

PENERAPAN ARSITEKTUR DEKONSTRUKTIVISME DALAM PERANCANGAN BANGUNAN YOUTH CULTURE CENTER DI KOTA BANDUNG

Haykal Ramdhani Asnan¹, Bambang Subekti²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: haykal.ramdhani@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Perancangan Youth Culture Center dengan pendekatan arsitektur dekonstruktivisme ini bertujuan untuk mewadahi kegiatan kreatif dan ekspresif bagi kaum muda. Pendekatan arsitektur dekonstruktivisme dipilih untuk mempresentasikan karakter dinamis, bebas, dan tidak terstruktur yang selaras dengan gaya hidup anak muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research by Design (RbD), yakni pendekatan riset yang menempatkan proses perancangan sebagai instrumen utama untuk menghasilkan pengetahuan baru. Tahapan desain meliputi telaah teori mengenai dekonstruktivisme, analisis kebutuhan ruang fungsional, kajian tapak dengan memperhatikan aspek sosial dan budaya lokal, serta eksplorasi bentuk melalui prinsip fragmentasi, distorsi, dan analogi lipatan origami. Rancangan akhir menampilkan komposisi massa bangunan yang bersifat non-linear dan terpecah-pecah, dengan pembagian zona yang mencakup area publik, ruang kreatif, fasilitas penunjang, serta area servis secara dinamis. Selain itu, desain juga memperhatikan aspek kenyamanan, sirkulasi pengunjung, pencahayaan alami, serta keberlanjutan material yang digunakan. Dengan demikian, Youth Culture Center tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran, interaksi sosial, dan tempat apresiasi seni. Secara keseluruhan, desain ini mampu menjadi ikon baru yang mendukung perkembangan kreativitas generasi muda sekaligus merepresentasikan nilai-nilai arsitektur dekonstruktivisme dalam konteks urban Bandung.

Kata kunci: Arsitektur dekonstruktivisme, kreativitas, Research by Design, Ruang public, Youth Culture Center

Abstract

The design of the Youth Culture Center with a deconstructivist architectural approach aims to accommodate creative and expressive activities for young people. The deconstructivist approach was chosen to represent a dynamic, free, and unstructured character that aligns with the lifestyle of today's youth. This study applies the Research by Design (RbD) method, a research approach that places the design process as the main instrument for generating new knowledge. The design stages include a theoretical review of deconstructivism, analysis of functional space requirements, site studies with consideration of local social and cultural aspects, as well as form exploration through the principles of fragmentation, distortion, and origami folding analogy. The final design presents a building mass composition that is non-linear and fragmented, with zoning divisions that cover public areas, creative spaces, supporting facilities, and service areas arranged dynamically. In addition, the design emphasizes aspects of comfort, visitor circulation, natural lighting, and the sustainability of the materials used. Thus, the Youth Culture Center functions not only as a place for activities but also as a space for learning, social interaction, and artistic appreciation. Overall, this design has the potential to become a new urban icon that fosters the creativity of the young generation while representing the values of deconstructivist architecture in the urban context of Bandung.

Keywords: Creativity, Deconstructivist architecture, public space, Research by Design, Youth Culture Center

1. Pendahuluan

Bandung telah lama dikenal sebagai kota yang mendorong kebebasan berkreasi, terutama dalam bidang industri kreatif. Sejak tahun 2007, Bandung ditetapkan sebagai proyek percontohan pengembangan Kota Kreatif se-Asia Timur. Pada akhir tahun 2015, kota ini resmi bergabung dalam Jaringan Kota Kreatif UNESCO (UCCN) sebagai Kota Desain[1]. Di balik industri kreatif pastinya ada pelaku yang memainkannya. Dan ternyata kebanyakan para pelaku industri kreatif ini adalah anak muda. Para pemuda memang orang paling banyak memiliki potensi daya kreatifitas[2]. Sehingga Kota Bandung telah berupaya menyediakan fasilitas bagi generasi muda melalui pembangunan Youth Culture Center. Namun, komunitas kreatif di Bandung cenderung terfragmentasi dan bergerak secara terpisah, sehingga tidak semua masyarakat mengetahui keberadaan dan aktivitas mereka. Hal ini menghambat kolaborasi dan sinergi antar komunitas. Pembangunan fasilitas Youth Culture Center yang memadai, dapat menjadi langkah strategis untuk menyediakan ruang bagi generasi muda dalam mengembangkan kreativitas mereka.

