RUANG INTERAKTIF-KREATIF DI KEMANGSudarmaya Fauzi¹⁾, Doddy Yuono²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, fauzi.sdrm@gmail.com²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, doddy@ft.untar.ac.id*Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020***Abstrak**

Berjalannya waktu, pertumbuhan kota semakin memicu keragaman kegiatan.. Salah satu kecenderungan kegiatan masyarakat kota adalah kebutuhan untuk bertukar pengalaman dan memperoleh tempat yang nyaman untuk saling bersosialisasi dan bertukar pengalaman. Kegiatan-kegiatan tersebut bukan lagi dilakukan di rumah ataupun di kantor, melainkan pada suatu tempat yang disebut ruang ketiga (Third place). Kemang merupakan Kawasan yang dahulunya pemukiman kini menjadi pusat komersil yang disebut "kampung modern". Seiring berjalannya waktu kemang menjadi daerah komersil yang di dominasi dengan industri kreatif. Banyaknya macam aktifitas kreatif ini menimbulkan perilaku masyarakat yang cenderung berkelompok. Hal ini sangat di sayangkan bagi masyarakat karna aktifitas kreatif ini sangat berperan bagi masyarakat yang ingin belajar dengan bertukar pengalaman antar pelaku seni dan masyarakat. Hadirnya Ruang Interaktif-Kreatif di Kemang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan atau tuntutan masyarakat Kemang terkait aktivitas berkesenian. Metode Pengujian terhadap hipotesis-hipotesis dan dilakukan dengan melakukan survei ke lapangan, melakukan wawancara baik kepada pihak terkait kemudian melakukan observasi, mengumpulkan data, membandingkan antara hasil lapangan dengan standar yang ada dan menentukan hasil. proyek ini menyajikan program ruang yang berkaitan satu sama lain sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses dan juga berinteraksi dengan objek yang di pamerkan dan mengajak pengunjung yang berkunjung memberikan wadah dan fasilitas bagi masyarakat yang ingin mengembangkan kreatifitasnya. Ruang Interaktif-Kreatif ini diharapkan dapat memberi wadah atau tempat ketiga bagi seluruh kalangan masyarakat yang ingin bertukar pengalaman dengan suasana yang nyaman dan terfasilitasi.

Kata kunci: Industri Kreatif; Ruang Ketiga; Ruang Publik; Wadah Seni**Abstract**

Over time, the growth of the city increasingly triggers a diversity of activities that take place. One tendency of urban community activities is the need to exchange experiences and obtain a comfortable place to socialize and exchange experiences. These activities are no longer carried out at home or in the office, but in a place called Third place. Kemang is an area that was once a settlement now a commercial center called the "modern village". Over time kemang became a commercial area dominated by creative industries. The many types of creative activities lead to the behavior of people who tend to be in groups. This is very regrettable for the community because this creative activity is very important for people who want to learn or know it by exchanging experiences between art practitioners and the public. But in Kemang there is no place or place for the community to exchange experiences. The presence of Interactive-Creative Spaces in Kemang to meet the needs of community of Kemang related to art activities. With the hypothesis testing method and carried out by conducting surveys in the field, conducting interviews with relevant parties then making observations, collecting data, comparing field results with existing standards and determining the results. This program presents a program space that connected each other making it easier for visitors to access and also helps with the purpose of displaying and inviting visiting visitors to provide forums and facilities for people who want to develop their creativity. This Interactive-Creative Space is expected to provide a Third Place for people who want to exchange experiences with a comfortable and facilitated one.

