

BAB VI KONSEP

6.1. Konsep Perencanaan

6.1.1. Persyaratan-persyaratan Perencanaan

Pemilihan lokasi site Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Karanganyar memiliki beberapa persyaratan-persyaratan perencanaan, antara lain:

a. Peraturan Pemerintah

Peraturan Pemerintah yang dimaksud adalah peraturan yang berasal dari Pemerintah Kabupaten Karanganyar dalam pembangunan suatu bangunan seperti peraturan RTRW Kabupaten Karanganyar, peraturan KDB, KLB, Garis Sepadan, dan sebagainya. Untuk Perencanaan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif, peraturan pemerintah yang digunakan adalah peraturan untuk fasilitas umum dengan kriteria sebagai berikut:

1. KDB : 70%
2. KLB : 2,4
3. Garis Sepadan : 12,5 m dari as jalan

Strategi dalam penataan kawasan pertanian terpadu dalam perencanaan Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032 yaitu:

1. Mengelola sistem irigasi dengan baik, sehingga dapat mempertahankan dan meningkatkan status irigasi;
2. Menjaga intensitas tanam dan meningkatkan nilai tambah hasil pertanian;
3. Mencegah alih fungsi lahan pertanian pangan berkelanjutan untuk penggunaan bukan pertanian;
4. Mengembangkan sarana dan prasarana pendukung pertanian untuk meningkatkan produksi dan nilai tambah hasil pertanian;
5. Menggunakan teknologi dan modernisasi dalam pengelolaan pertanian;
6. Mengembangkan usaha pertanian dan perkebunan secara terpadu melalui sistem agrobisnis; dan

7. Mengembangkan insentif dan disinsentif untuk mendukung lahan pertanian pangan berkelanjutan.

Sedangkan untuk strategi pengembangan Kawasan Pariwisata dalam Rencana Tata Ruang (RTRW) Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032 meliputi :

1. Mengembangkan budaya masyarakat untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata budaya;
2. Mengembangkan potensi desa untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata desa wisata;
3. Mengembangkan dan melestarikan peninggalan budaya dan sejarah sebagai daya tarik wisata;
4. Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata berbasis masyarakat;
5. Mengembangkan jalur penghubung satu kawasan wisata dengan kawasan lain serta dengan fasilitas penunjang dari sektor lain;
6. Mengembangkan kerja sama promosi dengan daerah lain dalam rangka mengembangkan paket wisata secara regional dengan daerah lain; dan
7. Melestarikan dan menggali/memelihara benda-benda purbakala dan benda-benda bersejarah.

Strategi pengembangan industri berbasis potensi lokal dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032 meliputi :

1. Mengembangkan dan memberdayakan industri kecil untuk pengolahan hasil pertanian, peternakan, perkebunan dan kehutanan;
2. Mengembangkan industri menengah besar yang hemat air dan berwawasan lingkungan;
3. Menempatkan kawasan peruntukan industri polutif berjauhan dengan kawasan permukiman;
4. Mengatur perkembangan kawasan peruntukan industri agar tidak mengganggu sawah dengan irigasi teknis;

5. Memanfaatkan dan mengembangkan ruang terbangun sebagai ruang budidaya seperti permukiman dan industri mikro/kecil dengan tetap mempertahankan kelestarian lingkungan dan keberadaan lahan tanaman pangan berkelanjutan; dan
6. Mengembangkan kawasan peruntukan industri berupa kawasan peruntukan industri menengah dan besar yang saling teraglomerasi di bagian Barat wilayah dengan sistem pengelolaan limbah terpadu demi terwujudnya keberlanjutan dan kelestarian lingkungan hidup.

