

AKADEMI SEPAKBOLA DENGAN METODE SUPERIMPOSISI DI BANJARBARU

Muhammad Rizky

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1910812110013@mhs.ulm.ac.id

Nursyarif Agusniansyah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
nursyarif.agusniansyah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Indonesia Kalimantan Selatan memiliki potensi pemain bola yang berkualitas. Dengan adanya potensi pemain sepakbola yang bagus sehingga potensi itu harus dikembangkan dan diarahkan menjadi lebih baik lagi. Banjarbaru menjadi kota pembangunan setelah Banjarbaru menjadi ibu kota Kalimantan Selatan. Perancangan Akademi Sepakbola dengan metode Superimposisi di Banjarbaru bertujuan untuk memberikan pengaruh positif pengguna dalam menciptakan pemain sepakbola profesional. Metode ini bertujuan mempengaruhi setiap aktivitas pengguna menjadi lebih baik. Untuk mendukung metode Superimposisi maka digunakan Penggunaan konsep arsitektur modern yang bersifat fleksibel bertujuan untuk memberikan pengaruh pada perilaku manusia yang digerakan oleh desain.

Kata Kunci: Sepakbola, Akademi Sepakbola, Superimposisi, Arsitektur Modern

ABSTRACT

Indonesia South Kalimantan has the potential of a quality football player. With the potential of a good football player, this potential must be developed and directed to be even better. Banjarbaru became a development city after Banjarbaru became the capital of South Kalimantan. The design of the Football Academy using the superimposition method in Banjarbaru aims to have a positive influence on users in creating professional soccer players. This method aims to influence each user's activity for the better. To support the superimposition method, the use of modern architectural concepts is used which aims to influence human behavior driven by design.

Keyword: Football, Football Academy, Superimposition, Modern Architecture

PENDAHULUAN

Populasi manusia di Indonesia yang mencapai 270 juta jiwa. Namun Indonesia tidak pernah bermain di kancah internasional seperti gelaran *world cup*.

Indonesia sekarang menduduki peringkat FIFA ke-142, ASEAN ke-6, dan SEA ke-5. Masih banyak permasalahan yang harus dibenahi dalam dunia sepakbola Indonesia. Hal yang dapat ditiru dari negara-negara

tetangga seperti Vietnam ranking FIFA ke-96. Kunci sukses dari vietnam sehingga melaju pesat dalam perkembangan sepakbola nya adalah karena federasi atau manajerial yang baik serta pengembangan teknis yang matang. Selain pemilihan pelatih yang berkualitas, pembinaan usia muda menjadi hal yang mendasar bagi perkembangan sepakbola vietnam.

PSSI mengemukakan bahwa pelatihan pendidikan bagi pemain muda terdiri dari dua tingkatan, yaitu sekolah sepak bola (SSB) dan akademi sepak bola. Akademi sepak bola memiliki hierarki yang lebih tinggi dibandingkan dengan sekolah sepak bola (SSB). Kegiatan di akademi sepak bola dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ditetapkan oleh PSSI. Sebuah akademi sepak bola terbagi setidaknya menjadi empat kelompok umur, misalnya U-9, U-13, U-17 dan U-20. Materi pembinaan usia muda pada akademi sepakbola meliputi pembentukan karakter pemain, teknik dasar bermain sepakbola, bakat keahlian individu, kerjasama tim, dan strategi permainan. Akademi sepakbola juga tidak hanya berfokus pada pendidikan sepakbola saja namun juga pembinaan akademis seperti sekolah pada umumnya.