Keywords: Art container; Creative Industries; Public Space; Third Place

1. PENDAHULUAN Latar Belakang

Kehidupan di perkotaan tidak terlepas dari kejenuhan akan rutinitas serta aktivitas harian yang serba padat, hal ini yang menyebabkan tingkat rasio kemungkinan stress di kota-kota besar seperti Jakarta cukup tinggi. Ditengah-tengah tuntutan serta rutinitas hidup, banyak orang yang mencari hiburan ataupun rekreasi untuk sekedar melepas kepenatan dari aktivitas sehari-hari. Munculnya pusat perbelanjaan bagi sebagian besar masyarakat kota dianggap sebagai salah satu alternatif hiburan serta rekreasi, melihat fenomena beberapa tahun belakangan ini dimana pusat perbelanjaan tidak hanya ditujukan sebagai tempat belanja namun juga tempat bersosialisasi serta mencari sarana hiburan dan rekreasi. Pada dasarnya, manusia diciptakan sebagai makhluk yang memiliki kemampuan berinteraksi dan bertindak sebagai makhluk individu maupun sosial. Sebagai individu, manusia dapat melakukan komunikasi secara pribadi berdasarkan 3 poin utama, yaitu persepsi terhadap diri pribadi, kesadaran pribadi, dan pengungkapan diri. Hal tersebut menjadi wajar karena adanya unsur karakteristik dan jati diri yang berbeda di setiap diri manusia. Namun dalam perjalanannya, manusia tidak dapat terus-menerus berperan sebagai individu, manusia sebagai makhluk sosial juga membutuhkan ruang tersendiri sebagai bagian dari proses perkembangan.

Peran ruang interaksi bagi masyarakat yang beraktivitas di Kemang sangat penting, selain menyangkut tata ruang fisik lingkungan, ruang publik juga mengemban fungsi dan makna sosial dan kultural yang sangat tinggi. Namun, pertumbuhan kota yang cepat menyebabkan tuntutan kebutuhan lahan perkotaan makin meningkat. Privatisasi lahan baik secara individual maupun badan hukum/lembaga telah menyebabkan eksistensi ruang publik yang makin terpinggirkan. Bahkan di pemukiman-pemukiman padat penghuni, masyarakat sudah tidak memiliki lagi ruang publik yang memadai untuk mewadahi 2 aktivitas mereka. Di sisi lain, miskinnya ruang publik yang dapat menampung berbagai aktivitas bersama dikhawatirkan menimbulkan berbagai masalah sosial kemasyarakatan sebagai akibat dari kurangnya kebersamaan dan sosialisasi antarwarga. Masyarakat tidak lagi memiliki ruang bersama untuk saling berinteraksi, komunikasi antar warga, anak-anak tidak lagi memiliki tempat bermain di ruang luar, sehingga budaya kebersamaan dan toleransi semakin terkikis.

Kemang dikenal sebagai tempat yang menawarkan banyak tempat rekreasi dan sarana sosial bagi masyarakat. Namun, masih banyak sekali tempat rekreasi maupun sarana sosial yang belum memiliki nilai kesetaraan bagi seluruh lapisan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya tempat rekreasi maupun sarana sosial yang hanya dikunjungi oleh beberapa kelompok saja, tanpa adanya kebersamaan yang mencampurkan beberapa golongan masyarakat di satu tempat yang sama. Selain itu, Kemang sebagai pusat sarana hiburan dan kreatif pun belum memberikan kesempatan yang sama bagi penduduk Kemang untuk dapat menikmati ruang yang menawarkan ruang interaktif kreatif bagi penduduk Kemang itu sendiri, contohnya masyarakat kelurahan Bangka yang ada di Kemang, Jakarta Selatan. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi proyek ini, yaitu untuk menciptakan ruang interaktif kreatif berbasis ruang ketiga yang diperuntukkan untuk seluruh lapisan masyarakat.

Rumusan Masalah

Permasalahan yang terdapat di Kelurahan Bangka pada umumnya merupakan dampak dari fungsi kawasan sebagai sentra aktivitas perdagangan dan perkantoran di pusat kota, diantaranya adalah bagaimana menerapkan konsep *Third Place* diterjemahkan dalam desain ruang interaktif- kreatif?; apa saja kegiatan yang ada di dalam ruang interaktif-kreatif sehingga menjadi sebuah *Third Place*?; bagaimana keberadaan ruang interaktif-kreatif ini bagi masyarakat dan wilayah setempat?

Tujuan Proyek

Menerapkan konsep *Third Place* dalam desain ruang interaktif-kreatif; Menerapkan program

ruang dan kegiatan dalam ruang interaktif-kreatif sebagai sebuah *Third Place*; Memberikan sebuah desain ruang interaktif-kreatif sebagai *Third Place* bagi masyarakat dan wilayah sekitar.

