternatif 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 5 Tapak Alternatif 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Lokasi tapak 2



Gambar 3. 6 Lokasi Tapak Alternatif 2

Sumber : Google Earth



Gambar 3. 7 RTRW Jasa Komersial Alternatif 2

Sumber : Pemko Medan

Karakteristik Tapak :

Lokasi : Jln. Ngumban Surbakti, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20132

Luas : 15.469 m²

Kontur : Relatif Datar

Lebar jalan : 20

Batasan-batasan Tapak:

Utara : Terdapat Jln. Ngumban Surbakti

Barat : Universitas Quality dan ATM BRI

Timur : jln. Bunga Terompet

Selatan : Balai Standarisasi Meteorologi Legal Regional 1



Gambar 3. 8 Tapak Alternatif 2

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3. 9 Tapak Alternatif 2

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3. 10 Tapak Alternatif 2

Sumber : Dokumen Pribadi

- Lokasi tapak 3



Gambar 3. 11 Lokasi Tapak Alternatif 3

Sumber : Google Earth



Gambar 3. 12 RTRW Jasa Komersial Alternatif 3

Sumber : Pemko Medan

Karakteristik Tapak :

Lokasi : Jln. Abdul Hakim, Padang Bulan Selayang I, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20155

Luas : 20.478 m²

Kontur : Relatif Datar

Lebar jalan : 4,5 m²

Batasan-batasan Tapak:

Utara : Lahan Kosong

Barat : Lahan Kosong

Timur : Cafe, Lahan Kosong

Selatan : Skyview Setia Budi Apartment, Indomaret



Gambar 3. 13 Tapak Alternatif 3

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3. 14 Tapak Alternatif 3

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 3. 15 Tapak Alternatif 3

Sumber : Dokumen Pribadi

3.1.2 Kriteria Pemilihan Tapak

Kriteria dari 3 alternatif tapak terpilih, alternatif tapak 1 menjadi lokasi tapak yang terpilih, karena memiliki kriteria untuk menjadi lokasi dari Creative Hub. Berada di lokasi Jln. Mongonsidi, Suka Damai, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera Utara 20152.

Berikut skor penilaian pada tapak:

Tabel 3 Skor Penilaian

No.	Keterangan	Nilai
1.	Sesuai	4
2.	Cukup Sesuai	3
3.	Kurang Sesuai	2
4.	Tidak Sesuai	1

Sumber: Analisa Pribadi

Berdasarkan Penilaian kriteria pada tapak sebagai berikut (Maramis et al., 2022):

Tabel 4 Kriteria Tapak

No.	Kriteria lahan	Penilaian Lokasi Site		
		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Peraturan yang berlaku struktur kota			
	• Sesuai RTRW Kota Medan	4	4	4
	• Peraturan setempat	3	3	3
	• Kepadatan lahan	3	3	2
2.	Aksesibilitas atau Pencapaian			
	• kendaraan roda 2-4	4	4	4
	• Pencapaian angkutan umum	4	3	3

	<ul style="list-style-type: none"> • Berdekatan pada pusat kota • minim pada kemacetan • Fasilitas umum, Pendidikan, ibadah 	3	2	2
		3	3	2
		3	2	2
3.	Kondisi pada eksisting tapak <ul style="list-style-type: none"> • Luasan tapak $\geq 15000 \text{ m}^2$ • Ketersediaan adanya vegetasi • Terhindar polusi udara • Terhindar Kebisingan 	4	4	4
		3	2	2
		3	3	2
		3	3	3
4.	View <ul style="list-style-type: none"> • View yang bagus 	3	3	2
5.	Utilitas <ul style="list-style-type: none"> • Jaringan listrik • air bersih • Drainase 	4	3	3
		4	3	3
		4	4	2
Total		55	49	43

Sumber: Analisa Pribadi

3.1.3 Ide Perancangan

Berdasarkan Creative Hub ini dalam proses pencarian ide merupakan langkah yang sangat penting pada desain bangunan yang dirancang, pada proses dapat dijelaskan beberapa langkah, yaitu:

1. Fasilitas Creative Hub ini ditentukan dalam melalui informasi dari data statistik yang di unggah pada Kemenparekraf dan berdasarkan literasi dari studi banding proyek.

2. Creative Hub ditentukan berdasarkan melalui informasi dan pendekatan arsitek William McDonough.
3. Menggunakan Informasi dan sumber data dari berbagai bidang arsitektur dan non-arsitektur dalam mencari berbagai referensi dan pemecahan masalah.
4. Dalam desain akan diwujudkan secara bentuk gambar visual dari konsep dan ide yang dihasilkan pada proses perancangan.

3.2 Metodologi Perancangan

Penelitian memanfaatkan pendekatan kualitatif untuk sebagai metode penelitian, pendekatan kualitatif bersifat deskripsi dengan tujuan mendapatkan data bersifat mendalam. Metode perancangan merupakan tahapan pengumpulan informasi, ide, dan gambaran dalam mendukung merumuskan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dan dipahami pada proses penelitian.

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik untuk pengumpulan data untuk perancangan Creative Hub, antara lain sebagai berikut:

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari sumbernya, antara lain:

- Pengamatan dilakukan secara langsung terhadap pihak lokasi mengenai Creative Hub di Medan pada Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Medan, yang akan dijadikan sebagai data primer.

- Dokumentasi foto atau video sebagai bukti atau keterangan data yang dari berbagai instansi seperti pemerintahan kota, yang dilakukan dengan observasi lahan secara langsung.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung, antara lain:

Studi pustaka, memperoleh banyak data dalam Creative Hub ini yang di dapat dari berbagai jurnal, buku, aturan pemerintah, berita/artikel, studi objek sejenis.

3.2.2 Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan proses data untuk mendukung Creative Hub, Analisis yang dilakukan meliputi :

- Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan proses dalam melakukan sebuah perancangan arsitektur yang berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Analisis tapak dilakukan untuk mempelajari karakteristik dan kondisi tapak secara keseluruhan, yang meliputi aspek lingkungan, kebisingan, sirkulasi, ruang hijau, topografi, iklim, eksisting, view dan kondisi bangunan sekitar.

- Analisis bangunan

Analisis bangunan merupakan proses atau langkah yang dilakukan setelah Analisis tapak. Analisis bangunan meliputi pada beberapa Analisis fungsi bangunan, studi material, Analisa pengguna, program ruang, zonasi, studi

bentuk, dan studi peraturan terkait KDB, KLB, KDH. Tujuan Analisa bangunan adalah untuk memperjelas rancangan untuk menentukan pengguna bangunan dan program ruang yang akan digunakan. Mengenai studi bentuk bertujuan memastikan bentuk bangunan yang dirancang sesuai dengan pendekatan pada perancangan, fungsi, dan estetika bangunan yang akan dirancang. Sedangkan untuk mencapai tujuan diperlukan adanya peraturan yang bertujuan menetapkan Batasan-batasan pada bangunan yang dirancang sesuai dengan peraturan yang ditetapkan.

- Analisis pendekatan

Analisis pendekatan menerapkan Arsitek William McDonough, yang dimana penerapan arsitektur hijau dan berkelanjutan yang memperhatikan keseimbangan antara manusia, lingkungan yang ramah lingkungan, dan ekonomi, menerapkan pemanfaatan ruang terbuka hijau pada area sekitar bangunan, pemanfaatan hemat energi penggunaan listrik pada bangunan, dan penghematan energi air sebagai sumber kehidupan manusia.

- Analisis Utilitas

Sistem utilitas pada Creative Hub terdapat pola distribusi air, drainase, pengolahan limbah, jaringan listrik, pintu darurat, keamanan, dan komunikasi.

- Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan hasil atau respon dari Analisa yang dilakukan. Konsep pada Creative Hub mengenai respon bangunan terhadap lingkungan sekitar dan melakukan studi pendekatan Arsitek William

McDonough. Konsep prancangan merupakan suatu proses yang melalui beberapa tahapan untuk sampai pada hasil akhir, dilanjutkan dengan tahap yang melihat adanya *Feedback* pada perancangan yang bertujuan melihat apakah sudah sesuai atau belum dengan latar belakang. Jika perancangan belum sesuai maka dilakukan proses pengulangan dari konsep prancangan untuk penyesuaian terhadap latar belakang yang diinginkan.

- Hasil Akhir

Hasil akhir di dalam suatu perancangan Creative Hub yang berupa gambar kerja dan hasil gambar render. Hasil akhir akan dilampirkan ke dalam laporan skripsi, kemudian dibuat kedalam poster yang akan ditunjukan sebagai pameran.

- Gambar Kerja

Gambar kerja dalam perancangan meliputi gambar denah, *Groundplan*, *siteplan*, tampak, potongan, detail arsitektur, dan gambar detail pendukung yang lainnya jika diperlukan, proses pengerjaan gambar kerja diperlukan sebuah aplikasi seperti *AutoCad* yang merupakan aplikasi membantu dalam pengerjaan gambar kerja, setelah melakukan proses dalam gambar kerja selanjutnya dilakukan 3D modelling bangunan yang telah di desain.

- Render

Proses dalam render menggunakan aplikasi *Enscape* dengan dilakukan setelah bentuk 3D modelling dan beberapa gambar kerja yang telah diselesaikan, dengan tujuan dari penggunaan render ini agar perancangan bangunan yang telah dibuat lebih realistis.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan Creative Hub di Medan dengan Pendekatan Arsitek William McDonough yang merupakan arsitek yang memfokuskan pada arsitektur hijau dan berkelanjutan, mempertimbangkan keseimbangan antara manusia, lingkungan yang ramah lingkungan. Penerapannya dalam perancangan, dapat menggunakan double fasad, skylight, kolam, tanaman rambat.

Perancangan dengan pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan Creative Hub yang tidak hanya ikonik secara arsitektur, tetapi juga bermanfaat secara sosial dan lingkungan bagi kota medan yang disajikan dengan informasi data dan saran yang digunakan dapat mempermudah penelitian.

