

PRINSIP-PRINSIP ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI PADA GEDUNG PEMUDA DI KABUPATEN KOLAKA TIMUR

Idawati¹; Muhammad Zakaria Umar²; Ainussalbi Al Ikhsan³.

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

^{2,3}Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

Idawati1402@gmail.com, zakariaumar@uho.ac.id, ainussalbi_ikhsan@uho.ac.id

ABSTRAK

Gedung Pemuda dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi di Kabupaten Kolaka Timur penting untuk didesain sebagai berikut: (1) penulis ikut menyukseskan visi misi Kabupaten Kolaka Timur terkait pembinaan kepemudaan; (2) arsitektur dekonstruksi pada desain gedung pemuda dapat menjadi ikon di Kolaka Timur. Penelitian ini ditujukan sebagai berikut: (1) untuk mengolah tapak pada Gedung Pemuda; (2) untuk mengolah kebutuhan ruangan pada Gedung Pemuda; (3) untuk menerapkan prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi pada bangunan Gedung Pemuda. Penelitian ini menggunakan metode perancangan arsitektur. Sumber data primer antara lain data tapak. Sumber data sekunder antara lain studi literatur arsitektur dekonstruksi. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data antara lain dan kebutuhan ruangan. Data disimpulkan dan verifikasi oleh dosen pembimbing dalam bentuk evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut: (1) tapak terpilih di Jl. Makuasa, Kecamatan Tirawuta, Kabupaten Kolaka Timur. Tapak diolah berdasarkan aspek-aspek demografis setempat. Analisis tapak menghasilkan denah tapak berukuran 2,6 Ha; (2) kebutuhan ruangan diolah dengan cara program ruangan, besaran ruangan, dan hubungan ruangan. Total luas bangunan sebesar 7.797 m²; (3) prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi diterapkan dengan cara perancangan tematik. Perancangan tematik penulis adalah *unexpected youth* yang ditransformasikan dengan metode *push*, *dimensional*, *substraktif*, *aditif*, *folk*, dan *distorsi*.

Kata kunci: Gedung Pemuda, arsitektur dekonstruksi, perancangan tematik

ABSTRACT

*The Youth Building with a deconstruction architectural approach in East Kolaka Regency is important to design as follows: (1) the author participates in the success of the vision and mission of East Kolaka Regency regarding youth development; (2) the deconstruction architecture in the youth building design can become an icon in East Kolaka. This research aims as follows: (1) to process the site at the Youth Building; (2) to process room requirements at the Youth Building; (3) to apply the architectural principles of deconstruction to the Youth Building. This study uses the architectural design method. Primary data sources include site data. Secondary data sources include literature studies of deconstruction architecture. Data collection techniques consist of observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques include room requirements. The data is concluded and verified by the supervisor in the form of an evaluation. Based on the research results, it can be concluded as follows: (1) the selected sites on Jl. Makuasa, Tirawuta District, East Kolaka Regency. Sites are processed based on local demographic aspects. Site analysis produces a site plan measuring 2.6 Ha; (2) room requirements are processed by means of room programs, room size, and room relationships. The total building area is 7,797 m²; (3) the principles of deconstruction architecture are applied by means of thematic design. The author's thematic design is *unexpected youth* which is transformed by *push*, *dimensional*, *subtractive*, *additive*, *folk*, and *distortion* methods.*

Keywords: Youth Building, deconstruction architecture, thematic design

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kabupaten Kolaka Timur adalah salah satu dari 17 Kabupaten di Provinsi Sulawesi Tenggara dan merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Kolaka. Luas wilayah kabupaten ini adalah 3.981,38 km². Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Kolaka Timur, jumlah

penduduk pada tahun 2020 sekitar 120.699 jiwa dengan persentase anak-anak 25.7 % (30.957 jiwa), pemuda 42% (50.789 jiwa), orang tua (usia produktif) 27.5% (33.219 jiwa), dan orang tua (usia tidak produktif) 4.8% (5.734 jiwa) (BPS, 2021). Berdasarkan data tersebut bahwa jumlah usia pemuda lebih banyak dibandingkan dengan usia lainnya. Atas usulan organisasi

pemuda dengan kesadaran bahwa pemuda adalah aset dan investasi bagi masa depan Kabupaten Kolaka Timur. Oleh karena itu mutlak dibutuhkan sarana gedung. Gedung ini berfungsi sebagai berikut: (1) Untuk menunjang kegiatan program kepemudaan; (2) Untuk menjadi pusat aktivitas pemuda pemudi; (3) Untuk mengembangkan kreativitas dalam membangun daerah.