2. KAJIAN LITERATUR

Open Architecture

Open Architecture merupakan sistem terbuka yang berfungsi sebagai ruang antara bukan sebagai tempat untuk tinggal (home) dan tempat untuk bekerja (work). Permasalahan pada kota-kota besar biasanya memiliki ciri masyarakat yang individualistis dan lebih sensitif dengan personal space-nya. Maka dari itu Open Architecture tidak dapat dilihat dari masalah arsitekturnya saja tetapi masalah sosial yang ada pada kota-kota tersebut. Terdapat aspek-aspek yang mengarah kepada Open Architecture yaitu Open Society dan Open City (Oldenburg, 1989). Open Society dan Open City merupakan sekelompok masyarakat yang memiliki toleransi dan keterbukaan, Open City merupakan jawaban dari Open Society dalam bentuk fisik ruang dengan membangun sebuah kota secara bersama-sama dengan menggunakan Open System (sistem yang terbuka secara sosial). Open System mendukung dan merangkul karakter kota menjadi adaptif dan eksperimental (Picon, 2015).

The Third Place

Open Architecture merupakan The Third Place bagi masyarakat kota. The Third Place adalah sebuah program yang akan membantu masyarakat kota agar bersifat humanis, openness, dan dinamis. Membantu masyarakat untuk memahami kota sebagai entitas bersama dengan layanan publik bersama, sumber daya infrastruktur bersama, dan ruang bersama. Kemunculan Third Place sendiri disebabkan dari faktor revolusi Industri, dimana tempat bekerja dan tempat tinggal berada di tempat yang berbeda (Oldenburg, 1989). Letak pemukiman dibuat terpisah jauh dari pusat kota, sehingga memaksa pergerakan mobilitas yang tinggi. Lingkungan yang dahulu memiliki tempat untuk bersosialisasi di tengah pemukiman seperti kafe atau bar menghilang keberadaannya. Hal ini membuat individu didalamnya hanya memiliki kesempatan kecil untuk merasa saling terkait dalam sebuah hubungan sosial dengan sekitarnya. The Third Place menurut Ray Oldenburg memiliki kriteria-kriteria sebagai berikut (Oldenburg, 1989):

- a. Mereka Netral (tidak membedakan)
Setiap individu dapat datang dan pergi sesuai keinginannya, mereka tidak terikat pada *Third Place* secara finansial, politik, hukum, atau lainnya.
- b. Kesejajaran dalam bermasyarakat (*Leveler*)
Third place tidak mementingkan status ekonomi atau sosial seseorang dalam suatu masyarakat. Tidak ada syarat atau hirarki sosial untuk berpartisipasi di dalam *Third Place*.
- c. Komunikasi menjadi hal penting dalam aktivitasnya
Percakapan yang menyenangkan adalah fokus utama dari kegiatan *Third Place*.
- d. Mudah di akses dan mudah mengakomodasi
Third Place harus terbuka, mudah diakses, dan akomodatif (memenuhi kebutuhan).
- e. Mempunyai regulasi
Third Place memiliki pengunjung tetap, hal ini memberikan atmosfir dalam ruang dan membantu interaksi sosial.
- f. *Third Place* secara fisik sederhana dan bersahaja
Bentuk *Third Place* terlihat sederhana, untuk menguatkan kesan kesetaraan bagi pengunjung yang datang dengan penampilan apa adanya.
- g. Memiliki suasana yang *Playful* (menyenangkan)
Percakapan di dalam *Third Place* bersifat menyenangkan, canda dan tawa lebih umum terdengar menjadi daya tarik *Third Place* di lingkungan sosial.
- h. *A Home Away From Home*
Pengunjung memiliki rasa nyaman dan hangat tanpa adanya kepemilikan bangunan pada *Third Place*.

Ruang Interaksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata Interaksi antar ruang merupakan suatu cara mengelola ruang-ruang berdasarkan potensi dan permasalahannya dan keterkaitan suatu ruang dengan ruang-ruang yang ada disekitarnya. Keterkaitan antar lokasi atau ruang dapat dilihat secara fisik maupun non fisik.