Strategi pengoptimalan kegiatan industri, pertanian dan pariwisata dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032 meliputi :

1. Menetapkan kawasan yang diprioritaskan peruntukan lahannya sebagai pengembangan kawasan peruntukan industri;
2. Menetapkan Kota-kota Tani dalam Sistem Agropolitan Wilayah untuk dapat melayani Kawasan Sentra Produksinya melalui pengembangan sarana dan prasarana pendukungnya; dan
3. Menetapkan objek-objek wisata strategis di wilayah bagian Timur sebagai pembangkit kegiatan pariwisata wilayah guna mengembangkan dan meningkatkan kegiatan pariwisata buatan dan sejarah yang terdapat di bagian Barat wilayah.

b. Kriteria Tapak Terpilih

Tabel 6. 1. Kriteria Tapak Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif

No.	Variabel	Detail
1.	Restriksi tata guna lahan	Berada di kawasan permukiman dan perdagangan.
2.	Kedekatan dengan jalur transportasi	Dekat dengan jalur transportasi umum.
3.	Jaringan infrastruktur	Ketersediaan jaringan listrik, telepon, internet, dan air bersih.
4.	Identitas kawasan	Persawahan dan area komersial.
5.	Luasan site	Harus mampu menampung kebutuhan seluruh fungsi yang terdapat di dalam Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif Luasan Site : 35.000 m ²
6.	Aksesibilitas	Jalan menuju site sudah aspal dengan jalur jalan utama jalan arteri. Site mudah dilihat dan dijangkau.
7.	Waktu pencapaian	Waktu pencapaian ke site : 10 menit dari pusat pemerintahan Kabupaten Karanganyar. Waktu pencapaian ke site : 35 menit dari area wisata alam.
8.	Kedekatan dengan fasilitas pendukung lainnya	Dekat dengan pusat pemerintahan kota, dan Alun-Alun Karanganyar, serta Agrowisata Sondokoro.

Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.1.2. Konsep Lokasi dan Tapak

Lokasi terletak di Jl. Raya Solo-Tawangmangu Km.12,5, Papahan, Tasikmadu, Papahan, Kec. Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Luas area untuk site alternatif 3 sebesar 35.000m².



Gambar 6. 1. Lokasi Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif
Sumber: Google Maps

6.1.3. Konsep Perencanaan Tapak

Konsep Perencanaan Utama pada Tapak Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif yaitu:

1. Pendekatan Konsep Sirkulasi dalam Site
 Sirkulasi dalam site membutuhkan dasar-dasar pertimbangan sebagai berikut:
 - a. Pertimbangan parkir kendaraan
 Setiap jenis kendaraan membutuhkan luasan tempat arkir yang berbeda dengan letak yang berbeda.
 - b. Kendaraan dan pejalan kaki di dalam site
 Memperhatikan jalan, rambu-rambu, serta jalur pejalan kaki agar pengguna merasa nyaman.
 - c. Akses keluar masuk site
 Letak akses disesuaikan kebutuhan.
2. Pendekatan Konsep *Landscape*
 Pengolahan *landscape* dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. Mendukung estetika dan penampilan bangunan dan tapak
 - b. Berfungsi sebagai penedu, *filter*, *barrier*, dan pelindung.
 - c. Ruang interaksi sosial.
 - d. Sebagai pengikat kegiatan yang ada pada tapak.

- e. Konsep sirkulasi, zonasi, dan pencapaian.
- f. Kesesuaian antar elemen lansekap.

6.2. Konsep Perancangan

6.2.1. Konsep Perancangan Programatik

6.2.1.1. Konsep Pelaku Kegiatan

Konsep pelaku kegiatan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 6. 2. Pelaku Kegiatan

No.	Nama Pelaku Kegiatan	Tugas
Pengelola		
1.	Ketua Pengelola Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> e. Mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan di Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif f. Bertanggungjawab kepada Pemerintah dan konsultasi dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karanganyar. g. Menyusun rencana kerja bulanan dan tahunan. h. Membuat perumusan mengenai kebijakan dan ketentuan internal, penambahan dan pengurangan fasilitas, penarikan para sponsor, dan struktur organisasi.
2.	Wakil Ketua Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> e. Membantu Ketua pengelola dalam mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan di Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif. f. Bertanggungjawab kepada Ketua Pengelola, Pemerintah dan konsultasi dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karanganyar. g. Membantu menyusun rencana kerja bulanan dan tahunan. h. Membantu membuat perumusan mengenai kebijakan dan ketentuan internal, penambahan dan pengurangan fasilitas, penarikan para sponsor, dan struktur organisasi.
3.	Divisi Artistik g. Sub Divisi Pelatihan h. Sub Divisi Pameran i. Sub Divisi Pertunjukan j. Sub Divisi	<ul style="list-style-type: none"> c) Sebagai koordinator sub divisi pelatihan, pameran, pertunjukan, program, workshop, dan gift shop. d) Bertanggungjawab atas segala kegiatan kegiatan yang terkait dengan kesenian dan pengembangan industri kreatif