1.1 Definisi Proyek

Youth Cultural Center merupakan proyek pembangunan fasilitas publik yang dirancang sebagai tempat bagi anak muda untuk berekspresi, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas seni di berbagai bidang. Menurut Naufal M.D, pusat budaya adalah bangunan atau tempat yang bertujuan menyediakan ruang dan sarana bagi masyarakat untuk belajar, memahami, dan merayakan beragam aspek budaya. Di pusat budaya, biasanya diadakan berbagai kegiatan seperti pertunjukan seni, konser, pameran, kelas tari, seminar, lokakarya, hingga acara sosial lainnya. Fasilitas yang tersedia meliputi auditorium, ruang pertunjukan, galeri seni, perpustakaan, studio tari dan musik, ruang konferensi, serta ruang pameran[3].

Sementara itu, menurut Natasya A. A. F. (2023), culture center adalah sebuah organisasi atau bangunan yang berfokus pada promosi budaya dan seni. Pusat budaya ini bisa dikelola oleh komunitas, pemerintah, maupun pihak swasta, dengan tujuan utama memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai budaya, baik di lingkungan lokal maupun lebih luas. Biasanya, pusat budaya memiliki ruang-ruang besar yang menjadi tempat berkumpul dan menampilkan berbagai kegiatan budaya yang memperkaya kehidupan masyarakat sekitarnya[4].

1.2 Arsitektur Dekonstruktivisme

Pendekatan arsitektur Dekonstruktivisme dalam perancangan Youth Culture Center ini dipilih untuk mencerminkan semangat eksplorasi dan kebebasan berpikir. Gaya arsitektur ini menolak keteraturan dan struktur yang kaku, menggantinya dengan bentuk-bentuk yang dinamis, asimetris, serta menciptakan ruang-ruang yang mendorong interaksi dan kreativitas tanpa batas. Hal ini sejalan dengan karakter anak muda yang penuh inovasi dan selalu mencari cara baru dalam berkarya.

Pemilihan tema ini berfokus pada bagaimana Youth Culture Center dapat menjadi ruang yang mendukung kebebasan ekspresi dan berkreasi anak muda di Bandung, sebuah kota yang dikenal sebagai pusat kreativitas di Indonesia.

1.3 Prinsip-prinsip utama Arsitektur Dekonstruktivisme

Fragmentasi

Fragmentasi merupakan elemen kunci dalam Arsitektur Dekonstruktivisme. Fragmentasi diartikan sebagai pemecahan bentuk menjadi bagian-bagian kecil yang tampak tidak beraturan atau tidak lengkap. Strategi ini digunakan untuk menghindari tampilan arsitektur yang utuh, simetris, atau harmonis sebagaimana lazimnya dalam arsitektur klasik dan modern (Mantiri & Makainas, 2011). Pendekatan ini menciptakan kesan visual yang dinamis dan kompleks, serta memungkinkan munculnya berbagai interpretasi terhadap bentuk dan ruang[5].

Distorsi Bentuk & Ketidakteraturan Geometri

Bentuk bangunan dalam pendekatan ini kerap tampak seolah-olah bengkok, terbalik, atau terpotong, sehingga menghasilkan desain yang tidak konvensional. Tujuannya bukan untuk mengejutkan semata, melainkan untuk membuka cara pandang baru terhadap bentuk dan struktur bangunan Armelia Dafrina (Januari 2015). Distorsi ini juga menjadi simbol perlawanan terhadap nilai-

nilai formalitas yang dianggap membatasi ekspresi dalam arsitektur[6].

