

PROGRAMMING TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN YOUTH CENTER  
DI KOTA BENGKULU, PROVINSI BENGKULU**



DISUSUN OLEH:  
PRIMA JOURDAN ARITONANG  
61.15.0120

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2019

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Jourdan Aritonang  
NIM : 61150120  
Program studi : Arsitektur  
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

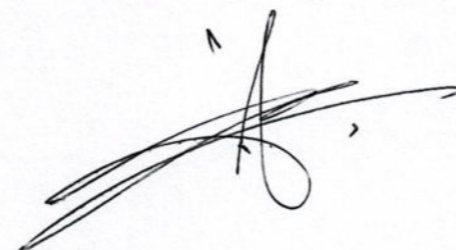
**“PERANCANGAN YOUTH CENTER DI KOTA BENGKULU, PROVINSI BENGKULU”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 14 April 2021

Yang menyatakan



(PRIMA JOURDAN ARITONANG)

NIM. 61150120

# TUGAS AKHIR

Perancangan Youth Center Di Kota Bengkulu,  
Provinsi Bengkulu

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,  
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,  
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :  
**PRIMA JOURDAN ARITONANG**  
61.15.0120

Diperiksa di : Yogyakarta  
Tanggal : 14 April 2021

Dosen Pembimbing I



Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P.U., S.T., M.Arch.

Dosen Pembimbing II



Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

**YOUT** Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yullastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Youth Center Di Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu

Nama Mahasiswa : **PRIMA JOURDAN ARITONANG**

NIM : **61150120**

Matakuliah : Tugas Akhir Kode : DA8336

Semester : GENAP Tahun Akademik : 2020/2021

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain Prodi : Arsitektur

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

---

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta  
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 11 Januari 2021

Yogyakarta, 14 April 2021

Dosen Pembimbing I



**Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P.U., S.T., M.Arch.**

Dosen Penguji I



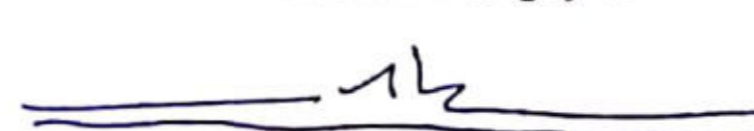
**Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.**

Dosen Pembimbing II



**Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.**

Dosen Penguji II



**Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi :

### PERANCANGAN YOUTH CENTER DI KOTA BENGKULU, PROVINSI BENGKULU

adalah benar-benar hasil karya sendiri,

Pernyataan, Ide, maupun kutipan langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan duplikasi atau plagiasi Sebagian atau seluruhnya dari Skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Waacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 13 April 2021



PRIMA JOURDAN ARITONANG  
61.15.0120

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat, kasih, karunia dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Perancangan Youth Center Di Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu" sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana.

Laporan Tugas Akhir ini berisi tahap *programming* serta tahap studio. Hasil pada tahap *programming* berupa grafis yang berfungsi sebagai *guideline* atau pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari studio berupa poster yang berisi penjelasan tentang permasalahan dan konsep perancangan, gambar kerja, serta video animasi hasil rancangan.

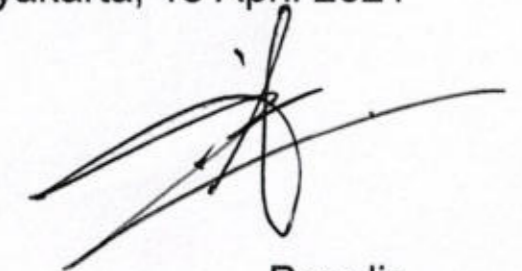
Pada kesempatan ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terimakasih kepada pihak yang selama ini telah memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga akhir proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai penulis, memberikan kekuatan, kesehatan, kasih serta karunia selama proses perkuliahan sampai Tugas Akhir,
2. Papa, Mama, Adek Anggi yang selalu mendoakan, memberikan semangat, kekuatan, doa dan moral bagi penulis,
3. Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P.U., S.T., M.Arch. dan 2. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses pengerjaan tugas akhir,
4. Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A. dan Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku Dosen Penguji,
5. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku kordinator tugas akhir,
6. Bapak/Ibu Dosen Arsitektur UKDW yang telah mendedikasikan hidupnya untuk mengajar, membimbing dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis
7. Putu Wahyu A.G.D, Egoneos Yaliwakalu, Ersan Kakapore, Joannie Sharon, Darumurti Krisna, Angga Purnayudha, Elang M. Kisworo, Desmon Bayu Sentosa, Frans Loviga, Indra Ambadatu, Igga Satria, Hendi Nakami Agesti, Amelia Talenta, Agnes Lestari B, Resty Yolis, Marcella steffi, Carol Audie, Joshua Fajar, Ari Bakat, Lucky Kusuma, Oktavia Wiwit N, Adriano B.P, Teguh Massan, Feby Astrid, Zefanya yang telah memberikan dukungan, nasehat, doa serta teman yang baik selama berada di Yogyakarta,
8. Teman – teman Arsitektur Angkatan 2015

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan Tugas Akhir, sehingga penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 April 2021



Penulis

Halaman Judul	i		
Lembar Persetujuan	ii		
Lembar Pengesahan	iii		
Pernyataan Keaslian	iv		
Kata Pengantar	v		
Daftar Isi	vi		
Abstrak (Indonesia)	vii		
Abstrak (Inggris)	viii		
<b>BAB I</b>			
Pendahuluan	2		
Latar Belakang & Fenomena	3		
<b>BAB II</b>			
Tinjauan Pustaka	4		
Studi Literatur	5		
Kesimpulan Studi Literatur	7		
Studi Preseden	8		
Kesimpulan Studi Preseden	11		
<b>BAB III</b>			
Rumusan Permasalahan	12		
Pendekatan Analisis Permasalahan	13		
Pendekatan Ide Solusi	13		
Rumusan Masalah	14		
Metode Pengumpulan Data	14		
Metode Perancangan	14		
<b>BAB IV</b>			
Analisa Solusi		15	
Pemilihan Lokasi Tapak		16	
Profil Tapak Terpilih		16	
Analisa Konteks Lokasi Tapak		18	
<b>BAB V</b>			
Programming		20	
Pola Perilaku Pengguna		21	
Analisa Konteks Kebutuhan Ruang		22	
Hubungan Ruang (Bubble Diagram)		23	
Besaran Ruang		24	
<b>BAB VI</b>			
Deskripsi Konsep Desain		25	
Adaptasi Konsep Pendekatan		26	
Arsitektur Perilaku			
Konsep Awal		27	
Penataan Vegetasi & Konsep		28	
Konsep Sirkulasi		28	
Konsep Struktur & Material		28	
Konsep Utilitas		29	
Daftar Pustaka		30	

# PERANCANGAN YOUTH CENTER DI KOTA BENGKULU, PROVINSI BENGKULU

## ABSTRAK

Youth Center apabila diartikan kedalam Bahasa Indonesia memiliki arti "Pusat Orang Muda". Dalam hal ini orang muda yang dimaksud adalah anak-anak muda di Kota Bengkulu yang berada pada ranah pendidikan yaitu pelajar dan mahasiswa. Perancangan Youth Center bermaksud untuk mengangkat hal-hal positif potensi dari pelajar dan mahasiswa di Kota Bengkulu. Perancangan Youth Center di Kota Bengkulu ini juga diharapkan dapat mengurangi permasalahan dan hal-hal negatif dari vandalisme yang ditimbulkan oleh pelajar dan mahasiswa di Kota Bengkulu.

