

STUDIO KOMIK AGORA DI BANJARABRU

Katrun Annada

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
katrunannada@gmail.com

Gusti Novi Sarbini

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

ABSTRAK

Studio Komik Agora di Banjarbaru merupakan bangunan studio yang tidak hanya tempat untuk menggambar tetapi juga suatu tempat yang memberikan wadah perkumpulan kepada masyarakat untuk menikmati komik dengan berbagai kegiatan. Dengan menerapkan unsur komik kedalam bangunan sebagai tempat membuat cerita secara tiga dimensi dan manusia didalamnya ikut terlibat secara tidak langsung menjadi karakter untuk cerita mereka sendiri. Penerapan metode dari teori superimpose dapat menyelesaikan permasalahan dan memberikan ide desain. Sehingga menghasilkan suatu konsep 3D Story yang menjadi gagasan dari bangunan Studi Komik Agora di Banjarbaru.

Kata kunci : studio komik, superimpose, 3D story

ABSTRACT

The Agora Comics Studio in Banjarbaru is a studio building that is not only a place for drawing but also a place that provides a gathering place for the community to enjoy comics with various activities. By applying comic elements into the building as a place to make the story in three dimensions and the people in it are indirectly involved as characters for their own stories. The application of the methods of superimpose theories can solve problems and provide design ideas. Resulting in a 3D Story concept which became the idea of the Agora Comic Study building in Banjarbaru.

Keywords: comic studio, superimpose, 3D story

PENDAHULUAN

Eksistensi akan industri kreatif khususnya industri komik di Indonesia semakin berkembang. Kini komik tidak hanya dianggap sebagai salah satu hobi namun juga suatu peluang industri menurut Faza melalui Asosiasi Komik Indonesia. Komik juga merupakan media untuk menceritakan suatu identitas. Identitas tersebut digambarkan merupakan hasil dari benda-benda (ciri) yang menyatu yang akhirnya menjadi tanda perbedaan suatu individu dalam melihat dan menilainya berdasarkan Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comic* pada halaman 38.

Jika membahas identitas untuk pengakuan eksistensi, masyarakat juga melakukan hal sama untuk mendapat eksistensi terhadap lingkungan sosialnya. Masyarakat sekarang sering melakukan berbagai aktivitas untuk memunculkan identitas diri mereka masing-masing untuk kepentingan eksistensi.

Di era digital seperti ini pembentukan identitas melalui media digital sangat mempengaruhi. Menurut peneliti Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) Wisnu Martha Adiputra yang menjadi pembicara dalam kegiatan Seminar Nasional Krisis Identitas di Era Digital menyebutkan perkembangan teknologi informasi membuat media digital saat ini memiliki kekuatan yang

luar biasa untuk membentuk identitas penggunaannya.

Pentingnya pembentukan identitas yang sehat untuk membentuk eksistensi individu-individu yang bermanfaat sebagai cerminan individu lainnya. Hal ini sesuai dengan identitas yang merupakan refleksi diri atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, gender, budaya, etnis dan proses sosialisasi (face negotiation theory, Stella Ting Toomey (2008:159).

Eksistensi pada umumnya dapat ditunjukkan melalui berbagai kegiatan sosial yang tentunya melibatkan banyak individu lain terlibat didalamnya untuk mendapatkan label pengakuan. Salah satu bentuk kegiatan sosial adalah dengan melakukan kegiatan perkumpulan di suatu ruang(space). Bentuk ruang dapat berupa ruang didunia nyata ataupun ruang didunia maya. Dengan catatan ruang tersebut harus dapat dirasakan, dipahami, dan dihidupi (perceived, conceived, and lived) (Levebre, Henri dalam Schmid, Christian, 2008:28).

Ruang yang dapat membentuk identitas individu untuk menghasilkan suatu produk dapat menjadi sebuah solusi dan peluang untuk mencari, mendalami dan menunjukkan eksistensi identitas dari suatu individu. Suatu ruang tentunya akan diakui keberadaannya jika digunakan untuk menghasilkan nilai atau produk karena ruang merupakan suatu produk.

"Space is real in the same sense that commodities are real since (social) space is a (social) product" (Lefebvre 2000:26).