Pusat Kreatif (*Creative Hub*)

Creative Hub Menurut (The Creative HubKit,2015) adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi. Pusat kreatif memiliki berbagai tujuan yang berupa:

- a. Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan / atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.
- b. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
- c. Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non- kreatif.
- d. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
- e. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

3. METODE

- a. Deskriptif
Pengujian terhadap hipotesis-hipotesis dan dilakukan dengan melakukan survei ke lapangan, melakukan wawancara baik kepada pihak terkait kemudian melakukan observasi, mengumpulkan data, membandingkan antara hasil lapangan dengan standar yang ada dan menentukan hasil.
- b. Studi Literatur
Studi literatur mengenai *Third Place* dan ruang interaktif-kreatif.
- c. Studi Lapangan
Studi lapangan (survei lapangan) di wilayah Kemang dan wawancara dengan masyarakat sekitar dan pihak yg terkait.
- d. Studi Rancangan
Dengan membuat desain rancangan dengan memperhatikan tuntutan aktifitas masyarakat dan kawasan sekitar, memberikan program ruang serta usulan desain.

Arsitektur *Mimesis*

Mimesis (dari kata “mime”) adalah sebuah proses peniruan. Mimesis ada di dalam diri setiap manusia sehingga proses peniruan ini juga menjadi proses terciptanya budaya. Secara sistematis, Mimesis terjadi karena kita menjadikan orang lain sebagai model. Mimesis pada awalnya berasal dari zaman Yunani kuno, ketika mereka ingin mengkarakterisasikan dasar-dasar alamiah dari lukisan dan pahatan, puisi dan musik, tarian dan teater yang pada zaman modern disebut seni. Sebagian dari mereka yang hidup pada zaman itu menyebutnya dengan istilah mimemata (asal kata: mimema) yang pada akhirnya menghasilkan sebuah karya yang disebut mimesis. Beberapa kata dalam Bahasa Yunani kuno sering dihubung- hubungkan dengan mimesis, diantaranya mimema (imitasi), eikon (image) dan homoioma (mempersamakan) yang menghadirkan suatu pengertian yang lebih luas lagi tentang mimesis. Perbedaan paling mendasar dari teori mimesis terletak di antara mimema dan hal yang nyata/asli. Misalnya sebuah rumah adalah hal yang nyata sedangkan lukisan ataupun pahatan yang menyerupai sebuah

rumah adalah sebuah mimena, sesuatu yang seperti rumah tetapi bukan sebuah rumah. (D.J.Pasla, 2016)

Mimesis salah satu alternatif dalam perancangan yang menghadirkan kembali rupa awal dengan melakukan perubahan- perubahan yang menghadirkan sebuah karya yang bersifat ganda. Dari segi "aspek konservatif apresiasi estetika" arsitektur mimesis dipandang sebagai yang lebih miskin daripada seni lainnya. (D.J.Pasla, 2016)

- a. Tindakan imitasi yang merujuk pada imaji baik yang universal ataupun yang sulit dimengerti
- b. Arsitek yang menggunakan literal interpretasi atau visual imitation mengesampingkan kemampuan pikiran untuk membuat konsep yang lebih luas atau abstraksi dari apa yang ditirunya
- c. Daya imajinasi hanya terhenti pada apa yang terlihat saja. namun perancangan mimesis memiliki tingkatan ada yang meniru persis tanpa diolah, hingga sampai tingkat tertinggi mengambil bagian yang tak terlihat dan menghadirkan melalui konsep.

Dengan menghadirkan tema *Mimetic Architecture* ini disetiap objek yang dirancang menggunakan tema ini akan menghadirkan sutau hal yang berbeda pada desain bangunan yang tanggap terhadap iklim, dapat menyesuaikan dengan lingkungan, dan terkesan seperti bukan bangunan melainkan objek lain yang ditiru. sehingga perlu adanya penerapan tema ini pada sebuah pusat sosialisasi ataupun kota sebagai suatu objek yang dapat merangkul area sekitar (lingkungan) dan manusia.

