

PENERAPAN *THE PLEASURE OF ARCHITECTURE* PADA YOUTH CENTRE DI MANADO

Karry Umboh¹

Judy O. Waani²

Aristotulus E. Tungka³

ABSTRAK

Perkembangan arsitektur di Manado stagnan dan melambat pada arsitektur modern, Bernard Tschumi berpendapat bahwa arsitektur modern tidak menyenangkan, karena itu ia menulis esai yang berjudul *The Pleasure of Architecture* pada tahun 1977, yang mengkritisi arsitektur modern dan mengungkapkan hal-hal yang dapat membuat arsitektur menjadi menyenangkan. Pendekatan *The Pleasure of Architecture*, berupa metafora oleh karena itu digunakan Semiotika untuk menterjemahkan ke dalam bentuk arsitektur. Perkembangan zaman selalu membawa pengaruh yang positif dan negative, tidak terkecuali berdampak pada remaja di Manado, dengan tingkat kenakalan remaja yang menunjukkan tren meningkat, yang disebabkan lingkungan dan pergaulan yang salah. Wadah pendidikan informal dan pengembangan kreatifitas di luar sekolah, menjadi kebutuhan untuk mencegah dan meminimalisir kenakalann remaja berupa *Youth Centre* di Manado. Dengan mengangkat pendekatan perancangan *The Pleasure of Architecture*, pada *Youth Centre* di Manado, dapat mengubah paradigma arsitektur di Manado, serta menambahkan karakter pada objek rancangan yaitu unik dan menyenangkan.

Kata Kunci : *The Pleasure of Architecture*, Kenakalan Remaja, *Youth Centre*, Manado

ABSTRACT

The development of architecture in Manado stagnated and slowed down on modern architecture. Bernard Tschumi argues that modern architecture is unpleasant, so he wrote an essay entitled The Pleasure of Architecture in 1977, which criticizes modern architecture and reveals the things that make architecture fun. The Pleasure of Architecture approach, in the form of metaphor is therefore used Semiotics to translate into architectural form.. The development of the times always brings positive and negative effects, not to mention the impact on teenagers in Manado, with the level of juvenile delinquency that shows an increasing trend, caused by the environment and wrong association. The container of informal education and the development of creativity outside the school, becomes a need to prevent and minimize juvenile delinquency in the form of Youth Center in Manado. By lifting the design approach of The Pleasure of Architecture, at Youth Center in Manado, can change the architectural paradigm in Manado, and add character to the object of design that is unique and fun.

Keywords: The Pleasure of Architecture, Juvenile Delinquency, Youth Center, Manado

PENDAHULUAN

Sejarah mencatat perkembangan arsitektur Eropa, yang menggambarkan pertentangan antara kaum moderen dan post-moderen. Kaum postmoderen menentang paham fungsionalis kaum modern, sebaliknya kaum modern menganggap tabu perancangan yang tidak mengutamakan fungsi. Kharisma (2014), mengatakan dalam perkembangannya, arsitektur di era modern telah mengesampingkan makna. Perkembangan arsitektur di Manado stagnan dan melambat pada arsitektur modern hal ini ditandai dengan perkembangan pesat pembangunan dengan tipe komersil dan bangunan kantor baik swasta atau pemerintah. Fenomena tersebut mengundang kritik dari Bernard Tschumi yang berpendapat bahwa arsitektur modern tidak menyenangkan, karena itu ia menulis esai yang berjudul *The Pleasure of Architecture* pada tahun 1977, yang mengkritisi arsitektur modern dan mengungkapkan hal-hal yang dapat membuat arsitektur menjadi menyenangkan. Perkembangan globalisasi mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia tidak terkecuali remaja. Remaja adalah kelompok umur manusia dengan tingkat perkembangan fisik dan mental yang rentan terhadap perkembangan zaman, yang membutuhkan perhatian khusus untuk menentukan masa depan mereka. Berdasarkan data tingkat kenakalan remaja dari tahun ketahun mengalami tren peningkatan, tentunya keadaan menghawatirkan. Penyebab peningkatan kenakalan remaja adalah factor lingkungan dan pergaulan yang salah. Upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah mewadahi aktifitas positif di luar sekolah yang dapat menampung penyaluran hobi dan meningkatkan kreatifitas remaja, yang

¹ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Program Pascasarjana, Universitas Sam Ratulangi, karry_umboh@yahoo.com

² Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Program Pascasarjana, Universitas Sam Ratulangi

³ Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Program Pascasarjana, Universitas Sam Ratulangi

disebut *Youth Centre*. Perancangan *Youth Centre* ini menggunakan strategi *The Pleasure of Architecture*, untuk mengubah paradigma arsitektur tentang desain yang menyenangkan.

Perumusan Masalah

- Bagaimana Strategi Perancangan dengan pendekatan *The Pleasure of Architecture*.
- Bagaimana penerapan *The Pleasure of Architecture*, dalam perancangan *Youth Centre* di Manado.

Tujuan Penelitian / Perancangan

- Mendapatkan strategi perancangan dengan pendekatan *The Pleasure of Architecture*.
- Menerapkan teori *The Pleasure of Architecture* dalam perancangan *Youth Centre* di Manado.