Sebagai putri daerah dan mahasiswa arsitektur, penulis ingin mendampingi pemerintah Kabupaten Kolaka Timur dalam mendesain gedung pemuda. Dalam desain arsitektur dituntut untuk mampu mengolah tapak yang akan menghasilkan denah tapak, mengolah kebutuhan ruangan yang akan menghasilkan layout denah, dan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur pada objek bangunan yang akan menghasilkan bentuk bangunan. Kabupaten Kolaka Timur dalam menjalankan roda pemerintahan berdasarkan visi misi daerah. Visi Kabupaten Kolaka Timur adalah menjadikan Kolaka Timur sejahterah bersama masyarakat Kolaka Timur yang agamais, maju, mandiri, dan berkeadilan. Dalam mewujudkan visi Kabupaten Kolaka Timur dijalankan dengan misi-misi daerah antara lain pembinaan dan pemberdayaan kepemudaan, olahraga, dan seni budaya (Diskominfo Kolaka Timur, 2021).

Misi Kabupaten Kolaka Timur yang berkaitan dengan Pembinaan dan pemberdayaan kepemudaan, olahraga dan seni budaya dapat dilaksanakan dengan dibentuknya Gedung Pemuda. Gedung Pemuda adalah bangunan bagi pemuda untuk mengaktualisasikan diri dalam rangka memanfaatkan waktu luang dengan sarana yang edukatif, rekreatif, dan inovatif (Tome, dkk., Tanpa Tahun; Mudofar, 2019; Saputri, 2014; Makatumpias, dkk., Tanpa Tahun; Sasmita, dkk., 2014; Mawu, dkk., Tanpa tahun). Kehadiran Gedung Pemuda di Indonesia di latarbelakangi sebagai berikut: (1) UU No. 40 Tahun 2009 tentang pemuda; (2) Untuk mengurangi penyimpangan sosial dikalangan pemuda; (3) Di Indonesia potensi pemuda belum mendapatkan perhatian khusus (Tome, dkk., Tanpa Tahun; Makatumpias, dkk., Tanpa Tahun; Sasmita, dkk., 2014; Manorek, dkk., 2016; Arifah, dkk., 2015).

Keberadaan Gedung Pemuda menguntungkan bagi suatu daerah sebagai berikut: (1) Menyalurkan minat dan bakat pemuda; (2) Menjalani kerja sama dengan instansi dan organisasi lain; (3) Meningkatkan prestasi pemuda. Namun, di sisi lain bangunan

Gedung Pemuda mempunyai beberapa kekurangan sebagai berikut: (1) Gedung pemuda cenderung kurang fokus pengguna; (2) Pengawasan gedung pemuda kurang optimal; (3) Gedung pemuda kurang merepresentasikan karakteristik pemuda (Manorek, dkk., 2016; Saputri, 2014).

Karakteristik pemuda yang memiliki semangat tinggi, penuh optimisme, kreatif, inovatif, dan beragam hal positif lainnya mempunyai karakteristik yang sama dengan Arsitektur Dekonstruksi. Arsitektur Dekonstruksi adalah melihat arsitektur dari sisi yang lain dengan cara memecah-belah, merombak, menurunkan, dan hal-hal yang bersifat essensial sehingga desain tidak monoton (Mantiri & Makainas, 2011; Mubarrok, 2014; Dafrina, 2015; yogasmara & subagya, 2018; Dharma, 2004). Keberadaan Arsitektur Dekonstruksi dilatar belakangi sebagai berikut: (1) Menurut Norris (1987) Arsitektur Dekonstruksi berasal dari aliran derridean dan non-derridean; (2) Menurut Geoffrey Broadbent (1991) Arsitektur Dekonstruksi terdiri dari aliran Deconstructivism dan Deconstruction; (3) Arsitektur Dekonstruksi derridean berasal dari permainan teks bahasa dalam ilmu kesustrataan yang menghasilkan makna baru (Mahdi, dkk., 2017; Dafrina, 2015; Prakasa & Ashadi, 2020; Mubarrok, 2014; Yogasmara & Subagya, 2018).