6.2 Saran

Penulis menyarankan dapat dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan konsep arsitek William McDonough dalam perancangan bangunan publik khususnya dengan fungsi komersial.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimas Raka Durmasema, Akbar Yogi Nur Pratama, & Jery Hardian Rendisky. (2020). *STATISTIK EKONOMI KREATIF 2020* (Bhakti Nur Avianto, Ed.). www.kemenparekraf.go.id
- Archdaily. (2012). *Global and Local Diversity*. Archdaily. <https://mcdonoughpartners.com/projects/fox-vakanties-park-20%e2%94%8220/>
- Archdaily. (2019). *Co|Lab, High Performance Building for HITT / William McDonough + Partners*. Archdaily. https://www.archdaily.com/922912/co-lab-high-performance-building-for-hitt-william-mcdonough-plus-partners?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Badan Pusat Statistik Kota Medan. (2022). *Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2020-2022*. Badan Pusat Statistik Kota Medan.
- British Council. (2016). *Creative Hubs: Understanding the New Economy*. www.britishcouncil.org/creativeeconomy
- Frakhesty Islamy Lesmana, R., & Yudha Hadinata, I. (2022). *CREATIVE HUB BANJARBARU*.
- Harahap, I., Nawawi, Z. M., & Sugiarto, E. (1991). Industri Kreatif UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) di Kota Medan Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(02), 1991–1997. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i2.5796>
- Kominfo. (2017, October 19). *Kuliner, Kriya dan Fashion, Penyumbang Terbesar Ekonomi Kreatif*. Kominfo.
- Kominfo. (2022, January 14). *Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia*. Kominfo.

- Maramis, S., Andrias Herman Balo, A., Indira Romanti Aulia, W., Arsitektur, J., Teknik, F., & Halu Oleo Kendari, U. (2022). *Gedung Pusat Kreatif Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer Di Kota Kendari* (Vol. 7, Issue 2).
- Pemerintah Kota Medan. (2022, April 5). *Bobby Nasution komitmen Dukung Berkembangnya Ekonomi Kreatif*. Pemerintah Kota Medan.
- Pemerintah Kota Medan. (2023, July 7). *Di Bawah Kepemimpinan Bobby Nasution, Sudah 1.875 Pelaku UMKM Dibina*. Pemerintah Kota Medan.
- Siagian, A. O., & Cahyono, Y. (2021). Strategi Pemulihan Pemasaran UMKM di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sektor Ekonomi Kreatif. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 206–217.
<https://doi.org/10.47233/jitekssis.v3i1.212>
- William McDonough, M. B. (2003). *Prinsip Hannover: Desain untuk Keberlanjutan* (1992). William McDonough.
<https://mcdonough.com/writings/the-hannover-principles/>
- William McDonough & Michael Braungart. (2012). *The Hannover Principles Design for Sustainability*.

LAMPIRAN

1. Desain Banner
2. Gambar Kerja





LEGENDA

A	BANGUNAN INDUSTRI KREATIF
B	BANGUNAN KELAS PELATIHAN
C	BANGUNAN CAFETERIA
D	AMPHITEATER
E	LAPANGAN BASKET
F	TAMPAK
G	DRIVE OFF
H	BARBER SHOP
I	PARKIR MOBIL
J	PARKIR MOTOR
K	BANGUNAN STOK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST, MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

SITEPLAN

1:800

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-01

A-01

Document Accepted 7/1/25



LEGENDA

- A. BANGUNAN INDUSTRI KREATIF
- B. BANGUNAN KELAS PELATIHAN
- C. BANGUNAN CAFETERIA
- D. AMPHITHEATER
- E. LAPANGAN BASKET
- F. TAMAN
- G. TAMAN
- H. AMPHITHEATER
- I. TAMAN
- J. TAMAN
- K. BANGUNAN KANTOR

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

GROUNDPLAN

1:800

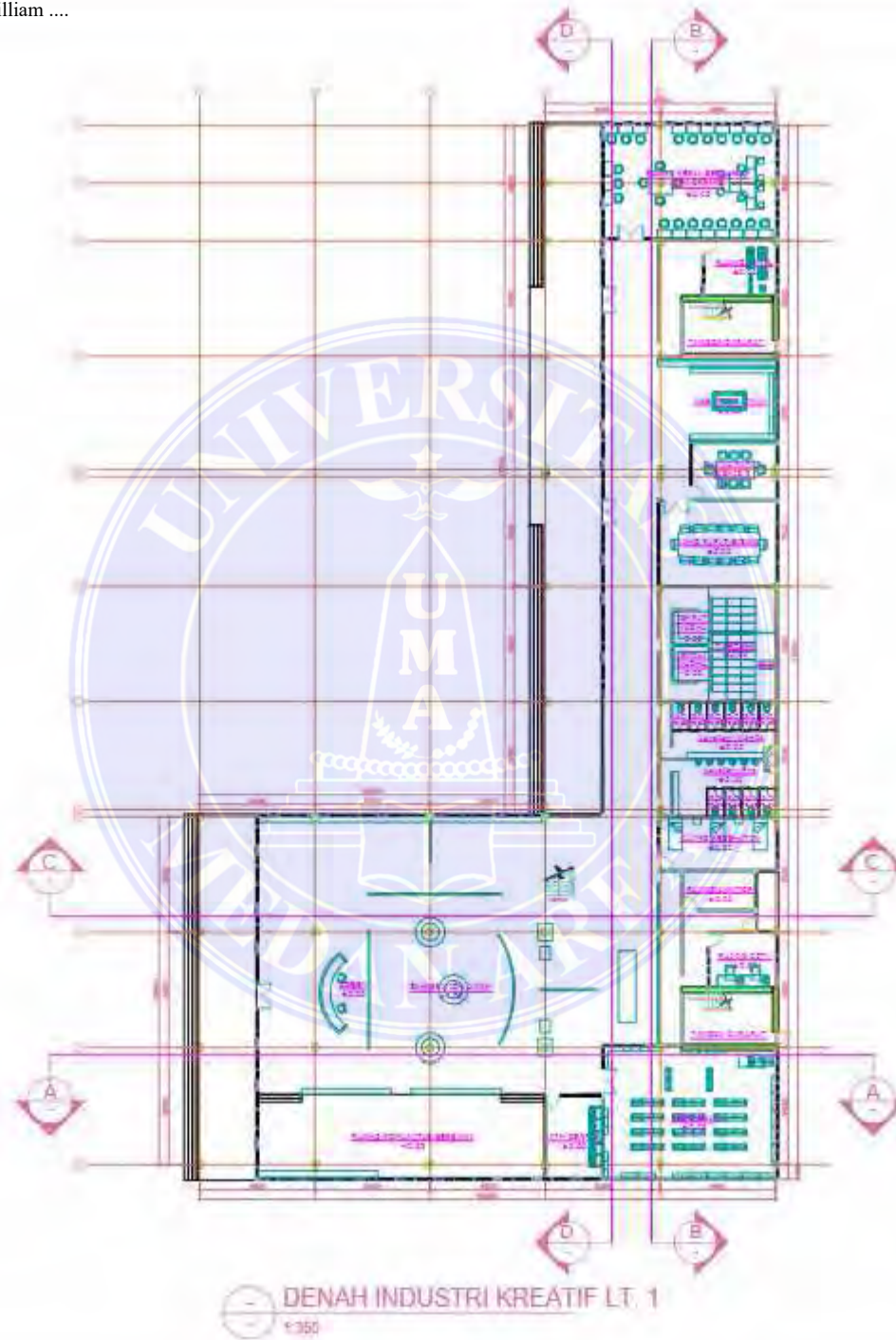
NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-02