KAJIAN TEORI

1. Pemahaman Teori *The Pleasure Of Architecture*

The Pleasure of Architecture terdiri dari 11 (sebelas) fragmen, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Fragmen *The Pleasure Of Architecture*

Fragmen	Kriteria
<i>A Double Pleasure /Reminder</i> (Kenikmatan Ganda)	Bentuk Irasional, Manipulasi Canggih dari Aturan Geometri
<i>Gardens Of Pleasure</i> (Taman Kenikmatan)	· Taman yang Menyenangkan · Dalam satu komposisi menggabungkan beberapa konsep masa
<i>Pleasure and Necessity</i> (Kenikmatan dan Kebutuhan)	Dilema Arsitektur antara Idealisme dan Kebutuhan Finansial
<i>Metaphor Of Order—Bondage</i> (Kiasan Tatanan-perbudakan)	Imaginasi yang bebas dikekang oleh Aturan
<i>Rationality</i> (Rasional)	Bentuk Irasional, mengubah atau menghilangkan aturan geometri
<i>Eroticism</i> (Erotisme)	Membubarkan konstruksi mental dan sensualitas / kenikmatan dari kelebihan
<i>Metaphor Of Seduction</i> (Kiasan Penggoda / Topeng)	Selubung Bangunan Menutupi Realita (Asimetris dan Penyamaran)
<i>Excess</i> (Kelebihan)	Distorsi dan Dislokasi
<i>Architecture Of Pleasure</i> (Kenikmatan Arsitektur)	Dekonstruksi dan Aturan yang dilanggar
<i>Advertisements For Architecture</i> (Hiburan/Iklan untuk Arsitektur)	Media Kertas (imajiner) sebagai sarana menyampaikan pesan Arsitektur
<i>Desire</i> (Keinginan)	Rayuan, selalu dibubarkan saat didekati

Sumber : Hasil kajian penulis, 2017

2. Teori Semiotik

Semiotika Model Hjelmslev

Dalam subteori Hjelmslev dalam Waani, 2012, variabel semantik arsitektur dijabarkan sebagai berikut :

- Substance of content (Cs)* menunjukkan makna yang mengandung nilai/ide filosofi dan makna yang melatarbelakangi konsep penunjukkan karya arsitektur. Makna ini belum tentu dapat ditransformasikan seluruhnya ke dalam wujud arsitektur.
- Form of content (Cf)* sebagai makna yang menyusun konsep perancangan yang dapat ditransformasikan ke dalam bentuk fisik arsitektur.
- Form of expression (Ef)* sebagai bentuk fisik dari arsitektur secara keseluruhan (system) maupun komponen-komponennya (penyusunnya)
- Substance of expression (Es)* menunjukkan pembagian dan penyusunan unsur-unsur yang membentuk wujud fisik maupun komponen-komponen dari arsitektur.

3. Teori Bentuk dan Geometri

- Menurut Krier, Geometri merupakan basis bagi semua bentuk arsitektur. Sebagai geometri beraturan, arsitektur mendapat kekuatannya dari menentang hukum-hukum alam, bukan dari mengadopsinya. Geometri merupakan kreasi umat manusia.(Rob Krier.2001).Tiga bentuk geometri yang dapat dikembangkan menjadi sebuah denah adalah Persegi, Segitiga dan Lingkaran. (Rob Krier_Komposisi Arsitektur_hal 18_2001).
- Menurut Francis D. K. Ching, Wujud primer geometri adalah : lingkaran, Segitiga dan Bujur Sangkar. Lingkaran adalah sebuah bidang yang melengkung di setiap titik yang memiliki jarak yang sama dari sebuah titik pusat di dalam kurva tersebut; Segitiga adalah sebuah figure bidang yang ditutup oleh tiga sisi dan memiliki tiga buah sudut.; Bujur sangkar adalah sebuah figure bidang yang memiliki empat sisi yang sama panjangnya dan empat bauh sudut tegak lurus..

Dalam perkembangannya bentuk tidak hadir atau muncul dengan sendirinya, terdapat elemen-elemen utama untuk menghadirkan bentuk. menurut F.D.K. Ching(1979), elemen utama untuk menghasilkan bentuk adalah titik, garis, bidang dan volume. secara berurutan, titik menjadi garis, garis menjadi bidang, bidang menjadi volume. Dalam mengidentifikasi sebuah bentuk (form), maka kita melihat konfigurasi shape atau bangun yang terdiri dari unsur-unsur geometri yaitu : titik, garis, bidang, dan volume (Krier.1988). Elemen-elemen utama tersebut sering juga sebagai elemen konseptual yang diolah secara tiga dimensional, menjadi bentuk yang berkarakter dan memiliki ciri visual. Pada prakteknya banyak arsitek memulai proses desainnya dengan coretan-coretan bentukan dari garis, bidang dan volume.

F.D.K.Ching (1979) menyebutkan hal tersebut sebagai dimensional transformation yaitu yang meliputi: pemanjangan sumbu dan pengubahan sisi (untuk yang dua matra) atau rusuk (untuk yang tiga matra). Pengubahanseperti ini memungkinkan dapat dilakukan pada disain arsitektur.