Penolakan Terhadap Struktur Hierarkis dan Simetri

Dalam arsitektur konvensional, biasanya terdapat komposisi pusat atau struktur utama yang menjadi penekanan. Namun, dalam dekonstruksi, semua bagian bangunan memiliki posisi yang sama penting. Tidak ada pusat, tidak ada urutan logis, dan tidak ada dominasi. Pendekatan ini menggambarkan sistem berpikir post-strukturalis yang menolak narasi tunggal dan mengedepankan pluralitas makna (Wigley & Johnson, 1988)[7].

Eksplorasi spasial yang radikal

Menurut Prakasa, G., & Ashadi. (2021), Ruang tidak lagi didefinisikan secara kaku berdasarkan fungsi, tetapi lebih sebagai sarana eksperimentasi arsitektural dan persepsi manusia. Arsitek menciptakan ruang yang ambivalen, paradoksal, dan bahkan membingungkan bagi penggunanya. Hal ini memberikan pengalaman baru terhadap ruang yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga emosional dan simbolis[8].

Nonlinearitas & Metapora

Proses perancangan tidak harus melalui tahapan linier dari konsep hingga realisasi, melainkan bisa berkembang secara simultan dan saling mempengaruhi antar elemen desain. Hal ini memungkinkan desainer untuk lebih bebas dalam mengekspresikan gagasannya. Metafora dalam arsitektur dapat dipahami sebagai perwujudan simbolis atau ungkapan bentuk yang dimaksudkan untuk merangsang imajinasi pengguna maupun pengamat, sehingga makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh desain dapat lebih mudah dipahami dan diterima. [9]

1.4 Elaborasi Tema

Perancangan Youth Cultural Center ini didasarkan pada pendekatan Arsitektur Dekonstruktivisme digunakan sebagai landasan untuk menciptakan bangunan yang tidak kaku, bebas ekspresi, dan mencerminkan semangat eksperimental generasi muda. Youth Cultural Center menggunakan desain yang dibuat dinamis dan tidak konvensional untuk mencerminkan semangat kreatif dan keberagaman anak muda. Setiap ruang dipisahkan namun tetap saling terhubung, menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi sosial, eksplorasi, dan kebebasan berekspresi dalam suasana yang inklusif dan terbuka.

Tabel 1 Elaborasi Tema

	Youth Cultural Center	Arsitektur Dekonstruksi
Mean	Fasilitas publik yang dirancang sebagai wadah bagi anak muda (youth) untuk mengekspresikan kreativitas, mengembangkan bakat seni, dan berinteraksi sosial	Pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi fragmentasi (potongan), manipulasi permukaan struktur dan façade, serta olahan bentuk-bentuk non-rectilinear
Problem	Banyak anak muda kekurangan ruang publik yang inklusif dan mendukung eksplorasi ide dan bakat mereka secara bebas serta ekspresif.	Banyak desain bangunan cenderung stagnan dan terlalu terikat pada bentuk simetris dan fungsi tunggal, sehingga kurang mewakili dinamika generasi muda yang kompleks dan progresif.

Fact	Youth Center menyediakan tempat yang fleksibel, interaktif, dan inklusif, memungkinkan anak muda untuk belajar, berkumpul, berkolaborasi, dan berekspresi secara kreatif.	Pendekatan dekonstruksi menolak keteraturan tradisional dan memprioritaskan pengalaman ruang yang kompleks, eksperimental, serta mendorong interpretasi bebas terhadap ruang.
Needs	Diperlukan ruang-ruang yang mendukung diskusi, seni, teknologi, pelatihan, dan kegiatan komunitas yang bersifat partisipatif serta mencerminkan kebebasan berkreasi.	Dibutuhkan eksplorasi arsitektur yang membebaskan bentuk dan alur ruang untuk menciptakan pengalaman spasial yang unik, menyentuh emosi, serta merangsang kreativitas dan refleksi sosial.
Goals	Meningkatkan partisipasi dan produktivitas anak muda dalam bidang seni, budaya, dan teknologi, serta menciptakan dampak sosial positif di masyarakat.	Menciptakan bangunan yang menjadi representasi semangat muda: bebas, berani, dan penuh ekspresi. Youth Cultural Center dengan arsitektur dekonstruksi diharapkan menjadi ikon budaya dan ruang urban yang terus berkembang seiring dinamika masyarakat.
Konsep	Tentu, berikut versi yang sedikit lebih sederhana namun tetap mempertahankan inti dari pendekatan arsitektur dekonstruksi: Perancangan Youth Cultural Center ini mengadopsi prinsip Arsitektur Dekonstruksi dengan menerapkan fragmentasi bentuk dan ruang. Desain dibuat dinamis dan tidak kaku, mencerminkan semangat bebas dan keberagaman anak muda. Setiap area memiliki karakter yang berbeda, namun tetap saling terhubung untuk mendorong interaksi dan ekspresi secara terbuka. Kalau butuh versi lebih teknis atau lebih naratif, tinggal bilang ya!	