Selama ini komik merupakan suatu karya atau produk dari suatu ruang(space). Namun tidak menutup kemungkinan komik yang akan menjadikan ruang sebagai produk. Ruang(space) bagi individu untuk menemukan atau menggali identitas miliknya dan komik merupakan salah satu bentuk peluang kegiatan yang berpotensi untuk memberikan kegiatan baru sehingga keduanya dapat digabungkan untuk mendukung satu sama lain dengan tujuan yang sama yaitu membentuk suatu identitas.

Suatu ruang dengan berbagai aktivitas dan suatu karya yang dirayakan.

Di era sekarang yang merupakan era berkembangnya penggunaan internet dan penggunaan telepon pintar membuat minat baca komik melalui media cetak secara langsung semakin menurun. Banyak orang lebih memilih menggunakan ponselnya sendiri untuk mengunduh komik bacaannya untuk dibaca dengan mudah dan gratis.

Di kawasan Banjarbaru khususnya, hampir tidak ada lagi tempat khusus penyewaan buku komik. Banjarbaru sebenarnya juga memiliki beberapa penyewaan buku komik yang pernah aktif beroperasi namun dikarenakan semakin berkurangnya minat masyarakat yang beralih ke perangkat digital, akhirnya mereka mengakhiri penyewaan buku komik itu sendiri.



Gambar 1 Beberapa contoh Toko Buku di Banjarbaru
Sumber : Penulis, 2020

Walaupun masih ada, toko ataupun penyewaan tersebut berupa tempat penjualan buku-buku umum, buku pelajaran, novel seperti Gramedia. Bentuk ruang seperti itu tidak memberikan karakter atau identitas dari komik padahal komik merupakan karya yang kaya akan karakternya. Selain itu ruang untuk membaca atau menikmati komik yang dapat menunjukkan eksistensi akan keberadaannya sebagai suatu bentuk media yang bercerita tentang suatu ide atau gagasan itu sendiri tidak memiliki identitas yang kuat dalam masyarakat.



**Gambar 2 Suasana di perpustakaan
Banjarbaru**
Sumber : Redaksi8.com

Berdasarkan pernyataan dari Siti Noorbaya, Kepala Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru melalui Promosi Pengembangan Budaya Baca, tempat baca yang mereka sediakan di Banjarbaru diantaranya Perpustakaan Percontohan Kecamatan di Cempaka, Liang Langgang dan Landasan Ulin, Taman Bacaan Masyarakat(TBM) di Taman Van der Pijl, serta dua unit mobil perpustakaan keliling yang dioperasikan ke sekolah-sekolah atau Taman Kanak-kanak. Banjarbaru sendiri dapat dikatakan masih belum mengenal begitu dalam tentang komik sesuai dengan ruang-ruang berupa taman baca masyarakat yang hanya menyediakan bacaan umum yang berbentuk tulisan.

Studio Komik Agora merupakan sebuah tempat dengan berbagai aktivitas di dalamnya untuk merayakan komik sebagai suatu bentuk eksistensi akan identitas. Studio komik ini tidak hanya bertujuan untuk memproduksi komik untuk dibaca atau dijual saja namun juga untuk menghasilkan produk komik atau cerita dari pengunjung dengan identitas mereka masing-masing yang diabadikan melalui media kamera atau di gambar seperti komik kemudian dicetak sebagai produk yang beragam. Sehingga fasilitas pada bangunan ini akan beragam dan tidak ada hubungannya dengan komik seperti menggabungkan kegiatan aktif

seperti olahraga guna mendukung komik yang merupakan salah satu kategori hobi yang dibaca dan dinikmati secara pasif dan sifatnya individual.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang, perkembangan industri komik yang sangat menekankan gagasan akan identitas dengan maraknya eksistensi akan pengakuan identitas individu di suatu masyarakat memberikan potensi untuk menggabungkan keduanya dengan tujuan menghasilkan suatu tempat yang dapat menceritakan dan menemukan identitas sebagai bentuk eksistensi. Dengan kata lain tujuan dari rancangan proyek ini adalah terwujudnya sebuah tempat berupa bangunan bagi masyarakat umum untuk merayakan komik menjadi sumber aktivitas eksistensi baru di Banjarbaru yang menerapkan identitas komik pada bangunan.