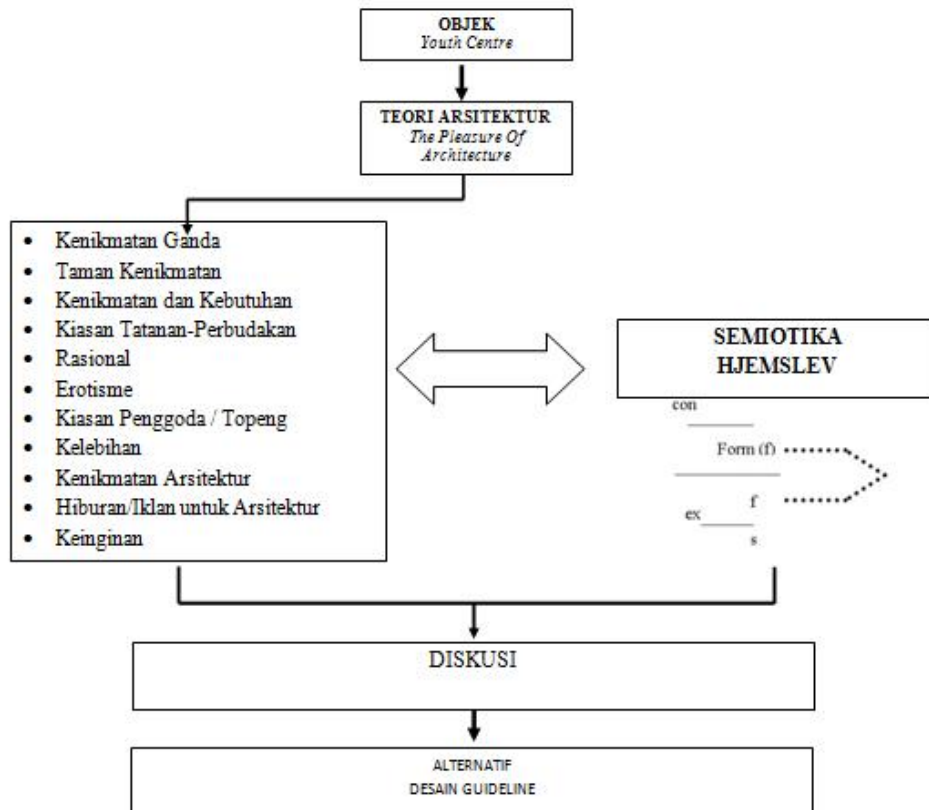
4. Theoretical Frame Work

Setelah menginventaris teori yang akan digunakan dalam perancangan, maka pada bagian ini akan dijelaskan hubungan antar teori yang sudah dikumpulkan, serta posisi dan fungsinya masing-masing. Adapun fungsi tiap teori yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2 Fungsi Teori dalam Perancangan

No	Teori	Fungsi dalam Perancangan
1	<i>The Pleasure Of Architecture</i>	Teori utama yang akan diterapkan dalam perancangan
2	Simiotika, Hjemslev	Teori penterjemah dan yang menjembatani penerapan teori utama
3	Teori Bentuk dan Geometri	Berupa elemen pembentuk arsitektur, dimana penerapan teori utama dilakukan. Erat kaitannya dengan objek rancangan.

Sumber : disusun kembali oleh Penulis, 2017



Gambar 2. *Theoretical Frame Work*
 Sumber : Hasil Kajian Penulis, 2017

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif analisis isi. Merupakan suatu metode yang teknik penelitiannya dilakukan dengan membuat inferensi secara kontekstual dan pesan-pesan komunikasi dapat dipahami secara utuh untuk mendapatkan strategi desain *The Pleasure of Architecture*.

Metode Pengumpulan Data

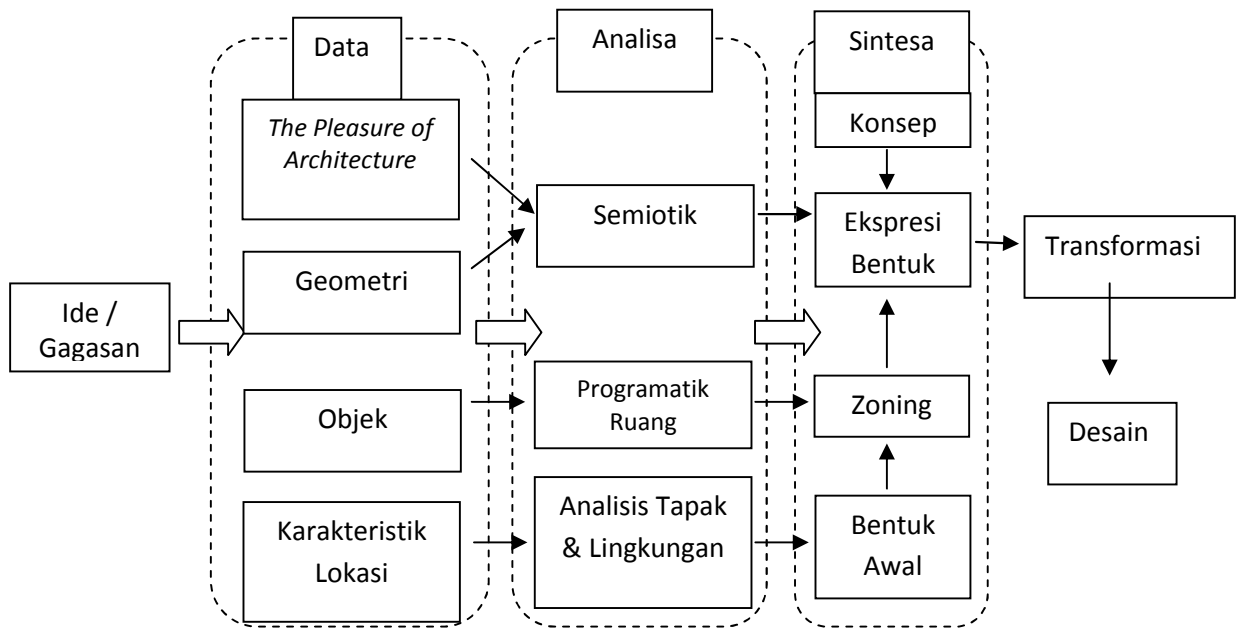
Teknik pengumpulan data diperoleh dari 2 (dua) sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer berasal dari observasi lokasi perancangan, dengan mengidentifikasi gejala alam dan lingkungan yang mempengaruhi lokasi serta dokumentasi berupa foto kondisi eksisting lokasi. Data Sekunder, berupa dokumen yang mendukung perancangan yaitu data tentang peraturan dari pemerintah serta Studi literatur, yang merupakan pendalaman tentang teori, objek, serta metode penelitian dan perancangan yang akan digunakan.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara, eksplorasi teori *The Pleasure of Architecture*, untuk memahami teori secara mendalam dengan membuat intisari penjelasan fragmen, tahap selanjutnya adalah elaborasi teori *The Pleasure of Architecture*, dengan teori Semiotika sebagai penterjemah metafora fragmen untuk mendapatkan strategi perancangan, yang akan diterapkan pada objek perancangan yang diwakili oleh geometri. Tahap terakhir adalah implementasi strategi perancangan pada objek *Youth Centre* di Manado.

