

Submit : 26/07/2024 | Submitted 28/06/2025 | Published June, 2025

## PALANGKA RAYA YOUTH CREATIVE CENTER DENGAN PENEKANAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS

Abed Nego Sirait<sup>1</sup>, Syahrozi<sup>2</sup>, Joni Wahyubuana U.<sup>3</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya

*\*Correspondent Author :*

*abednego@gmail.com<sup>1</sup> ozi.syah@arch.upr.ac.id<sup>2</sup>  
joni\_buana@arch.upr.ac.id*

**Abstraksi :** Palangka Raya, kota terbesar kelima di Kalimantan dan pusat pemerintahan Kalimantan Tengah, mengalami pertumbuhan ekonomi signifikan dengan peningkatan 2,09% pada triwulan I 2024. Generasi muda berperan penting dalam kemajuan ekonomi lokal dan menjadi pemimpin masa depan. Mereka aktif dalam komunitas industri kreatif, yang ditunjukkan melalui acara tahunan Kampoeng Komunitas. Namun, fasilitas untuk mendukung kreativitas mereka masih kurang memadai. Dibutuhkan ruang untuk edukasi, kreasi, produksi, dan pameran hasil karya. Saat ini, banyak kegiatan kreatif dilakukan di rumah pribadi atau tempat sewa yang tidak spesifik. Untuk mengatasi kekurangan ini, diperlukan konsep inkubasi yang mendukung berbagai aspek industri kreatif melalui program kewirausahaan dan pelatihan keahlian. Youth Creative Center dirancang untuk menyediakan fasilitas edukasi, rekreasi, dan komersial. Zonasi dan sirkulasi yang baik sangat penting dalam perancangan pusat ini. Pendekatan architecture of happiness diusulkan untuk memastikan kesejahteraan penghuni dengan prinsip zonasi yang baik dan sirkulasi yang efektif, serta memenuhi kebutuhan emosional seperti privasi dan interaksi sosial yang sehat. Metode perancangan yang diterapkan adalah metode Glass Box yang menggunakan informasi eksplisit dari data primer dan sekunder untuk menghasilkan desain yang didukung oleh analisis dan konsep yang jelas. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan rancangan Palangka Raya Youth Creative Center dengan penekanan architecture of happiness.

**Kata Kunci :** Palangka Raya, generasi muda, industri kreatif, Youth Creative Center, architecture of happiness, zonasi, sirkulasi.

**Abstract :** Palangka Raya, the fifth-largest city in Kalimantan and the administrative center of Central Kalimantan, has experienced significant economic growth, with an increase of 2.09% in the first quarter of 2024. The younger generation plays a crucial role in driving the local economy and are the future leaders. They are actively involved in creative industry communities, as showcased by the annual Kampoeng Komunitas event. However, facilities to support their creativity are still inadequate. There is a need for spaces dedicated to education, creation, production, and showcasing their work. Currently, many creative activities are conducted in private homes or rented spaces that are not specifically designed for such purposes. To address this deficiency, an incubation concept is needed to support various aspects of the creative industry through entrepreneurship programs and skill training. The Youth Creative Center is designed to provide educational, recreational, and commercial facilities. Proper zoning and circulation are essential in

*the design of this center. The "architecture of happiness" approach is proposed to ensure the well-being of the occupants by incorporating good zoning principles and effective circulation, as well as meeting emotional needs such as privacy and healthy social interaction. The design method used is the Glass Box method, which utilizes explicit information from both primary and secondary data to produce a design supported by clear analysis and concepts. The goal of this design is to create the Palangka Raya Youth Creative Center with an emphasis on the architecture of happiness.*

**Keywords :** *Palangka Raya, young generation, creative industry, Youth Creative Center, architecture of happiness, zoning, circulation.*