Arsitektur Dekonstruksi mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Desain bersifat rasional dan tidak monoton; (2) Arsitektur Dekonstruksi tidak geometrikal sehingga luwes dan dinamis; (3) Arsitektur Dekonstruksi mengedepankan eksplorasi imajinatif dalam desain (Yogasmara & Subagya, 2018; Mahdi, dkk., 2017). Seiring waktu Arsitektur Dekonstruksi juga mempunyai beberapa kekurangan sebagai berikut: (1) Arsitektur Dekonstruksi terlihat sulit didesain; (2) Masyarakat awam dalam melihat desain Arsitektur Dekonstruksi terlihat asing; (3) Kehadiran Arsitektur Dekonstruksi mendominasi bentukan disekitarnya sehingga tidak kontekstual (Mahdi, dkk., 2017; & Dafrina, 2015).

Gedung Pemuda dengan pendekatan Arsitektur Dekonstruksi di Kabupaten Kolaka Timur penting untuk didesain sebagai berikut: (1) Penulis ikut menyukseskan visi misi Kabupaten Kolaka Timur terkait pembinaan dan pemberdayaan kepemudaan; (2) Penulis ikut menyukseskan amanat UU No. 40 tahun

2009 tentang kepemudaan; (3) Kehadiran gedung pemuda diharapkan dapat menunjang tumbuh kembang kreativitas, inovasi, dan daya saing kepemudaan di Kabupaten Kolaka Timur; (4) Arsitektur Dekonstruksi pada desain gedung pemuda selain dapat menjadi ikon di Kolaka Timur, arsitektur dekonstruksi juga dalam penerapannya dinilai bebas berekspresi dan tidak terikat pada aturan-aturan yang mencerminkan atau memiliki kesamaan dengan sifat-sifat pemuda pada umumnya.

KAJIAN LITERATUR

1. Tinjauan Gedung pemuda

Gedung pemuda adalah bangunan bagi pemuda untuk mengaktualisasikan diri, mengembangkan diri, memfasilitasi minat bakat, dan bersosialisasi yang positif dalam rangka memanfaatkan waktu luang dengan sarana yang edukatif, rekreatif, serta inovatif (Tome, dkk., 2015; Mudofar, 2019. Saputri, 2014; Makatumpias, dkk., 2015; Sasmita, dkk., 2014; Mawu, dkk., 2017).

a. Fungsi Gedung Pemuda

Gedung pemuda berfungsi sebagai berikut:

(1) Sebagai wadah penyaluran bakat dan minat dalam bidang olahraga dan seni budaya; (2) Sebagai wadah memfasilitasi komunitas-komunitas pemuda masa kini; (3) Sebagai wadah pengkoordinasian instansi atau lembaga lain yang berkaitan dengan masalah-masalah kepemudaan; (4) Sebagai tempat dimana bukan hanya para pemuda bisa berekreasi dan bisa menikmati fasilitas tetapi sebagai media pengaktualisasian diri (Saputri, 2014; Makatumpias, dkk., 2015).

b. Fasilitas Gedung Pemuda

Dalam sebuah gedung pemuda terdapat beberapa fasilitas sebagai berikut: (1) Area olahraga: lapangan olahraga, area penonton (tribun), area official (petugas garis, wasit, pelatih, dan lain-lain), ruang peralatan olahraga, ruang teknik, ruang pelatih, ruang ganti, kamar mandi, toilet, dan sebagainya; (2) Area olahraga indoor (ruangan dalam): tempat latihan bulu tangkis, bola voli, bola basket, dan tempat latihan kebugaran; (3) Area administrasi meliputi: Ruang resepsionis, kantor pengelola, ruang rapat pengelola, pantri, gudang, dan ruang arsip; (4) Area rekreasi: kafetaria, Taman bermain, toko olahraga, dan kolam renang; (5) Area pendidikan: Perpustakaan; (6) Keamanan: Faktor keamanan terhadap api, keributan/kerusakan, dan kecelakaan; (7) Area ibadah: Musala (Sasmita, dkk., 2014; Manorek, dkk., 2016; Arifah, dkk., 2015).