Metode Perancangan

Proses perancangan dikenal juga dengan proses kreatif yang berisi tahap transformasi konsep rancangan. Proses perancangan arsitektur menurut Nuraini (2010) merupakan serangkaian tindakan yang diawali dari adanya ide/gagasan untuk menciptakan/merancang wadah atau ruang bagi manusia beraktifitas. Dalam perancangan ini tahap sintesa menghasilkan konsep perancangan berupa Ekspresi bentuk, karena menggunakan teori simiotika dalam menterjemahkan teori *The Pleasure of Architecture* dalam konsep perancangan arsitektur.

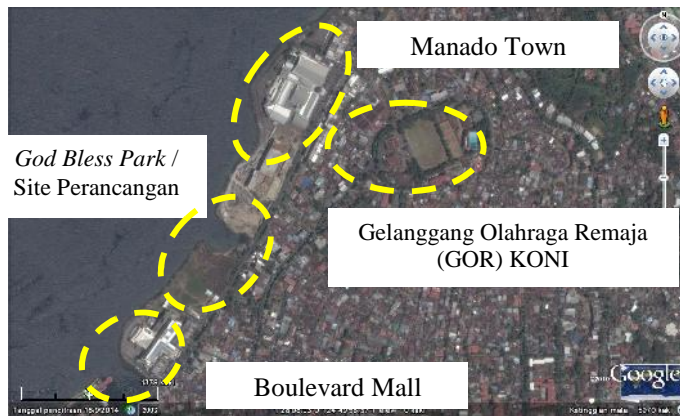


Gambar 3. Metode Perancangan
 Sumber: Hasil Kajian Penulis, 2017

Lokasi Perancangan

Lokasi objek perancangan terletak di Kota Manado Kecamatan Sario Kelurahan Sario Titiwungen. Site perancangan terletak pada objek wisata Pemerintah Kota Manado yang diberi nama, *God Bless Park* dengan Letak geografis site, 1°28'4.77 LU dan 124°49'42.55 BT. Luas site 3,48 Ha. Alasan pemilikan Site, dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Site berada di area reklamasi Boulevard, lebih tepatnya Jln. Pierre Tendean, yang merupakan area Bisnis dan Perdagangan yang merupakan lokasi yang ramai dan strategis.
- b. Site berada dekat dengan fasilitas olahraga Gelanggang Olahraga Remaja (GOR) KONI.



Gambar 4. Lokasi Makro
 Sumber: google earth 2017



Gambar 5. Lokasi Mikro /Site Perancangan
 Sumber: google earth 2017

Batas-batas

- Utara : Manado Town Square
 - Timur : Jln. Pierre Tendean
 - Selatan : Boulevard Mall
 - Barat : Laut Sulawesi
 - BCR : 40 %
 - RTH : 60 %
 - Koef. FAR : 1 – 6
 - Sempadan Pantai : 0 m (Kawasan Reklamasi)
- (Peraturan Daerah Kota Manado No. 1 tahun 2014 tentang RTRW Kota Manado tahun 2014-2034 pasal 33 point (2) b hal. 30)
- Sempadan Jalan : $(\frac{1}{2} \text{ Lebar Jalan}) + 1 \text{ m} = (\frac{1}{2} \times 14) + 1 = 8 \text{ m}$

Objek Perancangan

Youth Center adalah suatu wadah pemusatan segala kegiatan generasi muda yang menyangkut kegiatan berekreasi, berinovasi, dan pengembangan bakat. Kegiatan pada youth center merupakan program yang terarah dan diadakan secara sadar dengan betolak pada latar pembinaan dan pengembangan yang bersifat mendidik dan rekreatif secara positif.

Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

1. Jenis Aktivitas

Jenis aktivitas secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi empat aktivitas, yakni :

- Aktivitas penerima/pengelola
- Aktivitas utama : berolahraga, belajar dan bermain
- Aktivitas penunjang : Bimbingan/Penyuluhan

Tabel 3. Kebutuhan & Besaran Ruang

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)
I Kegiatan penerima/Pengelola					
1	Mainlobby	40 % x 11664 = 4666 orang	@ 0.785 m2 / org	EN	3.662
2	Lavatory	Pria : asumsi pengguna 5 orang Wanita : asumsi pengguna 5 orang	@ Urinoir = 2.4 m2/unit Wastafle = 1.75x1.45=2.5	EN	30
3	Kantor pengelola			SB	1000
4	Café & Pertokoan	20 orang	5 meja bulat 20 kursi	TSS	100
5	Klinik Kesehatan	2 orang	1.5 m2/Orang Perlengkapan 8 m2	A	10
6	Ruang Belajar / Ruang Kelas (Taman Kanak-kanak, Sekolah terbuka)	30 orang	1.5 m2/Orang Perlengkapan 8 m2	A	75
7	Ruang Konseling / Ruang Komunitas	30 orang	1.5 m2/Orang Perlengkapan 8 m2	A	75
II Kegiatan Utama					
1	Taman	Terdiri dari bermain di darat, dan beberapa buah gaz ebo	400 m2 area darat,	A	400
2	Skatepark	30 orang	Area skate boar ding 464,51-743,22 m	SB	500
3	Panjat Dinding	15 orang	Area wall 2,5x2=5 m2 Komunal/diskusi= 1 m	SB	120
4	Fasilitas Olahraga Outdoor Playground	Terdiri dari bermain di darat, dan beberapa buah gaz ebo	400 m2 area darat,	A	400
III Kegiatan Penunjang					
1	Ruang Pelatihan dan keterampilan	1000 orang	Hall 0,54m2/Orang Open Stage=150 m2 Panggung =150m2 R.Penonton=0,65m2 Gudang=36 m2 R. TataSuara=9m2 R. Tata cahaya=9m2 R. Pemain(40 orang)= @0.4 m2	EN	2.000
2	Ruang Pertemuan / Ruang Konferensi	5000 orang	Hall 0,7m2/Orang R.Persiapan=25m2 R. Auditorium 2m2/orang R. Tunggupembicara 9 m2	EN	4.000
3	Parkir Pengunjung dan Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Asumsi bus 10% dari pengujung total • Asumsi mobil 20% dari pengujung total • Asumsi motor 50% dari pengujung total • Asumsi sepeda 10% dari pengujung total 	Bus=5x10=50 m2 Asumsi 40 Orang Mobil=2.5x5=12.5 m2 Asumsi 4 orang Motor=1,5x2=3 m2 Asumsi 2 Orang Sepeda=1,7x0,6=1.02 m2 Asumsi 1 orang	A	3.000