---

## PENDAHULUAN

Palangka Raya adalah kota terbesar kelima di Pulau Kalimantan dan pusat pemerintahan di Provinsi Kalimantan Tengah. Selain itu, Palangka Raya juga menjadi pusat perdagangan, pendidikan, bisnis, dan industri di kawasan ini. Ekonomi kota ini terus tumbuh, dengan peningkatan sebesar 2,09% pada triwulan I 2024 dibandingkan tahun sebelumnya[1]. Pertumbuhan ini didukung oleh peran penting generasi muda yang menjadi penggerak utama perekonomian lokal dan calon pemimpin masa depan. Generasi muda di Palangka Raya aktif dalam kegiatan kreatif, bergabung dalam komunitas industri kreatif. Acara tahunan seperti Kampoeng Komunitas menghubungkan mereka dan berkontribusi pada pembangunan kota. Aktivitas komunitas ini sering dipromosikan melalui media sosial dan acara seperti *Car Free Day* di Bundaran Besar[2]. Pemerintah Kota Palangka Raya telah membangun fasilitas seperti Taman Kota Yos Sudarso dan Taman Garuda untuk mendukung komunitas, meskipun fasilitas ini belum cukup untuk semua komunitas. Oleh karena itu, diperlukan tempat khusus yang bisa digunakan oleh semua komunitas untuk mengembangkan karya mereka. Konsep wadah inkubasi yang mendukung berbagai aspek industri kreatif dan menyediakan program pelatihan kewirausahaan serta keahlian sangat diperlukan.

*Youth Creative Center* adalah sarana untuk komunitas pemuda kreatif dengan fasilitas edukasi, rekreasi, dan komersial. Fasilitas ini mencakup ruang workshop, perpustakaan, galeri, studio, amphitheater, ruang pameran, ruang olahraga, retail shop, UMKM stand, dan kafetaria. Pengaturan zonasi yang baik sangat penting untuk keberhasilan setiap kegiatan di *Youth Creative Center*. Berdasarkan survei *National Adolescent Mental Health*, sekitar 35% remaja Indonesia mengalami masalah mental. Pemerintah mengusulkan proyek nasional untuk mengatasi kesehatan mental remaja[3]. Pendekatan "*Architecture of Happiness*" adalah salah satu solusi, yang fokus pada kesejahteraan penghuni dengan zonasi yang baik dan sirkulasi yang mudah diakses. Pendekatan ini menciptakan lingkungan yang mendukung kebutuhan emosional seperti privasi dan interaksi sosial yang sehat, mengurangi stres, dan meningkatkan kenyamanan penghuni. Desain ini juga memperhatikan keamanan, privasi, dan keseimbangan hidup melalui penggunaan bahan alami dan tata letak ruang yang mendukung kesejahteraan emosional.

## KAJIAN PUSTAKA

### *Youth Creative Center*

*Youth Creative Center* adalah sebuah fasilitas yang dirancang untuk mempromosikan dan

mengembangkan kreativitas generasi muda, khususnya mereka yang berada dalam rentang usia 15 hingga 24 tahun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dan definisi UNESCO, masa "*youth*" merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yang penting bagi perkembangan kesadaran peran individu dalam komunitas. Pusat ini menyediakan tempat dan sarana yang diperlukan untuk berbagai aktivitas kreatif, baik untuk mencipta, memamerkan, maupun mengkomunikasikan hasil karya dalam industri kreatif. *Youth Creative Center* berfungsi sebagai wadah untuk mengumpulkan para pelaku kreatif dan menyediakan ruang untuk mengembangkan kreativitas, berinteraksi, dan berkolaborasi, dengan tujuan utama mendukung ekspresi kreatif generasi muda dalam berbagai bentuk.

### **Ekonomi Kreatif**

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam bukunya "Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025"[4].ekonomi kreatif adalah era di mana perekonomian bergantung pada industri kreatif yang mengandalkan potensi manusia dengan meningkatkan kreativitas. Pergeseran menuju ekonomi kreatif ini juga mencerminkan upaya untuk menerapkan pembangunan berkelanjutan, mengingat ketersediaan sumber daya alam yang semakin berkurang dan tidak lagi menjadi pendorong utama pertumbuhan ekonomi. Sebaliknya, ide, bakat, dan kreativitas dianggap sebagai sumber daya yang dapat diperbarui dan tak terbatas, memberikan peluang ekonomi baru bagi negara-negara, baik yang maju maupun berkembang. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif, yaitu:

- Pengembangan permainan
- Kriya
- Desain interior
- Arsitektur
- Musik
- Seni rupa
- Desain produk
- Fesyen
- Kuliner
- Film animasi dan video
- Fotografi
- Desain komunikasi visual
- Televisi dan radio
- Periklanan
- Seni pertunjukan
- Aplikasi
- Penerbitan

