

TUGAS AKHIR
REDESAIN ASEI TRADE CENTER MENJADI ASEI YOUTH CENTER SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN POTENSI
ANAK MUDA LOKAL KABUPATEN JAYAPURA
DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING



disusun oleh :

VIDIA CAROLINE SIAUWKE PEKPEKAI

61180302

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

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**REDESAIN ASEI TRADE CENTER MENJADI ASEI YOUTH CENTER SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN POTENSI
ANAK MUDA LOKAL KABUPATEN JAYAPURA
DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING**

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 :

VIDIA CAROLINE SIAUWKE PEKPEKAI

61180302

Diperiksa di

Tanggal

: Yogyakarta

: 18 April 2023

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Dr. Parmonangan Manurung, S.T., M.T., IAI.


Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Mengetahui

Ketua Program Studi





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

**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 : Vidia Caroline Siauwke Pekpekai
NIM : 61180302
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:

“Redesain Asei Trade Center menjadi Asei Youth Center Sebagai Wadah Pengembangan Potensi Anak Muda Lokal Kabupaten Jayapura Dengan Pendekatan Creative Placemaking”

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 : 18 April 2023

Yang menyatakan



(Vidia Caroline Siauwke Pekpekai)
NIM.61180302

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Redesain Asei Trade Center menjadi Asei Youth Center Sebagai Wadah Pengembangan Potensi Anak Muda Lokal Kabupaten Jayapura Dengan Pendekatan Creative Placemaking

Nama Mahasiswa : **VIDIA CAROLINE SIAUWKE PEKPEKAI**

NIM : 61180302

Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

Semeser : Ganjil / Genap **Tahun** : 2022/2023

Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

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 : **04 April 2023**

Yogyakarta, 18 April 2023

Dosen Pembimbing 1



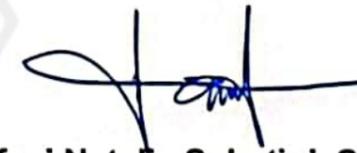
Dr. Parmonangan Manurung, S.T., M.T., IAI.

Dosen Penguji 1



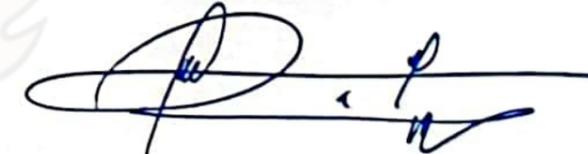
Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P. U., S.T., M.Arch.

Dosen Pembimbing 2



Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Dosen Penguji 2



Irwin Panjaitan, S.T., M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

REDESAIN ASEI TRADE CENTER MENJADI ASEI YOUTH CENTER SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN POTENSI ANAK MUDA LOKAL KABUPATEN JAYAPURA DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING

adalah benar-benar hasil karya sendiri.

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

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

DUTA WACANA

Yogyakarta, 18 April 2023



Vidia Caroline Siauwe Pekpekai

61180302

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Redesain Asei Trade Center menjadi Asei Youth Center Sebagai Wadah Pengembangan Potensi Anak Muda Lokal Kabupaten Jayapura Dengan Pendekatan Creative Placemaking” sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dengan baik.

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 2 tahap utama yakni *programming* dan studio. Hasil tahap *programming* berupa dokumen info grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari tahap studio berupa desain perancangan, dari proyek yang dibuat dalam bentuk dokumen gambar teknik arsitektur, konsep final desain, dan poster serta video animasi.

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

1. Keluarga terkhusus kedua orang tua penulis yakni Victor Pekpekai dan Medi Marimbun yang selalu memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis.
2. Saudara kandung penulis yakni Marlina Putri Purnamasari Pekpekai, Belino Putra Prawiro Pekpekai, Johannes Febrian Kandake Pekpekai, dan Eduard Valentino Pekpekai yang selalu memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis.
3. Bapak Dr. Parmonangan Manurung, S.T., M.T., IAI. dan Ibu Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu baru selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Bapak Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P. U., S.T., M.Arch. dan Bapak Irwin Panjaitan, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan pada saat ujian.
5. Bapak/Ibu dosen Universitas Kristen Duta Wacana yang telah berdedikasi dalam mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalamannya kepada penulis selama proses kuliah.
6. Cezia Jenifer Tambahani, Deborah Lambok Sihombing, Joseph Henry Ebenhaezar Maahana, Rimal Junior Oys Dimu, Ramses Frendo Uktolsey, dan Gloria Melanesia Ingrid Morin selaku teman-teman yang berperan penting dalam proses penyelesaian tugas akhir.
7. Gabriela, Yulita, Claritha, Theodora, Kezia, Mayu, dan Atix selaku sahabat penulis yang setia mendampingi penulis hingga menyelesaikan tugas akhir.
8. Rekan-rekan arsitektur Universitas Kristen Duta Wacana 2018.