2. Metodologi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research by Design (RbD), yaitu metode yang menjadikan proses perancangan arsitektur sebagai sarana utama dalam memperoleh pengetahuan. Dalam pendekatan ini, desain tidak hanya dilihat sebagai produk akhir, tetapi sebagai bagian dari proses penelitian yang dilakukan secara terstruktur dan reflektif. Berdasarkan buku *Architectural Research Methods* oleh Linda Groat dan David Wang (edisi kedua, 2013), metode Research by Design (RbD) atau dalam istilah yang lebih formal disebut “design as a mode of inquiry”, merupakan salah satu pendekatan penelitian dalam arsitektur yang memosisikan proses perancangan sebagai bagian integral dari proses penelitian. Pendekatan ini sangat cocok digunakan untuk studi arsitektur yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi, bersifat kontekstual, serta menuntut eksplorasi kreatif terhadap aspek ruang, fungsi, dan estetika. Melalui metode ini, penelitian tidak hanya bertujuan menjawab persoalan desain, tetapi juga menghasilkan pemahaman dan pengetahuan baru melalui proses perancangan itu sendiri[10].

2.1 Data Proyek

Site Berada di Jl.terusan Jakarta, yang di tetapkan sebagai zona Perdagangan dan Jasa Skala Kota (K-2) dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandung, sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Bandung No. 18 Tahun 2015



Gambar 1 Lokasi Proyek

Nama Bangunan	: “D” Youth Culture Center
Lokasi Proyek	: Jl. Terusan Jakarta, Antapani tengah, Kec. Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat.
Fungsi Proyek	: Youth Culture Center
Luas Lahan	: ± 1.7 Ha
Luas Bangunan	: >5.000 m ²
Sifat Proyek	: Semi nyata, fiktif
KDB	: $70\% \times 17.000$ m ² = 11.900 m ²
KLB	: $3,5 \times 17.000$ m ² = 59.000 m ²
KDH	: $20\% \times 17.000$ m ² = 3.400 m ²
GSB	
Jalan Kolektor	: 5 m
Jalan Lokal	: 4 m

3. Hasil Rancangan

3.1 Zonning Tapak



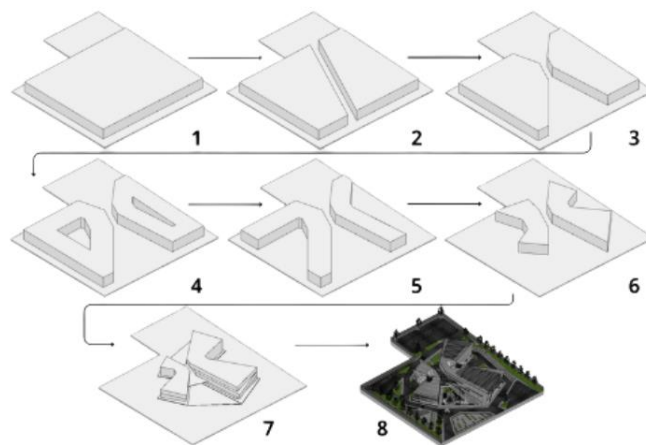
Gambar 2 Zonning Tapak

1. Entrance Site – Pintu masuk utama menuju kawasan, menjadi akses kontrol keluar-masuk kendaraan dan pejalan kaki.
2. Exit Site – Pintu keluar kawasan, dipisahkan dari entrance untuk mengatur sirkulasi kendaraan lebih lancar.
3. Parkir Bus – Area parkir khusus bus, ditempatkan dekat entrance agar memudahkan drop-off penumpang tanpa mengganggu sirkulasi internal.
4. Ruang Publik – Zona terbuka yang bisa digunakan untuk kegiatan umum masyarakat dan pengunjung, mendukung interaksi sosial.