Permasalahan yang sering ditemui di tempat pembinaan sepakbola sehingga menghambat perkembangan pemain yaitu dari SSB Diklat Merden Indonesia tempat tinggal yang kurang siap sehingga ruang menjadi lembab dan suhu ruangan meningkat dikarenakan banyaknya penghuni dalam satu ruangan hal ini lah yang menciptakan lingkungan tidak sehat, selain itu pengelolaan kamar mandi dan toilet yang kurang baik menjadikan sarang atau sumber penyakit. Permasalahan fasilitas pendukung latihan seperti kualitas lapangan yang tidak layak, alat-alat latihan yang tidak lengkap, tidak adanya tempat kebugaran seperti gym dan lintasan lari yang

sebenarnya merupakan hal penting untuk pembinaan peserta didik. Selain daripada itu, lahan parkir serta alat transportasi yang tidak sesuai dapat membahayakan peserta didik. Hal tersebut berbanding dengan ASIOP Apacinti Football Academy pengelolaan yang baik dapat menciptakan lingkungan yang baik. Penyediaan kamar asrama yang baik yang menyediakan 2-3 org/kmr sehingga kamar tidak mengalami kelebihan muatan yang menjadikan oksigen lancar keluar masuk pada ruangan, konsumsi untuk peserta didik yang memiliki kualitas gizi yang baik juga diperhatikan serta tempat kebugaran seperti gym untuk mendukung perkembangan fisik pada anak. Penyediaan fasilitas pendidikan formal seperti kelas belajar, perpustakaan, dan lab komputer, sehingga bukan hanya mempelajari ilmu sepakbola tapi juga persiapan untuk menuju dunia kerja.

Setelah menjadi ibukota Kalimantan Selatan, Banjarbaru sendiri berfokus pada pembangunan daerah kalsel sehingga pembangunan harus segera disegerakan dari sekarang. Oleh karena itu Banjarbaru dirasa cocok untuk menjadi wadah atau lokasi pembinaan akademi sepakbola Kalimantan Selatan yang dimana hal ini juga merupakan salah satu upaya mendukung pembangunan kalsel itu sendiri.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang dapat ditarik kesimpulan berupa rumusan permasalahan arsitektural yaitu, bagaimana merancang akademi sepakbola yang dapat memberikan pengaruh positif pengguna dalam menciptakan pemain sepakbola profesional?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Sepakbola

Permainan Sepak bola adalah permainan olahraga yang bertujuan untuk mencetak atau memasukan bola kedalam gawang lawan. Permainan sepakbola dimainkan oleh sebelas pemain per tim. Para pemain dituntut untuk mempunyai kemampuan meliputi tendangan bola, memegang bola, mengontrol bola, menyundul bola, gerakan palsu, merebut bola, melempar ke dalam lapangan, dan teknik penjaga gawang.

B. Tinjauan Arsitektural

1. Akademi Sepakbola

Akademi Sepakbola adalah sebuah wadah berlatih seperti sekola namun berfokus pada olahraga sepakbola. Pelatihan sepakbola di akademi sepakbola dilakukan sejak usia dini, mulai dari 6 hingga 17 tahun. Pembelajaran yang dilaksanakan di akademi sepakbola ialah berupa pembekalan ilmu formal seperti sekolah pada umumnya dan pelatihan sepakbola tentunya.

2. Standar Ruang Akademi Sepakbola

Akademi sepak bola harus mempunyai sarana yang baik agar yang diharapkan agar dapat menciptakan pemain-pemain yang berkualitas. Fasilitas yang diperlukan antara lain

- Fasilitas Pengelola
- Fasilitas Asrama
- Fasilitas Pengajar dan Kepelatihan
- Fasilitas Kesehatan
- Fasilitas Pendidikan
- Fasilitas Kebugaran
- Fasilitas Lapangan
- Fasilitas Penunjang

3. Kurikulum Akademi Sepakbola Sesuai Umur

Umur menentukan dari cara proses belajar untuk menentukan metode

dan materi. Sepak bola juga sama demikian. Frekuensi bermain harus disesuaikan dengan pemain. Oleh karena itu, Sepak bola dibagi menjadi 4 bagian sesuai dengan umur.