Sehingga permasalahan yang menjadi dasar adalah “Bagaimana rancangan bangunan berupa Studio Komik Agora di Banjarbaru yang dapat menerapkan identitas/karakter dari komik ke dalam bangunan sehingga bangunan dapat menjadi media bercerita ? “

METODE

Teori Bernard Tschumi mengungkapkan bahwa arsitektur itu terdiri dari space (ruang), event (peristiwa yang terjadi) dan movement (pergerakan manusia).

konsep yang digunakan oleh Bernard Tschumi dibedakan menjadi tiga konsep, seperti yang terurai pada tulisan Setiawan dalam Ardiyanto (2004). Tiga konsep tersebut adalah Cross Programming, Trans Programming, dan Dis Programming.

Prinsip dasar dalam mendesain yang dilakukan oleh Tschumi adalah dengan teknik superimpose tiga sistem layer: point, lines, dan surface. Dari hasil tiga sistem tersebut kemudian muncul suatu distorsi antar layer atau sistem. Distorsi tersebut tidak hanya karena hasil penumpukan tiga

sistem layer, namun juga dari konflik yang muncul antara sistem satu dengan sistem lainnya.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Judul

Menurut KBBI, Studio merupakan sebuah kata benda yang memiliki arti ruang, tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya). Kata studio berasal dari kata latin stadium, yang artinya mengingkingkan sesuatu. Jika kata studio menjadi suatu gabungan kata, maka perluasan makna kata studio tersebut juga akan berkembang menyesuaikan kata gabungannya.

Dalam hal ini definisi dari kata studio yang digabungkan dengan kata komik dan agora sehingga akan memiliki perluasan makna. Menurut Franz & Meier (1994:55), komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Dari definisi ahli tersebut, tentunya komik merupakan suatu media tulisan berupa gambar yang dibaca dan umumnya dinikmati secara individual.

Kemudian kata agora yang berasal dari Bahasa Yunani adalah tempat untuk pertemuan terbuka di negara-kota di Yunani Kuno. Pada awalnya (900–700 SM), orang-orang yang merdeka dan memiliki tanah dan berstatus sebagai warga negara berkumpul di Agora untuk melakukan musyawarah dengan raja atau dewan. Namun ada fungsi lain dari Agora yaitu sebagai pasar tempat pedagang.

Dari kedua fungsi ini, muncul dua kata dalam bahasa Yunani yang artinya "aku berbelanja", dan "aku berbicara di depan umum". (Wikipedia)

Dari penjelasan diatas studio komik agora adalah sebuah tempat untuk melakukan beragam aktivitas sosial yang berhubungan dengan komik ataupun tidak dengan tujuan merayakan komik dan menghasilkan karya berupa pengalaman yang dapat diabadikan melalui komik.

B. Jenis Studio

Pada dasarnya fungsi utama dari studio komik agora ini sebagai ruang publik yang menjadi studio secara tidak langsung. Ruang publik yang menekankan sebuah karya yaitu komik menjadi sebuah ruang. Sehingga diperlukan berbagai aktivitas untuk menjadikan ruang public di Banjarbaru tersebut menjadi aktif.

Ruang publik menurut Project for Public Spaces in New York pada tahun 1984, adalah bentuk ruang yang digunakan manusia secara bersama-sama berupa jalan, pedestrian, taman-taman, plaza, fasilitas transportasi umum (halte) dan museum. Ruang publik juga merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari suatu masyarakat, baik itu secara individu maupun secara kelompok.

Secara historis, menurut Stephen Carr, dkk (1992), macam-macam tipologi ruang terbuka publik dalam perkembangannya memiliki banyak variasi tipe dan karakter antara lain : Taman-taman publik, lapangan dan plaza, taman peringatan, pasar, jalan, lapangan bermain, ruang terbuka untuk masyarakat, jalan hijau dan jalan taman, atrium/pasar tertutup dan *waterfronts*.

Ruang publik pada intinya merupakan tempat berupa ruang untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat berupa berbagai bentuk ruang maya maupun nyata. Untuk itu Studio Komik Agora ini memberikan berbagai macam ruang yang dapat memberikan sumber aktivitas untuk masyarakat dengan menerapkan suatu karya yaitu komik yang memiliki ciri atau karakter menjadi ruang.