5. Drop Off – Titik perhentian kendaraan sementara untuk menurunkan atau menjemput penumpang sebelum masuk ke area bangunan.
6. Mini Amfiteater – Fasilitas semi-outdoor untuk pertunjukan kecil, diskusi, atau kegiatan komunitas, mendukung aktivitas kreatif.
7. Massa Bangunan 1 – Gedung utama (zona kreatif), menampung aktivitas utama seperti ruang pertunjukan, workshop, dan area kreatif.
8. Massa Bangunan 2 – Gedung penunjang, berfungsi sebagai area pengelola, retail, dan ruang fleksibel.
9. Seating Point – Area duduk terbuka untuk bersantai, interaksi, dan mendukung fungsi ruang publik di plaza.
10. Parkir Motor – Area parkir khusus sepeda motor, ditempatkan strategis agar tidak mengganggu jalur utama kendaraan.
11. Parkir Mobil Umum – Area parkir untuk mobil pengunjung, kapasitas lebih besar dan terorganisir di sisi barat tapak.
12. Ruang Genset – Fasilitas utilitas untuk mendukung kebutuhan listrik cadangan bangunan.
13. Permukiman – Kawasan hunian yang berbatasan langsung dengan sisi barat tapak, menjadi pertimbangan desain agar tidak terjadi konflik fungsi.
14. Jalan Terusan Jakarta – Jalan utama di sisi utara tapak, menjadi orientasi fasad utama dan akses utama menuju site.
15. Jalan Rumah Ibu – Jalan lokal di sisi barat tapak, berperan sebagai jalur sekunder yang menghubungkan ke area permukiman.

3.2 Gubahan Massa

Transformasi massa ini menunjukkan proses desain yang berangkat dari bentuk konvensional menuju bentuk arsitektur yang bebas, terfragmentasi, dan ekspresif. Melalui tahapan fragmentasi, distorsi, perforasi, hingga tumpukan massa yang kompleks, desain ini mencerminkan prinsip dekonstruksi yang menolak simetri dan keteraturan, serta mengedepankan gerakan, kejutan visual, dan kebebasan ekspresi bentuk. Hasil akhirnya adalah komposisi arsitektur yang dinamis, tidak linear, dan penuh makna spasial.

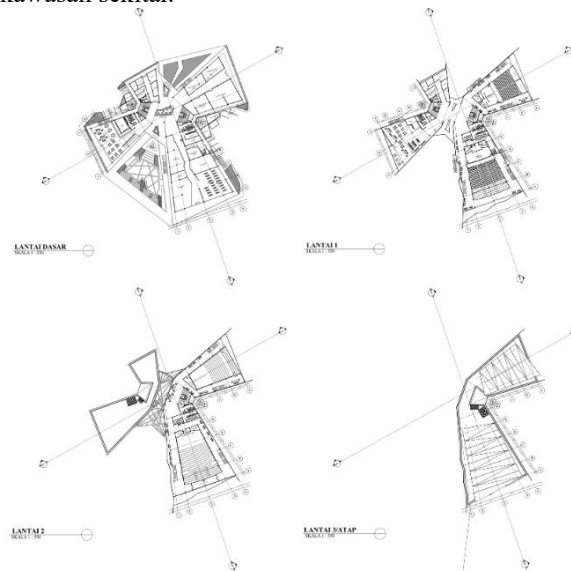


Gambar 3 Transformasi Bentuk

Transformasi massa ini dapat dimaknai sebagai penerapan lipatan origami arsitektural. Prosesnya berawal dari bidang datar yang kemudian dilipat, dipotong, diputar, hingga bereksperimen dalam ruang tiga dimensi sehingga menghasilkan konfigurasi bentuk non-linear yang terfragmentasi. Lipatan yang tercipta tidak hanya menghadirkan estetika visual, tetapi juga menjadi manifestasi dari prinsip dekonstruktivisme—yakni distorsi bentuk, ruang-ruang yang tak terduga, serta pola sirkulasi yang cair dan terbuka. Secara metaforis, perpaduan antara ketelitian lipatan origami dan kompleksitas dekonstruksi membentuk arsitektur yang dinamis, interaktif, serta fragmentaris. Dengan demikian, analogi origami ini memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk membaca transformasi massa sebagai representasi bahasa desain dekonstruktif.