### ***Architecture of Happiness***

*Architecture of Happiness* adalah konsep yang menggabungkan seni dan ilmu dalam merancang bangunan untuk menciptakan lingkungan yang memberikan kebahagiaan bagi penggunanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arsitektur mencakup seni dan ilmu merancang serta membangun bangunan, sementara kebahagiaan adalah perasaan senang dan tentram. Dalam penelitian Rebecca Habtour mengkaji bagaimana arsitektur sebagai elemen fisik dapat meningkatkan kebahagiaan. Ia menemukan enam faktor lingkungan yang penting untuk kebahagiaan: Alam, Identitas, Cahaya, Aksesibilitas, Kejutan, dan Sosial. Faktor-faktor ini terbagi menjadi dua kategori: Restoratif, yang meliputi elemen yang dapat langsung dirasakan oleh indera dan Interaktif, yang melibatkan interaksi antar pengguna untuk menciptakan suasana positif[5].

### **METODE**

Metode perancangan menggunakan metode Glass Box. Metode ini dilakukan untuk

mencari fakta dan penyebab yang melandasi terjadinya suatu peristiwa dan kemudian menemukan alternatif solusi dari pemecahan masalah yang ada. Ciri umum metode glass box yaitu; tujuan, variabel dan kriteria serta analisis ditentukan dengan matang dan lengkap, evaluasi bermakna dan logis, strategi ditentukan dengan matang. Terdapat tiga tahap perancangan yang akan digunakan penulis, antara lain yaitu: Analisis dilakukan dengan melihat hasil literatur terkait, studi banding, studi preseden dan hasil observasi terhadap kawasan perancangan. Sintesa, yakni dilakukannya pengambilan keputusan dari hasil analisis yang akan digunakan pada tahap desain. Tahap desain, Tahap ini digunakan untuk melakukan programming, menemukan konsep, dan melakukan proses merubah hasil sintesa menjadi objek desain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Variabel dan Kriteria Desain

Variabel dan kriteria desain ditinjau dari aspek objek bangunan yaitu Youth Creative Center dan penekanan Architecture of Happiness yang dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

**Tabel 1 Variabel dan Kriteria Youth Creative Center**

| VARIABEL         | KRITERIA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lokasi           | lokasi di pusat kota, tepat di wilayah yang strategis, dekat dengan fasilitas umum, kawasan pendidikan, bisnis, dan hiburan bahkan keamanan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Fasilitas        | <p>Youth Creative Center fasilitas yang seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kelas</li> <li>• Ruang Galeri</li> <li>• Auditorium</li> <li>• Co-working space</li> <li>• Ruang-ruang Studio</li> <li>• Ruang serbaguna</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang meeting</li> <li>• UMKM stand</li> <li>• Amphitheater</li> <li>• Ruang workshop</li> <li>• Ruang pameran</li> <li>• Ruang informasi</li> <li>• Kantor pengelola</li> <li>• Ruang olahraga</li> <li>• Musholla</li> <li>• Kafetaria</li> <li>• Toilet difabel dan umum</li> <li>• Parkir</li> </ul> |
| Sirkulasi        | Jalur sirkulasi linear bisa menjadi jalur utama. Jalur ini menciptakan sirkulasi yang terorganisir dan efisien, namun untuk sirkulasi ruangan dapat menggunakan jalur yang tidak simetris atau berbelok-belok yang dapat meningkatkan kreativitas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Organisasi Ruang | Menggunakan organisasi ruang Linier yang dapat mempermudah pengelompokkan kegiatan-kegiatan berdasarkan zonasi publik - privat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Fleksibel        | Fleksibel melalui penataan fungsi, perabotan, dan ruang dapat diterapkan contohnya, pada perabot kursi yang bisa disusun sesuai kebutuhan, ruang publik multifungsi, furnitur yang dapat dipindah-pindahkan sesuai kebutuhan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

Sumber : Penulis (2024)