Pada Tugas akhir ini, penulis sadar secara penuh bahwa masih adanya kekurangan dalam proses perancangan tugas akhir, sehingga penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang membangun untuk dapat lebih baik kedepannya. Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 April 2023



Vidia Caroline Siauwke Pekpekai

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL

Halaman Judul.....	I
Lembar Persetujuan.....	II
Lembar Pengesahan.....	III
Pernyataan Keaslian.....	IV
Kata Pengantar.....	V
Daftar Isi.....	VI
Abstrak.....	VII

BAB 3. TINJAUAN SITE

Tinjauan Eksisting Tapak.....	16
Pemilihan Pendekatan Desain.....	17
Analisis Tapak.....	18

DAFTAR PUSTAKA

BAB 1. PENDAHULUAN

Kerangka Berpikir.....	1
Latar Belakang.....	2
Fenomena.....	3
Rumusan Masalah.....	4
Metode	4

BAB 4. PROGRAMMING

Tinjauan Kriteria Bangunan.....	22
Tinjauan Jenis dan Aktivitas Pelaku.....	22
Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	24
Hubungan Ruang.....	26

LAMPIRAN

Gambar Kerja
Konsep Final Desain
Poster
Lembar Konsultasi

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Studi Literatur.....	5
Studi Preseden.....	10
Kesimpulan Preseden.....	14

BAB 5. IDE DESAIN

Konsep Dasar.....	28
Proses Penataan Massa.....	28
Transformasi Desain.....	29
Konsep Penerapan Pendekatan Desain.....	29

Redesain Asei Trade Center menjadi Asei Youth Center Sebagai Wadah Pengembangan Potensi Anak Muda Lokal Kabupaten Jayapura Dengan Pendekatan Creative Placemaking

Abstrak

Pantai Khalkote yang merupakan salah satu kawasan wisata budaya beralih fungsi menjadi Asei Trade Center. Namun dalam hal ini tujuan yang ingin dicapai pemerintah tidak sesuai dengan tema perancangan yang telah ditetapkan. Karena fokus dari Trade Center lebih kepada dunia perekonomian sedangkan tujuan yang ingin dicapai oleh pemerintah adalah pengembangan potensi anak muda. Hal tersebut menyebabkan munculnya ketidaksesuaian antara fungsi kawasan (bangunan dan fasilitas) dan aktivitas yang diwadahi. Ketidaksiain fungsi ini mengakibatkan minimnya aktivitas yang bersifat berkelanjutan. Lokasi kawasan yang berada di pinggiran Danau Sentani membuat Kawasan strategis. Pantai Khalkote sebagai kawasan wisata belum bisa mampu menunjang citra kawasan sebagai Kawasan wisata budaya. Oleh karena itu dibutuhkan Redesain atau perancangan ulang Asei Trade Center menjadi Asei Youth Center sebagai wadah pengembangan potensi anak muda lokal dengan Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking.

Kata Kunci : 1. Redesain, 2. Asei Youth Center, 3. Anak Muda, 4. Arsitektur Creative Placemaking



Redesign Asei Trade Center Become Asei Youth Center As Developing The Potential Of Local Youth In Jayapura Regency With Creative Placemaking Approach

Abstract

Khalkote Beach, an attraction for cultural tourism, has changed into the Asei Trade Center. However, the government's objectives do not fit the predetermined design theme. There is a disconnect between the purpose of the area (buildings and facilities) and the activities it accommodates because the Trade Center places more emphasis on the global economy than the government wants to achieve, which is to develop young people's potential. There are no sustainable activities because of this function's incompatibility. The area is strategically important because of its location near Lake Sentani. As a tourist attraction, Khalkote Beach has not helped the region's image as a cultural tourism destination. Therefore, redesigning Asei Trade Center to function as the Asei Youth Center as a place for the development of the potential of local youth by applying the Creative Placemaking Architectural Approach is required.