C. Tinjauan Komik

Pengertian komik menurut Scott McCloud adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik juga diartikan sebagai gambar-gambar yang tersusun berurutan dan berkaitan antara gambar dalam panel yang satu dengan

gambar dalam panel yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

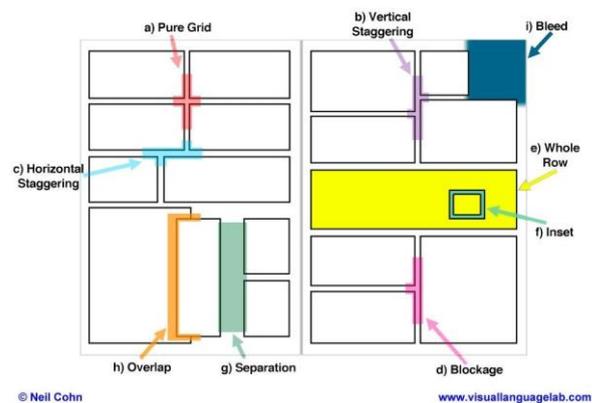
Dalam Yudhi Munadi, Azhar Arsyad (2013) menjelaskan bahwa komik itu secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna dan tekstur.

Selain terdiri dari keempat unsur tersebut, ada tiga unsur yang merupakan inti dari komik dan dapat disebut unsur utama dari komik yaitu *panel*, *flow* dan *gutter*. Berikut rincian penjelasan mengenai ketiga unsur utama komik.

1. Panel

Cohn (2007) menggambarkan panel komik sebagai "unit perhatian" yang menyorot bagian-bagian adegan dengan cara yang berbeda. Dalam urutan gambar, adegan mungkin memiliki dua jenis elemen yang bermakna: Entitas aktif adalah mereka yang mengulang di seluruh panel dengan terlibat dalam tindakan dan peristiwa dari urutan, sedangkan entitas yang tidak aktif adalah elemen latar belakang. Panel dapat dikategorikan berkaitan dengan cara mereka menggambarkan elemen-elemen yang bermakna.

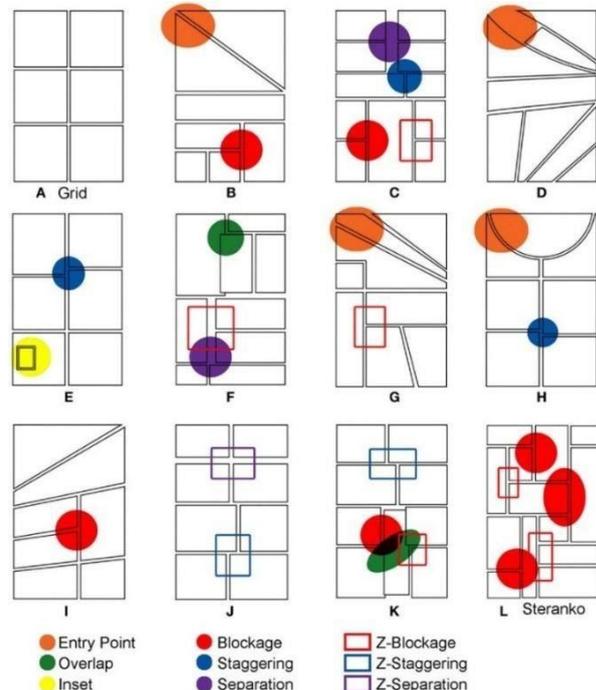
Layout pada komik merupakan kumpulan susunan gambar dalam halaman, biasanya menggunakan kumpulan panel (beragam bingkai biasanya berbentuk kotak) dengan gutters(ruang kosong/putih diantara panel) yang ada gambar di dalamnya. Halaman yang memiliki susunan dapat memberikan alur pada gambar. Layout merupakan hal khusus yang dapat membagi elemen narasi gambar. Layout didesain dan dibaca satu dari dua cara yaitu secara baris (*rows*) dan secara kolom(*columns*).



Gambar 3 Peta Kunci Neil Cohn dalam The Visual Language of Comics

2. Flow

Flow merangkum konsep utama dalam desain komik atau strip. *Flow* merupakan salah satu struktur yang mendasari yang membuat komik dapat terbaca, mengalir dan tidak perlu dijelaskan kepada pembaca.