	Program k. Sub Divisi Workshop l. Sub Divisi Gift Shop	
4.	Divisi Pemasaran c. Sub Divisi Promosi d. Sub Divisi Humas	c) Sebagai koordinator sub divisi promosi dan humas. d) Bertanggungjawab atas segala urusan pemasaran kesenian dan industri kreatif di Kabupaten Karanganyar.
5.	Divisi Administrasi c. Sub Divisi Umum d. Sub Divisi Keuangan	c) Sebagai koordinator sub divisi umum dan keuangan. d) Bertanggungjawab atas segala urusan administrasi dan keuangan di Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif.
6.	Divisi Sarana Prasarana c. Sub Divisi Perlengkapan d. Sub Divisi Gedung	c) Sebagai koordinator sub divisi perlengkapan dan gedung. d) Bertanggungjawab atas segala urusan peralatan, kelestarian tapak, dan gedung.
Pelaku Seni		Orang atau sekelompok orang (komunitas) yang melakukan kegiatan kesenian maupun aktif dalam kegiatan pameran dan workshop barang industri kreatif secara rutin di Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif.
Pengunjung		
1.	Wisatawan	Sebagian pengunjung menghadiri Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif bertujuan untuk rekreasi.
2.	Pelajar	Pengunjung dapat memperoleh informasi yang terkait kesenian dan industri kreatif yang ada di Kabupaten Karanganyar. Informasi dapat diperoleh melalui kegiatan-kegiatan kesenian yang ada di Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif berupa pelatihan kesenian, pertunjukan, dan pameran.
3.	Pengamat Budaya/Seniman	Pengunjung yang melakukan diskusi maupun mengamati dan meneliti kesenian dan industri kreatif yang ada di Kabupaten Karanganyar.
4.	Masyarakat Umum	Pada umumnya pengunjung datang ke Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif bertujuan menonton maupun mempelajari kesenian dan industri kreatif.

Sumber: Analisis Penulis, 2018

Berdasarkan pengelompokan kegiatan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa pembagian zona dengan penjabaran sebagai berikut.

Tabel 6. 3. Pengelompokan Zonasi Ruang Berdasarkan Tingkat Kepentingan Pengguna

Zonasi	Fungsi	Ruang (Wadah)
PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • Edukasi • Penunjang 	<ul style="list-style-type: none"> • Amphiteater • Cafeteria • Taman • Mushola • Parkir • <i>Gift Shop</i>
SEMI PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • Edukasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Teater • Pameran • Workshop • R. Seminar / R. Serbaguna
PRIVAT	<ul style="list-style-type: none"> • Administratif • Edukasi 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengelola • Pelatihan • Perpustakaan

Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.1.2. Konsep Fungsional

Konsep Fungsional berasal dari hasil analisis kebutuhan ruang yang digunakan pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif adalah sebagai berikut:

Tabel 6. 4. Kebutuhan Ruang

No.	Nama Ruang	Luasan (m^2)
1.	Teater	467,2
2.	Amphiteater	573,2
3.	Pameran	330
4.	R. Workshop	448,5
5.	R. Pelatihan	306,5
6.	Perpustakaan	200,5
7.	R. Seminar	97,5
8.	R. Pengelola	30
9.	Gift Shop	183
10.	Cafeteria	107,45
11.	Parkir Pengunjung	2760
12.	Parkir Pengelola	142
13.	Ruang ME	159
14.	Pos Keamanan	6
Total		5810,85

Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.2. Konsep Perancangan Tapak

a. Konsep Sirkulasi

1. Faktor Daya Tangkap

Entrance harus mudah ditemukan dan mudah dicapai oleh pengunjung, baik yang berkendara umum, berkendara pribadi maupun pengunjung yang jalan kaki.