Pelajar dan mahasiswa yang menjadi target pengguna dari hasil rancangan Youth Center ini juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana prestasi pelajar dan mahasiswa di ranah pendidikan yang sudah berprestasi di kancah Nasional maupun Internasional. Ditambah lagi nilai positif yang dapat diambil dari kesenian daerah Kota Bengkulu yaitu Tari dan Musik Dol. Kedua hal tersebut berperan besar sebagai patokan dalam perancangan Youth Center ini yang kemudian dikombinasikan dengan perancangan menggunakan Arsitektur Perilaku.

Arsitektur Perilaku sendiri dapat didefinisikan sebagai arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya. Dalam hal ini arsitektur perilaku dijadikan sebagai dasar landasan perancangan Youth Center ini, dimana penerapannya dipasangkan kepada target pengguna yaitu pelajar dan mahasiswa di Kota Bengkulu dengan memperhatikan fenomena orang muda masa kini (Generasi Z).

*Kata Kunci: Youth Center, Pelajar, Mahasiswa, Arsitektur Perilaku.*



# YOUTH CENTER DESIGN IN BENGKULU CITY, BENGKULU PROVINCE

## ABSTRACT

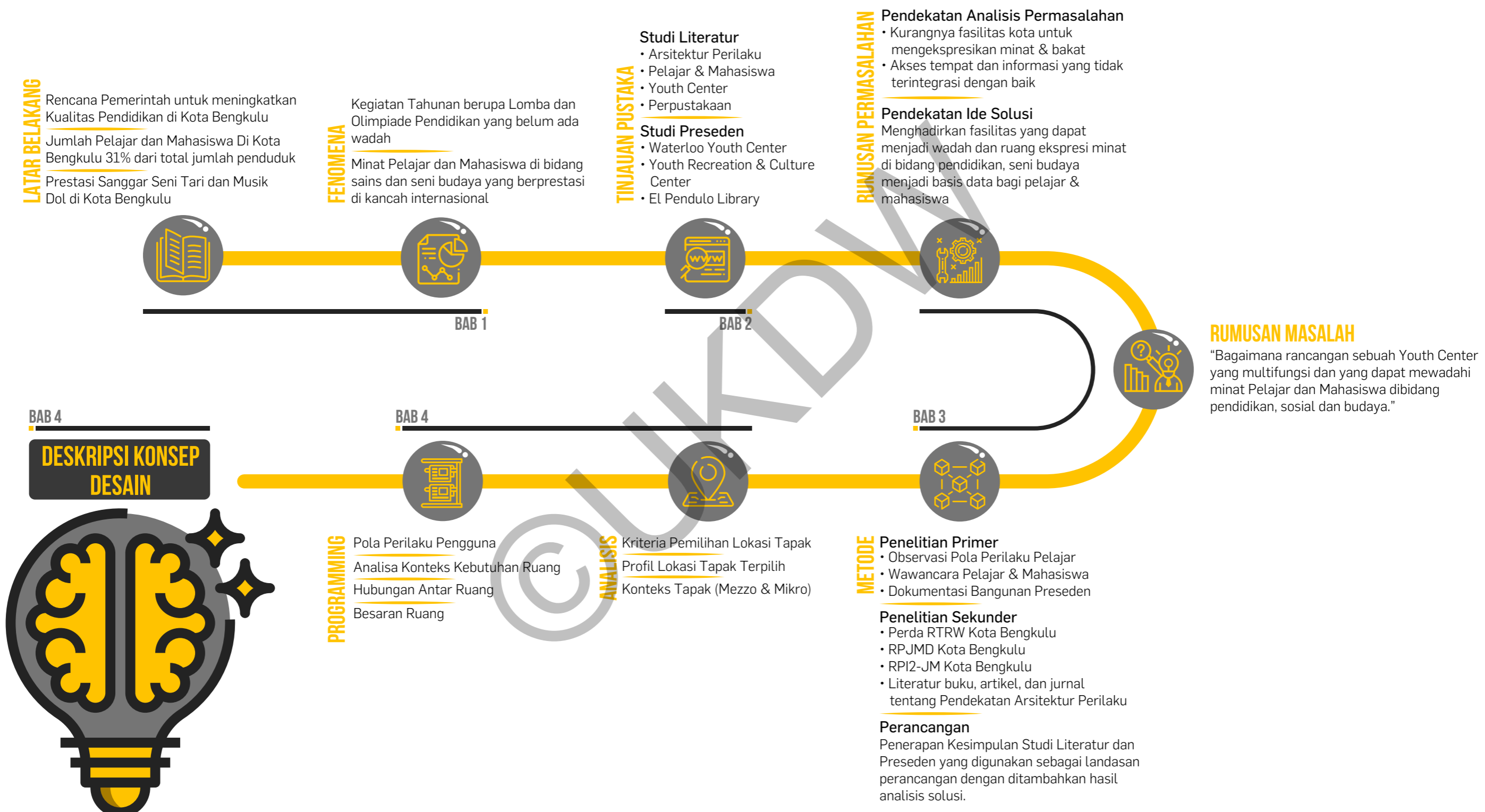
Youth Center when translated into Indonesian means "Youth Center". In this case the young people referred to are young people in Bengkulu City who are in the realm of education, namely students and university students. The design of the Youth Center is intended to raise the positive potentials of students in Bengkulu City. The design of the Youth Center in Bengkulu City is also expected to reduce problems and negative things from the vandalism caused by students in Bengkulu City.

Students and university students who are the target users of this Youth Center design also have great potential to develop Bengkulu City. This can be seen from how the achievements of students and students in the realm of education who have performed well in the national and international arena. Plus the positive value that can be taken from the regional arts of Bengkulu City, namely Dance and Music Dol. These two things play a big role as a benchmark in the design of this Youth Center which is then combined with the design using Behavioral Architecture.

Behavioral architecture itself can be defined as an architecture that is able to respond to human needs and feelings that adapt to the human lifestyle therein. In this case, behavioral architecture is used as the basis for the design of this Youth Center, where its application is attached to target users, namely students and university students in Bengkulu City by paying attention to the phenomenon of young people today (Generation Z).

*Keywords: Youth Center, Students, University Students, Behavioral Architecture.*

**DUTA WACANA**





LATAR BELAKANG



FENOMENA

## MAKRO



### PENDIDIKAN

#### ● Pendidikan

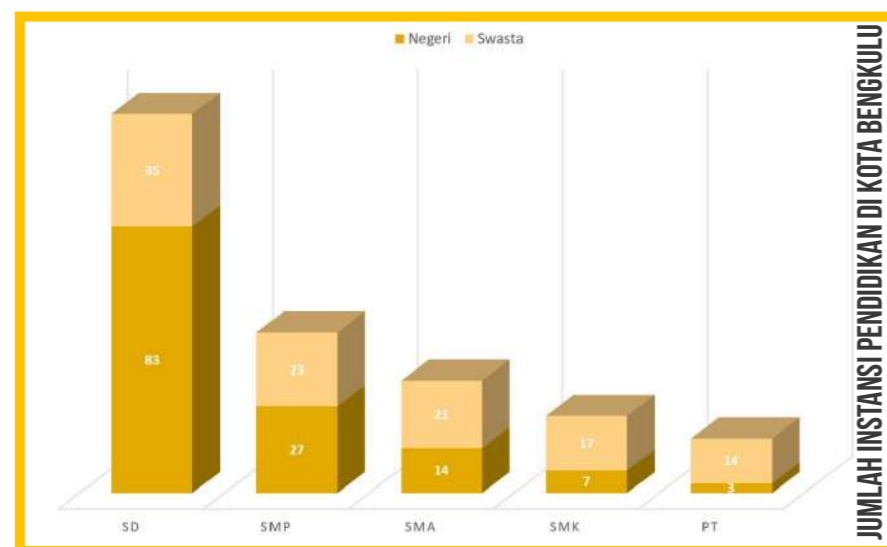
Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Peserta Didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

#### ● Dukungan Pemerintah terhadap Pendidikan di Kota Bengkulu

Pada Tahun 2009, tepatnya tanggal 2 Mei 2009, Walikota Bengkulu yang menjabat saat itu, H. Ahmad Kanedi S.H., M.H memberikan pidato tentang pendidikan di halaman Kantor Walikota Bengkulu pada upacara Hari Pendidikan Nasional. Pada saat itu juga beliau sebagai Walikota Bengkulu mencetuskan dan meresmikan istilah "Bengkulu Kota Pelajar".