Gambar 4 Arah Baca Pada Komik Neil Cohn dalam The Visual Language of Comics

Flow adalah subjek yang besar karena mencakup bagaimana komik itu sendiri dibaca secara individual sehingga pengaturan arah baca (*flow*) pada komik itu perlu disusun secara baik dan benar agar dapat tersampaikan alur cerita pada komik dan hal ini merupakan hal yang penting.

3. Gutter

Gutter yang ada antara panel satu dengan panel berikutnya merupakan wadah *closure*. *Closure* menjelaskan apa yang

terjadi di antara panel. Para pembaca muncul dengan interpretasi mereka sendiri tentang kesenjangan antara panel, dan interpretasi ini dapat berbeda untuk setiap pembaca. Ini juga dapat digunakan untuk pembaca untuk mengartikan apa arti akhir komik dengan menggunakan panel. Pada bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, Scott McCloud telah menspesifikasi perbedaan tipe dari *closure* berdasarkan berbagai macam metode dari penyebaran halaman

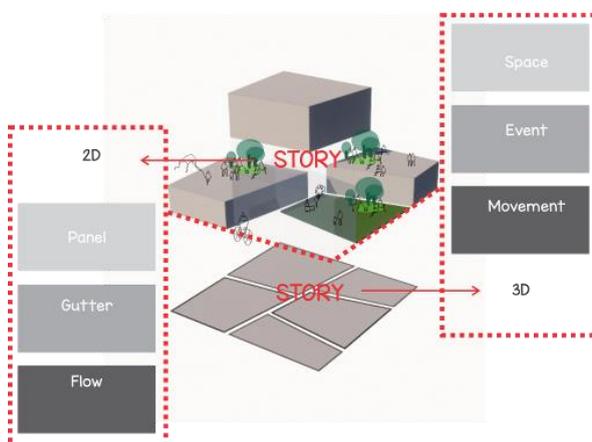


Gambar 5 Closure pada Komik
Sumber : Mccloud, Understanding Comic

Penerapan gutter ini kedalam bangunan dapat berupa sirkulasi-sirkulasi yang tidak hanya media yang mengantar orang-orang namun juga terdapat atau menyediakan aktivitas-aktivitas lainnya yang beragam. Dengan kata lain sirkulasi yang dapat menghidupkan aktivitas pengguna bangunan.

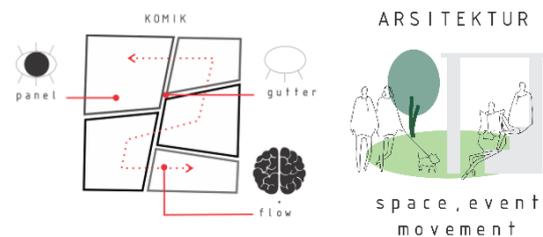
PEMBAHASAN

A. Konsep Programatik



Gambar 6 Konsep Programatik

3D story merupakan suatu cerita(komik) yang dibuat secara tiga dimensi(bangunan) dan juga pada dasarnya cerita pada komik merupakan hasil inspirasi yang berasal dari kehidupan nyata. Dengan begitu, konsep tersebut menunjukkan jika bangunan studio tersebut dapat menjadi tempat yang dapat bercerita layaknya seperti komik dan secara tidak langsung pengguna ruang atau manusia didalamnya menjadi karakter dan membuat komik mereka sendiri melalui bangunan. Suatu karya yang menjadi ruang.



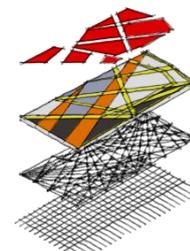
Gambar 7 Tiga Unsur Komik dan Arsitektur, 2020

Konsep perancangan pada bangunan ini menyandingkan dan menggabungkan 3 unsur komik (*panel, gutter* dan *flow*) dengan 3 unsur dalam arsitektur(*space, event, dan movement*). Sebuah ruang publik yang menjadi tempat untuk mewartakan kegiatan untuk merayakan atau menjadikan komik itu inti dari beragam aktivitas dengan menerapkan unsur komik itu sendiri.