- Tingkat Pemula (*Fun Phase*) 5-8 Tahun

Pada periode usia ini, pemain belum mampu memahami situasi dengan tingkat kesadaran seperti orang dewasa. anak-anak masih memikirkan individu dan masih rentan terhadap perkataan dan tindakan seseorang terhadap dirinya

Fokus pada tingkat ini masih berfokus pada pengenalan olahraga terkhusus pada anak-anak . Pola sepakbola yang dilakukan seperti menyentuh bola.

- Tingkat Dasar (*Foundation*) 9-12 Tahun

Pola latihan pada tingkat ini sudah hampir sama seperti pemain yang lebih remaja. Bagian yang harus difokuskan adalah latihan untuk mengasah kemampuan teknik dan meningkatkan pemahaman tentang taktik dasar.

Pemain harus mulai dilatih untuk belajar taktik dasar yang stabil atau terus menerus. Pada tahap sebelum masa pubertas, pemain akan menghadapi keterbatasan fisik terutama dalam hal kekuatan dan daya tahan. Oleh karena itu, latihan fisik yang diberikan akan difokuskan pada kecepatan dalam bermain bola, kelincahan, dan koordinasi.

- Tingkat Menengah (*Formative Phase*) 13-14 Tahun

Para pemain sudah mempunyai peningkatan yang pesat mengenai pengertian permainan. Pelatih harus peka terhadap kejadian seperti ini. Sehingga, pelatih harus pandai memilih jenis latihan yang tidak berlebihan dan mengurangi intensitas latihan fisik yang berlebihan. Fokus pada fase ini adalah pengembangan koordinasi dan fleksibilitas aspek fisik.

- Tingkat Mahir (*Final Youth*) 15-20 Tahun

Pada rentang usia ini, pemain mengalami pertumbuhan fisik dan mental yang signifikan. Berbagai jenis latihan dapat digabungkan untuk mengoptimalkan dan mengembangkan potensi pemain. Kekuatan otot menjadi kunci dalam mengembangkan teknik dengan kecepatan tinggi hal ini bertujuan pada kelincahan serta pengambilan keputusan pemain dalam permainan.

Tabel 1. Klasifikasi fase proses pembinaan pemain berdasarkan usia

PHASE	AGE	METHOD	GAME	FOCUS
TINGKAT PEMULA (FUN PHASE)	U5 & U6	m-B-M Main-Belajar- Main	4v4 (Tanpa Kiper)	Belajar mencintai sepakbola
	U7			
	U8			
TINGKAT DASAR (FOUNDATION)	U9	b-B-M belajar-Belajar- Main	7v7 (Tanpa Offside)	Belajar aksi-aksi sepakbola seperti menyerang dan bertahan
	U10			
	U11			
	U12			
TINGKAT MENENGAH (FORMATIVE)	U13	P3-M Passing- Possession- Phase-Main	10v10	Belajar taktik bermain lapangan besar dan stamina serta disiplin
	U14			
TINGKAT MAHIR (FINAL YOUTH)	U15	P3-M Passing- Possession- Phase-Main	11v11	Belajar taktik dan prinsip penyerangan serta pertahanan (transisi), finishing, passing, dan kebugaran fisik serta penekanan komitmen yang lebih keras.
	U16			
	U17			
	U18			
	U19			
	U20			

Sumber: Kurikulum Sepakbola Indonesia

A. Tinjauan Konsep

1. Arsitektur Modern

Arsitektur Modern dapat diinterpretasikan sebagai ekspresi jiwa dari suatu struktur, yang mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan ekonomi yang terjadi pada masanya, dengan mencari keseimbangan antara elemen modern dan mengarahkan arsitektur ke aspek yang lebih esensial seperti ekonomi, sosial, dan kehidupan masyarakat. (Congreas Interationaux d' Architecture Moderne/CIAM, 1928). Secara sederhana, Arsitektur Modern dapat dijelaskan sebagai arsitektur yang berdasarkan pada susunan massa yang berurutan, non-aksial, dan yang paling penting, didasarkan pada pembentukan

ruang baik di dalam maupun antar bangunan (Ir. Sidharta, Arsitektur Indonesia).