#### ● Jumlah Instansi Pendidikan di Kota Bengkulu

Berdasarkan data yang diperoleh dari Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2018, terdapat 244 bangunan Pendidikan di Kota Bengkulu, mulai dari bangunan sekolah sampai perguruan tinggi yang dijabarkan sebagai berikut :



## MEZZO



### WADAH & MINAT

#### ● Minat Pelajar dan Mahasiswa di Kota Bengkulu

Kota Bengkulu sudah sering mengadakan perlombaan dan olimpiade dalam bidang pendidikan. Contohnya seperti Olimpiade Sains tingkat Kota Bengkulu, Perlombaan Matematika Tingkat SMA se-Kota Bengkulu, dan masih banyak yang lainnya.



#### ● Sanggar Seni Tari dan Musik Dol

Tahun 2018 **47** Sanggar Seni

1 Sanggar terdiri dari 5-8 Grup Dol

1 Grup terdiri dari 7 Penari & 12 Pemain Dol (PELAJAR)

#### ● Prestasi Pelajar dan Mahasiswa di Kota Bengkulu

Dari banyaknya jumlah Pelajar dan Mahasiswa di Bengkulu, ada beberapa diantaranya yang berprestasi di bidang pendidikan dan non pendidikan, seperti di bidang seni & budaya. Prestasi mereka juga ada yang sudah sampai di kancah nasional dan internasional.



## MIKRO



### PELAJAR & MAHASISWA

#### ● Belum ada Tempat yang Mewadahi Minat tersebut

Kota Bengkulu sudah sering mengadakan perlombaan dan olimpiade dalam bidang pendidikan. Contohnya seperti Olimpiade Sains tingkat Kota Bengkulu, Perlombaan Matematika Tingkat SMA se-Kota Bengkulu, dan masih banyak yang lainnya.



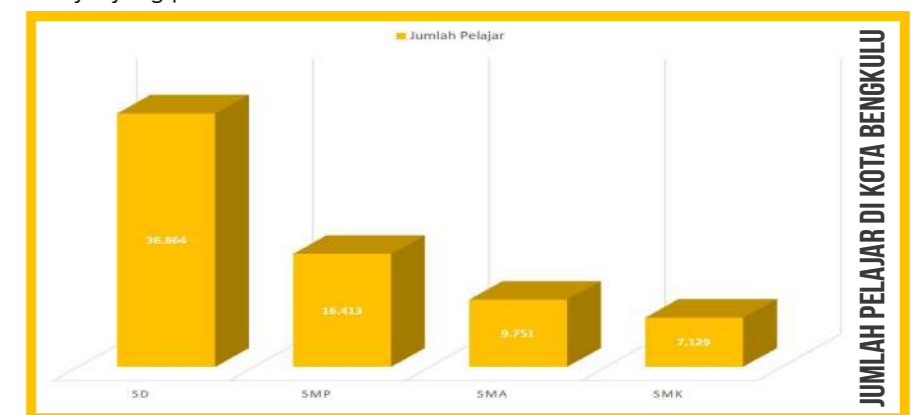
Kegiatan Lomba dan Olimpiade di Bidang Pendidikan

Belum ada wadah yang diberikan oleh pemerintah daerah

Berpindah-pindah

#### ● Jumlah Pelajar di Kota Bengkulu

Dari total jumlah penduduk di Kota Bengkulu sebanyak 351.298 jiwa, sebanyak 70.157 jiwa diantaranya adalah pelajar (31%). Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Bengkulu tahun 2018, berikut jumlah pelajar di Kota Bengkulu berdasarkan jenjang pendidikan.



#### ● Tingkat Kriminal yang dilakukan Pelajar dan Mahasiswa

Tahun 2017 **450** Kasus Kriminal

107 Pelajar & Mahasiswa



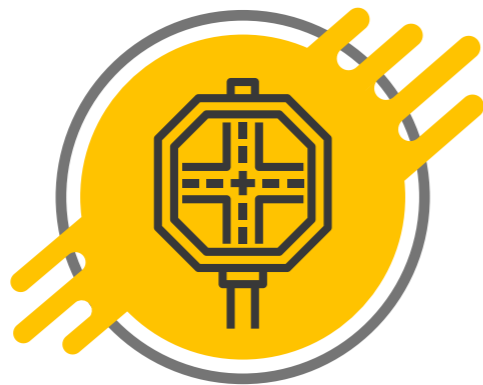
ADAPTASI PENDEKATAN  
ARSITEKTUR PERILAKU



KONSEP AWAL



PENATAAN VEGETASI &  
LANDSCAPE



KONSEP SIRKULASI



KONSEP STRUKTUR &  
MATERIAL



KONSEP UTILITAS



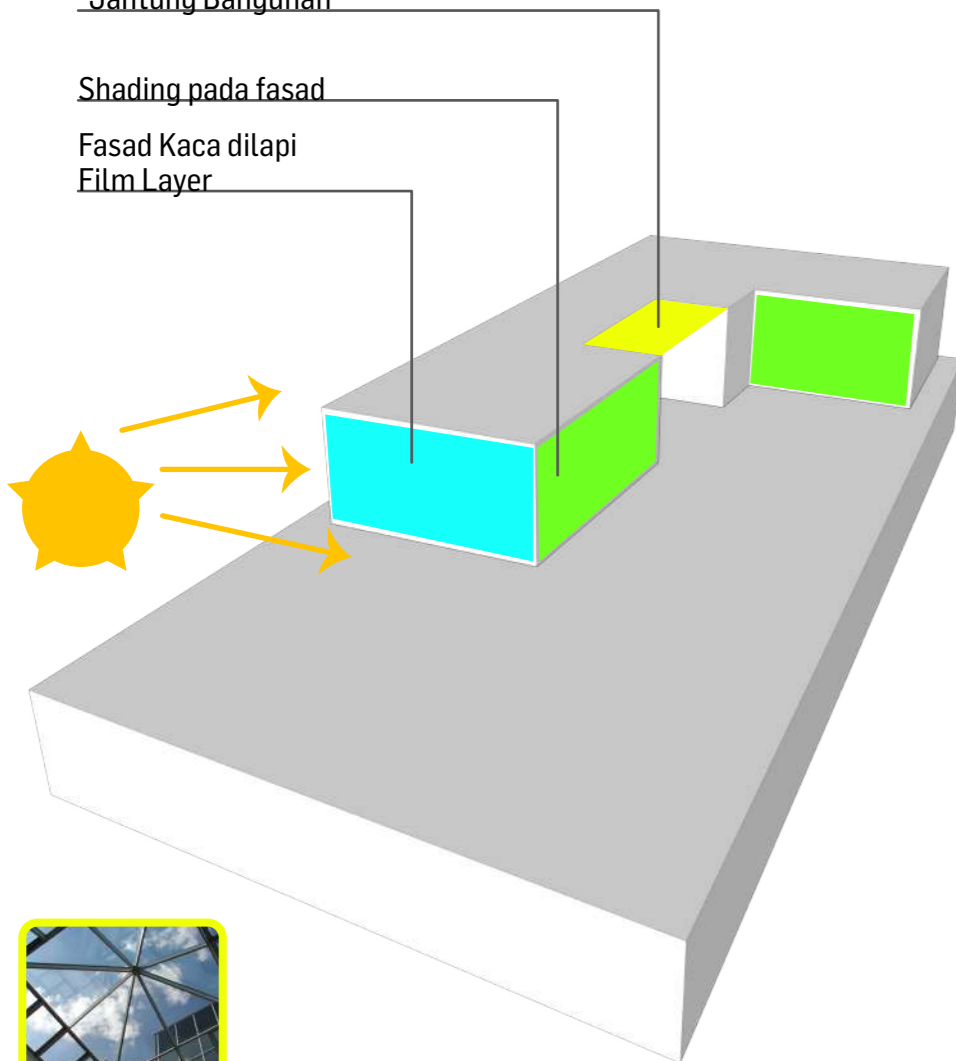
### ADAPTASI KONSEP PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