4. DISKUSI DAN HASIL

Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan kesesuaian terhadap kriteria *Third Place* yang ditentukan dengan melakukan analisis yang terbagi dalam 4 tahap utama, yaitu mendalami konteks dan isu pada tapak yang berupa kekurangannya ruang interaksi yang bersifat netral, melakukan analisis dalam skala perkotaan, analisis secara makro dan mikro, lalu menerapkan analisis analisis tersebut melalui observasi lingkungan dan melakukan wawancara terhadap masyarakat sekitar. Analisis perkotaan dilakukan dengan mengamati potensi tapak dan *urban life* dari kawasan tersebut dan diperpadukan dengan aturan aturan desain perkotaan seperti mengamati dimana axis, skyline, vista, nodes dan flow pejalan kaki, dan menerapkannya pada flow tapak, sehingga calon pengguna dapat merasakan kenyamanan ketika mengunjungi tapak. Analisis secara makro dilakukan dengan mapping secara utuh, sedangkan analisa secara mikro dilakukan dengan memperhatikan kondisi tapak, peruntukan tapak, dan aksesibilitas tapak.

Gambar 1 : Tapak Terpilih
Sumber: Penulis, 2020

Kemang dikenal sebagai tempat yang menawarkan banyak tempat rekreasi dan sarana sosial bagi masyarakat. Namun, masih banyak sekali tempat rekreasi maupun sarana sosial yang belum memiliki nilai kesetaraan bagi seluruh lapisan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya tempat rekreasi maupun sarana sosial yang hanya dikunjungi oleh beberapa kelompok saja, tanpa adanya kebersamaan yang mencampurkan beberapa golongan masyarakat di satu tempat yang sama. Selain itu, Kemang sebagai pusat sarana hiburan dan kreatif pun belum memberikan kesempatan yang sama bagi penduduk Kemang untuk dapat menikmati ruang yang menawarkan Ruang Interaktif-Kreatif bagi penduduk Kemang itu sendiri, contohnya masyarakat kelurahan Bangka yang ada di Kemang, Jakarta Selatan. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi proyek ini, yaitu untuk menciptakan ruang interaktif kreatif berbasis ruang ketiga yang diperuntukkan untuk seluruh lapisan masyarakat.

Dengan isu pada sekitar tapak terdapat kekurangan interaksi sehingga pada penduduk, pekerja, dan masyarakat sekitar mempunyai kubu yang kurang mengintolerir dan bertoleransiantar satu sama lain. Kemang, kawasan terpilih memiliki konteks seni, dimana belum adanya tempat yang menyatukan para pelaku seni, pelajar dan penikmat di suatu wadah yang dapat menjadikannya tempat interaksi satu sama lain. Oleh karna itu hadirnya Ruang Interaktif-Kreatif ini menyajikan program yang dapat memberikan ruang ketiga bagi masyarakat dalam konteks seni. Dalam perancangan konsep bangunan ini, Ruang Interaktif-Kreatif ini di rancang dengan banyaknya ruang ruang yang dapat meningkatkan interaksi antar pengunjung, yang tidak mengenal usia, kalangan, status sosial dan kedudukan, sehingga dapat melahirkan suatu kebiasaan masyarakat yang baru dan inovatif. Dasar dari konsep perancangan ini pula menerapkan elemen elemen yang ditarik dari konteks di sekitar yang merupakan kawasan seni, dengan tujuan menyatukan semua kalangan masyarakat dengan minatnya di bidang seni dan juga memberikan wadah bagi pelaku seni untuk berinteraksi dan memamerkan karyanya di tempat yang di rancang.

Analisis pejalan kaki menjadi pedoman perancangan proyek agar mendapatkan sebuah visi dan misi yang dapat mendukung perkembangan kota terutama dalam skala kecamatan atau radius pejalan kaki dengan membiasakan menggunakan pedestrian untuk mencapai tapak. Dari data yang di dapkan dan analisis dengan radius pejalan kaki, terdapat 27 tempat dengan 6 macam aktivitas yang bergerak di bidang industri kreatif. Hal ini menjadi acuan program utama yang dapat memanfaatkan fasilitas *Third Place* yang di rancang bagi masyarakat sekitar (gambar 1).