Salah satu tokoh Arsitek ternama, yaitu Le Corbusier. dimana Le Corbusier Karya-karya Le Corbusier, termasuk *Domino House* yang diciptakan antara tahun 1914 hingga 1915, memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan kehidupan yang lebih baik di lingkungan padat penduduk. Desain ini menjadi dasar bagi sebagian besar karyanya selama sepuluh tahun berikutnya. Selama karirnya, Le Corbusier mengembangkan prinsip-prinsip arsitektur yang memiliki implikasi teknis yang dikenal sebagai "*The Five Points of a New Architecture*" atau lima poin arsitektur baru. Prinsip-prinsip ini secara jelas terlihat dalam karyanya, seperti Villa Savoye. Antara lain :

- Pilotis
- *The Free Designing of The Ground Plan*
- *The Free Designing of The Facade*
- *The Horizontal Windows*
- *Roof Garden*

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi tapak dari Akademi Sepakbola secara umum direncanakan berada di Jl. Trikora, Guntung Manggis, Kec. Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan 70714 atau yang lebih tepatnya dengan berupa titik koordinat -3.461632, 114.835279. Kawasan terletak di selatan Banjarbaru yaitu Jl. Trikora yang merupakan jalan arteri sekunder yang dimana jalan ini sendiri merupakan jalan yang masih sunyi penduduk serta kebisingan yang kebanyakan disebabkan oleh lalu lalang truk besar angkutan dibandingkan dengan bagian lain Kota Banjarbaru.



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Penulis (2022)

Berdasarkan data lokasi perancangan, didapat beberapa data umum yang dapat dijadikan acuan dan pertimbangan terhadap perancangan, yaitu:

Aksesibilitas :

Aksesibilitas dapat dicapai 1 akses utama dan 3 jalan alternatif

1. Melalui jalan utama Jl. Trikora
2. Melalui Jl. Januari di dalam Komplek Idaman Estate
3. Melalui Jl. Februari di dalam Komplek Idaman Estate
4. Melalui jalan Komplek Bukit Lestari IV

Data Teknis Tapak :

Berdasarkan tinjauan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru Tahun 2014- 2034, didapat data - data teknis berkaitan dengan lokasi perancangan, yaitu:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : maksimal 50%
2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : maksimal 0,6%
3. Koefisien Dasar Hijau (KDH) : minimal 30%
4. Garis Sempadan Bangunan (GSB) :

- Utara : 10 meter
- Selatan : 0 meter
- Timur : 10 meter
- Barat : 10 meter

Batasan Tapak dan Deliniasi :

Berdasarkan data yang didapat melalui survey serta melalui website atau aplikasi

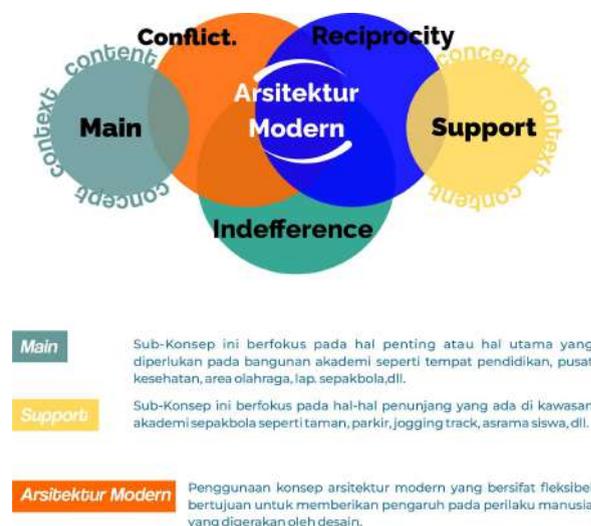
google earth maka diperoleh batasan-batasan tapak sebagai berikut :