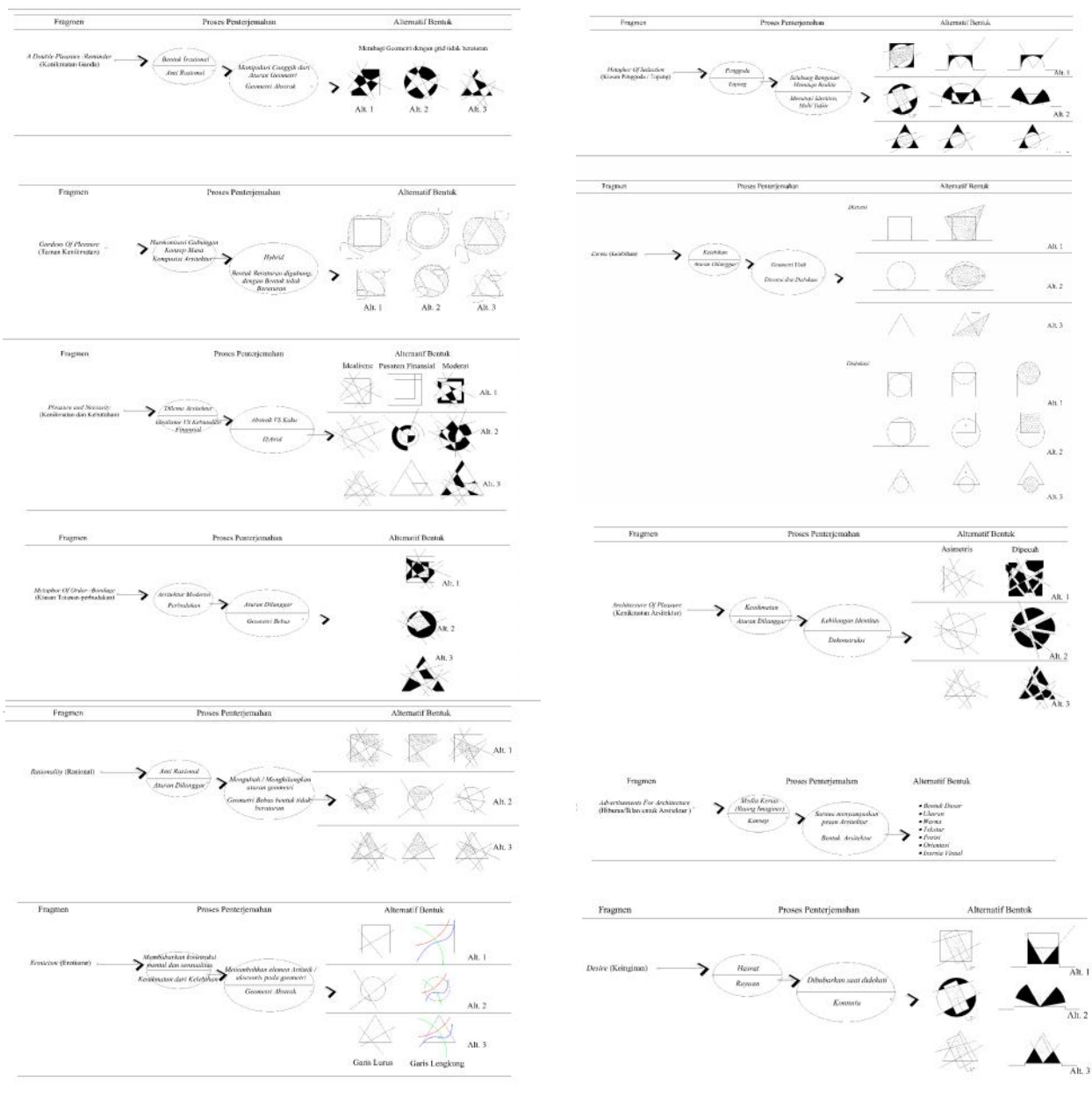
Tabel 4. Rekapitulasi Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Luas Total (m2)
Kegiatan Penerima/Pengelola	4.952
Kegiatan Utama	1.420
Kegiatan Penunjang	9.000
Jumlah	15.372 m2 = 1,54 ha

Analisis *The Pleasure Of Architecture* sebagai strategi perancangan

Teori *The Pleasure of Architecture*, terdiri dari 11 fragmen berupa metafora yang berisi tentang cara dan kriteria untuk mencapai kenikmatan dalam merancang. Metafora berupa rangkaian kata yang membutuhkan penerjemahan untuk mengartikan makna, selanjutnya menginterpretasikan kedalam konsep arsitektur yang dapat ditransformasikan kedalam bentuk arsitektur. Penerjemahan metafora fragmen *The Pleasure of Architecture* menggunakan teori semiotika, dengan uraian sebagai berikut ;