A-02

Document Accepted 7/1/25



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

DENAH INDUSTRI
 KREATIF LT. 1

1:350

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-03

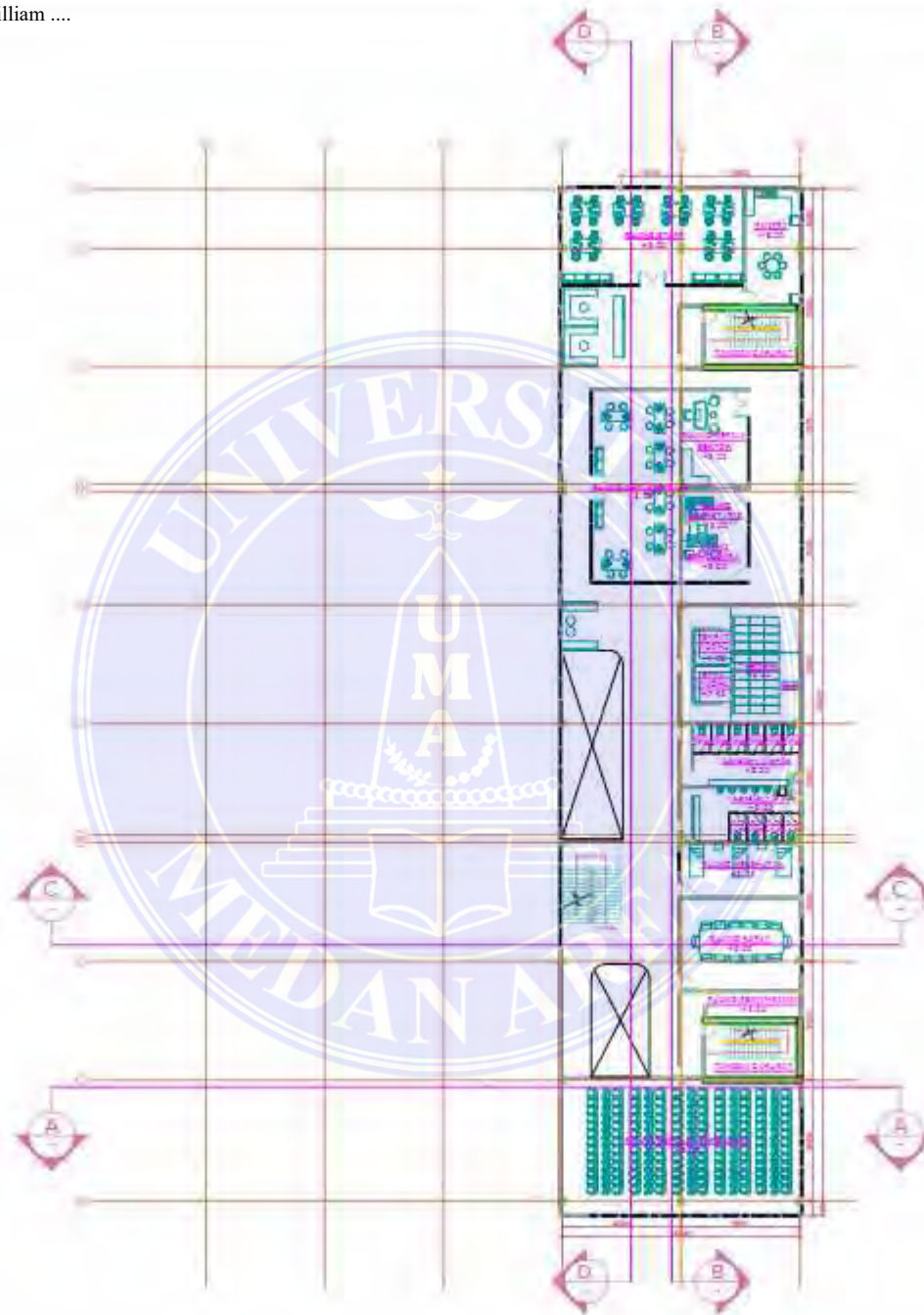
A-03

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



DENAH INDUSTRI KREATIF LT. 3

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

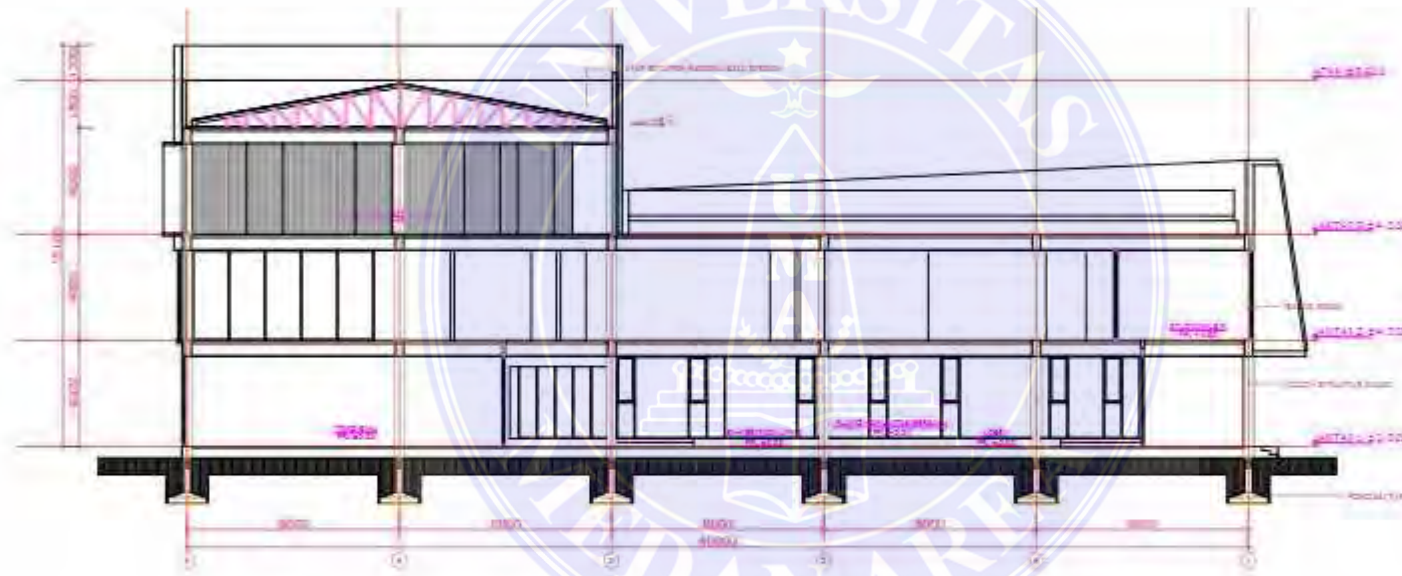
CATATAN :	
NAMA TUGAS	
TUGAS AKHIR	
NAMA PROYEK	
CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM MCDONOUGH	
DOSEN PEMBIMBING	PARAF
SAUFA YARDHA MOERNI, ST. MT	
NAMA MAHASISWA (NPM)	
ZULFADLI SUFI 208140010	
NAMA GAMBAR	SKALA
DENAH INDUSTRI KREATIF LT. 3	1:350
NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
01-05	A-05