**Tabel 2 Variabel dan Kriteria Architecture of Happiness**

| VARIABEL         | KRITERIA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Nature</i>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan bentuk organik dan melengkung untuk menciptakan ruang yang alami dan harmonis</li> <li>• Menghubungkan ruang dan bangunan dengan jalur hijau untuk pejalan kaki</li> <li>• Menempatkan taman kecil di sudut-sudut ruang, baik di dalam maupun di luar ruangan.</li> <li>• Menggunakan elemen alam seperti kayu, batu, dan air dalam desain arsitektur</li> <li>• Meningkatkan frekuensi interaksi dengan berbagai jenis vegetasi, dari rumput hingga pohon besar.</li> <li>• Menyediakan tempat duduk untuk bersantai di antara area hijau.</li> <li>• Memanfaatkan aset alami yang ada di lokasi, seperti pemandangan dan sumber air alami.</li> <li>• Membangun sistem berkelanjutan melalui ventilasi alami dan pemanfaatan air hujan atau sumber air lainnya.</li> </ul> |
| <i>Light</i>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan bukaan yang bervariasi dengan bentuk bentuk yang menyenangkan</li> <li>• Memberikan pengalaman dan suasana pencahayaan alami yang beragam.</li> <li>• Menggunakan kaca berwarna untuk menciptakan efek pencahayaan yang unik.</li> <li>• Menggunakan kaca filtrasi dan panel surya untuk menciptakan efek pencahayaan yang menarik.</li> <li>• Menggunakan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan utama bagi ruang dan bangunan.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <i>Surprise</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan elemen lama yang menarik seperti menghadirkan air mancur pada titik tertentu</li> <li>• Kejutan dapat berupa mekanisme tangga yang bernada.</li> <li>• Bayangan yang berubah bentuk sesuai dengan siklus cahaya matahari.</li> <li>• Menggunakan elemen hidup seperti angin, air, vegetasi, dan cahaya alam untuk menambah elemen kejutan seiring berjalannya waktu.</li> <li>• Menciptakan pengalaman indra seperti sentuhan, bau, dan suara melalui elemen arsitektural.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <i>Access</i>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kualitas dan kuantitas area yang diperuntukkan bagi pejalan kaki.</li> <li>• Memperbanyak akses dan variasi jalur antar zonasi.</li> <li>• Mengimplementasikan metode untuk memperlambat kecepatan transportasi, termasuk memperlambat kecepatan pejalan kaki.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <i>Identity</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan referensi tradisi, material, dan budaya lokal yang dapat menghidupkan nostalgia..</li> <li>• Menyediakan fasilitas bagi orang-orang untuk berkumpul, bercengkrama, dan berbagi cerita, sehingga membangun identitas sebagai manusia.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <i>Sosiality</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan ruang sosialisasi dengan suasana santai dan akrab.</li> <li>• Mengatur ulang zonasi untuk meningkatkan area yang dapat digunakan secara campuran, ruang terbuka, area festival, dan komunitas.</li> <li>• Memperbanyak opsi untuk interaksi sosial.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

Sumber : Penulis (2024)

## Lokasi Site

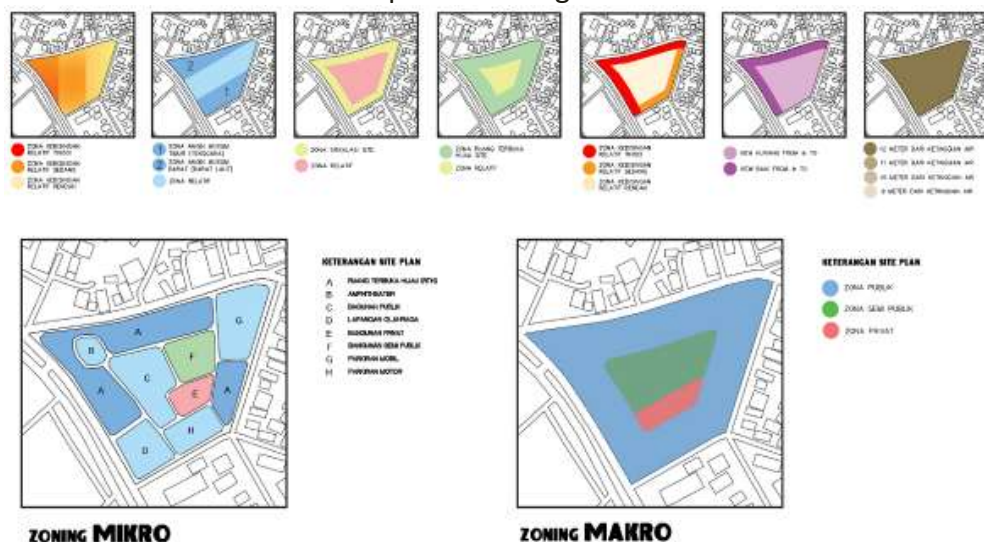


Gambar 1. Lokasi Site  
Sumber: Data Olahan Penulis (2024)