Tabel 11. Proses Perterjemahan Simiotika



Tabel 12. Hasil Penterjemahan Simiotika

<i>A Double Pleasure /Reminder</i> (Kenikmatan Ganda)	
<i>Gardens Of Pleasure</i> (Taman Kenikmatan)	
<i>Pleasure and Necessity</i> (Kenikmatan dan Kebutuhan)	
<i>Metaphor Of Order-Bondage</i> (Kiasan Tatahan-perbudakan)	
<i>Rationality</i> (Rasional)	
<i>Eroticism</i> (Erotisme)	
<i>Metaphor Of Seduction</i> (Kiasan Penggoda / Topeng)	
<i>Excess</i> (Kelebihan)	
	<i>Distorsi</i>
	<i>Dislokasi</i>
<i>Architecture Of Pleasure</i> (Kenikmatan Arsitektur)	
<i>Advertisements For Architecture</i> (Hiburan/Iklan untuk Arsitektur)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Dasar • Ukuran • Warna • Tekstur • Postur • Orientasi • Inersia Visual
<i>Desire</i> (Keinginan)	

Sumber: Hasil Kajian Penulis, 2017

Setelah dilakukan penterjemahan Simiotika pada teori *The Pleasure of Architecture*, maka ditemukan beberapa kesamaan isi dan bentuk dari beberapa fragmen, sehingga dapat disederhanakan dan selanjutnya disebut sebagai strategi desain yaitu sebagai berikut :

a. Erotisme

- Irasional
- Kontinu, desain berkelanjutan dengan yang berarti tidak mudah ditebak dan elemen arsitektur disusun seperti awal tanpa akhir.
- Distorsi dan Dislokasi, berarti pemutar balikan suatu fakta, aturan dan penyimpangan.
- Manipulasi, berarti penggelapan, penyelewengan.

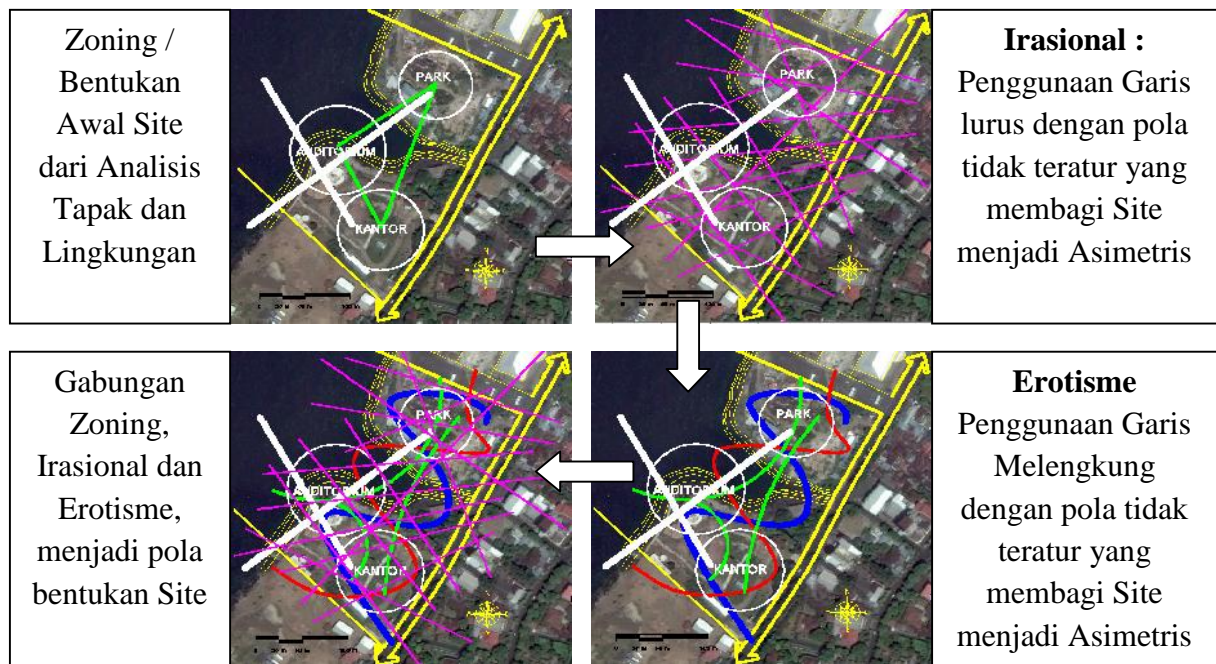
b. Kiasan Topeng (*Mask*) dan penggoda

- Penyamaran (merubah, menyembunyikan)
- Makna ganda yang berarti pula multi tafsir.