2. Faktor Kondisi Alam

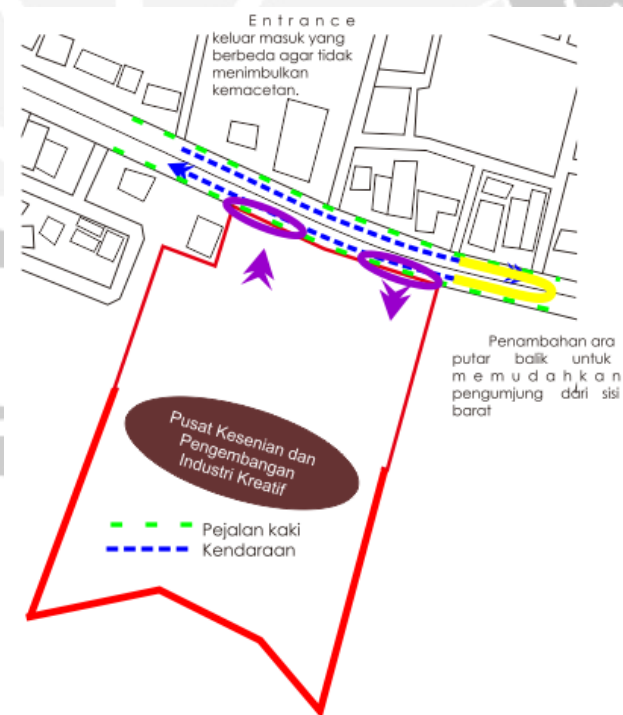
Entrance terletak di daerah yang memungkinkan kendaraan dari jalan dapat masuk ke dalam site dengan mudah (landai/ datar).

3. Faktor Sirkulasi Kendaraan di Luar Site

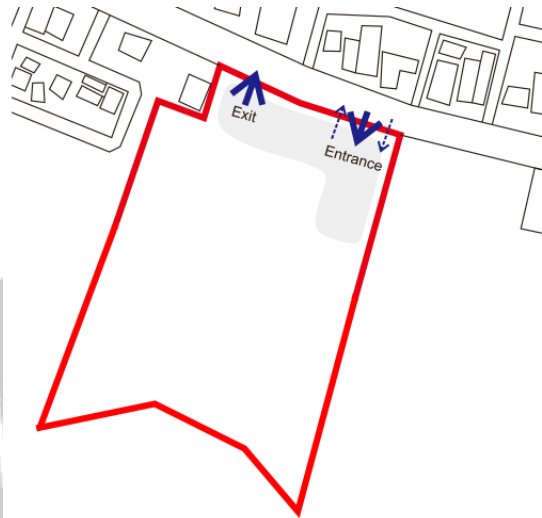
Entrance harus mudah dicapai sesuai dengan sirkulasi kendaraan diluar site.

4. Faktor Persyaratan Teknis

Area sekitar entrance harus memungkinkan untuk dijadikan area parkir.



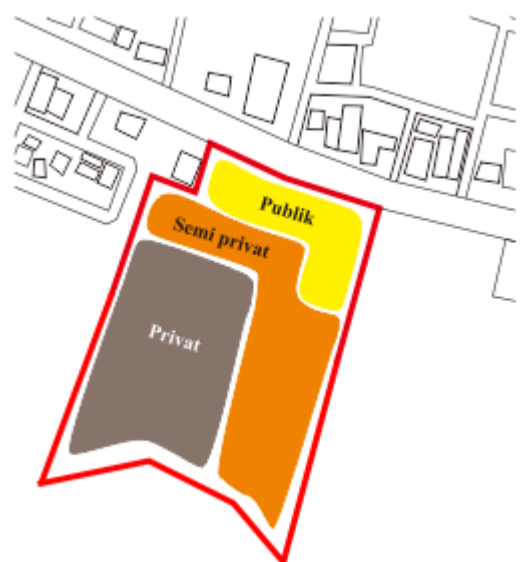
Gambar 6. 2. Sirkulasi
Sumber: Analisis Penulis, 2018



Gambar 6. 3. Entrance
Sumber: Analisis Penulis, 2018

b. Konsep Kebisingan

Konsep yang digunakan untuk menghindari kebisingan adalah membagi privasi ruang berdasarkan tingkat kebisingan sekitar site. Penambahan barrier dan vegetasi disisi timur dan utara untuk mengurangi tingkat kebisingan. Selain itu, penambahan bahan atau material akurtik juga dapat membantu dalam proses pengurangan tingkat kebisingan.