B. Konsep Desain

1. Konsep Bentuk

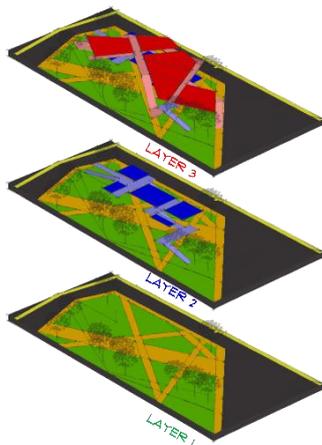
Konsep dalam menyusun zoning bangunan dan juga *landscape* studio komik agora ini adalah linear dan cluster. Penyusunan ini diterapkan karena menyesuaikan bagaimana alur baca pada komik yang tetap memiliki satu arah baca.



Gambar 8 Susunan Konsep Bentuk Bangunan, 2020

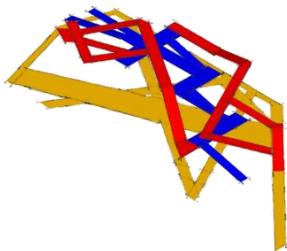
Dalam menerapkan konsep 3D *story* pembentukan zoning juga menggunakan 3

sistem geometri Euclidean yaitu *points*, *lines* dan *surface*. Pada tahap *point*, penggunaan sistem *grid* pada tapak dengan interval 5 meter untuk mendapat titik yang disebut *folie*. Kemudian setelah mendapatkan susunan *grid* tersebut, dapat ditentukan dari mana titik penyebaran atau potensi-potensi dimana pengunjung masuk dan keluar pada tapak. Berdasarkan gambar, titik-titik pertemuan tersebut jika ditarik garis akan saling bersinggungan satu sama lain sehingga terlihat pola susunan ruang. Tarikan garis yang merupakan jalur pengguna ruang keluar dan masuk pada tapak dan ini merupakan tahapan *lines*.



Gambar 9 Analisa Bentuk, 2020

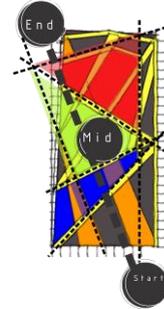
Kemudian pada tahap *surfaces*, penentuan dimana panel, gutter dan flow pada tapak. Tapak berdasarkan dari tahap sebelumnya dengan mempertimbangkan kondisi tapak yang sudah dianalisis. Dengan begitu dapat terwujud bentuk permukaan hasil dari penggabungan struktur komik.



Gambar 10 Sirkulasi Penghubung Antar Layer, 2020

Bentuk yang berupa bidang merupakan zona berdirinya bangunan. Pada

tahap ini, tapak layer 1 merupakan zona publik yang merupakan RTH, layer kedua merupakan zona semi publik yaitu bagian administrasi dan yang terakhir adalah zona privat yang merupakan studio komik.



Gambar 11 Alur Cerita pada Tapak, 2020

Dalam hal untuk menerapkan *flow* dari sebuah cerita atau komik, diterapkan penggunaan ramp yang terangkai dari layer satu sampai layer tiga. Hal ini bertujuan untuk memunculkan aktivitas manusia dan memudahkan transisi dari lantai ke lantai pada bangunan.



Gambar 12 Desain Bentuk Studio Komik

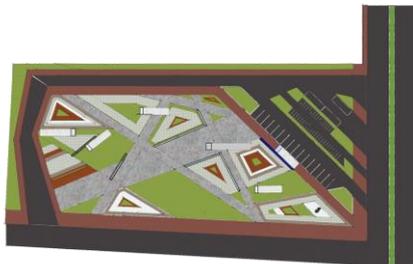
2. Konsep Material, Warna dan Tekstur

Konsep material warna dan tekstur pada bangunan merupakan media dasar menggambar komik dan warna utama pada komik. komik sendiri di gambar menggunakan media kertas dengan alat tulis secara manual dan biasanya kebanyakan warna gambar pada komik adalah hitam dan putih. Sehingga penggunaan material yang tepat sesuai konsep dan komik adalah penggunaan material utama beton dan ACP (*Aluminium Composite Panel*). Penggunaan material beton pada bangunan sesuai

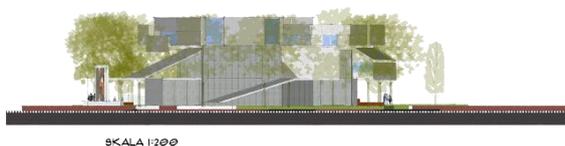
dengan konsep untuk menerapkan sifat panel yang kaku dan juga memberikan tekstur yang hampir mirip dengan kertas cetak pada komik. Kemudian penggunaan ACP (*Aluminium Composite Panel*) pada fasad juga dapat menekankan garis-garis yang dapat mendukung konsep dan juga dapat melapisi dinding beton untuk pengurangan panas dari sinar matahari.