#### Aspek Keruangan dan Pencahayaan

Skylight pada  
"Jantung Bangunan"

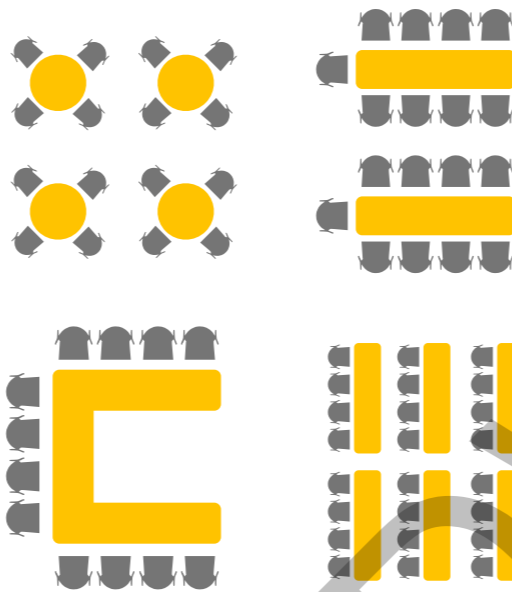
Shading pada fasad

Fasad Kaca dilapi  
Film Layer



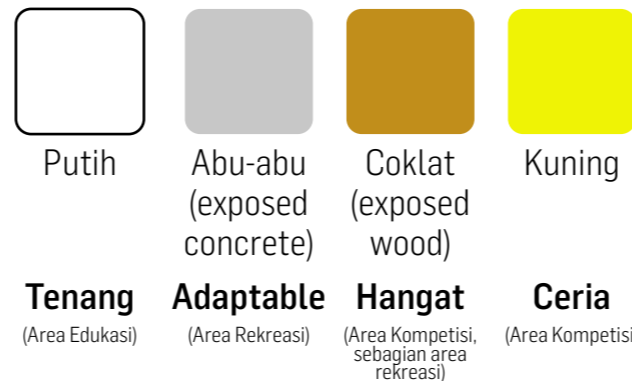
Penggunaan cahaya alami lebih di optimalkan pada zona ruang dengan kapasitas > dari 50 orang, agar tidak memakan energi listrikterlalu banyak. Namun, pada bukaan menggunakan kaca, dilapi layer film agar cahaya dan panas yang masuk tidak sampai 100%. Penggunaan shading pada bukaan hanya pada fasad yang menghadap jalan sebagai pereduksi cahaya dan estetika.

#### Aspek Penataan Furnitur dan Perabot

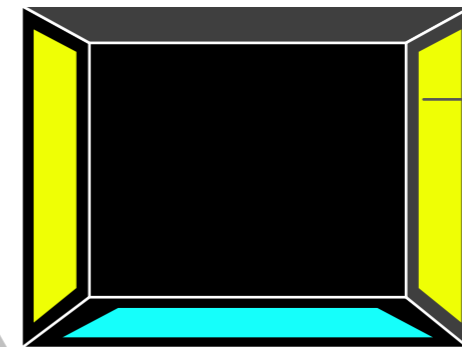


Penataan furnitur dan perabot fleksibel, menyesuaikan tujuan penggunaan aula serbaguna, dan tetap memaksimalkan jalur sirkulasi.

#### Aspek Warna dalam Bangunan



#### Aspek Akustika dalam Bangunan

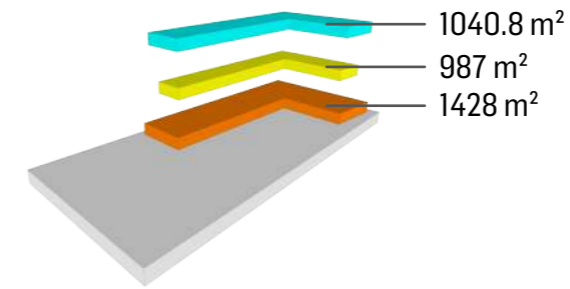


Dinding dilapisi  
Rockwool

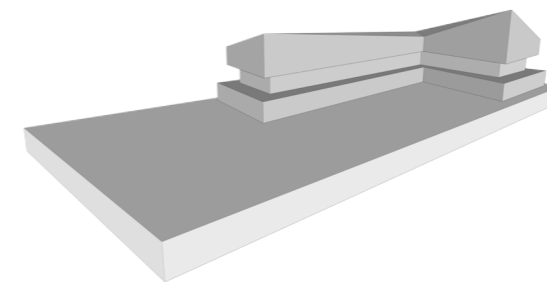
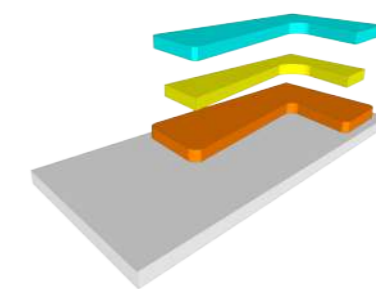


Penggunaan material reduksi aksutika, digunakan pada ruangan-ruangan dengan tingkat kebisingan aktivitas tinggi, seperti amphiteater, aula serbaguna, sanggar musik dan tari, bengkel kreatif dan ruang workshop.