Gambar 6. 4. Konsep Kebisingan
Sumber: Analisis Penulis, 2018

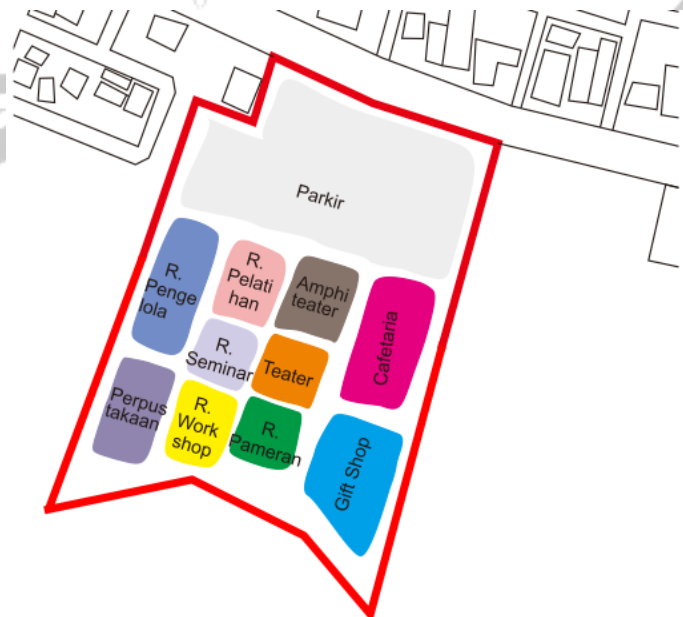
c. Konsep View

Konsep ini berupa meletakkan bangunan mengarahkan pada jalan utama sehingga dapat menarik pengunjung maupun wisatawan untuk datang. Mengolah tampilan bangunan bagian timur dan utara. Serta memberi bukaan maupun menempatkan ruang terbuka pada sisi timur dan selatan.



Gambar 6. 5. Konsep View
Sumber: Analisis Penulis, 2018

d. Konsep Gubahan Massa/Tatanan Massa

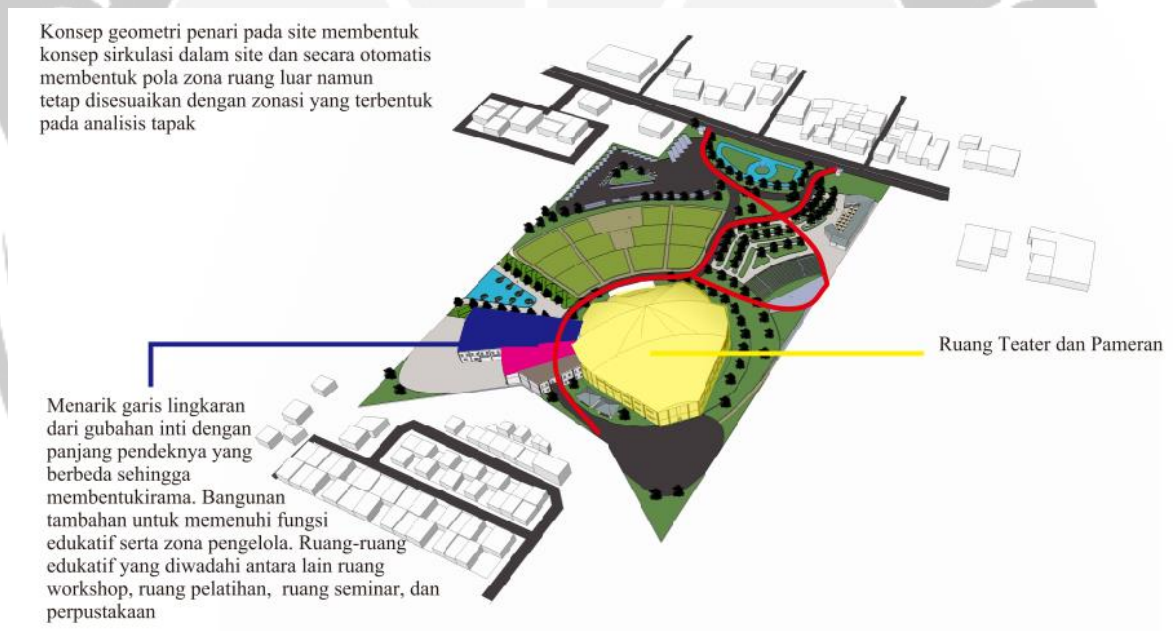


Gambar 6. 6. Penempatan Fasilitas
Sumber: Analisis Penulis, 2018

6.2.3. Konsep Perancangan Penekanan Studi

Perencanaan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Karanganyar menggunakan pendekatan arsitektur metafora. Jenis yang digunakan yaitu *Tangible Metaphors*. *Tangible Metaphors* lebih mengutamakan bentuk fisik secara langsung.