Key Word : 1. Redesign, 2. Asei Youth Center, 3. Young People, 4. Creative Placemaking Architecture



BAB 1 PENDAHULUAN

KERANGKA BERPIKIR

LATAR BELAKANG

FENOMENA

RUMUSAN PERMASALAHAN

ALUR PEMILIHAN PENDEKATAN
DESAIN

METODE PENELITIAN

DUTA WACANA

KERANGKA BERPIKIR

REDESAIN ASEI YOUTH CENTER SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN POTENSI ANAK MUDA LOKAL KABUPATEN JAYAPURA

LATAR BELAKANG

- Perkembangan dunia membuat para anak muda lebih berkembang pesat
- anak muda Kabupaten Jayapura mengambil peran penting dalam perkembangan Kabupaten Jayapura
- Kabupaten Jayapura memberikan ruang bagi Anak Muda dengan mencanangkan Pantai Khalkote sebagai Asei Trade Center untuk tempat pengembangan Anak Muda
- Trade Center adalah sebuah pusat bisnis perdagangan yang menyediakan fasilitas perdagangan dan jasa yang memicu perkembangan ekonomi (WATI, 2006).
- Berdasarkan hal ini, munculnya ketidaksesuaian antara fungsi dan fasilitas terhadap aktivitas dalam Kawasan

FENOMENA

- Asei Trade Center yang dulunya adalah Pantai Khalkote merupakan daerah Pariwisata Budaya yang kemudian menjadi tempat pengembangan Anak Muda Kabupaten Jayapura. Namun, Asei Trade Center dalam pengembangan kawasan belum sesuai dengan tujuan
- Melihat dari aktivitas eksisting serta adanya fokus pengembangan lainnya membuat fasilitas eksisting belum bisa memadai kegiatan para komunitas secara menyeluruh

PERMASALAHAN

Fungsional

- Ketidakesuaian pemilihan tema pembangunan kawasan sebelumnya dengan tujuan yang ingin dicapai pada saat ini menyebabkan tidak ada kegiatan yang bersifat berkelanjutan.
- Fasilitas yang ada belum memadai aktivitas (komunitas, kegiatan pariwisata, dan sebagainya).

Arsitekural

- Pantai Khalkote belum mampu membangun karakternya sebagai Kawasan budaya yang dapat menunjang keberhasilan dari program pembangunan pemerintah Kabupaten Jayapura.
- Kondisi site yang berada di daerah yang strategis (pinggiran Danau Sentani)

PENDEKATAN SOLUSI

- Perancangan Ulang Asei Trade Center menjadi Asei Youth Center untuk merespon tujuan pengembangan kawasan serta menghidupkan kembali kawasan
- Menggunakan Pendekatan Placemaking

KONSEP DESAIN

- Gubahan Massa
- Zonasi dan Sirkulasi
- Penerapan Placemaking
- Sistem Utilitas

PROGRAMMING

Pelaku

- Alur Programming
- Target Pengguna
- Aktivitas Pengguna
- Karakteristik ruang berdasarkan Aktivitas

Ruang

- Perhitungan Aturan
- Kebutuhan Evang
- Hubungan Ruang Mikro
- Hubungan Ruang Makro

ANALISIS SITE

- Analisis Permasalahan
- Analisis Kawasan Site

TINJAUAN PUSTAKA

Studi Literatur

- Tinjauan Youth Center
- Tinjauan Strategi Penataan Tapak Tepi Air
- Tinjauan Strategi Bangunan Tepi Air
- Tinjauan Pendekatan Creative Placemaking

Studi Preseden

- Gehua Youth & Cultural Center
- Bagindo Aziz Chan Youth Center
- Labuan Bajo Creative Center
- Centre for Nyoongar Culture and Enviromental Design
- Lakeside Garden

METODE

Primer

- Observasi Lapangan
Melakukan survei ke site untuk mengetahui permasalahan dalam site
- Dokumentasi
Melakukan dokumentasi untuk kebutuhan dalam menganalisis permasalahan
- Wawancara
Melakukan Wawancara untuk mendapat informasi terkait permasalahan dan kebutuhan dalam site

Sekunder

- RTRW Kabupaten Jayapura
- RDTR Distrik Sentani Timur
- BPS Kabupaten Jayapura
- literatur buku, jurnal, dan internet

PENDAHULUAN

ARTI JUDUL

Redesain

Perancangan ulang atau membangun Kembali suatu arsitektur memiliki tujuan yaitu untuk mengoreksi kesalahan yang telah dibangun secara cermat. (Heinz Frink dan Bambang Suskiyanto (2007))

Youth Center

Youth Center adalah balai pemuda atau gelanggang remaja (Echols & Shadily, 2000) yang menjadi tempat pengembangan diri bagi remaja berusia 10-21 tahun yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan (Deskarina, 2011)