Lokasi alternatif tapak kedua berada pada Jalan Tjilik Riwut, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya. Luas lahan pada area tapak yang akan direncanakan ialah seluas 17.000 m<sup>2</sup>. GSB 34 meter (jalan arteri primer), KDB maksimal 60%, KLB maksimal 3, KDH minima 20%, KB 8 lantai. Struktur tanah datar dan tipomorfologi tanah tidak berkontur. Lokasi tapak terbilang cukup strategis, karena jarak kurang lebih 700 meter dari pusat kota sehingga sesuai untuk bisa menghubungkan pelaku kreatif anak muda yang ada di Kota Palangka Raya.

## Analisa Site

Dalam analisa pada site dilakukan beberapa analisa yaitu, analisa matahari, analisa angin dan hujan, analisa sirkulasi, analisa vegetasi, analisa kebisingan, analisa view dan analisa topografi. Dari hasil analisa site didapatkan zoning makro dan mikro.



Gambar 2. Analisa Site  
Sumber : Penulis (2024)

## Konsep Desain

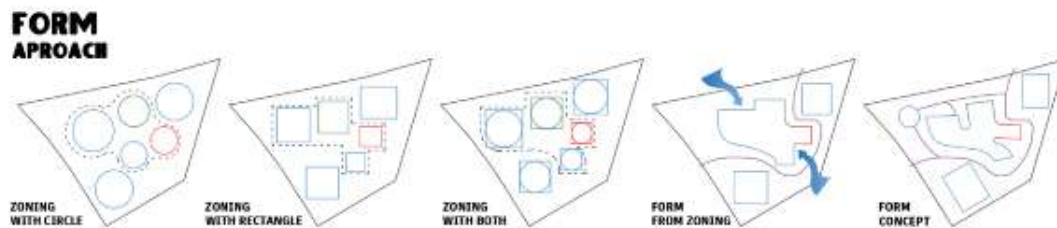
Konsep desain pada perancangan bangunan Palangka Raya *Youth Creative Center* dilakukan berdasarkan hasil analisis mendalam terhadap lokasi (site). Dari analisis ini,

didapatkan pembagian zoning mikro yang kemudian menjadi konsep awal dalam menentukan bentuk dan tata letak bangunan.



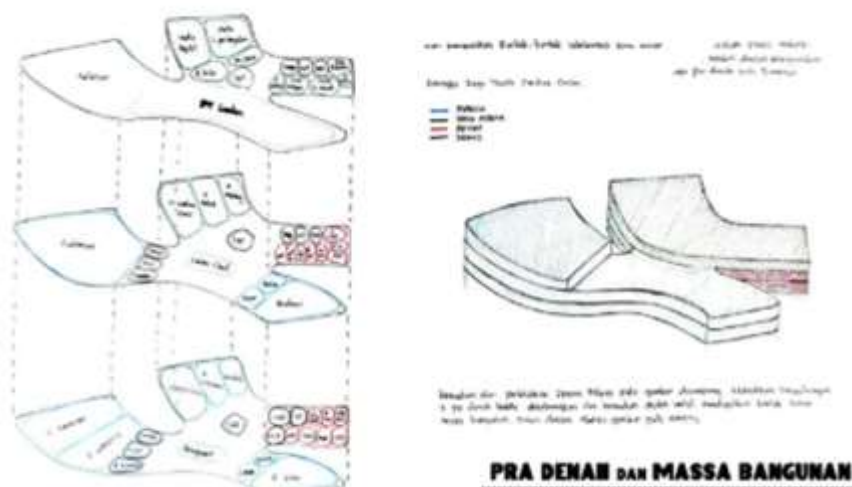
Gambar 3. Kelompok Kegiatan  
Sumber : Penulis (2024)

Setelah mendapatkan zoning dari hasil analisa dilakukan perletakan pembagian kelompok berdasarkan jenis kegiatan pada site. Kemudian dari peletakan tersebut diolah untuk mendapatkan bentuk masa bangunan dengan menggunakan beberapa alternatif bentuk dan penggabungan bentuk seperti pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 4. Pengolahan Bentuk 1  
Sumber : Penulis (2024)

Dari hasil perletakan jenis kegiatan pada site kemudian bentuk yang didapatkan diolah kembali dengan jenis kegiatan yang lebih kecil. Kemudian dari hasil olahan didapatkan bentuk masa bangunan dan pra denah kasar pada Palangka Raya Youth Creative Center.