3.3 Tataan Ruang & Sirkulasi

Tataan Ruang & Sirkulasi Massa bangunan kanan berfungsi sebagai zona kreatif utama, menampung ruang produksi, pertunjukan, serta servis dengan orientasi fasad ke berbagai arah yang memperkuat aksesibilitas dan keterhubungan visual. Massa kiri difungsikan sebagai zona pengelola dan penunjang, meliputi retail dan ruang fleksibel yang mampu mengakomodasi kebutuhan tambahan dari zona kreatif. Di antara keduanya, plaza menjadi pusat aktivitas luar ruang sekaligus ruang transisi yang menghubungkan sirkulasi antar bangunan serta memperkaya interaksi publik. Skybridge berperan tidak hanya sebagai konektor, tetapi juga sebagai elemen dekonstruktif dengan bentuk non-linear yang menawarkan pengalaman ruang interaktif, distorsi geometris, dan perspektif visual baru terhadap plaza maupun kawasan sekitar.



Gambar 4 Tataan Ruang & Sirkulasi

3.4 Fasad

Fasad board-form concrete dapat dimaknai sebagai representasi lipatan origami, di mana tekstur garis menyerupai jejak lipatan kertas yang diputar dan ditarik hingga membentuk bidang dinamis. Hal ini sekaligus memperkuat pendekatan dekonstruktivisme dengan menghadirkan fragmentasi, distorsi, dan ketidakberaturan visual yang menciptakan pengalaman ruang tak terduga. Dengan demikian, fasad ini bukan sekadar elemen pelapis bangunan, melainkan media ekspresi yang memadukan presisi origami dengan kompleksitas dekonstruksi, sehingga menghadirkan narasi arsitektur yang dinamis, interaktif, dan ekspresif.



Gambar 5 Fasad

3.5 Interior

Ruang interior ini terbentuk melalui eksplorasi pola lipatan yang tidak konvensional, di mana dinding dan atap dimodifikasi dengan distorsi, kemiringan, dan fragmentasi sehingga menyerupai

proses lipatan origami. Komposisi yang dihasilkan tidak lagi terikat pada geometri klasik yang teratur, melainkan menampilkan pergeseran serta pecahan bidang yang menciptakan dinamika visual dan nuansa spasial yang tak terduga. Lipatan-lipatan tersebut bukan hanya sekadar aspek estetika, tetapi juga menjadi bagian dari strategi konseptual dekonstruktivisme yang menolak keteraturan linear, sekaligus menghadirkan ruang yang cair, terbuka, dan penuh pengalaman atmosferik yang ekspresif.



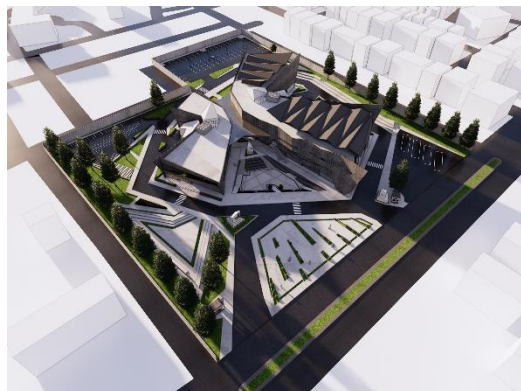
Gambar 6 Interior

3.6 Eksterior

Eksterior bangunan ini dirancang dengan pola massa yang bersifat non-linear, memanfaatkan fragmentasi, pergeseran, dan rotasi bidang layaknya lipatan origami yang berkembang ke berbagai arah. Alih-alih menampilkan keteraturan simetris, komposisi ini justru menghasilkan konfigurasi spasial yang dinamis dan sarat ketegangan visual.