Penggunaan material kaca pada bukaan dan cermin pada beberapa dinding pada ataman juga diterapkan untuk memberikan rasa ruang diantara (*gutters*) sehingga aktivitas yang dilakukan dapat dilihat dan terlihat pada bangunan.

3. Konsep Bangunan



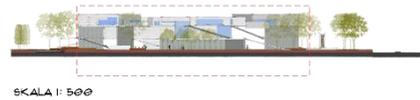
Gambar 13 Siteplan



Gambar 14 Tampak Utara



Gambar 15 Tampak Selatan



Gambar 16 Tampak Timur



Gambar 17 Tampak Barat

KESIMPULAN

Rancangan bangunan Studio Komik Agora di Banjarbaru ini merupakan sebuah wadah untuk perkumpulan kegiatan sosial untuk merayakan komik dan menjadi tempat eksistensi akan identitas diri. Dengan tujuan memberikan peluang kegiatan baru di Banjarbaru sehingga masyarakat paham tentang komik, serta juga dapat lebih mengapresiasi komik yang merupakan salah satu sastra dalam bentuk visual.

Penyelesaian masalah utama pada bangunan Studio Komik Agora di Banjarbaru

ini adalah bagaimana terwujudnya sebuah wadah berupa bangunan bagi masyarakat umum untuk mengangkat komik menjadi sumber aktivitas baru di Banjarbaru yang menerapkan unsur utama komik pada bangunan.

Penerapan konsep 3D *Story* merupakan hasil dari metode yang berasal dari teori superimpose yang mewakili 3 unsur penting dalam arsitektur. Konsep tersebut menunjukkan jika bangunan studio tersebut dapat menjadi tempat yang dapat bercerita layaknya seperti komik dan secara tidak langsung pengguna ruang atau manusia didalamnya menjadi karakter dan membuat komik mereka sendiri melalui bangunan berupa studio.

DAFTAR PUSTAKA

- Earon, J. D. (1999). What is identity (as we now use the word). Unpublished manuscript, Stanford University, Stanford, Calif.
- Hidayat, Dasrun. "Social and Cultural Identity Pendekatan Face Negotiation Theory dan Public Relations Multikulturalism Negara Jerman-China dan Indonesia." *Jurnal ASPIKOM* 2.2 (2014): 115-
- Jerobisonif, A., Manu, A. K., & Amabi, D. A. (2019). Konsep dan Metode Desain Arsitektur Bernard Tschumi. *GEWANG: Gerbang Wacana dan Rancang Arsitektur*, 1(1), 20-26.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994.
- Neufert, Ernst. (1997). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Penerbit Erlangga. Jakarta
- Purnamasari, A. (2012). *Kajian Spasial Ruang Publik (Public Space) Perkotaan Untuk Aktivitas Demonstrasi Mahasiswa di Kota Makassar*. *Jurnal Bumi Indonesia*, 1(2).Panero, Julius. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. penerbit Erlangga. Jakarta
- Purwantiasning, A. W., & Djuha, A. M. (2016). TRANSFORMASI MUSIK DALAM BENTUK ARSITEKTUR. *NALARs*, 15(2), 149-158.
- Neufert, Ernst. (1992). *Data Arsitek Edisi kedua Jilid 1*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Setyaningrum, A. (2016). *Produksi Ruang dan Revolusi Kaum Urban Menurut Henri Lefebvre*. Retrieved November, 30, 2017.
- TRISLOWATI, D. (2017). Eksistensi Dan Identitas Di Media Baru. *Jurnal Komunikasi*, 11(1), 87-94.
- Tschumi, B., 2005, *Event- Cities 3: Concept vs. Context vs. Content*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Uzunoglu, S. S., & Uzunoglu, K. (2011). The application of formal perception of gestalt in architectural education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 993-1003.