2. Tinjauan Arsitektur Dekonstruksi

Paham arsitektur dekonstruksi dilatar belakangi oleh: (1) Paham Jacques Derrida yang berusaha mengajak semua orang termasuk arsitek merenungi kembali hakikat karya menurut kapasitasnya masing-masing yang merupakan jalan keluar segala kejenuhan arsitek pada desain yang monoton; (2) Sebuah bentuk pengembangan dari arsitektur posmoderen; (3) Tokoh-tokoh tujuh arsitek yaitu Bernard Tschumi, Peter Eisenman, Frank O Gehry, Rem Koolhaas, Daniel Libeskind, Coop Himmelblau, dan Zaha Hadid yang berusaha membangun citra baru terhadap arsitektur melalui pertunjukan di New York yang berjudul *deconstructivist architecture* (Mahdi, dkk., 2017; Dafrina, 2015; Prakasa & Ashadi, 2020; Mubarrok, 2014; Yogasmara & Subagya, 2018).

Arsitektur dekonstruksi adalah pendekatan desain bangunan yang mencoba melihat arsitektur dari sisi lain, dengan konsep-konsep dasar yang tidak teratur, dan berbeda dengan arsitektur pada umumnya yang tergolong kaku (Mantiri & Makainas, 2011; Mubarrok, 2014; Dafrina, 2015; Yogasmara & Subagya, 2018; Dharma, 2004). Prinsip-prinsip Arsitektur Dekonstruksi Arsitektur Dekonstruksi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Penampilan bidang-bidang berserakan; (2) Garis-garis yang tidak beraturan; (3) Keseluruhan struktur seperti runtuh; (4) Dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri yang cenderung berbentuk “aneh”; (5) Tidak ada sebuah ikatan antara bentuk dan ruang bangunan; (6) Menimbulkan rasa risih dan antipati, bersifat alienasi, mencekam, menakutkan, distorsi dan deviasi (Dafrina, 2015).

Karakteristik Arsitektur Dekonstruksi Dekonstruksi dalam arsitektur merupakan suatu gebrakan baru untuk menunjukkan ide-ide baru yang didalamnya terdapat manipulasi tertentu untuk menghasilkan bentukan yang tidak teratur atau distorsi, adapun beberapa karakteristiknya antara lain: (1) Logo-Sentris, merupakan sebuah konsep arsitektur yang dihasilkan oleh gabungan pemahaman arsitektural dan pemahaman filosofis; (2) Anti Sintesis, konsep anti-sintesis merupakan perwujudan dari penolakan terhadap pandangan umum bahwa arsitektur adalah sintesis; (3) Anti-Fungsional, dekonstruksi mendasarkan faham antara bentuk (form) dan fungsi (function) bukan merupakan hubungan yang dependent melainkan lebih pada hubungan

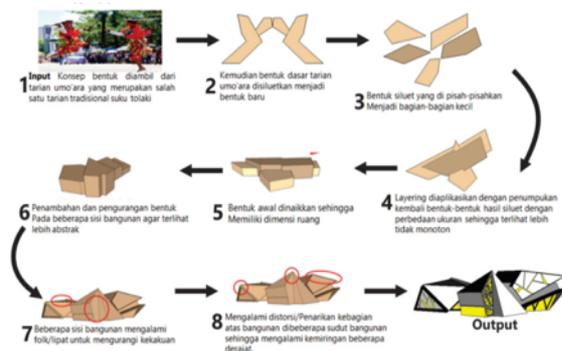
independent; (4) Anti-Order, Order akan menghasilkan ekspresi keutuhan dan kestabilan.(Mubarrok, 2014; Dafrina, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode perancangan arsitektur. Sumber data primer antara lain data tapak, data hasil wawancara dan data hasil observasi. Sumber data sekunder antara lain *google earth* dan aturan-aturan bangunan seperti Garis Sempadan Bangunan (GSB) serta garis sempadan jalan. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilaksanakan dengan cara teknik analisis tapak, kebutuhan ruangan, dan bentuk. Data disimpulkan dan diverifikasi oleh pembimbing.