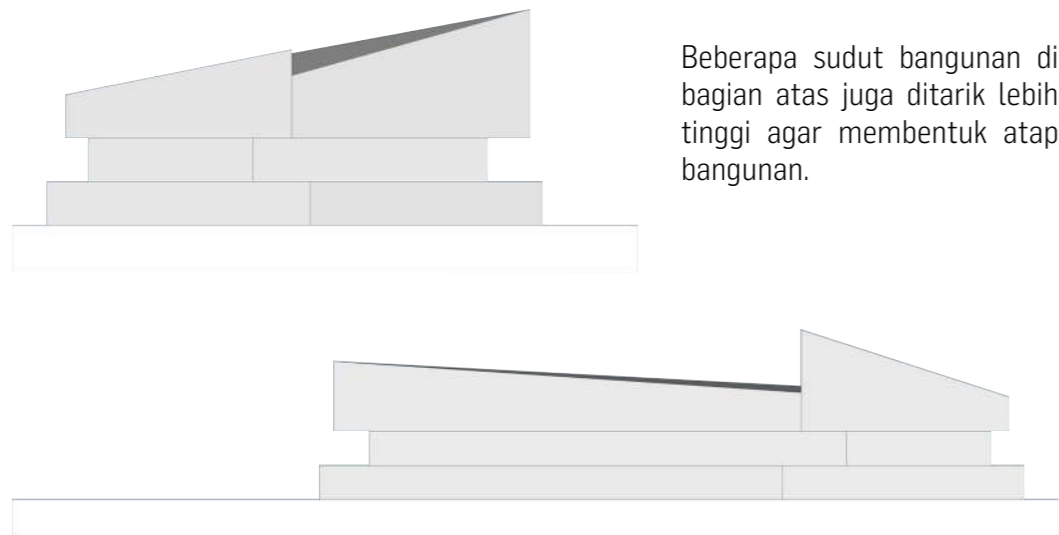
#### Ukuran dan Bentuk



Ukuran per lantai bangunan menyesuaikan luas kebutuhan ruang



Bentuk bangunan mengambil filosofi origami yang mudah dilipat-lipat dan di bentuk. Beberapa sudut bangunan ditarik ke arah luar sehingga mengerucut, layaknya origami yang bersifat dinamis, menggambarkan sifat seorang remaja "youth" yang sedang dalam proses pencarian jati diri dan masih bisa berubah-ubah menuju hal yang lebih baik.

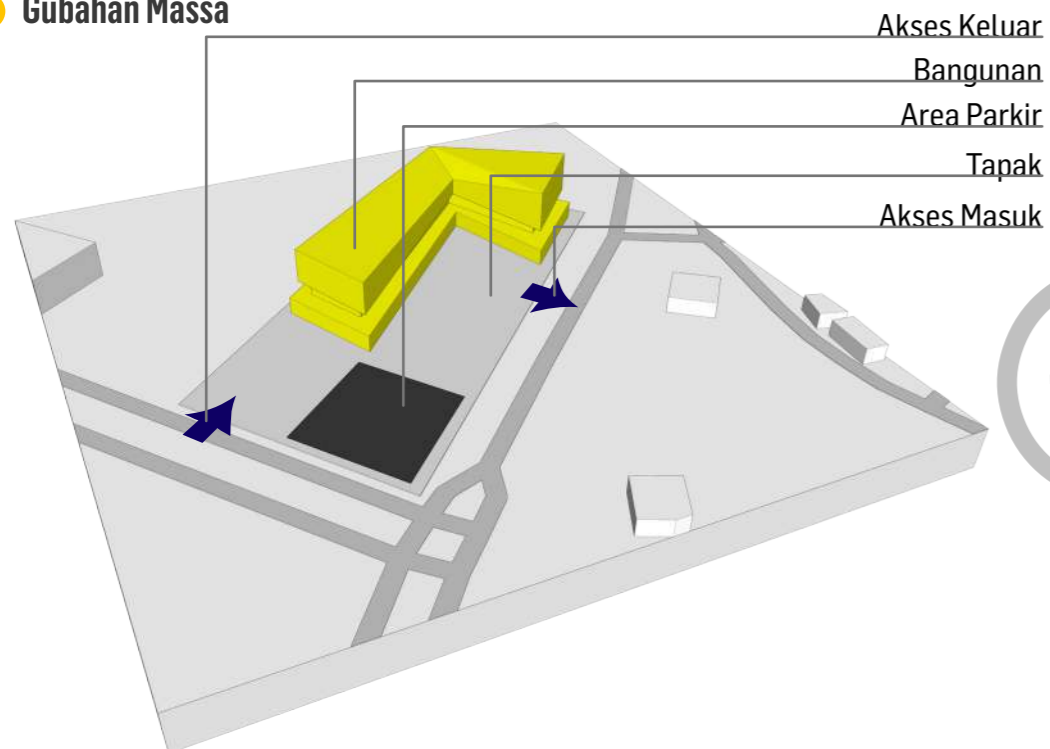


Beberapa sudut bangunan di bagian atas juga ditarik lebih tinggi agar membentuk atap bangunan.



### KONSEP AWAL

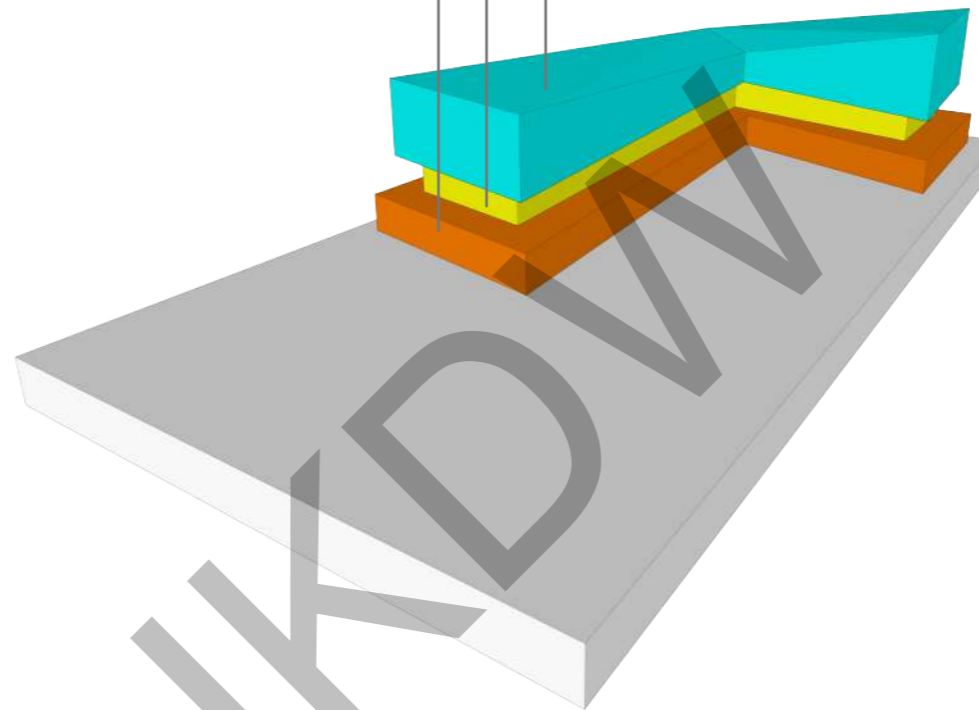
#### Gubahan Massa



Bangunan bermassa tunggal, dan terletak menjorok kedalam lokasi tapak, merespon dari titik kebisingan yang terletak di persimpangan. Area Parkir kendaraan terletak di bagian depan tapak dan dekat dengan jalur sirkulasi sekitar tapak, dan dekat dengan akses masuk-keluar yang berbeda tempat.