Gambar 1. Surrounding Development
Sumber: Penulis, 2020

Proses Gubahan

CONCEPT DEVELOPMENT MASSING

Gambar 2. Concept Development *Massing*

Sumber: Penulis, 2020

Dari analisis Surrounding Development dengan 6 aktivitas yang menjadi acuan utama konsep bangunan munculah Concept development dengan pembentukan massa yaitu:

- Bentuk awal Massa dengan bentuk persegi dan lingkaran guna memberikan sirkulasi outdoor dan memberi pemotongan massa mengikuti bentuk tapak.
- Menambah lantai 2 dengan mengikuti lantai 1 dan menambahkan sirkulasi antar massa dan memotong massa guna menambahkan area terbuka hijau.
- Menambahkan lantai 3 dengan mengikuti lantai 2 dan memotong massa guna memenuhi peraturan pada tapak dan memanfaatkannya untuk area hijau.
- Konsep massa ahir dengan bentuk yang menyikapi lingkungan sekitar dari segi view dan kemudahan akses bagi pengguna.

CONCEPT DEVELOPMENT PROGRAM

Gambar 3. Concept Development *Program*

Sumber: Penulis, 2020

Setelah terbentuk massa dengan menerapkan peraturan pada tapak dengan bangunan dengan 3 lantai yang berisikan program pada bangunan yaitu:

- Lobby, Information Center dan Exhibition Area
- Coffee Shop, Bar, Performance Space dan Maker Space
- Production House, Ruang Baca dan Collaborative space

Perancangan ruang-ruang pada proyek ini di desain semaksimal mungkin untuk meningkatkan interaksi dan mengembangkan kreatifitas. Dengan memberikan ruang dengan program yang berkaitan satu sama lain guna memberikan kenyamanan dalam berinteraksi bagi pengunjung. Dalam perancangan ruang pada proyek ini, dibuat dengan desain ruang yang berbeda, sehingga memberikan suatu pengalaman ruang yang baru pada calon pengunjung, yang menghasilkan interaksi dan inovasi (lihat gambar 4 dan 5).

Gambar 4. *Blokplan* Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

Gambar 5. Perspektif Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

Gambar 7. Perspektif Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

Dengan menghadirkan tema *Mimetic Architecture* ini disetiap objek yang dirancang menggunakan tema ini akan menghadirkan suatu hal yang berbeda pada desain bangunan yang tanggap terhadap iklim, dapat menyesuaikan dengan lingkungan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Ruang Interaktif – Kreatif di Kemang di Kelurahan Bangka, didesain dengan menciptakan atau mengkombinasikan tipologi yang diadaptasi dengan kebiasaan atau pendekatan kepada masyarakat Kemang dengan akses pejalan kaki dan bersepeda. Kehadiran ini dibuat untuk mewadahi masyarakat akan kurangnya sosialisasi dan interaksi sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat yang berdampak bagi lingkungan dan masyarakat sekitar. Dengan menarik masyarakat Kelurahan Bangka yang mayoritas merupakan pekerja, pelajar, pelaku seni dan pengunjung dengan memberikan wadah dan fasilitas yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi satu sama lain dan mengembangkan kreatifitasnya. proyek ini menyajikan program ruang yang berkaitan satu sama lain sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses dan juga berinteraksi dengan objek yang di pameran dan mengajak pengunjung yang berkunjung memberikan wadah dan fasilitas bagi masyarakat yang ingin mengembangkan kreatifitasnya. Proyek Ruang Interaktif-Kreatif di Kemang ini merupakan proyek yang dapat menguatkan sosialitas masyarakat di kemang akan daya tarik terhadap kesenian dan juga membuka wawasan pengalaman bagi masyarakat kemang maupun pengunjung.

REFERENSI

- Anthony, A. C. (2003). *Poetics Of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Arsitektur dan Seni. (2013). *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, Vol. 2, 2337-3520.
- Broadbent, G. (1980). *Design in Architecture*. California: Hilde Publishing.
- David A. Karp, W. C. (1976). *Sociology in everyday life*. California: F E Peacock Publishers, Inc.
- Florida, R. (2012). *The Rise Of The Creative Class* (Vol. 34). California: Basic Books.
doi:362851/f85969
- Heimsath, C. (1998). *Behavioral Architecture: Toward an Accountable Design Process*.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place*. New York: Da Capo Press.
- Pasla, D.J.V. (2016). *Arsitektur Mimesis*. *Arsitektur Mimesis*, 47-55.
- Picon, A. (2015). *Smart Cities : A Spatialized Intelligence*. Michigan: Wiley Ann Harbor.