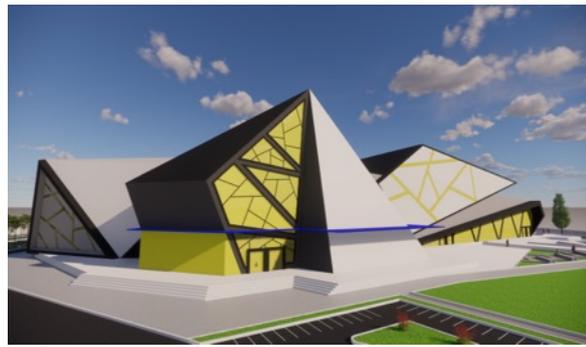
HASIL DAN PEMBAHASAN

Ide rancangan penulis dilaksanakan dengan perencanaan tematik. Perencanaan tematik yang didapatkan penulis adalah *unexpected youth*. *Unexpected youth* atau anak muda yang tak terduga dengan cara diadaptasi pada bangunan gedung pemuda di Kabupaten Kolaka Timur. *Unexpected youth* di dapatkan dari esensi arsitektur dekonstruksi dan esensi gedung pemuda. Esensi gedung pemuda adalah pemuda dan esensi dari arsitektur dekonstruksi adalah tak terduga. Kedua esensi tersebut disinergikan sehingga didapatkan kata kunci atau perancangan tematik *unexpected youth*.



Gambar 1. Bentuk dasar bangunan.

Bentuk dasar gedung pemuda diadaptasi dari tarian umo'ara yang merupakan salah satu tarian tradisional suku tolaki. Siluet tarian tersebut ditransformasi menjadi bentuk dasar bangunan. Dalam transformasi tersebut digunakan metode push, dimensional, substraktif, aditif, folk, dan distorsi.(Gambar 1).



Gambar 2. Tampilan bangunan.

Tema penulis adalah *Unexpected Youth* (pemuda yang tak terduga). Penjelasan *Unexpected Youth* tertulis sebagai berikut. Anak muda adalah pemeran utama dalam sebagian besar proses perubahan sosial dan ekonomi di dunia ini. Anak-anak muda identik dengan hal-hal tentang cita-cita, aktualisasi diri, kapasitas, karakter, hak, dan tanggung jawab. Anak-anak muda saat ini lebih bersifat sinis, skeptis, penuh kewaspadaan, pola pikir luas, melek teknologi, dan mempunyai tugas ganda (multi tasking) yang baik. Di sisi lain anak-anak muda sekarang cenderung mempunyai kompetensi sosial rendah, tidak fokus, dan kurang sosialisasi. Anak-anak muda sekarang sulit diatur, tidak menerima masukan, bersifat menggurui, dan kurang bersosialisasi dengan yang lebih umur dari anak muda. Pada kondisi saat ini para anak muda ingin terlihat eksis, melek teknologi, cuek, anti sosial, introvert, dan kehilangan kemampuan sosialisasi.

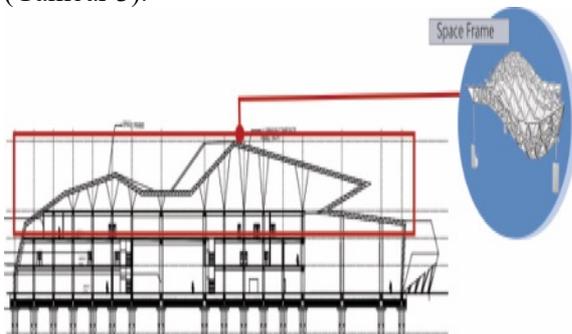
Anak-anak muda juga menyukai hal baru dan menjunjung tinggi kebebasan. Anak-anak muda saat ini juga suka melakukan sesuatu dengan cepat, kreatif, dan berambisi. Anak-anak muda sekarang cukup egois, mandiri, emosional, dan pemberontak. Pemberontak diartikan sebagai sikap perilaku menentang dan labil. Anak-anak muda lebih cenderung menentang otoritas. Anak-anak muda juga mempunyai karakteristik labil yang ekstrim karena menghadapi perubahan yang konstan, cepat, tekanan sosial, dan permasalahan jati diri. Dalam persoalan jati diri anak-anak muda menegaskan dan menelusuri jati diri pribadi yang tidak stabil. Persoalan yang tidak stabil ini merupakan hal yang wajar dan sehat pada anak-anak muda. Anak-anak muda sekarang ini lebih mandiri dan masih mempunyai aturan-aturan untuk menghindari hal-hal negatif. Anak-anak muda sekarang ini bersifat egois. Hal ini disebabkan struktur otak anak muda masih berkembang. Tema *unexpected youth* di