1. Utara : Jl. Trikora
2. Selatan : Perumahan Trikora Indah Permai
3. Timur : Komp. Bukit Lestari IV
4. Barat : Komplek Idaman Estate

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Programatik

Konsep perancangan program diperuntukkan untuk menjadi jawaban dari permasalahan pada rancangan. Dalam perancangan Akademi Sepakbola di Banjarbaru, permasalahan yang diangkat adalah bagaimana merancang akademi sepakbola yang dapat memberikan pengaruh positif pengguna dalam menciptakan pemain sepakbola profesional?. oleh karena itu metode yang digunakan untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan pada rancangan adalah superimposisi dan diperkuat atau disempurnakan dengan konsep Arsitektur Modern



Gambar 2. Konsep Programatik
Sumber: Analisis Penulis (2023)

2. Konsep Zonasi

Terbentuknya konsep zonasi melibatkan penggabungan sifat, kebutuhan, dan aktivitas dari setiap program spasial yang kemudian menghasilkan ruang-ruang yang dibutuhkan berdasarkan tipe ruangnya, termasuk indoor, *semi outdoor*, dan *outdoor*. Pada program pendidikan & Pengelola, ruang kelas, asrama, serta ruang bagi para pengelola, Diperlukan struktur fisik bangunan guna mendukung kelancaran aktivitas yang berlangsung. Selain itu, fasilitas olahraga yang dirancang sebagai area outdoor dan semi outdoor bertujuan agar terasa terhubung secara langsung dengan program lainnya serta lingkungan sekitarnya sehingga memerlukan bentuk fisik. Kemudian untuk program fasilitas penunjang, dibutuhkan massa berupa bangunan fisik dan non-fisik untuk dapat mendukung operasional segala aktivitas.



Gambar 3. Layer Program
Sumber: Analisis Penulis (2023)

Dalam bukunya yang berjudul *Event-Cities 3* (2005), Bernard Tschumi mengungkapkan bahwa arsitektur selalu terkait dengan konsep, konteks, dan program. Ketiga elemen ini saling berhubungan secara timbal balik, dapat bertentangan satu sama lain, atau saling mengabaikan.

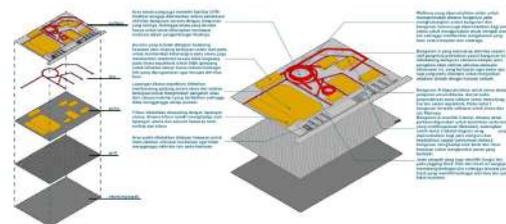


Gambar 4. Spesifik Zonasi
Sumber: Analisis Penulis (2023)

3. Konsep Tata Lansekap

Tata lansekap Akademi Sepakbola di Banjarbaru menggunakan konsep penyusunan cluster karena sesuai dengan karakteristik daripada akademi sepakbola ini. Penyebaran berbagai letak wadah bertujuan untuk menabrakan berbagai aktivitas dalam berbagai tempat. Hal ini juga bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi selalu melakukan aktivitas apapun namun selalu beraktivitas sehingga dapat memicu endurance yang baik pada diri anak.

Diawali dari bentuk (grid), kemudian ditimpa dengan garis lurus yaitu bangunan gedung serta titik lapangan serta taman (Point) yang dipakai untuk menjadi rujukan untuk menentukan sirkulasi (line) dan susunan massa tiap spasial program. Walkway dan Jogging Track yang ada di setiap sisi bagian kawasan bertujuan untuk melibatkan setiap aktivitas apapun menjadi olahraga, sehingga para siswa dapat berolahraga dimanapun dan kapanpun sehingga memicu *mindset* yang baik pada siswa agar menanamkan olahraga itu penting sehingga terjaga kebugaran pada diri siswa.