Asei

Asei merupakan salah satu daerah di Kabupaten Jayapura yang perkembangannya berorientasi kepada kebudayaan

Creative Placemaking

suatu tempat untuk mengaktifkan kembali potensi kreatif komunitas yang memenuhi kebutuhan sosial manusia

LATAR BELAKANG



Perkembangan Era Digital



Peran Pemuda lebih cepat



Pada peringatan Hari sumpah pemuda berdasarkan berita yang dilansir oleh Jawapos.com, Presiden Joko Widodo mengeluarkan pernyataan bahwa **pemuda memiliki peran dalam memimpin perubahan di Indonesia**. Hal ini dilihat dari karya dan prestasi anak bangsa yang bertambah.



anak muda memiliki peran yang signifikan dan diberi dukungan penuh oleh pemerintah.



Pemerintah Kabupaten Jayapura menjadi salah satu peraih penghargaan TOP City Branding Award 2022 yang diselenggarakan oleh SuaraPemerintah.ID dan TRASNCO

Pantai Khalkote yang merupakan daerah pariwisata kebudayaan berubah menjadi Asei Trade Center (Pusat perdagangan) (Wati,2006)



Menjadi tempat para kaula muda berkembang terutama dalam sisi
a) Sumber Daya Manusia
b) Tempat pelestarian seni dan budaya secara kreatif
c) Tempat para kaula muda berekreasi untuk seluruh kalangan (smp, sma, dan perguruan tinggi)

Ketidaksesuaian antara fungsi dan fasilitas terhadap aktivitas dalam Kawasan

PENDAHULUAN

FENOMENA

Asei Trade Center dan Pengembangannya



- Pantai Khalkote merupakan kawasan wisata budaya yang mana mengikat dengan suku-suku Sentani.
- Hal ini diabadikan dalam kegiatan/event tahunan yaitu Festival Danau Sentani yang melibatkan masyarakat dari berbagai kalangan umur.

Festival Danau Sentani (Event Tahunan)



Pengembangan kawasan

belum sesuai dengan apa yang diinginkan (berdasarkan hasil wawancara November 2021)



pemerintah



komunitas anak muda

berdasarkan wawancara :

- tata bangunan yang kurang menguntungkan
- berada di daerah rawan banjir (pinggiran Danau Sentani)
- belum adanya pengelompokan kegiatan
- bangunan kurang mencerminkan sebagai kawasan kebudayaan

Kurangnya minat komunitas untuk beraktivitas di ATC

Aktivitas Pariwisata

Wisata Danau Sentani

dekat dengan dermaga, kegiatan mengelilingi area danau dan pulau kampung (Asei, Yobei, dsb)



Festival Danau Sentani

festival budaya tahunan yang diisi dengan acara adat, tari-tarian serta penjualan hasil ekonomi lokal



Event Tertentu

event insidental yang diselenggarakan baik oleh pemerintah/swasta



Peningkatan Kapasitas Pengunjung (kendaraan dan pengguna)

- Membatasi sirkulasi pengguna
- Membatasi sirkulasi kendaraan
- membatasi sirkulasi udara
- meningkatnya pembuangan sampah sembarangan
- peningkatan kebutuhan fasilitas bertambah (toilet, tempat duduk, dll)
- Mempengaruhi dalam kenyamanan kegiatan komunitas

pengurangan kapasitas pengunjung

- kegiatan sehari-hari bergantung pengunjung serta event
- belum mawadahi kegiatan secara menyeluruh

Aktivitas Pengguna

Pengguna Berdasarkan Aktivitas

wisatawan lokal & non-lokal

warga lokal budaya & ekonomi

Komunitas Anak Muda

penggabungan 3 aktivitas yang didominasi dengan kegiatan komunitas anak muda

wisatawan lokal & non-lokal

rekreasi

memperluas pengetahuan

- kegiatan wisata lebih terlihat ketika ada event besar
- di ATC belum ada kegiatan rekreatif secara berkelanjutan

warga lokal

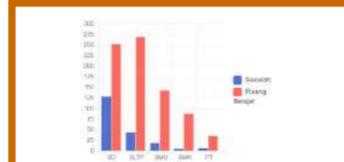
budaya

ekonomi

- fasilitas belum mawadahi kegiatan
- harus ada penambahan fasilitas non permanent setiap ada kegiatan/event besar

Anak muda

anak muda di Kab. Jayapura



berdasarkan data BPS Kabupaten Jayapura, saat ini jumlah sekolah dari SMP hingga perguruan tinggi ada sekitar 72 sekolah.