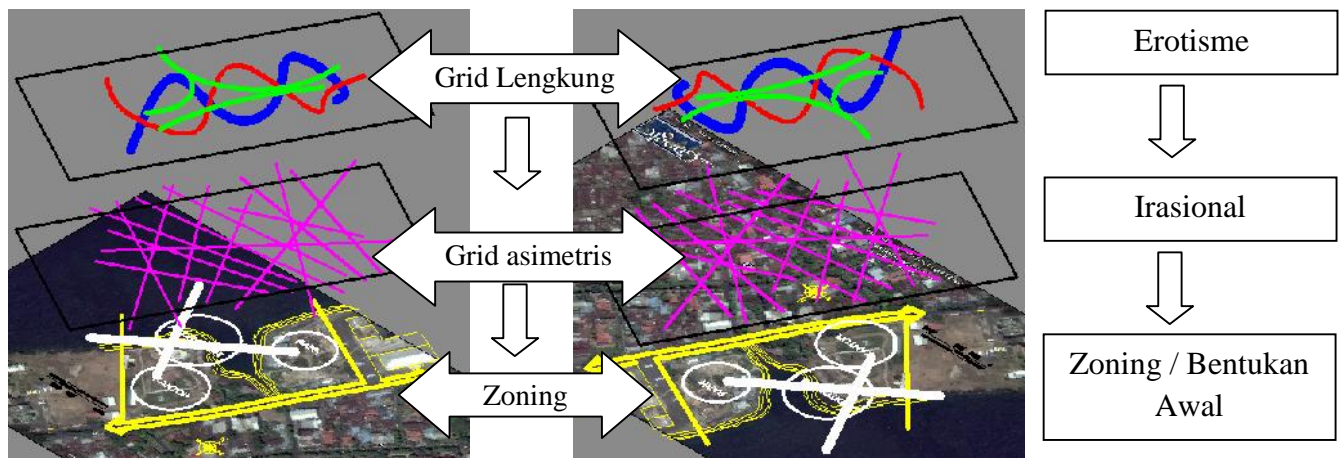
Konsep Bentuk Site

Perancangan mempertimbangkan hubungan antara site dan masa bangunan agar masa bangunan menapak dengan harmonis pada site rencana. Garis digunakan sebagai elemen utama untuk menghasilkan bentuk, karena dari garis, dapat terbentuk bidang dan dikembangkan menjadi volume. Garis yang digunakan adalah garis lurus dan garis lengkung. kesan kedua garis berbeda, yang lurus kesannya teratur dan kaku, sedangkan yang melengkung kesannya berkelanjutan dan dinamis. pada perencanaan site, garis lurus dipakai untuk membagi site agar tidak simetris, hal tersebut dilakukan untuk merubah kesan garis yang kaku menjadi dinamis. ruang dan bentuk masa bangunan dapar berasal dari perpotongan garis lurus dan lengkung tersebut.

Proses membagi site menjadi tidak simetris atau asimetris, menghasilkan pertemuan garis yang membentuk ruang yang tidak simetris, hal tersebut menghasilkan fragmen irasional dan menciptakan erotisme. Pertemuan garis lurus yang kaku dengan pola perletakan yang asimetris / dinamis, menciptakan kesan dinamis, sehingga menghilangkan sifat garis yang tegas dan kaku menghasilkan garis yang asimetris dan dinamis, kesan ini seperti fragmen Topeng.



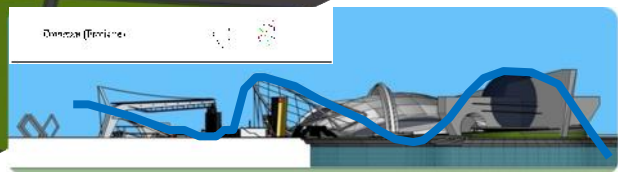
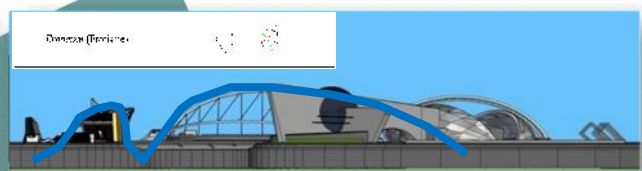
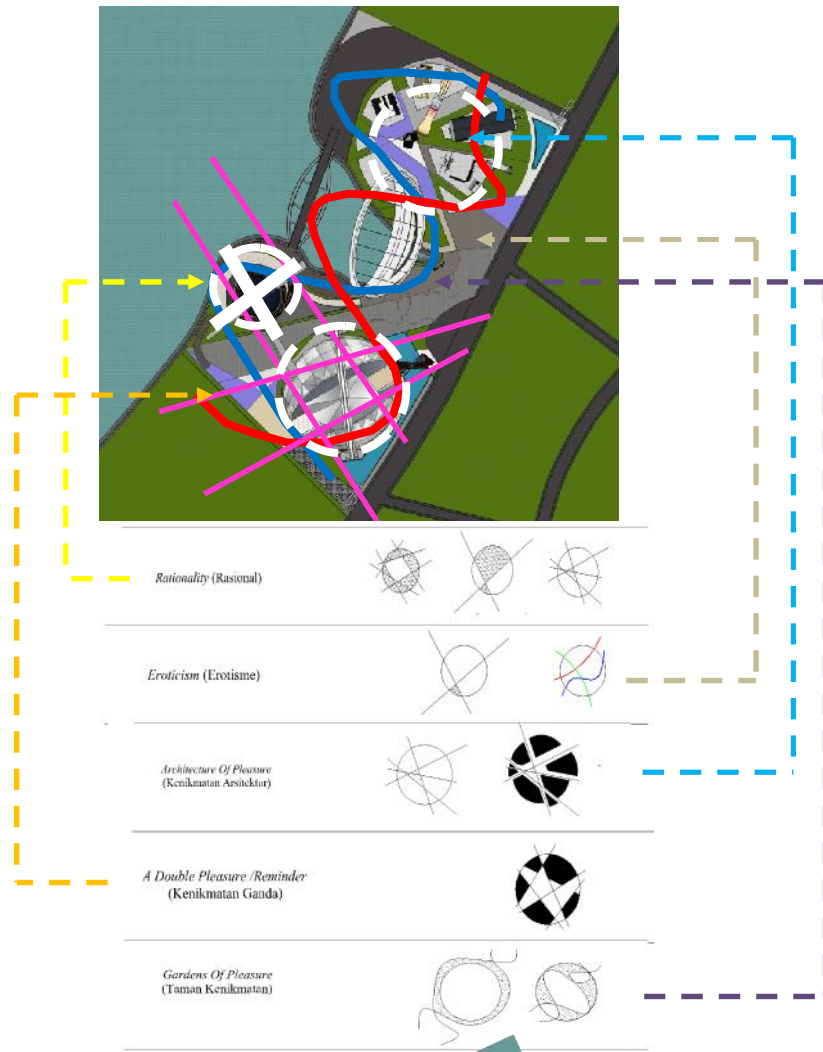
Gambar 10. Proses Bentuk Site
Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2017