transformasikan ke dalam tampilan bangunan (Gambar 2).



Gambar 3. Interior lapangan olahraga *indoor*

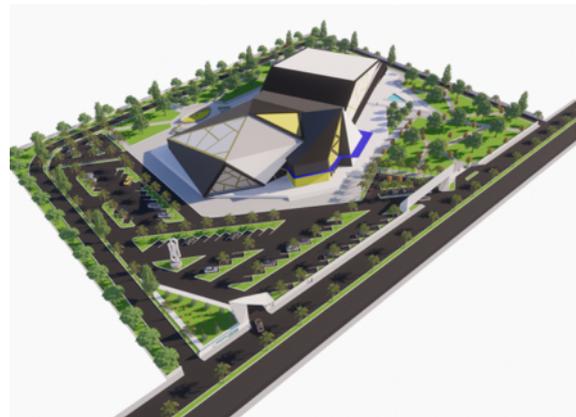
Dengan demikian Unexpected Youth adalah tema bangunan yang ditransformasikan ke bangunan dengan karakteristik memamerkan diri, berkarakter, sinis, skeptis, penuh kewaspadaan, luas, kekinian, multitasking, tidak fokus, sulit diatur, tidak menerima masukan, bersifat menggurui, eksis, melek teknologi, cuek, anti sosial, introvert, kehilangan kemampuan sosialisasi, menyukai hal baru, bebas, kreatif, dan berambisi, egois, mandiri, emosional, pemberontak, dan labil yang ekstrim. Karakteristik-karakteristik anak-anak muda inilah yang akan tercermin pada bangunan gedung pemuda. Berdasarkan inilah penulis mentransformasikan ke bentuk dasar dan tampilan bangunan. Aspek interior sangat penting diperhatikan dalam perancangan gedung pemuda karena berkaitan langsung dengan fasilitas aktivitas di bangunan. Penggunaan warna mengacu pada perancangan tematik. Penggunaan warna yang berkesan pemuda dengan warna-warna dasar akan menjadi warna yang dominan pada perancangan ini. Warna putih dan abu yang dapat memberikan kesan luas dan hangat (Gambar 3).



Gambar 4. Struktur atas bangunan.

Ruang di bangunan didesain fungsional dan menarik agar pengguna bangunan lebih nyaman beraktivitas. pada struktur bangunan

beberapa kolom di buat miring (*slanted coloum*) selain untuk menunjang bentuk bangunan penggunaan kolom miring juga mencerminkan tema perancangan yaitu kebebasan dan ketidak terikatan dengan bentuk-bentuk kolom pada umumnya. struktur bangunan gedung pemuda terdiri dari struktur bawah, struktur tengah, dan struktur atas. Struktur bawah menggunakan pondasi bore pile (Gambar 4). Struktur tengah menggunakan sistem rangka kaku. Struktur atas menggunakan sistem rangka atap space frame (rangka ruang) dan dipadukan dengan konstruksi rangka baja.



Gambar 5. Perspektif eksterior.