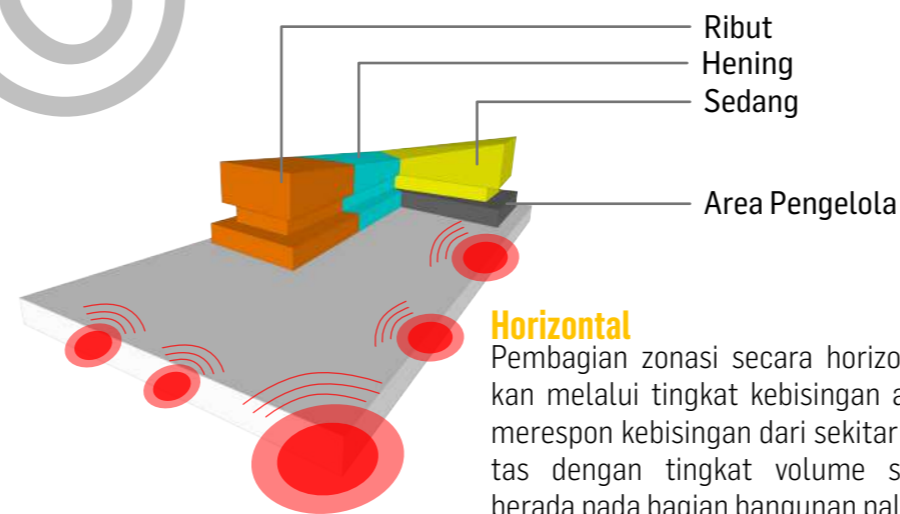
#### Konsep Zonasi

- Edukasi / Study
- Kompetisi / Culture
- Rekreasi / Leisure



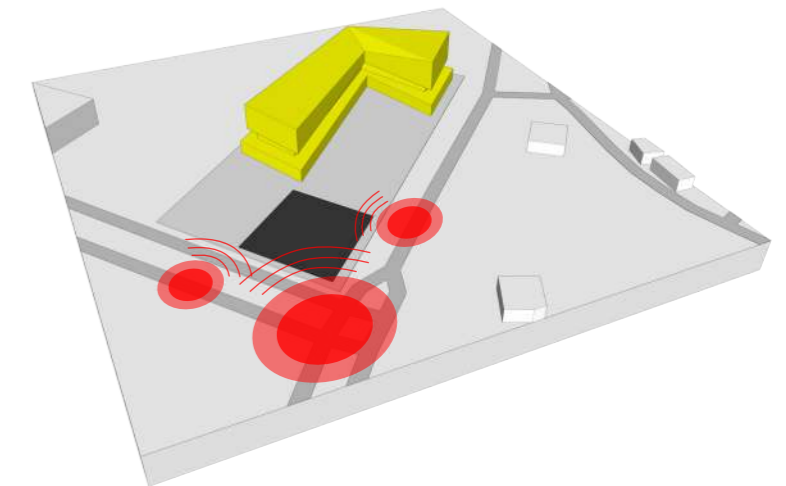
#### Vertikal

Pembagian zonasi dalam bangunan dibedakan berdasarkan 3 fungsi major. Dimana fungsi dengan tingkat volume suara dalam aktivitas yang paling tinggi terletak pada lantai dasar, dan fungsi dengan tingkat volume suara aktivitas paling rendah terletak pada lantai teratas.

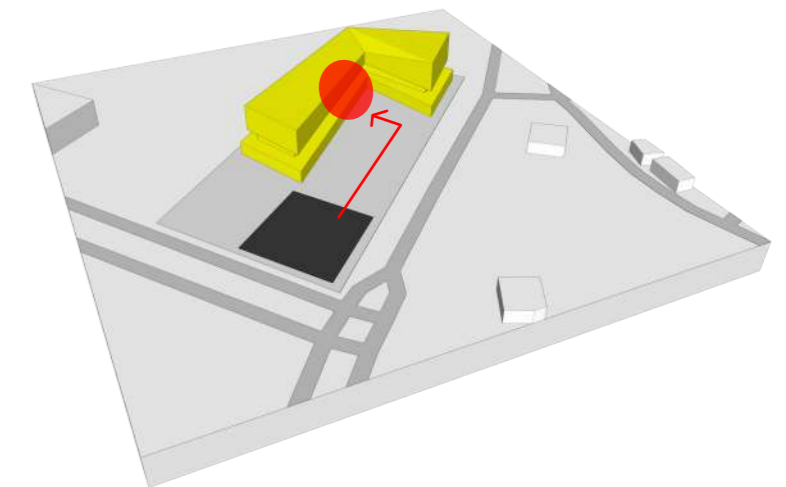


#### Horizontal

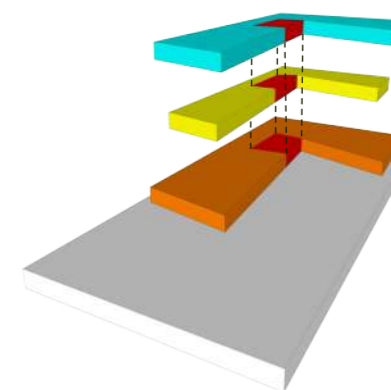
Pembagian zonasi secara horizontal ditentukan melalui tingkat kebisingan aktivitas. Dan merespon kebisingan dari sekitar tapak, aktivitas dengan tingkat volume suara hening berada pada bagian bangunan paling belakang.



Bentuk fisik bangunan berbentuk huruf L dalam merespon kebisingan, dan pembagian zona aktivitas dalam bangunan diletakkan berdasarkan tingkat volume suara yang terjadi dalam aktivitas.



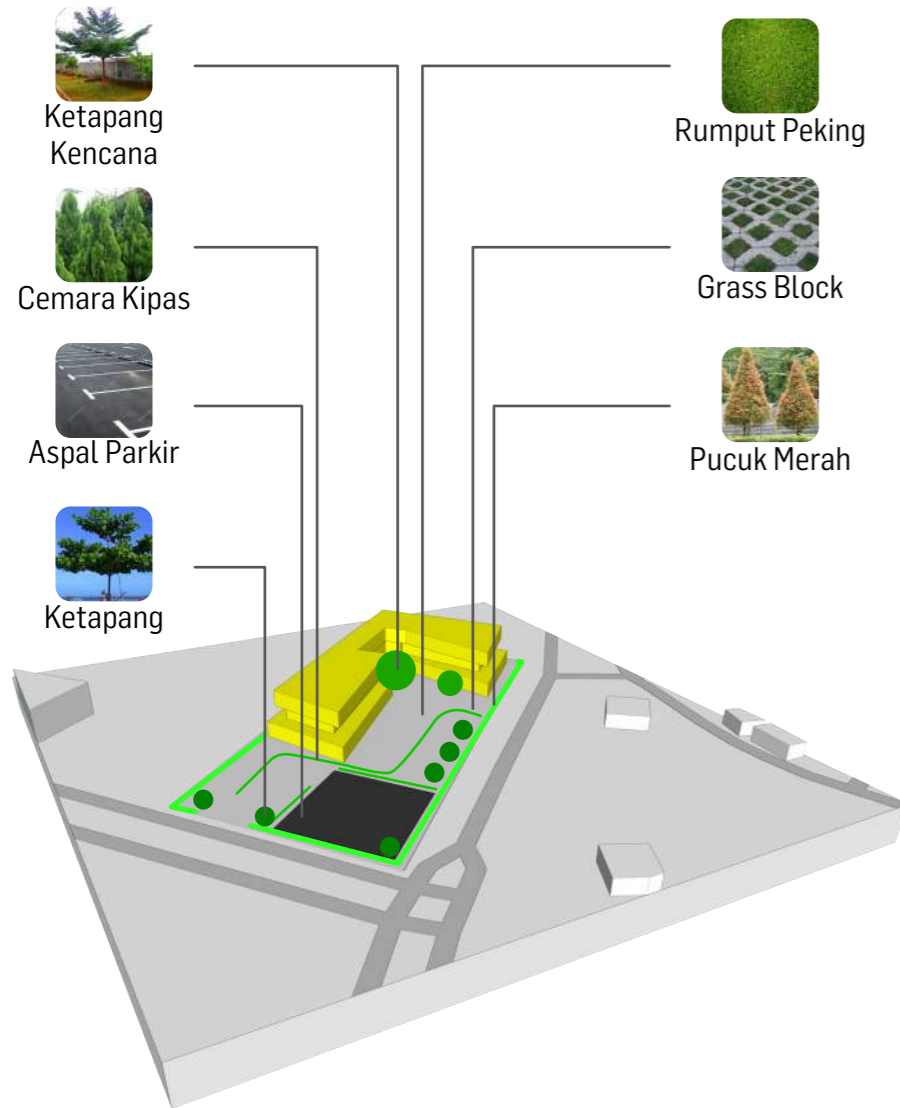
Akses masuk kedalam bangunan terletak ditengah, dan langsung menuju ke "jantung bangunan/heart of the building". Jantung bangunan ini nantinya berupa sebuah atrium/void dimana pada bagian atap terdapat bukaan/sky-light.