Dari aspek warna, gradasi monokrom abu-abu pada beton menghadirkan kesan kokoh sekaligus tegas, sementara keberadaan lanskap hijau di sekitarnya memberi kontras alami. Atap dengan kemiringan dan patahan ritmis memperkaya siluet, mempertegas karakter dekonstruktif bangunan.

Secara keseluruhan, fasad dan tatanan eksterior bukan sekadar selubung, melainkan medium narasi yang mengekspresikan fragmentasi, ketidakpastian, serta dinamika ruang. Hal ini selaras dengan analogi origami yang tidak disusun dalam lipatan rapi dan simetris, melainkan melalui eksplorasi lipatan pecah, bergeser, dan membentuk konfigurasi tak terduga sesuai prinsip dekonstruksi.



Gambar 7 Eksterior

4. Kesimpulan

Perancangan Youth Culture Center di Bandung dengan pendekatan arsitektur dekonstruktivisme menghasilkan bangunan yang mampu merepresentasikan semangat kebebasan, dinamika, serta ekspresi kreatif yang identik dengan generasi muda. Melalui analogi lipatan origami, massa bangunan ditransformasi menjadi bentuk non-konvensional yang terfragmentasi dan terdistorsi, sehingga menghadirkan konfigurasi ruang yang interaktif sekaligus penuh nilai visual.

Prinsip-prinsip utama dekonstruksi seperti fragmentasi, distorsi geometri, ketidaklinearitas, serta penolakan terhadap simetri dan hierarki terimplementasi dalam gubahan massa, pengaturan ruang, hingga fasad, interior, dan eksterior bangunan. Setiap elemen tidak hanya mengakomodasi fungsi, tetapi

juga menjadi medium ekspresi arsitektural yang membangun pengalaman ruang tak terduga serta mendorong terjadinya interaksi sosial.

Dengan demikian, Youth Culture Center ini tidak hanya berperan sebagai fasilitas publik, melainkan juga sebagai ikon arsitektur yang mencerminkan keberagaman, kreativitas, dan keberanian generasi muda. Desain ini memperlihatkan bahwa arsitektur dapat menjadi bahasa visual untuk menyalurkan kebebasan berpikir, sekaligus ruang kolektif yang mendukung kolaborasi serta perkembangan budaya urban di Kota Bandung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bandung joins the UNESCO Creative Cities Network as City of Design. UNESCO. (2015).
- [2] Arifianti, R., & Alexandri, M. B. Aktivasi Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Bandung. *AdBispreneur: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan*, 2(3), 201–209. (2017).
- [3] Naufal, M. D. *Perancangan Cultural Center di Kota Medan dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular*. Universitas Islam Indonesia, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Program Studi Arsitektur . (2023).
- [4] Natasya, A. A. F. *PUSAT KEBUDAYAAN BUTON (BUTON CULTURAL CENTER) DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK* (Skripsi Sarjana, Universitas Hasanuddin). Universitas Hasanuddin. (2023).
- [5] Mantiri, H. J., & Makainas, I. (2011). Eksplorasi terhadap arsitektur dekonstruksi. *Media Matrasain*, 8(2), 68. (2011)
- [6] Armelia Dafrina ,Arsitektur Dekonstruksi sebagai Karakteristik Desain pada Bangunan Modern : *Jurnal Arsitekno* vol.5, no. 5, hlm. 11 – 21. (Januari 2015).
- [7] Wigley, M., & Johnson, P. *Deconstructivist Architecture*. The Museum of Modern Art (MoMA), New York. (1988).
- [8] Prakasa, G., & Ashadi. Telaah konsep arsitektur dekonstruksi. *Purwarupa Journal*, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 75. (2021).
- [9] Prakasa, G., & Ashadi. Kajian konsep dekonstruksi pada bangunan fasilitas publik. *Journal of Architectural Design and Development* , Vol.01 / No.01, Juni 2020
- [10] Buku *Architectural Research Methods* oleh Linda Groat dan David Wang (edisi kedua, 2013),