Gambar 5. Pengolahan Bentuk 2  
Sumber : Penulis (2024)

## Hasil Desain



**Gambar 6.** Site Plan  
Sumber : Penulis (2024)



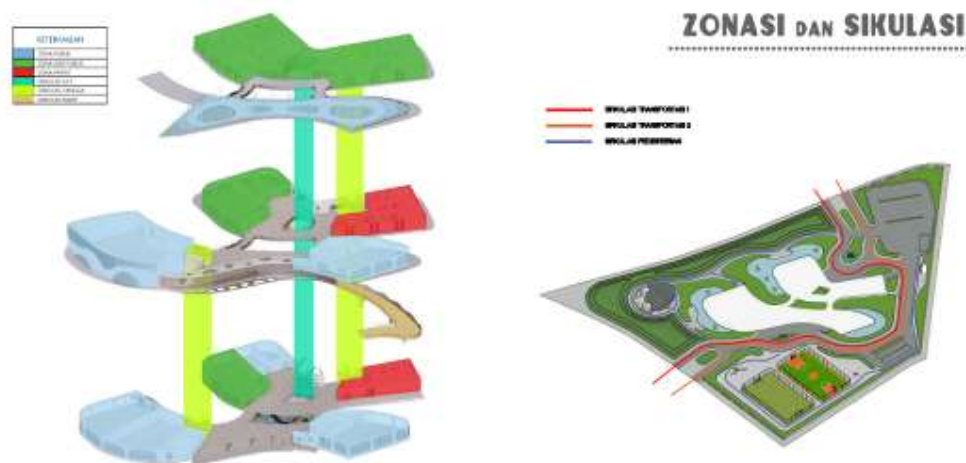
**Gambar 7.** Gambar Denah Dasar, Lantai 1, Lantai 2  
Sumber : Penulis (2024)



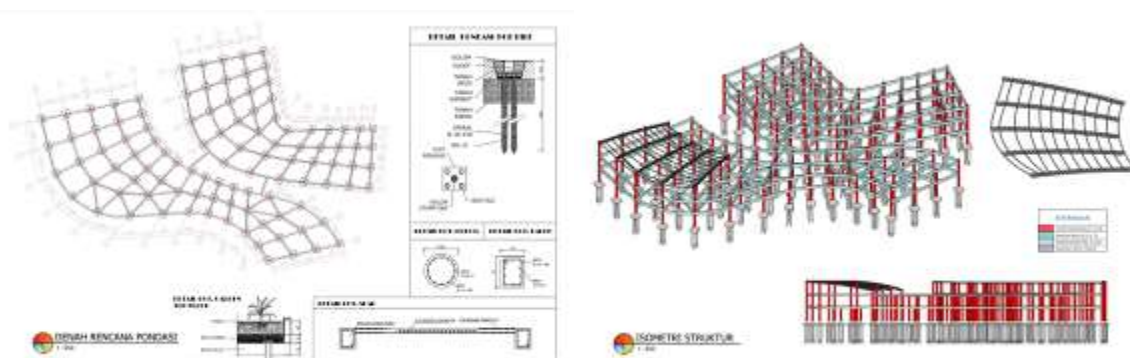
**Gambar 8.** Gambar Tampak Depan, Tampak Samping Kanan  
Sumber : Penulis (2024)



**Gambar 9.** Gambar Tampak Samping Kiri, Tampak Belakang  
Sumber : Penulis (2024)



**Gambar 10.** Gambar Zoning dan Sirkulas  
Sumber : Penulis (2024)



**Gambar 10.** Gambar Struktur Bangunan  
Sumber : Penulis (2024)

### IMPLEMAENTASI PENEKANAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS

#### ACCESS

Membuat akses berbeda untuk transportasi dan perjalanan kaki. Membuat idukasi yang bisa di akses di setiap titik pada site, membuat perlambatan seperti kursi pada taman untuk menikmati elemen nature bapa bangunan.