Perencanaan gedung pemuda dianalisis tapak dengan analisis klimatologi, kontur, view, vegetasi, kebisingan, penzoningan, utilitas, sirkulasi. Analisis klimatologi menghasilkan beda ketinggian pada bangunan untuk memecah angin agar tidak terjadi turbulensi. Analisis kontur menghasilkan bangunan direkomendasikan menggunakan pondasi tiang pancang. Analisis view menghasilkan view terbaik menghadap kejalan utama. Analisis vegetasi menghasilkan rumput gajah mini berfungsi sebagai ground cover, unsur estetika, penyerap panas diletakkan di permukaan tanah pada tapak. Analisis kebisingan menghasilkan Bangunan didorong ke arah selatan sejauh 30m yang di dimanfaatkan sebagai area transisi berupa area hijau dan parkir pada tapak. Analisis penzoningan menghasilkan Menempatkan area privat yang jauh dari sumber kebisingan pada bangunan dan aktivitas publik agar pengguna dapat merasa nyaman, pada area ini terdapat area pengelola bangunan. Analisis utilitas menghasilkan jalur masuk dan keluar kendaraan utilitas dari arah barat, tetapi dengan penempatan arah masuk dan keluar yang berbeda. Analisis sirkulasi menghasilkan

penempatan area sirkulasi kendaraan roda 2 dan roda 4 di seblah utara bangunan.

Penggunaan pendekatan arsitektur dekonstruksi di harapkan dapat membuat bangunan menjadi unik dan menjadi salah satu ikon kolaka timur sehingga dapat menarik bagi pemuda. Penerapan arsitektur dekonstruksi pada objek rancangan dapat terlihat pada bentuk bangunan, layout ruang maupun penataan ruang luar (Gambar 5).

KESIMPULAN

Penelitian disimpulkan sebagai berikut: (1) tapak terpilih di Jl. Makuasa, Kecamatan Tirawuta, Kabupaten Kolaka Timur. Tapak diolah berdasarkan aspek-aspek demografis setempat. Analisis tapak menghasilkan denah tapak berukuran 2,6 Ha; (2) kebutuhan ruangan diolah dengan cara program ruangan, besaran ruangan, dan hubungan ruangan. (3) prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi diterapkan dengan cara perancangan tematik. Perancangan tematik penulis adalah *unexpected youth*. *Unexpected youth* ditransformasikan dengan metode push, dimensional, substraktif, aditif, folk, dan distorsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dafrina, A. (2015). Arsitektur Dekonstruksi Sebagai Karakteristik Desain Pada Bangunan Modern. *Jurnal Arsitektur*, Vol. 5, No. 5, hlm. 11-21.
- Dharma, A. (2004). Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi. *Jurnal Universitas Gunadarma*, hlm.1-7.
- Makatumpias, R., M., T., Suryono & Rengkum, M., M (2015). Gelanggang Remaja Di Tahuna Arsitektur Postmodern Double Coding Oleh C. Jencks. *Jurnal Arsitektur Daseng Unsrat Manado*, Vol. 4, No. 1, hlm. 165-174.
- Mantiri, H., J., & Makainas, L. (2011). Eksplorasi Terhadap Arsitektur Dekonstruksi. *Media Matrasain*, Vol. 8, No. 2, hlm. 68-81.
- Mawu, G., Siregar, F., O., P., & Karongkong, H., H. (2017). Youth Center Di Manado Arsitektur Regionalisme. *Jurnal Arsitektur Daseng Unsrat Manado*, Vol. 6, No. 2.
- Mubarrok, N., Z. (2014). Dekonstruksi Dalam Arsitektur: Perancangan City Hotel Dengan Makna Batik Kawung Sebagai Referensi Desain. Tesis. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Saputri, D., R. (2014). Youth Center Di Kota Yogyakarta Sebagai Pusat Kegiatan Pengembangan Bakat Dan Minat Komunitas Di Yogyakarta Dengan Penekanan Desain Arsitektur Modern. *Jurnal Arsitektur*, Vol.3, No.1, hlm. 31-33.
- Tome, A., H., Betteng, L., & Poli, H. (2015). Gedung Pemuda Di Manado Arsitektur Perilaku Lingkungan. *Daseng: Jurnal Arsitektur*, Vol. 4, No. 1, hlm. 43-50.
- Yogasmara, A., & Subagya, K. (2018). Perencanaan Planetarium Dan Observatorium Di Pagedangan Kabupaten Tanggerang Tema Arsitektur Dekonstruksi. *Jurnal Maestro*, Vol. 1, No. 2, hlm. 175-181.