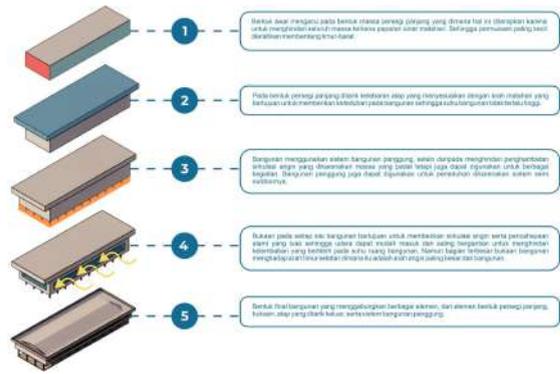


Gambar 4. Konsep Tata Lansekap
Sumber: Analisis Penulis (2023)

4. Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pada akademi sepakbola terbagi menjadi tiga yaitu sirkulasi kendaraan, olahraga, pejalan kaki. Sirkulasi pejalan kaki difungsikan sebagai penghubung berbagai jenis bagian program sehingga terjadi pola aktivitas beragam yang

didapat seperti bermain, belajar, bersantai, berolahraga, maupun hal lainnya. Untuk memberikan tanggapan terhadap aktivitas acak tersebut. Sirkulasi pejalan kaki diubah menjadi bentuk yang organik dan terus-menerus, serta melibatkan penggunaan berbagai tingkat elevasi. dengan menggunakan walkway yang mengelilingi sebagian besar kawasan sehingga pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas. Sirkulasi pejalan kaki atau jogging track diletakan berdampingan dan juga sekaligus saling tumpang tindih sehingga terjadi bentrokan aktivitas antara pengguna hal ini yang merupakan hal paling kuat dalam menjadikan pemain bola menjadi profesional yaitu motivasi untuk berkembang. Adanya wadah di setiap penjuror bahkan dapat berolahraga dimanapun dapat memicu perkembangan siswa didik menjadi lebih cepat. Kemudian sirkulasi kendaraan, diletakkan berjauhan dari area utama, agar polusi yang dihasilkan oleh kendaraan serta bising yang dihasilkannya tidak terlalu mengganggu aktivitas.



Gambar 5. Konsep Bentuk
Sumber: Analisis Penulis (2023)

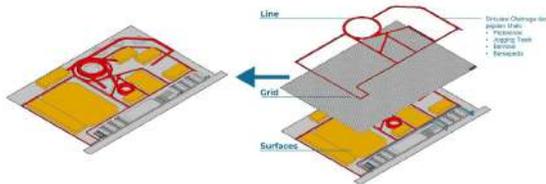
HASIL

Hasil dari perancangan Akademi Sepakbola dengan Metode Superimposisi di Banjarbaru ini berupa beberapa gambar desain yang merupakan solusi dari permasalahan sebagai berikut.

Gambar 6. Perspektif Mata Burung Kawasan



Sumber: Analisis Penulis (2023)



Gambar 5. Konsep Sirkulasi
Sumber: Analisis Penulis (2023)

5. Konsep Bentuk

Konsep bentuk pada perancangan kawasan Akademi Sepakbola di Banjarbaru ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Area Jalur Pedestrian
Sumber: Analisis Penulis (2023)



*Gambar 7. Area Gym Outdoor
Sumber: Analisis Penulis (2023)*



*Gambar 8. Interior Ruang Kelas
Sumber: Analisis Penulis (2023)*



*Gambar 9. Perspektif Eksterior Bangunan Kesehatan dan Kepeleatihan
Sumber: Analisis Penulis (2023)*



*Gambar 10. Perspektif Eksterior Bangunan Kesehatan dan Kepeleatihan
Sumber: Analisis Penulis (2023)*