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



POTONGAN A INDUSTRI KREATIF
1:200

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM

MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN A INDUSTRI
KREATIF

1:200

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-06

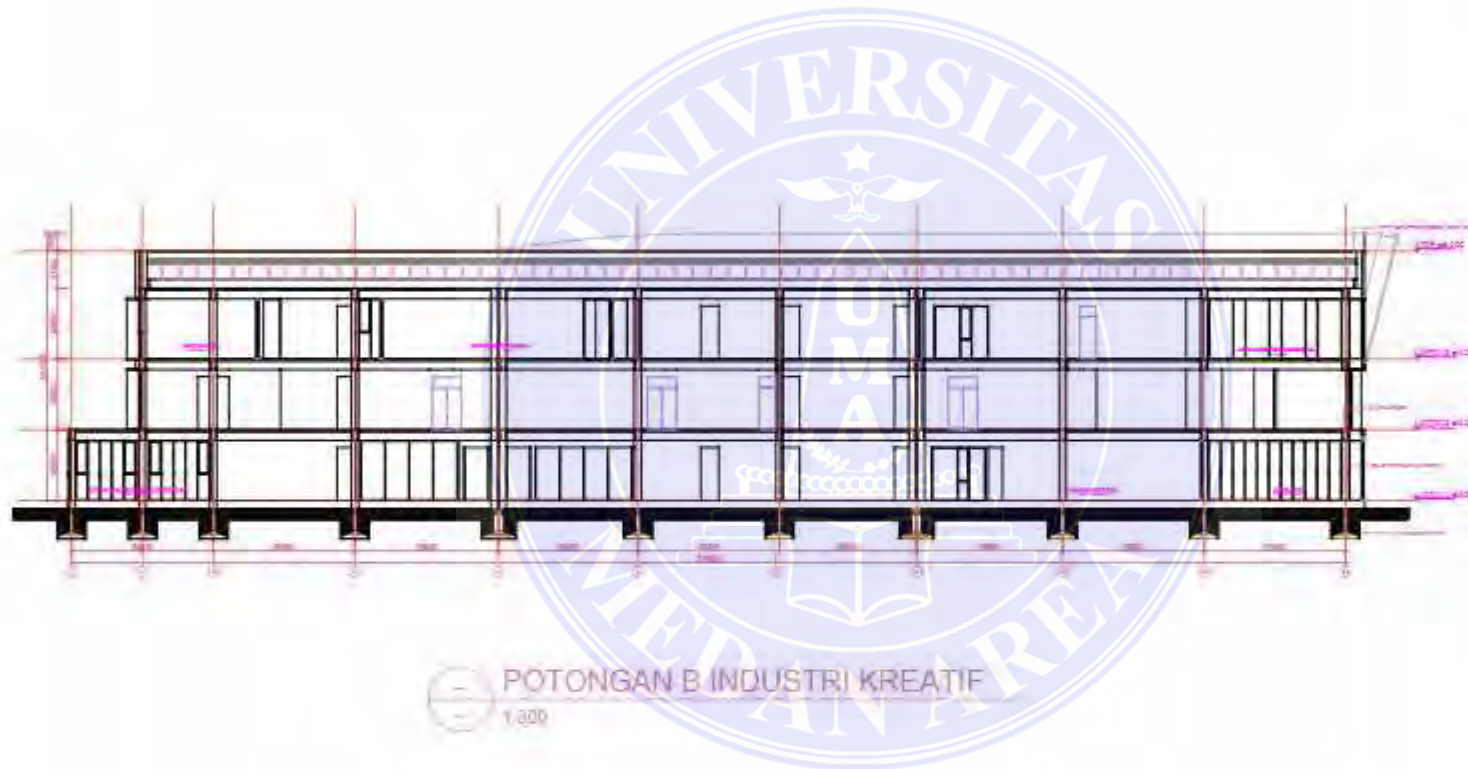
A-06

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN B INDUSTRI
 KREATIF

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-07

A-07

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



POTONGAN C INDUSTRI KREATIF
1:200

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM

MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN C INDUSTRI
KREATIF

1:200

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

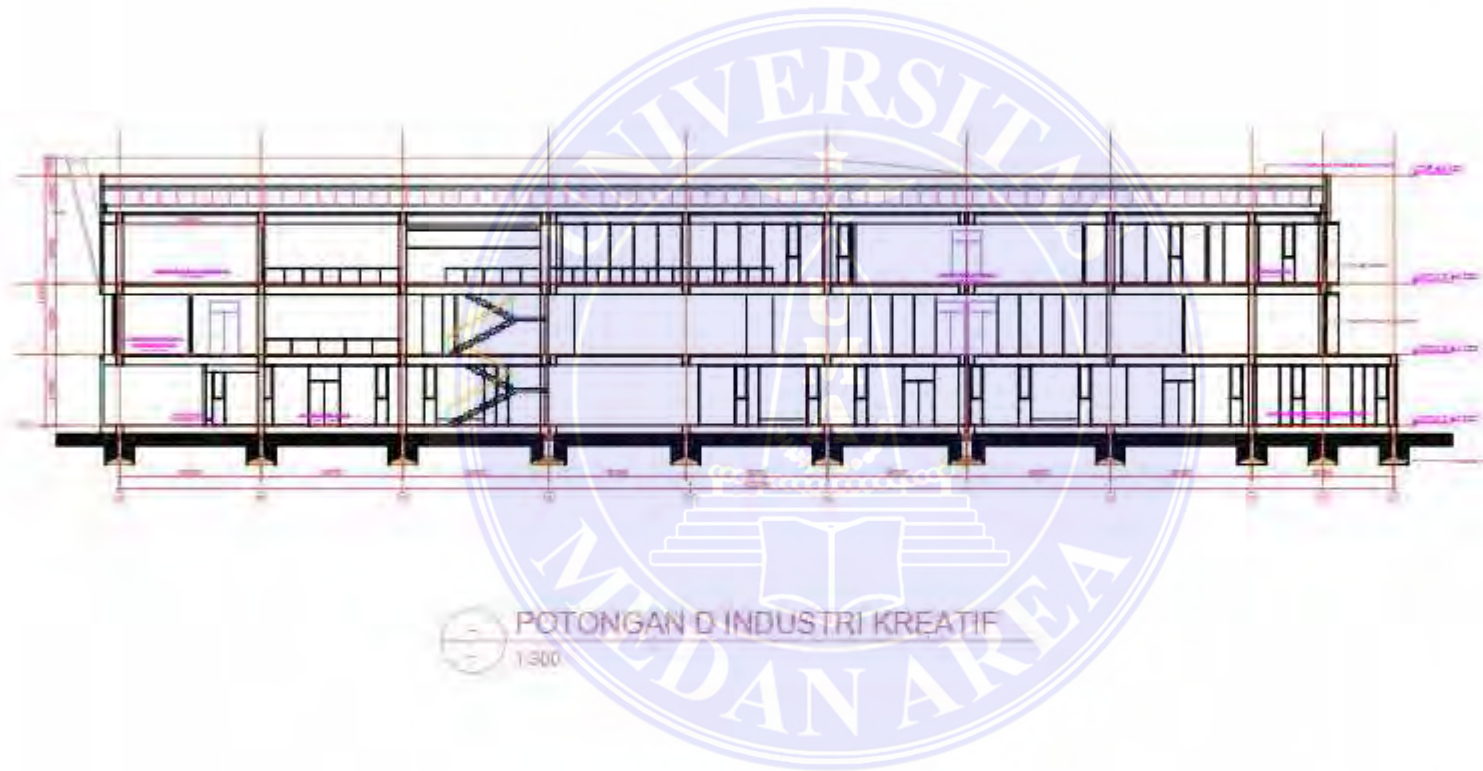
01-08
A-08

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN D INDUSTRI
 KREATIF

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-09

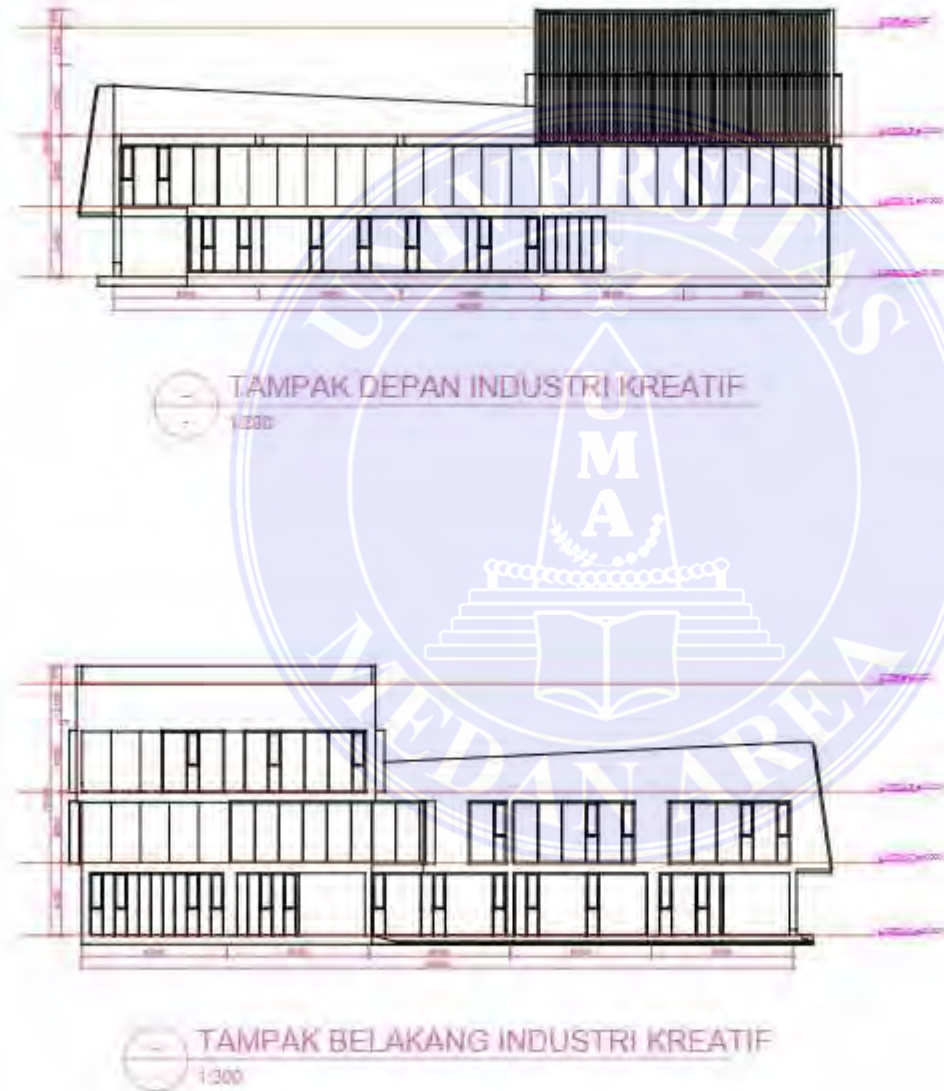
A-09

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

-TAMPAK DEPAN
 INDUSTRI KREATIF
 -TAMPAK BELAKANG
 INDUSTRI KREATIF

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-10

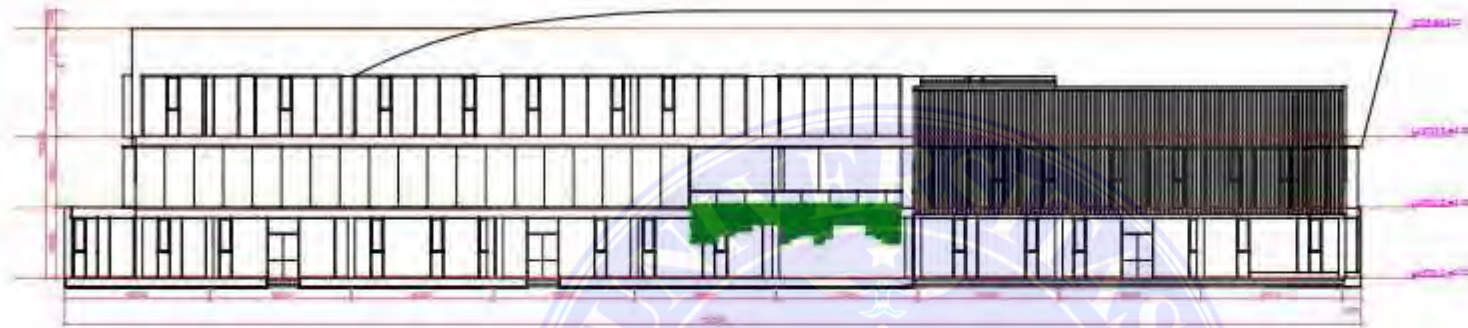
A-10

Document Accepted 7/1/25

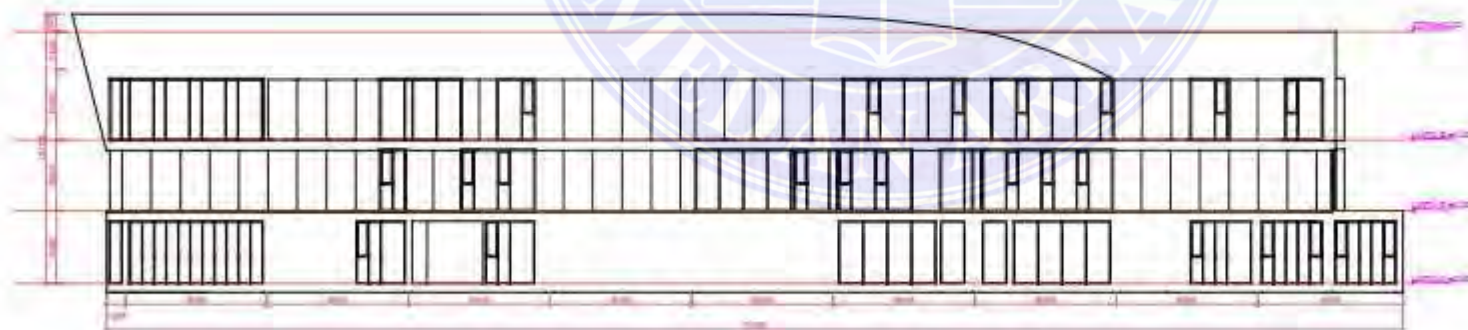
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