Akses sirkulasi vertikal dalam bangunan terletak di bagian tengah bangunan, mengitari "heart of the building", untuk mempermudah akses keluar masuk dan jalur evakuasi apabila terjadi bencana.



### PENATAAN VEGETASI & LANDSCAPE



Ketapang Kencana



Cemara Kipas



Aspal Parkir



Ketapang

Rumput Peking



Grass Block



Pucuk Merah

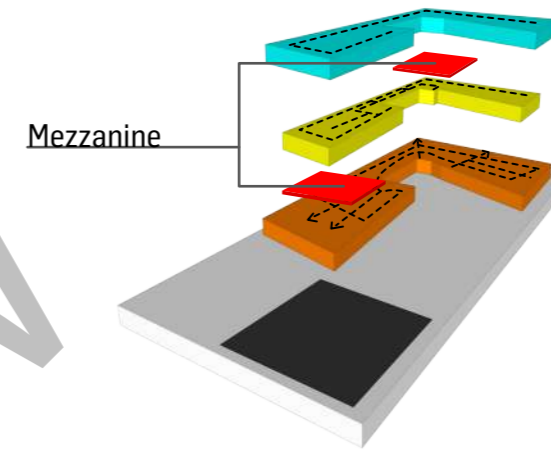


Pemilihan vegetasi pada perancangan adalah mempertimbangkan lazimnya ditemukan tanaman tersebut di Kota Bengkulu. Tanaman Ketapang dan Ketapang Kencana adalah tanaman dengan daun yang rimbun dan berbentuk seperti payung, yang cocok sebagai peneduh pada ruang terbuka. Cemara Kipas dan Pucuk Merah adalah tanaman dengan daun kecil yang rimbun, dan cocok sebagai pereduksi suara kebisingan dari jalan.

Penggunaan Grass Block yang dipadukan dengan tanaman Rumput Peking sebagai upaya membuat halaman pada lokasi site bisa tetap hijau dan menjadi tempat resapan air hujan.



### KONSEP SIRKULASI

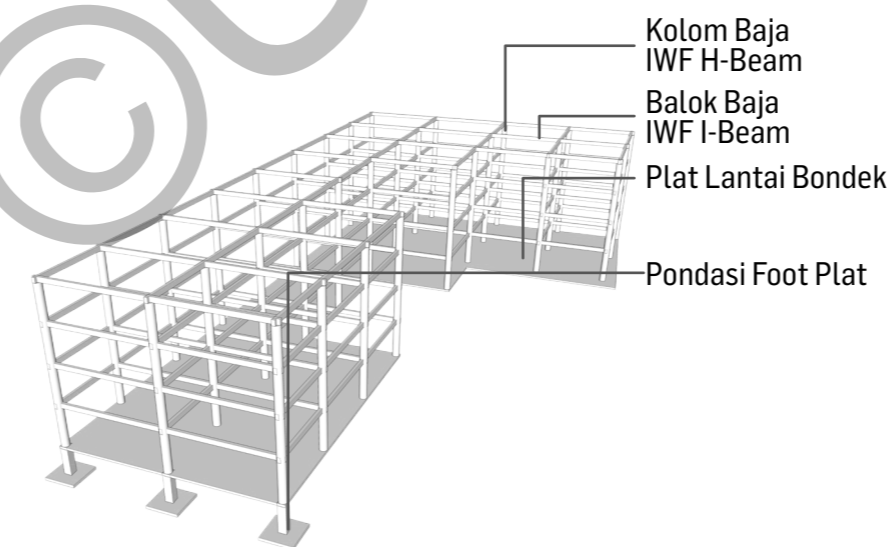


Pola sirkulasi campuran antara radial dan jaringan diterapkan pada akses sirkulasi dalam bangunan, dimana pusatnya berada pada "jantung bangunan".

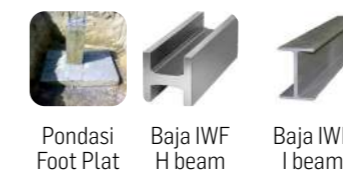
Diadaptasi dari studi preseden, terdapat mezzanine diantara ketinggian lantai, berbentuk persegi panjang, berfungsi sebagai ruang publik dan mengantisipasi agar kemiringan tangga tidak terlalu curam.



### KONSEP STRUKTUR & MATERIAL



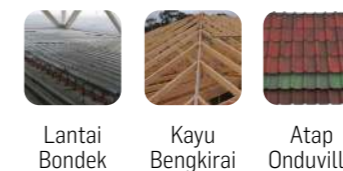
Sistem struktur Kolom Balok Rigid Dengan Pondasi Foot Plat