KESIMPULAN

Akademi Sepakbola dengan metode Superimposisi merupakan sebuah kawasan fasilitas pengembangan bibit muda pemain sepakbola Kalimantan Selatan untuk menjadi pemain bola profesional. Dengan dilatarbelakangi kurangnya fasilitas yang memadai pengembangan diri sepakbola anak muda serta keteringgalannya sepakbola Indonesia dari negara tetangga menjadikan perancangan ini dibutuhkan untuk menjadi jawaban atas permasalahan yang ada. Pengembangan perancangan Akademi Sepakbola di Banjarbaru ini dibuat untuk memadai anak muda yang dipilih untuk dikembangkan menjadi pesepakbola profesional sehingga pondasi yang sedang dibangun akan kuat dan dapat menjadikan persiapan dimasa yang akan datang. Penyelesaian masalah pada Akademi Sepakbola di Banjarbaru berfokus pada bagaimana membuat siswa yang menempuh pendidikan sepakbola disini dapat keluar menjadi pemain sepakbola yang profesional dengan dibekali ilmu serta fisik dan mental yang kuat. Rancangan Akademi Sepakbola di Banjarbaru terdiri dari dua lapisan fungsi yaitu yaitu lapisan utama yang didedikasikan untuk mendukung aktivitas sepakbola, dan lapisan penunjang yang didedikasikan untuk fungsi pengelolaan pendidikan. Kedua

lapisan itu digabungkan agar membuat lapisan sekunder tergerak oleh layer primer sehingga membuat pola baru yang bisa mencapai tujuan dari perancangan. Metode yang digunakan untuk perancangan ini yaitu Superimposisi dengan konsep arsitektur modern sebagai penyempurna. Pemilihan konsep arsitektur modern dikarenakan menerapkan beberapa prinsip dari “The Five Points of a New Architecture” yang dapat menggerakkan perilaku manusia dengan desain. Pada superimposisi tiap program dikombinasikan agar dapat mempengaruhi satu sama lain sehingga tercipta pola baru. Penggabungan antara superimposisi dan arsitektur modern dirasa dapat menghasilkan output yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Hartono, Dudi, dan Asep Saefudin. 2017. Permainan Bola Besar. Jawa Barat: PP PAUD dan Dikmas. Rohim, Abdul. 2008. Bermain Sepak Bola. Semarang : Aneka Ilmu.
- Martinus Taena, Y. y. (2020, November). Perkembangan Arsitektur II Arsitektur Modern Fungsionalisme, Rasionalisme dan Cubism. Retrieved from IDUCPUB.
- Neufert, E. 1996. Data Arsitek. Jakarta : Erlangga.
- Novielle, J. 2007. Theoretical Exploration. Theses and Dissertations. Pretoria : University of Pretoria
- Republik Indonesia. 2005. Undang-Undang RI Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Richard, B., & Roosandriantini, J. (2022). PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK DAN FUNGSIONALIS PADA BANGUNAN MUSEUM LE GRANDE LOUVRE. *Jurnal Arsitektur Kolaborasi*, 2(2), 48-57.
- Roihannah, I. dkk. 2015. Derrida Dan Proses Kreatif Bernard Tschumi. Diakses pada 5 Februari 2022, dari <https://itaroihanah.files.wordpress.com/2015/10/derrida-dan-proses-kreatif-bernard-tschumi.pdf>
- Umam, R. (2020). *TA: PERANCANGAN KANTOR BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH PROVINSI JAWA BARAT MELALUI PENERAPAN ARSITEKTUR MODERN FUNGSIONAL* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Rifdan, R. I. (2021). *TA: RANCANGAN MUSEUM PALEONTOLOGI DENGAN PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR MODERN FUNGSIONALIS* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Tschumi, B. 2005. Event-Cities 3 : Concept vs Context vs Content. Cambridge : MIT Press.
- Wastuty, P. W. 2012. Hubungan Concept, Context, dan Content pada Karya Bernard Tschumi. *Lanting Journal of Architecture*. Vol. 1 No. 2, 117-123.

Website

- Abdel, H. (2021, February 22). Aemulus at the Runway / Design Unit Architects Sdn Bhd. Retrieved from Archdaily: <https://www.archdaily.com/957300/aemulus-at-the-runway-design-unit-architects-sdn-bhd>