TAMPAK KIRI INDUSTRI KREATIF
1:300



TAMPAK KANAN INDUSTRI KREATIF
1:300

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

-TAMPAK KIRI INDUSTRI
KREATIF
-TAMPAK KANAN
INDUSTRI KREATIF

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-11

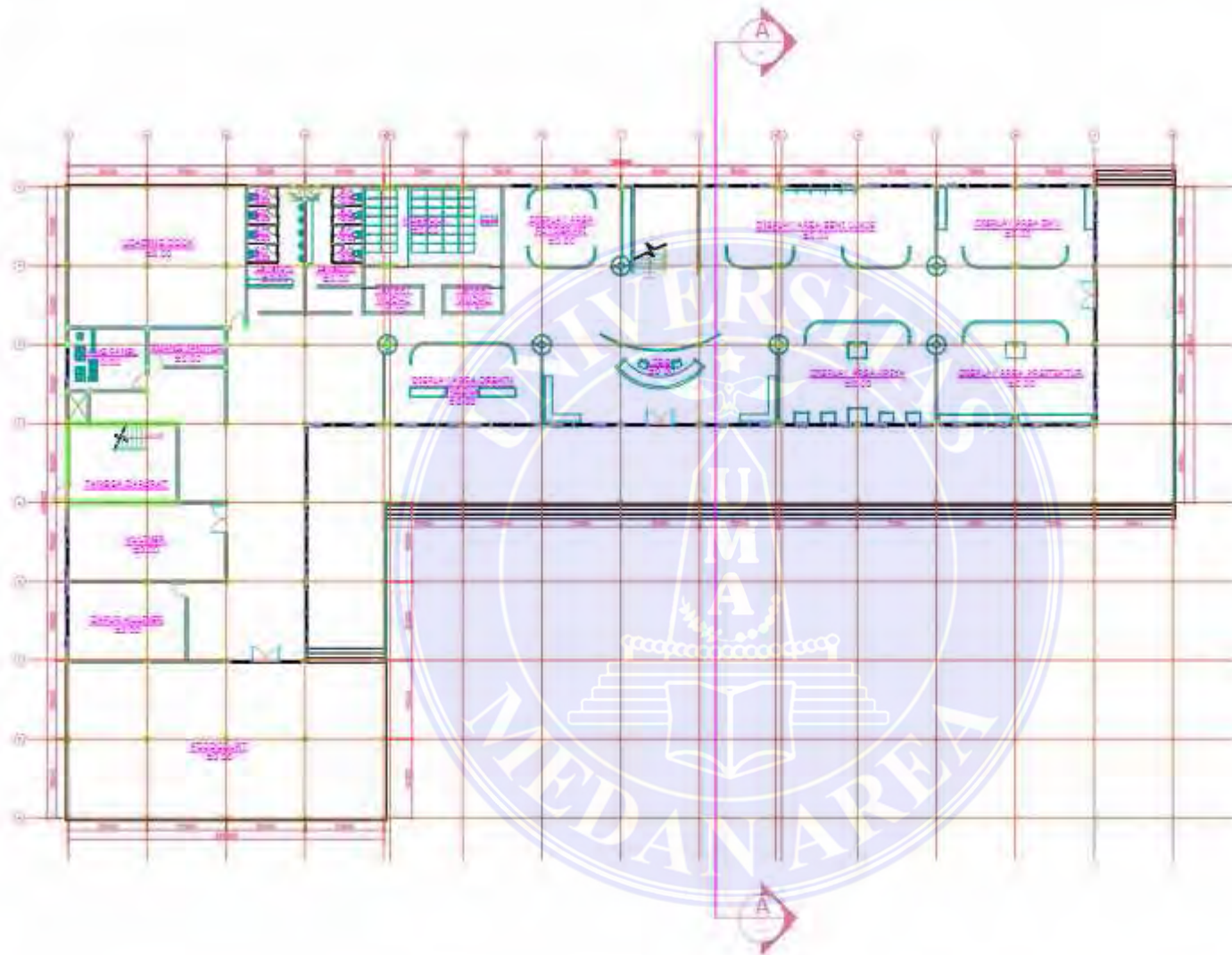
A-11

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area




DENAH KELAS PELATIHAN LT. 1
 1:300

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST, MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

DENAH KELAS
 PELATIHAN LT. 1

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-12

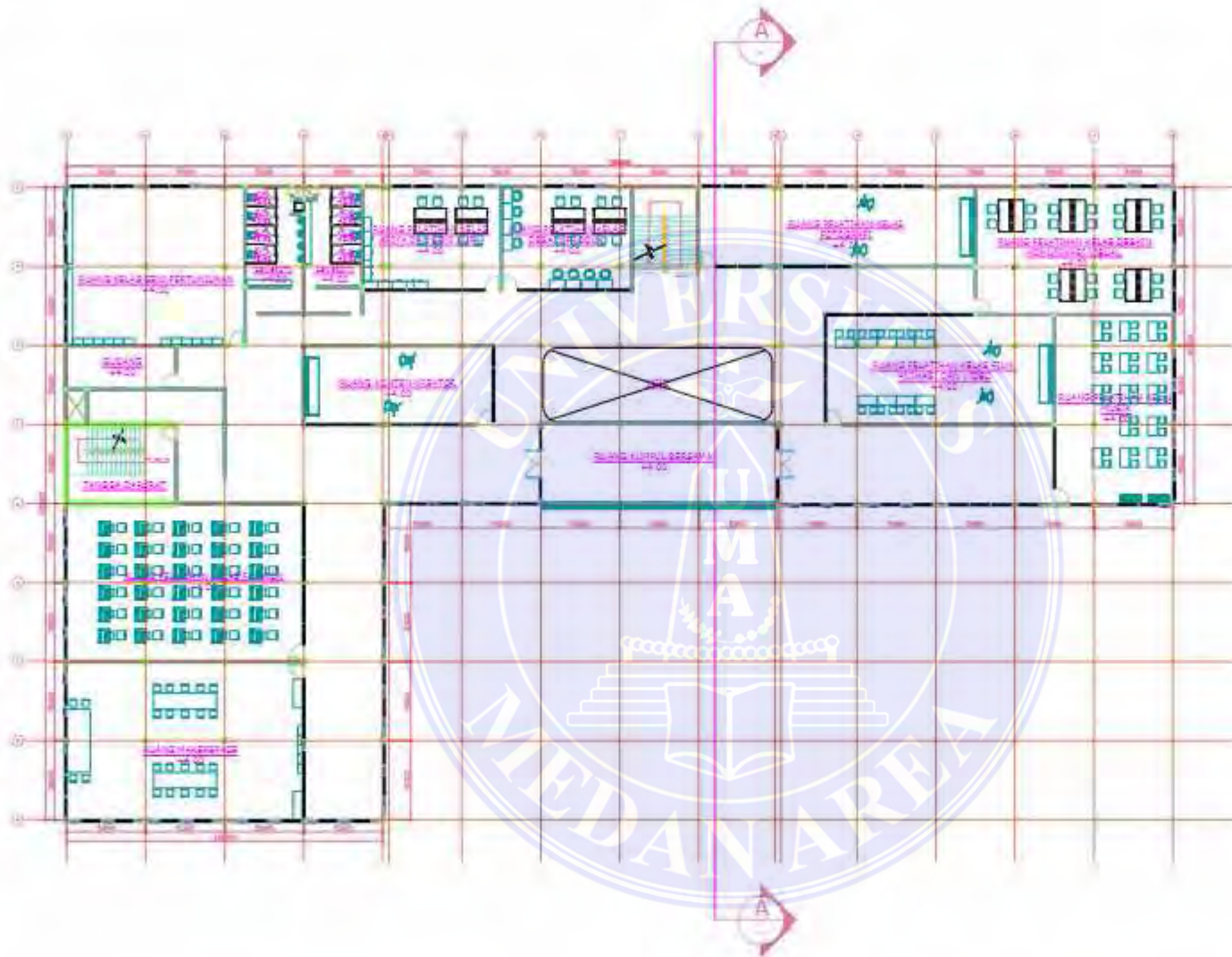
A-12


Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area




DENAH KELAS PELATIHAN LT. 2
 1:300

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

DENAH KELAS
 PELATIHAN LT. 2

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-13

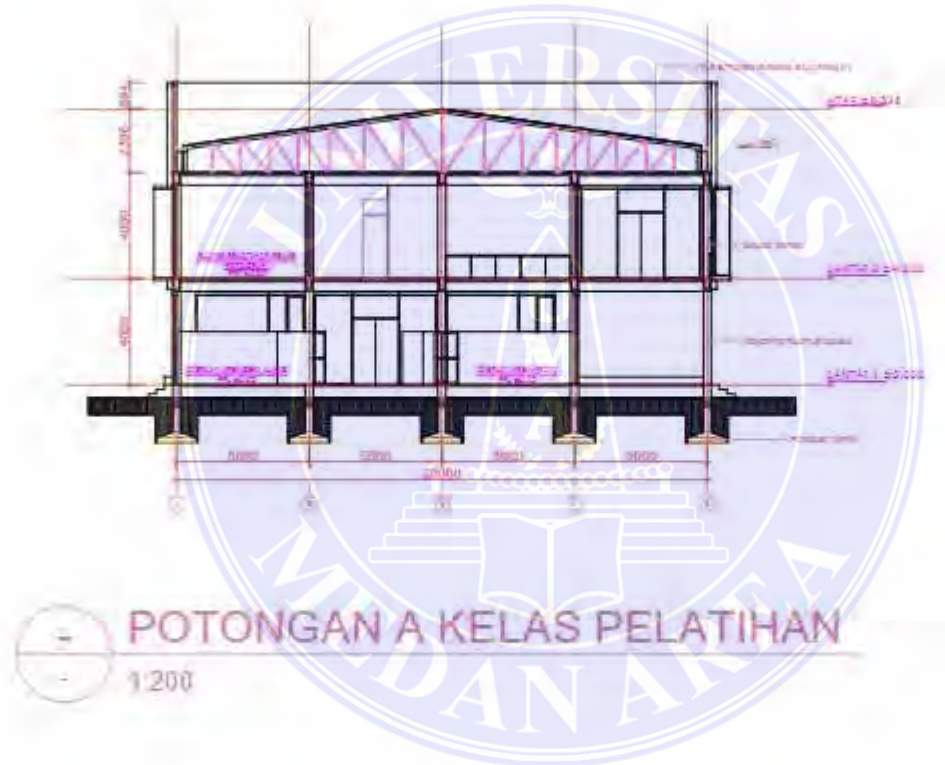
A-13

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN A KELAS
 PELATIHAN

1:200

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-14

A-14

Document Accepted 7/1/25

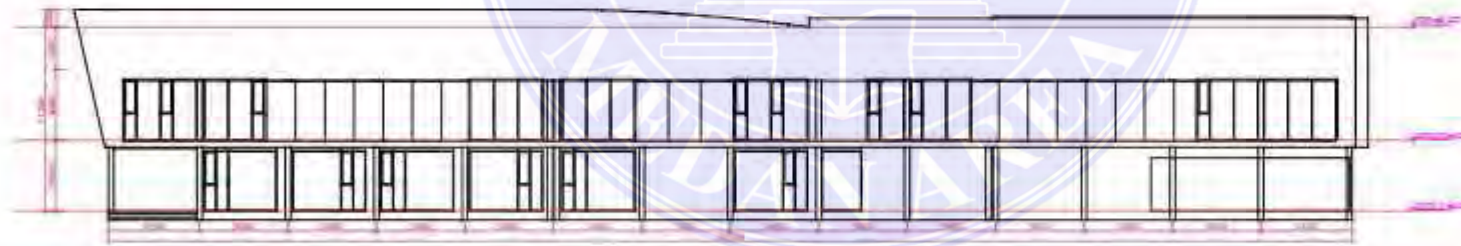
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