Pondasi Foot Plat

Baja IWF H beam

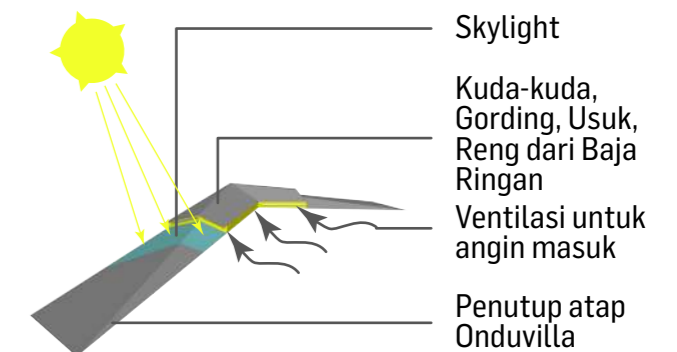
Baja IWF I beam



Lantai Bondek

Kayu Bengkirai

Atap Onduvilla



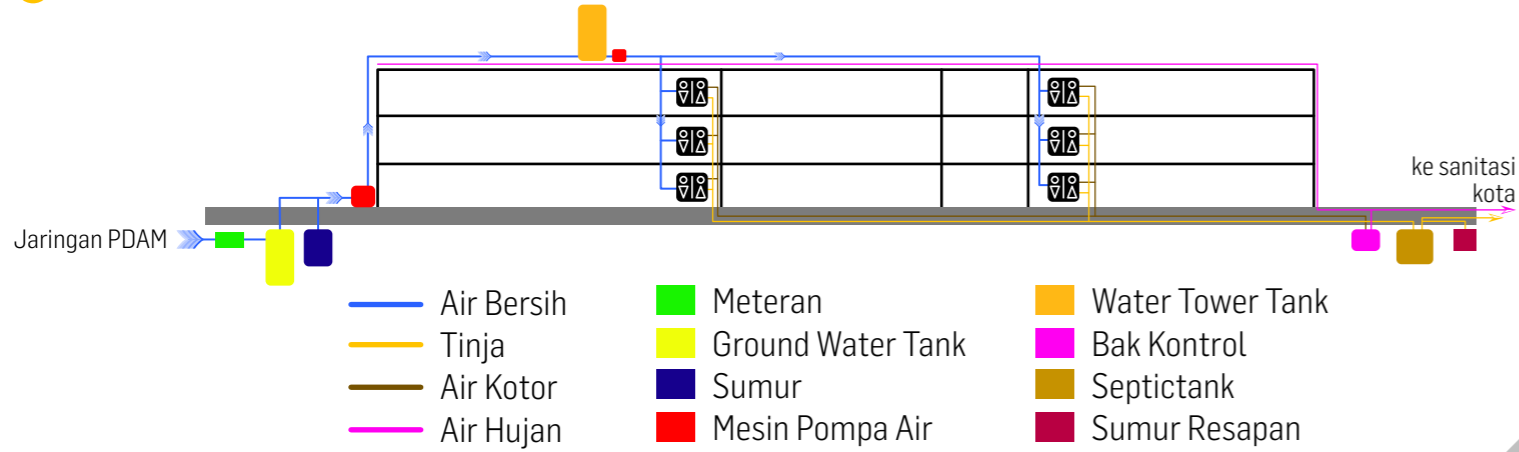
Bentuk atap mengikuti bentuk bangunan dimana beberapa ujung bangunan ditinggikan agar terangkat dan mendapat titik rendah dan tinggi pada atap. Hal ini juga meneruskan konsep bentuk bangunan yang membentuk origami.



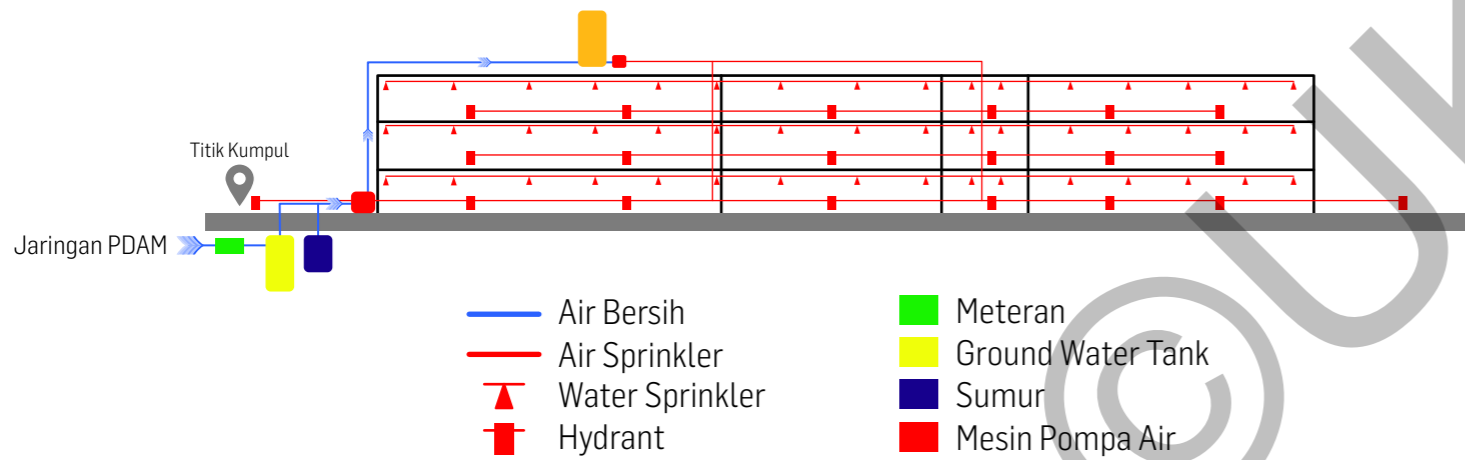


### KONSEP UTILITAS

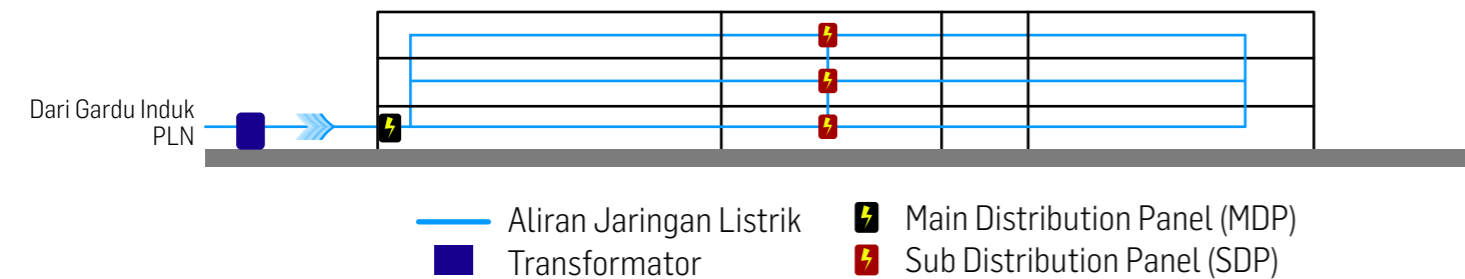
#### Sanitasi Air & Limbah



#### Kebakaran



#### Kelistrikan



- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bengkulu (2012). Peraturan Daerah Pemerintah Kota Bengkulu No. 14 Tahun 2012 Tentang RTRW Kota Bengkulu Tahun 2012-2032. Diakses 10 Juli 2019, dari [http://tataru.angpertanahan.com/regulasi/pdf/perda/rtrw/kota/kota\\_bengkulu\\_14\\_2012.pdf](http://tataru.angpertanahan.com/regulasi/pdf/perda/rtrw/kota/kota_bengkulu_14_2012.pdf)
- Basuki, Sulisty (1991). Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dinas Pekerjaan Umum (2014). Rencana Terpadu dan Program Investasi Infrastruktur Jangka Menengah (RPI2-JM) Kota Bengkulu. Diakses dari [http://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa\\_online/ws\\_file/dokumen/rpi2jm](http://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2jm).
- Youth Recreation and Culture Center (2014). Diakses 15 Februari 2020, dari <https://www.archdaily.com/464114/youth-recreation-and-culture-center>.
- Collins and Turner, Waterloo Youth Center (2013). Diakses 18 Februari 2020, dari <https://www.archdaily.com/464114/waterloo-youth-center-collins-and-turner>.
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (2017). Statistik Pendidikan Tinggi Tahun 2017. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Iptek Dikti. Diakses dari: [pusdatin.ristekdikti.go.id](http://pusdatin.ristekdikti.go.id).
- Aizenman Arqutectura, El Pendulo Library (2018). Diakses 22 Februari 2020, dari <https://www.archdaily.com/927871/el-pendulo-libraryaizenman-arquitectura>.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan. Di download 15 Juli 2019, dari <https://www.perpusnas.go.id>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Di download pada 8 Juli 2019, dari <http://koper.tis3.or.id>.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (2011). Standar Nasional Indonesia Bidang Perpustakaan dan Kepustakawanan. Jakarta: Perpustakaan Nasional R.I. dari <http://perpustakaan.emenkopmk.go.id>.
- Laurens, Joyce M. (2004). Arsitektur dan Perilaku Manusia. Jakarta: PT Grasindo.
- Setiawan, Haryadi B. (2014). Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 tentang Batasan Usia Remaja
- Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja, Kementrian Pemuda dan Olahraga, tahun 1986.