#### IDENTITY

Membuat penanda sebagai identitas bangunan, menghadirkan sport untuk seni lokal membuat karya sebagai identitas lokal pada bangunan dengan tema senuk kegiatan yang ada pada bangunan.



### (INTERAKTIF)

#### SOSIALTY

Membuat ruang sirkulasi antar zonasi yang lebih sebagai tempat interaksi sosial, menghadirkan tempat bersantai dan berdiskusi di setiap titik bangunan seperti kursi taman pada garden roof top, area lapangan, pedestrian dan tribun lapangan.



**Gambar 11.** Gambar Implementasi Interaktif  
Sumber : Penulis (2024)

### IMPLEMAENTASI PENEKANAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS

#### NATURE

Menggunakan bentuk bangunan melengkung yang di dapatkan dari olahan yang mempertimbangkan arah gerak angin. Menggunakan material alam dan elemen alam dan juga menghadirkan berbagai jenis vegetasi pada rancangan.



#### LIGHT

Menggunakan jendela dan skylight yang bervariasi dengan bentuk-bentuk yang menyempitkan seperti lingkaran tidak beraturan memberikan suasana pencahayaan yang beragam



### (RESTORATIF)

#### SURPRISE

Menggunakan elemen air yang menarik seperti air mancur pada luar dan dalam bangunan. Buikan lingkaran dengan skala bervariasi agar menghasilkan bayangan yang menarik, menggunakan vegetasi memiliki aroma yang menarik memberikan kejutan menarik.



**Gambar 11.** Gambar Implementasi Restoratif  
Sumber : Penulis (2024)

## KESIMPULAN

Perancangan Palangka Raya *Youth Creative Center* didorong oleh kebutuhan untuk mendukung generasi muda yang aktif dalam kegiatan kreatif dan pertumbuhan ekonomi kota. Meskipun ada fasilitas umum, ruang khusus untuk aktivitas kreatif seperti workshop, studio, dan galeri masih kurang. *Youth Creative Center* akan menyediakan fasilitas ini sambil mengadopsi desain "*Architecture of Happiness*" untuk mendukung

kesejahteraan emosional. Selain itu, pusat ini juga akan menawarkan program pelatihan kewirausahaan, mendukung kreativitas dan pertumbuhan ekonomi kreatif di Palangka Raya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, "Perekonomian Kalimantan Tengah berdasarkan PDRB Triwulan I-2024," kalteng.bps.go.id. Accessed: Mar. 02, 2024. [Online]. Available: <https://kalteng.bps.go.id/pressrelease/2024/05/06/1510/perekonomian-kalimantan-tengah-berdasarkan-pdrb-triwulan-i-2024-secara-y-on-y-tumbuh-5-01-persen-dan-terkontraksi-6-23-persen-secara-q-to-q-.html>
- [2] S. Suprayitno, J. N. Silalahi, and P. F. P. Pratiwi, "Pemberdayaan Komunitas Pemuda: Menuju Palangka Raya Sebagai Ibukota Pemerintahan Republik Indonesia," *Adm. J. Ilm. Adm. Publik dan Pembang.*, vol. 10, no. 2, pp. 103–110, 2019, doi: 10.23960/administratio.v10i2.96.
- [3] M. M. Dr. LESTARI MOERDIJAT S.S., "Kesehatan Mental Generasi Muda Penting dalam Proses Pembangunan Bangsa," mpr.go.id. Accessed: Apr. 02, 2024. [Online]. Available: <https://mpr.go.id/berita/Kesehatan-Mental-Generasi-Muda-Penting-dalam-Proses-Pembangunan-Bangsa>
- [4] M. E. Pangestu, "Pengembangan ekonomi kreatif indonesia 2025," *Jakarta Dep. Perdagang. RI*, 2008.
- [5] H. Rebecca, "'designing Happiness: Architecture and Urban Design for Joy and Well-being', Faculty of the Graduate School of the university of Maryland, College Park," no. February, p. 24, 2016, doi: 10.13016/M2BF88.