TAMPAK DEPAN KELAS PELATIHAN
1:300



TAMPAK BELAKANG KELAS PELATIHAN
1:300

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

-TAMPAK DEPAN KELAS
PELATIHAN
-TAMPAK BELAKANG
KELAS PELATIHAN

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-15

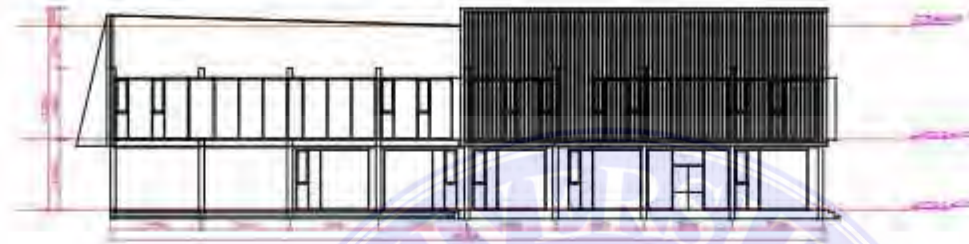
A-15

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

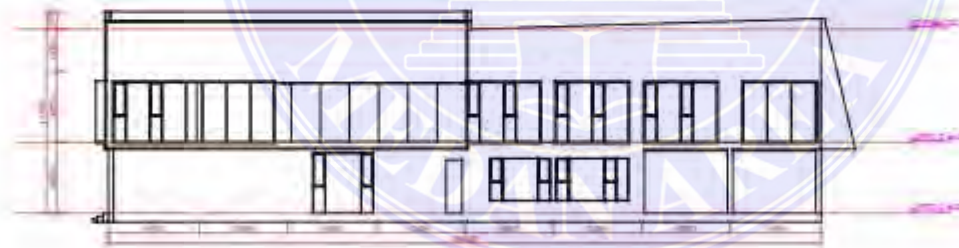
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



TAMPAK KIRI KELAS PELATIHAN

1:300



TAMPAK KANAN KELAS PELATIHAN

1:300

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

-TAMPAK KIRI KELAS
PELATIHAN
-TAMPAK KANAN KELAS
PELATIHAN

1:300

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-16

A-16

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



DENAH CAFETARIA
1:250

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

DENAH CAFETARIA

1:250

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-17

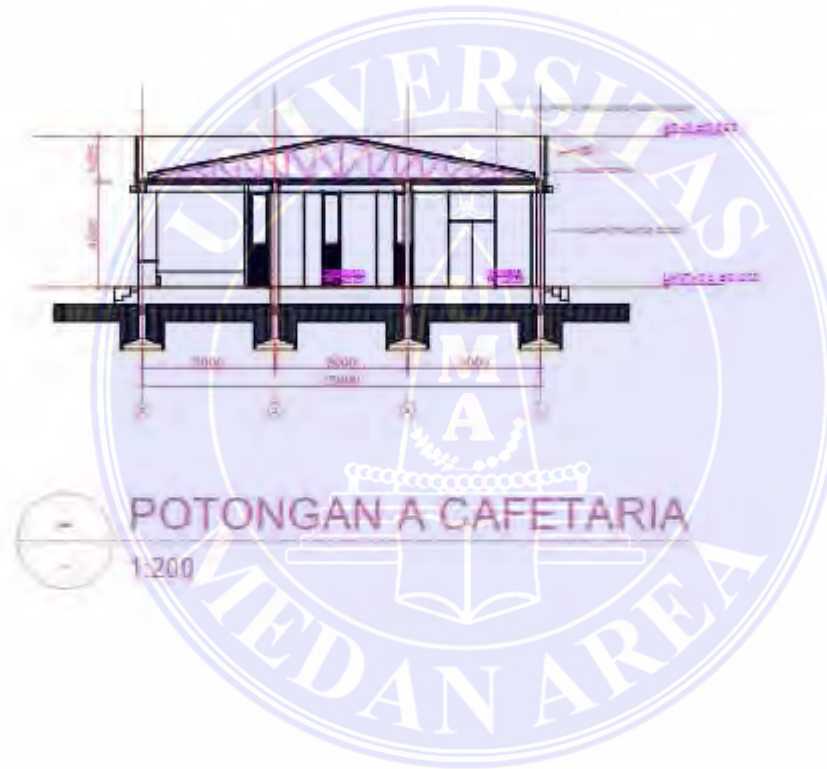
A-17

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN A CAFETERIA

1:200

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-18

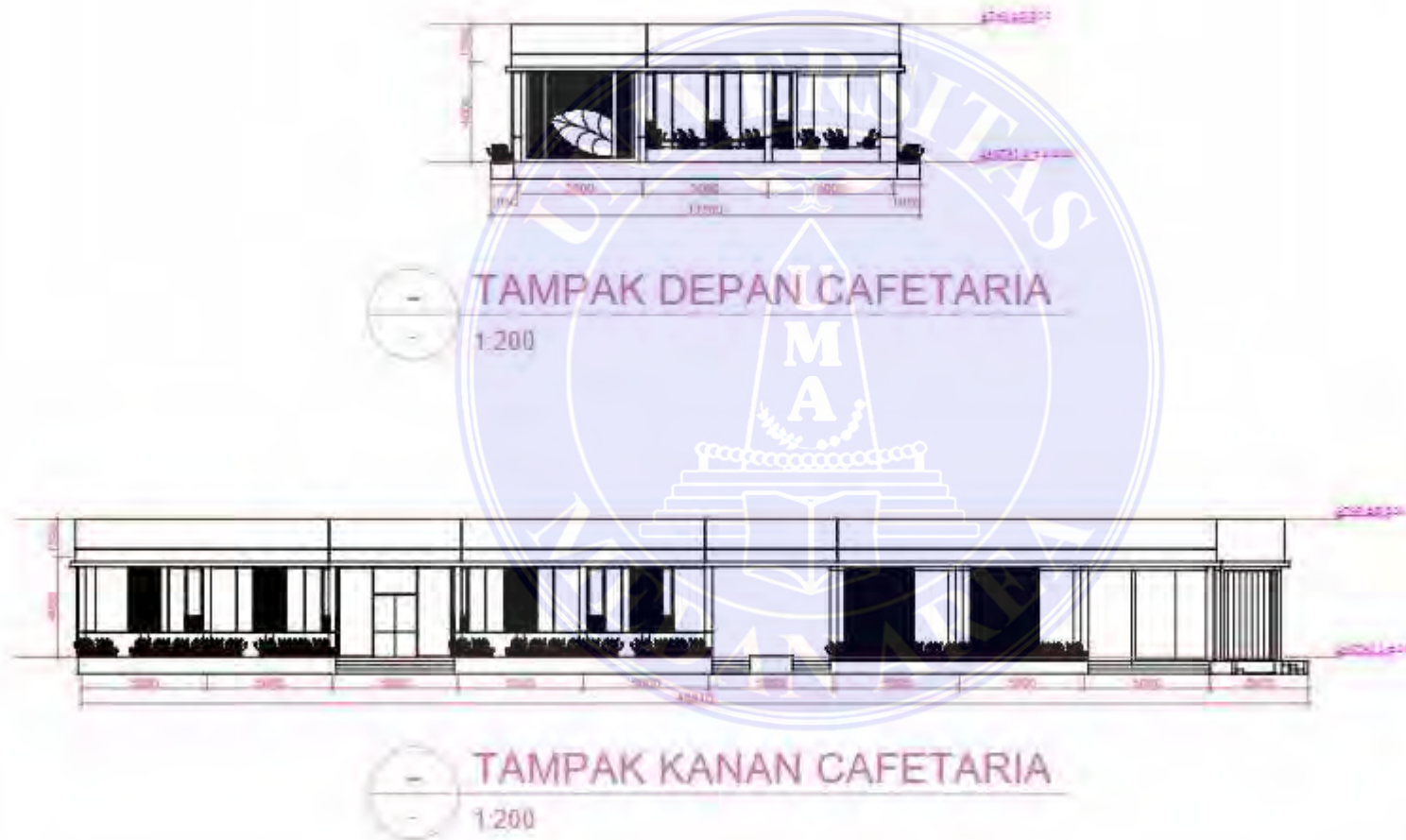
A-1B

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

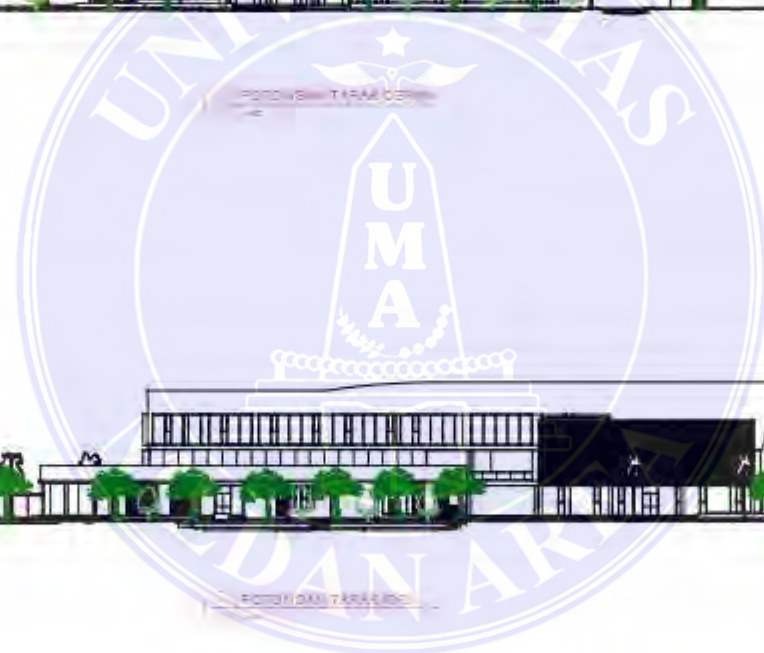
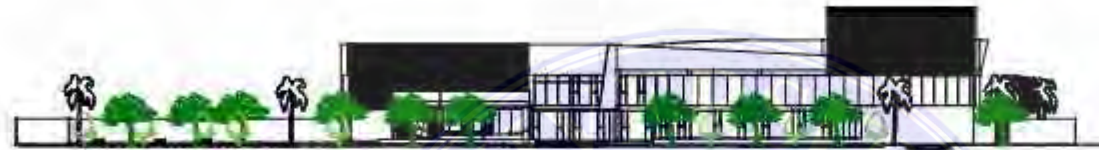
CATATAN :