Strategi yang digunakan pada penerapan arsitektur metafora di Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif adalah dengan cara *Borrowing Strategi*. *Borrowing Strategy* adalah transformasi yang meminjam bentuk dasar dari lukisan, patung, maupun obyek benda-benda lainnya dengan mempelajari bentuk dua dan tiga dimensinya sambil terus menerus mencari kedalaman interpretasinya dengan memperhatikan kelayakan aplikasi dan validitasnya. Berikut adalah penerapan arsitektur metafora pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif:



Gambar 6. 7. Konsep Keseluruhan
Sumber: Analisis Penulis, 2019

6.2.4. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

Konsep aklimatisasi ruang dibagi menjadi 3 bagian, antara lain:

1. Sistem Penghawaan

Pengkondisian udara ini dilakukan dengan dua cara, yaitu penghawaan alami dan buatan. Setiap jenis penghawaan diterapkan sesuai dengan jenis dan fungsi ruangan. Penerapan

penghawaan alami berupa bukaan dengan mempertimbangkan peletakan dan besarannya.

Penghawaan buatan pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif menggunakan sistem pengkondisian udara *Air Conditioner (AC)*. Sistem penghawaan *Air Conditioner* yang digunakan dengan memperhatikan standar suhu pada setiap jenis dan fungsi ruangan. Selain penggunaan pengkondisian udara *Air Conditioner*, digunakan *exhausfan* sebagai pendukung.

2. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif menggunakan dua sistem pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Sistem pencahayaan bertujuan untuk mencapai kebutuhan pencahayaan pada suatu ruangan dengan mempertimbangkan standar pada setiap jenis ruangnya. Sistem pencahayaan alami pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif menggunakan bukaan-bukaan, jendela, ventilasi, dan *skylight*. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan lampu dengan jenis dan jumlahnya disesuaikan kebutuhan pencahayaan setiap fungsi ruangnya.

3. Sistem Akustika Bangunan

Sumber kebisingan berasal dari jalan raya yang berada di utara dan timur site. Untuk mengurangi tingkat kebisingan tersebut, maka dilakukan penataan zonasi ruang disesuaikan standar intensitas kebisingannya dan peletakan *barrier* serta vegetasi. Sebagai pendukung akustika pada ruang-ruang tertentu, digunakan bahan/material akustik sebagai penunjang kegiatan pada ruangan tersebut.

6.2.5. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

Struktur utama bangunan pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif dibagi menjadi 2, yaitu:

1. *Shell Structure*

Penggunaan struktur *shell structure* digunakan pada atap teater. Penggunaan sistem struktur *shell structure* ini dikarenakan bentangan untuk teater yang lebar dan konsep bentuk teater yang fleksibel sehingga dapat diselesaikan dengan struktur *shell structure*.

2. *Rigid Frame*

Penggunaan sistem struktur rigid frame digunakan seluruh bangunan sebagai struktur utama.

Berdasarkan keterangan diatas, dapat ditentukan bahan struktur pada Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif adalah sebagai berikut:

- a. Bahan struktur utama adalah beton.
- b. Jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi footplat dan tiang pancang (pada atap shell).
- c. Bahan dinding adalah beton dan batu bata.
- d. Bahan struktur atap adalah rangka baja ringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A. C., 1992. *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van. Nostrand Reinhold.
- Bupati dan Wakil Bupati, 2014. Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah 2014-2018. *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah 2014-2018*, pp. 52-53.
- Diana, P., Suwena, K. & Wijaya, N. M. S., 2017. Peran dan Pengembangan Industri Kreatif dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas dan Desa Peliatan, Ubud Bali. *Jurnal Analisis Pariwisata*, pp. 87-88.
- Dodik, 2011. *Data Seni Budaya Kabupaten Karanganyar*. [Online] Available at: <http://www.karanganyarkab.go.id/> [Diakses 22 Agustus 2018].
- Dzikri Prakasa Putra, M. R. A. I. G., 2013. Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak. *Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak*, pp. 1-3.
- Juwana, J. S., 2005. *Sistem Bangunan Tinggi*. Jakarta: Erlangga.
- Prabawasari, V. W. & Suparman, A., 1999. *Tata Ruang Luar 01*. Jakarta: Gunadarma.
- Sastrowinoto, 1985. *Penanggulangan Dampak Pencemaran Udara dan Bising dari Sarana Transportasi*. Jakarta: Pustaka Bi.
- Satiadarma, M. P. & Waruwu, F. E., 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Schodek, D. L., 1991. *Struktur*. Bandung: PT. Eresco.
- Simatupang, T. M. et al., 2008. Analisis Kebijakan Pengembangan Industri Kreatif di Kota Bandung. pp. 2-3.
- Suharjanto, G., 2011. Sebuah Tinjauan dalam Sejarah Peradaban Manusia. *Bahan Bangunan dalam Peradaban Manusia*, pp. 814-825.
- Suseno, H., 2010. *Bahan Bangunan*. Malang: Bargie Media.
- Talarosha, B., 2005. Menciptakan Kenyamanan Termal dalam Bangunan. *Jurnal Sistem Teknik Industri*, p. 152.
- Widati, T., 2015. Jurnal Perspektif Arsitektur. *Pendekatan Kontekstual dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright*, pp. 39-41.
- Wolfords, J., 2004. *Architectural Contextualism in Twentieth Century, With Particular References To The Architects E.Fay Jones and John Carl Warnecke (desertation)*. Georgia: Institute of Technology.

REFERENSI

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar, 2013

PDRB Kabupaten Karanganyar, 2008-2012

Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 1 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032

<https://dokumen.tips> diakses pada tanggal 20 Agustus 2018

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-kebudayaan/> diakses pada tanggal 02 September 2018

<https://kbbi.web.id/kreatif> diakses pada tanggal 02 September 2018

<http://www.karanganyarkab.go.id/> diakses pada tanggal 02 September 2018

<http://www.artikelsiana.com/2015/09/pengertian-seni-fungsi-macam-macam-seni.html> diakses pada tanggal 10 Oktober 2018

https://singkatsejarah.blogspot.com/2016/11/periodisasi-sejarah-kesenian-indonesia_14.html diakses pada tanggal 10 Oktober 2018

<http://agribisnis.co.id/industri-kreatif/> diakses pada tanggal 10 Oktober 2018

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/01/31/gejog-lesung-musik-klasik-alat-tani> diakses pada tanggal 05 April 2019

<http://www.karanganyarkab.go.id/20130910/tari-jaran-gedrug/> diakses pada tanggal 05 April 2019

<http://www.karanganyarkab.go.id/20130910/tari-kencar-kencar/> diakses pada tanggal 05 April 2019

<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/taman-ismail-marzuki-saksi-bisu-perkembangan-khazanah-seni-indonesia> diakses pada tanggal 20 Desember 2018

<http://www.karanganyarkab.go.id/20110109/sejarah/> diakses pada tanggal 10 Oktober 2018

<https://www.kompasiana.com/ekogenshter/552feef86ea834b36b8b45ac/pengertian-kreatif-dan-inovatif> diakses pada tanggal 10 Oktober 2018

<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-inovasi-dan-ciri-cirinya/> diakses pada tanggal 20 Desember 2018

<http://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html> diakses pada tanggal 20 Desember 2018

<https://dokumen.tips/documents/makalah-bahan-bangunan-562448dea998c.html> diakses pada tanggal 20 Desember 2018

https://www.academia.edu/19398512/MAKALAH_TEORI_WARNA diakses pada tanggal 02 Januari 2019

<http://rumah-yusing.blogspot.com/2011/05/tampilan-arsitektur.html> diakses pada tanggal 02 Januari 2019

<http://mbenkroom.blogspot.com/2010/10/pengertian-keindahan-bentuk-dan.html> diakses pada tanggal 02 Januari 2019

(Antoniades, 1992)