- dibutuhkan penyesuaian fasilitas sesuai dengan kebutuhan komunitas anak muda

Komunitas Anak Muda

komunitas di Kab. Jayapura lebih kepada komunitas kreatif. beberapa yaitu

Nama Komunitas	Kategori Kegiatan
Sanggar Seni Karya Cipta Budaya	Seni Budaya
Sanggar Kharis Walekiki	Seni Budaya
Forum Perempuan Seni	Seni
Sanggar Seni Budaya Kie Walekiki	Seni Budaya
Forum Foto	Teknologi Kreatif
Komunitas Pagut Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pantek)	Teknologi Kreatif

kondisi Eksisting



Lokasi berada di lokasi strategis dengan kondisi iklim yang mempengaruhi dalam kegiatan/aktivitas dalam site

PENDAHULUAN



kegiatan eksisting



lingkungan



Komunitas Anak Muda

Fungsional

- Ketidaksesuaian pemilihan tema pembangunan kawasan sebelumnya dengan tujuan yang ingin dicapai pada saat ini menyebabkan tidak ada kegiatan yang bersifat berkelanjutan.
- Fasilitas yang ada belum memadai aktivitas (komunitas, kegiatan pariwisata, dan sebagainya).

Arsitektural

- Pantai Khalkote belum mampu membangun karakternya sebagai Kawasan budaya yang dapat menunjang keberhasilan dari program pembangunan pemerintah Kabupaten Jayapura.
- Kondisi site yang berada di daerah yang strategis (pinggiran Danau Sentani)

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan ulang Asei Trade Center dapat menjadi tempat pengembangan sumber daya manusia khususnya untuk anak muda serta memadai kegiatan eksisting yang ada dan dapat menghidupkan kembali pantai khalkote

ALUR PEMILIHAN PENDEKATAN DESAIN

LATAR BELAKANG

RUMUSAN MASALAH

TINJAUAN PUSTAKA

PENDEKATAN DESAIN

METODE PENGUMPULAN DATA

PRIMER

- Observasi Lapangan
- Dokumentasi
- Wawancara

SEKUNDER

- Studi Literatur
- Teori Pendekatan
- Studi Preseden
- Data pemerintah Kabupaten Jayapura

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. N. (2020). Perancangan Ulang Taman Budaya Yogyakarta dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang. Proyek Akhir Sarjana, 20.
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah. (2014-2034). Peraturan Daerah. Kabupaten Jayapura: Kota Sentani Timur.
- Deskarina, R. (2011). Pusat Remaja di Surakarta Sebagai Wadah Interaksi Sosial Bagi Remaja di Surakarta. Surakarta: Universitas Negeri Semarang.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (2000). Kamus Inggris-Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Kantor menteri Pemuda dan Olahraga. (1986). Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- M.A.Burden. (2012). Coastal Climate Resilience Urban Waterfront Adaptive Strategies. NYC Planning, 76-84.
- Mahmud, M. (2010). Arsitektur Rumah Tradisional Sentani Papua. Jakarta: Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Project for Public Spaces. (2000). Retrieved from <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Ramli, N. A., & Ujang, N. (2020). Adaptation of Social Attributes of Place in Creative Placemaking towards Social Sustainability. Asian Journal of Quality of Life, 8-15.
- Razali, M. K., Ahmad, H., Jusoh, H., & Choy, E. A. (2017). Place-making dalam Agenda Pembangunan Pelancongan. GEOGRAFIA Online Malaysia Journal of Society and Space 13 issue 1 (, 38-50.
- Sanjaya, E. A. (2014). Pondok Budaya Jawa di Yogyakarta. Yogyakarta: Tugas Akhir Teknik Arsitektur Atma Jaya Yogyakarta.
- Saputra, W., & Sarwadi, A. (2019, Feburari 10). Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelantaran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan, 2, 1-16. Retrieved from ejournal.unisayogya.ac.id: <https://ejournal.unisayogya.ac.id/ejournal/index.php/JUARA/index>
- Saputri, D. R. (2014). Youth Center di Kota Yogyakarta sebagai Pusat Kegiatan Pengembangan Bakat dan Minat Komunitas di Yogyakarta dengan Penekanan Desain Arsitektur Modern. Canopy: Journal of Architecture, 32-33.
- WATI, U. R. (2006). Landasan Program Perencanaan. Tegal Trade Center, 2.