NAMA TUGAS	
TUGAS AKHIR	
NAMA PROYEK	
CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM MCDONOUGH	
DOSEN PEMBIMBING	PARAF
SAUFA YARDHA MOERNI, ST. MT	
NAMA MAHASISWA (NPM)	
ZULFADLI SUFI 208140010	
NAMA GAMBAR	SKALA
-TAMPAK DEPAN CAFETERIA -TAMPAK KANAN CAFETERIA	1:200
NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
01-19	A-19

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM

MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

POTONGAN TAPAK

1:400

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-20

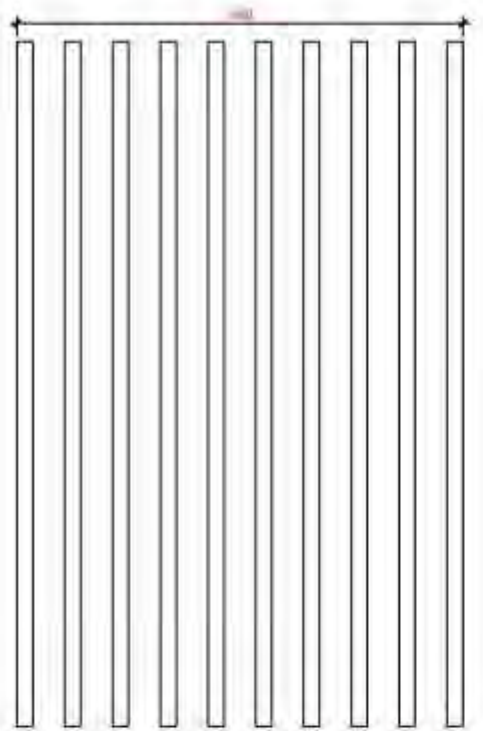
A-20

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



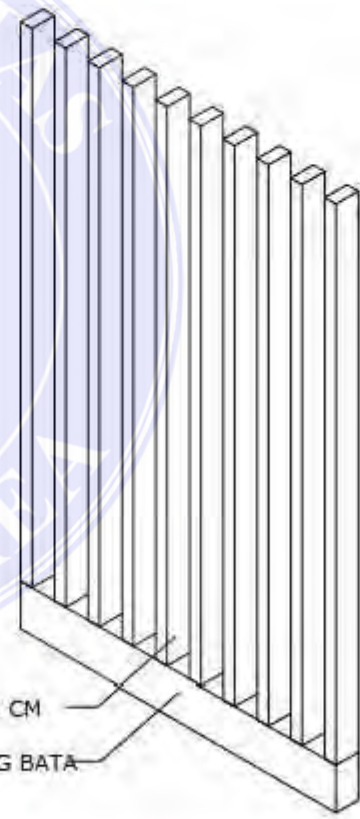
TAMPAK DEPAN PARTISI KAYU



TAMPAK ATAS PARTISI KAYU



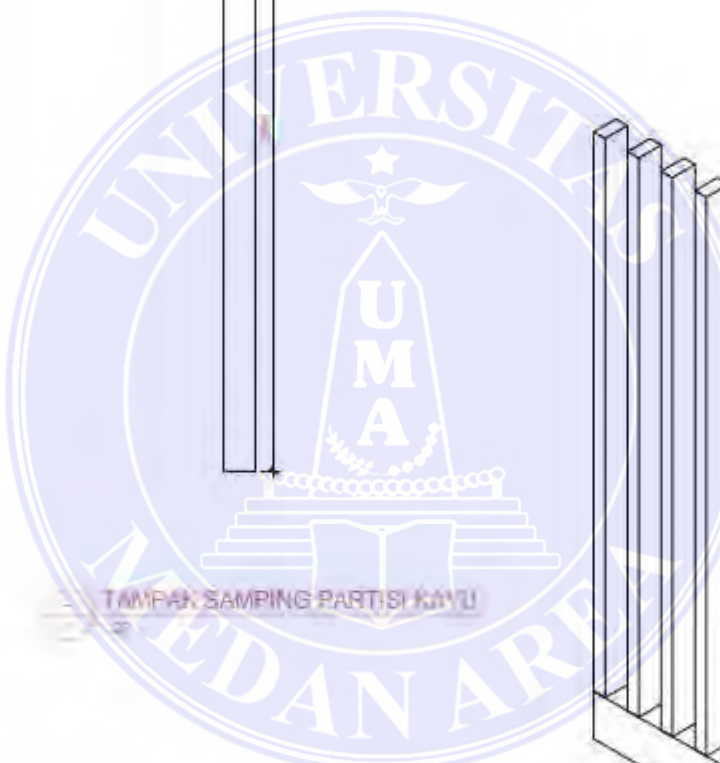
TAMPAK SAMPING PARTISI KAYU



PARTISI KAYU 5 CM

DINDING BATA

PERSPEKTIF PARTISI KAYU



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

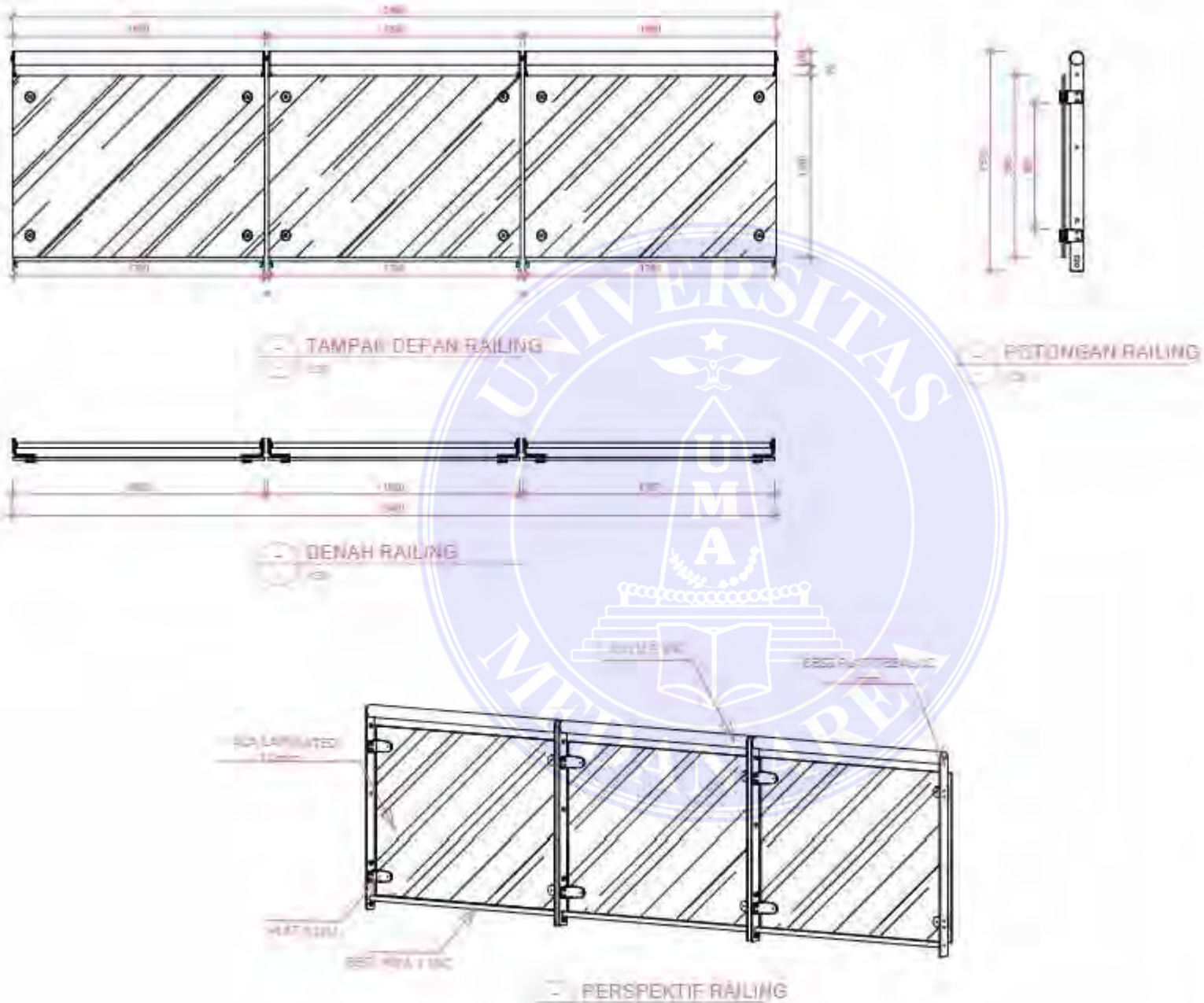
CATATAN :	
NAMA TUGAS	
TUGAS AKHIR	
NAMA PROYEK	
DOSEN PEMBIMBING	
SAUFA YARDHA MOERNI ST.MT.	
NAMA MAHASISWA (NPM)	
ZULFADLI SUFI 208140010	
NAMA GAMBAR	SKALA
DETAIL ARSITEKTURAL	1 : 25
NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
01-21	A-21

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SALFA YARDHA MOERNI
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