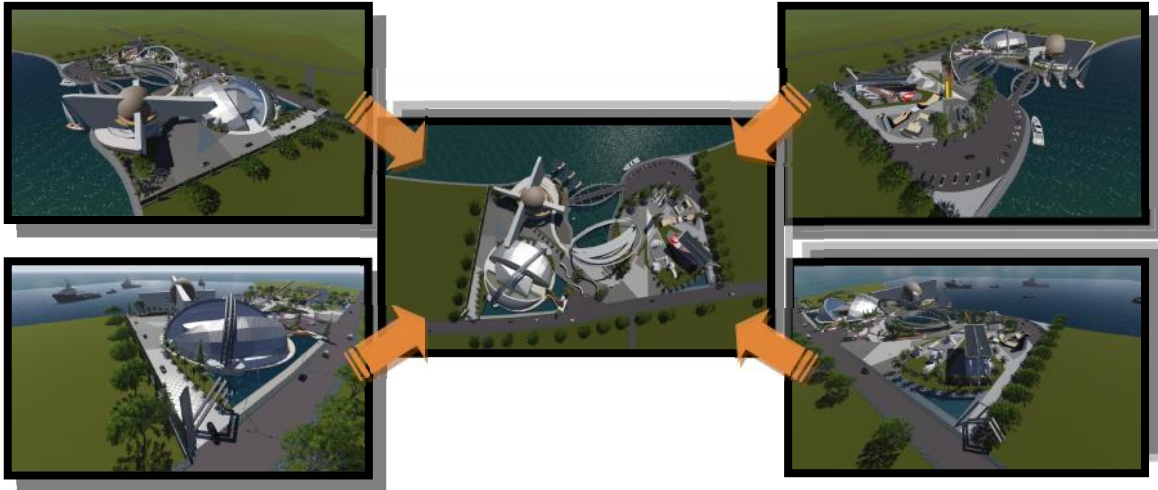
Gambar 11. Proses Layering Bentuk Site
Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2017

Oleh karena bentuk bulat atau oval serta garis yang melengkung, mencerminkan kontinuitas, maka bentuk tersebut dapat melambangkan Erotisme.

Aplikasi Strategi Perancangan pada Massa Bangunan



Hasil Perancangan



KESIMPULAN

Setelah melalui proses telaan teori sampai pada penerapan teori pada bangunan sebagai eksperimen, maka dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

1. Strategi perancangan *The Pleasure Of Architecture* terdiri dari Erotisme dan Topeng / Mask, yang keduanya dapat diterapkan dengan cara :
 - a. Erotisme
 - Irasional
 - Kontiniu, desain berkelanjutan dengan yang berarti tidak mudah ditebak dan elemen arsitektur disusun seperti awal tanpa akhir.
 - Distorsi dan dislokasi, menurut KBBI Distorsi adalah, pemutar balikan suatu fakta, aturan dan penyimpangan.
 - Manipulasi, menurut KBBI berarti penggelapan, penyelewengan.
 - b. Kiasan Topeng (*Mask*) dan penggoda
 - Penyamaran (merubah, menyembunyikan)
 - Makna ganda yang berarti pula multi tafsir.
2. Pada penerapan *The Pleasure of Architecture* dalam bangunan *Youth Centre* di Manado, merubah cara pandang pemakai tentang fungsi bangunan dan menambah nilai rekreatif dan dinamis pada objek.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C. 1990. *Poetics of Architecture Theory of Design*. Van Nostrand Reinhold. New York
- Badan Pusat Statistik Kota Manado. 2016. Kota Manado dalam Angka 2016. Manado
- Barthes, R. 2007. *Petualangan Semiotologi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Chiara, Joseph dan Callender, John Hancock. *Time saver standards for bulding types*.
- Ching, D.K. 2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Edisi Ketiga. Penerbit Erlangga
- Eco, U. 1976. *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press. Bloomington
- Isman, Fahlevi. 2016. *Youth Center* di Kebumen dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Artapaktura, Vol. 10, No.1, April 2012. Hal. 61-70.
- Jencks, C. 1980. *The Architectural Sign, in Sign, Symbols and Architecture*, ed. Geoffrey Broadbent, Richard Bunt, Charles Jencks, Jenks John Wiley and Sons. New York
- Mallgrave, H. F. & Contandriopoulos, Christina. 2008. *Architectural Theory Volume II : An Anthology from 1871 to 2005*. Blackwell Publishing. Australia
- Nesbitt, Kate. 1996. *Theorizing A New Agenda For Architecture An Anthology of Architectural Theory 1965-1995*. Princeton Architectural Press. New York
- Peraturan Daerah Kota Manado Nomor 1 tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034

- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian : Suatu Kajian Teoritis dan Praksis*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- S, Alifian Kharisma; Amiuza, Chairil Budiarto; Ridjal, Abraham Mohammad. 2015. *Semantik Arsitektur Pada Pasar Seni Kabupaten Sidoarjo*. Vol 3, No 1 tahun 2015. Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
- Sari, Galuh P. 2010. *Sasana Sewaka : Tinjauan Semantik Arsitektur Jawa Kraton Kasunanan Surakarta*. Jurnal Dimensi Interior, Vol. 8 Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Novemberr. Surabaya. Hal. 38-43
- Sopandi, Setiadi. 2013. *Sejarah Arsitektur Sebuah Pengantar*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Waani, J. O. 2012. *Teori Makna Lingkungan dan Arsitektur*. Media Matrasain Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado, Volume 9 Nomor 1 Mei 2012. Hal 36-47.
- Wastuty, Prima. 2012. Hubungan *concept, context dan content* pada karya Bernard Tschumi, LANTING *Journal of Architecture*, Volume 1 Nomor 2 Agustus 2012. ISSN 2089-8916. Hal 117 - 123.