DETAIL ARSITEKTURAL

1 : 30

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

01-22

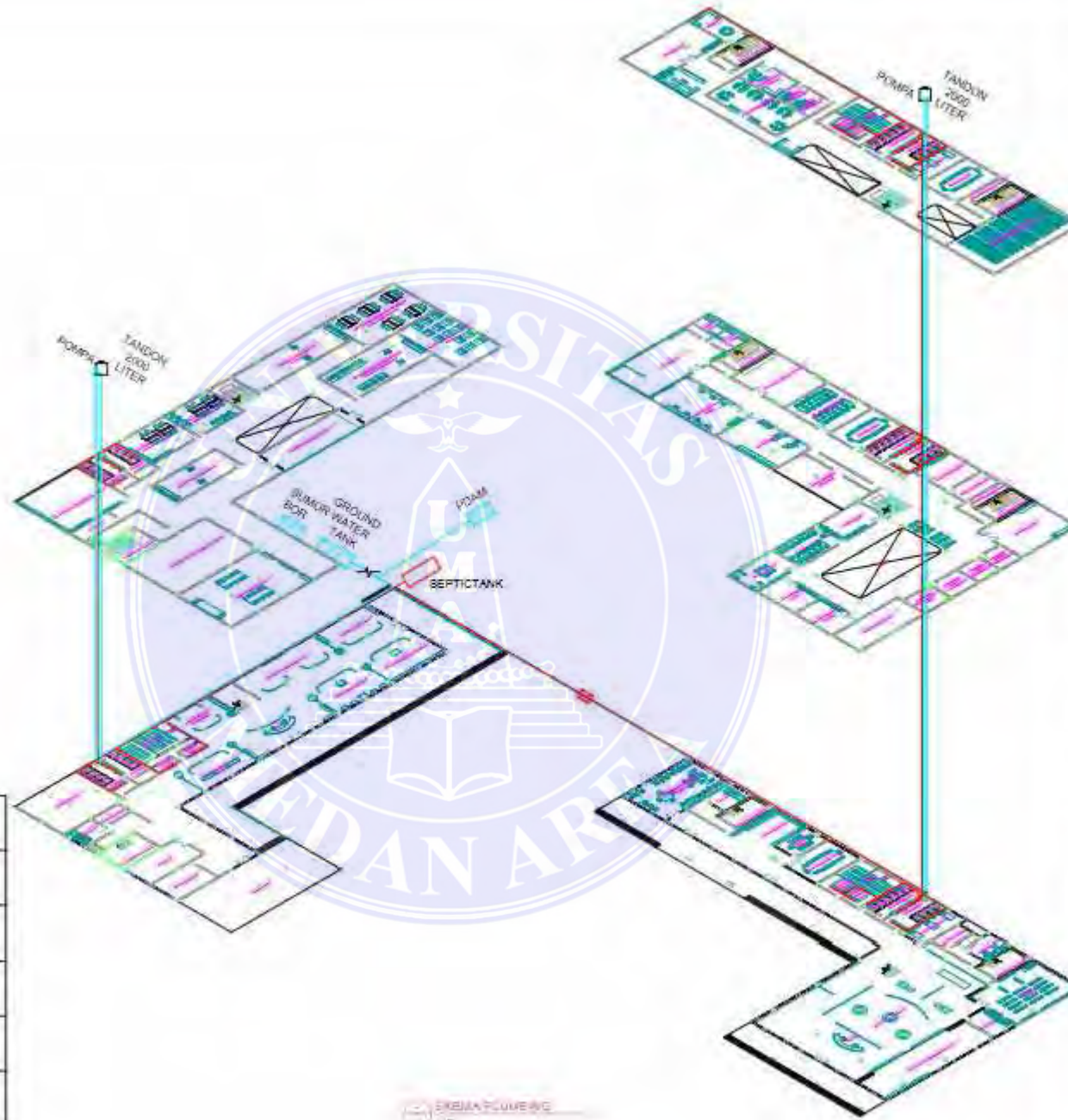
A-22

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



SIMBOL	KETERANGAN
	GROUND WATER TANK METERAN PDAM
	SEPTIC TANK
	RESAPAN
	PIPA AIR KOTOR #4"
	PIPA AIR BERSIH #3/4" BAK KONTROL
	KONTROL
	TANGKAI 2000 LITER

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

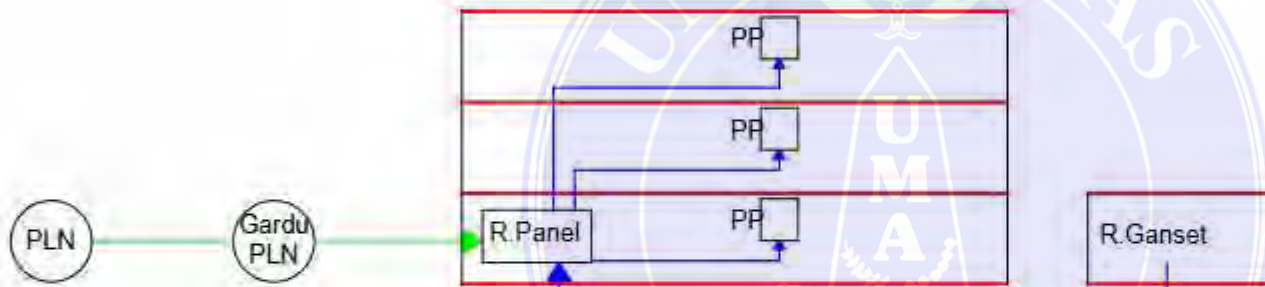
CATATAN :	
NAMA TUGAS	
TUGAS AKHIR	
NAMA PROYEK	
CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM MCDONOUGH	
DOSEN PEMBIMBING	PARAF
SAUFA YARDHA MOERNI, ST. MT	
NAMA MAHASISWA (NPM)	
ZULFADLI SUFI 208140010	
NAMA GAMBAR	SKALA
SKEMA PLUMBING	1:400
NO. GAMBAR	KODE GAMBAR
02-01	MEP-01

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 7/1/25



SKEMA M.E
1:250

KETERANGAN

PP POWER PANEL

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SALFA YARDHA MODERN
ST, MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

SKEMA M.E

1 - 250

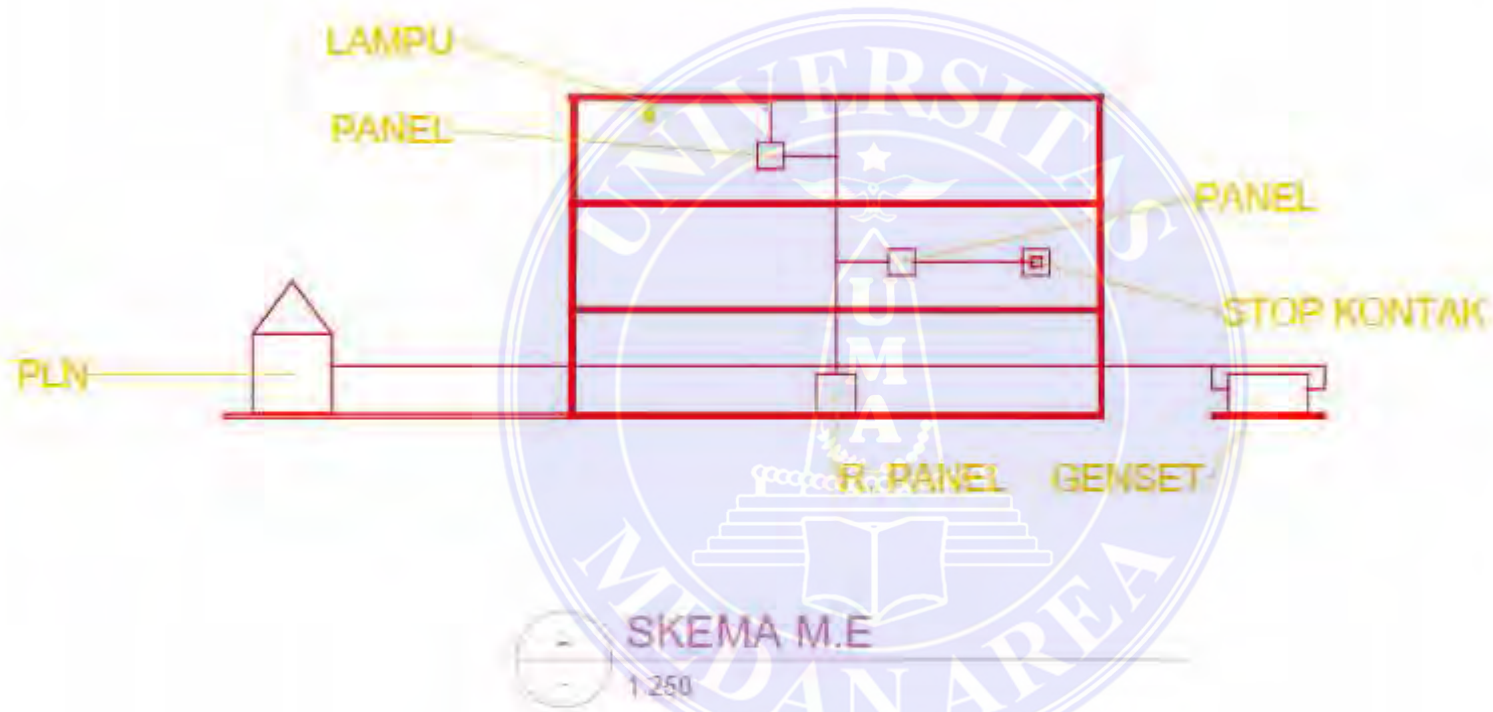
NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

02-02

MEP-02

Document Accepted 7/1/25



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SALFA YARDHA MODERNI
 ST, MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

SKEMA M.E

1 : 250

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

02-03

MEP-03

Document Accepted 7/1/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



 PERSPEKTIF MATA BURUNG

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
 MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
 ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
 208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

PERSPEKTIF MATA
 BURUNG

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

03-01

VIS-01

Document Accepted 7/1/25



 EKSTERIOR DROP OFF

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

EKSTERIOR DROP OFF

NO. GAMBAR


KODE GAMBAR

03-02

VIS-02

Document Accepted 7/1/25



 **EKSTERIOR AMPHITEATER**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

EKSTERIOR
AMPHITEATER

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

03-03

Document Accepted 7/1/25
VIS-03



INTERIOR EXIEBITION UMKM

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST. MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

INTERIOR EXIEBITION
UMKM

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

03-04

VIS-04

Document Accepted 7/1/25



INTERIOR DISPLAY

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

CATATAN :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

CREATIVE HUB DI MEDAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEK WILLIAM
MCDONOUGH

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

SAUFA YARDHA MOERNI,
ST, MT

NAMA MAHASISWA (NPM)

ZULFADLI SUFI
208140010

NAMA GAMBAR

SKALA

INTERIOR DISPLAY

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR

03-05

VIS-05

Document Accepted 7/1/25