

Perancangan Nata Loka Youth Culture Center dengan Pendekatan Edutainment-Based Architecture, di Kota Bandung

Cici Apriani

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Itenas, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: cici.apriani@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Perancangan Youth Culture Center dengan pendekatan Edutainment-Based Architecture di Kota Bandung bertujuan menciptakan ruang komunal yang menyatukan unsur edukasi dan hiburan dalam satu kesatuan arsitektur yang interaktif dan inspiratif. Proyek ini merespons kebutuhan generasi muda yang membutuhkan ruang berekspresi, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman. Pendekatan edutainment digunakan sebagai strategi arsitektural untuk menumbuhkan keterlibatan emosional dan intelektual melalui eksplorasi budaya, seni, teknologi, dan interaksi sosial. Perancangan difokuskan pada penciptaan zona-zona interaktif seperti galeri budaya, ruang eksplorasi digital, panggung seni terbuka, ruang literasi kreatif, serta area relaksasi dan refleksi yang membentuk alur pengalaman belajar yang dinamis. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang mengacu pada teori arsitektur kontemporer, psikologi ruang, dan strategi pembelajaran berbasis pengalaman. Melalui pendekatan ini, diharapkan bangunan tidak hanya menjadi fasilitas publik, tetapi juga wadah pemberdayaan generasi muda yang mampu memperkuat identitas budaya lokal sekaligus menghadirkan pengalaman edukatif yang menyenangkan dan berkesan.

Kata kunci: Arsitektur Edutainment, Budaya, Pemuda, Interaktif, Bandung

Abstract

The design of a Youth Culture Center with an Edutainment-Based Architecture approach in Bandung aims to create a communal space that blends education and entertainment within an interactive and inspiring architectural environment. This project responds to the needs of the younger generation for a space to express themselves, create, and learn in enjoyable and contextually relevant ways. The edutainment approach is applied as a spatial strategy to foster emotional and intellectual engagement through the exploration of culture, arts, technology, and social interaction. The design emphasizes the development of interactive zones such as cultural galleries, digital exploration rooms, open art stages, creative literacy spaces, and reflection areas that together form a dynamic learning journey. A qualitative descriptive method is used, based on contemporary architectural theories, spatial psychology, and experience-based learning strategies. This approach aims to make the building not only a public facility but also a platform for youth empowerment that reinforces local cultural identity while offering an enjoyable and memorable educational experience.

Keywords: Edutainment Architecture, Culture, Youth, Interactive, Bandung

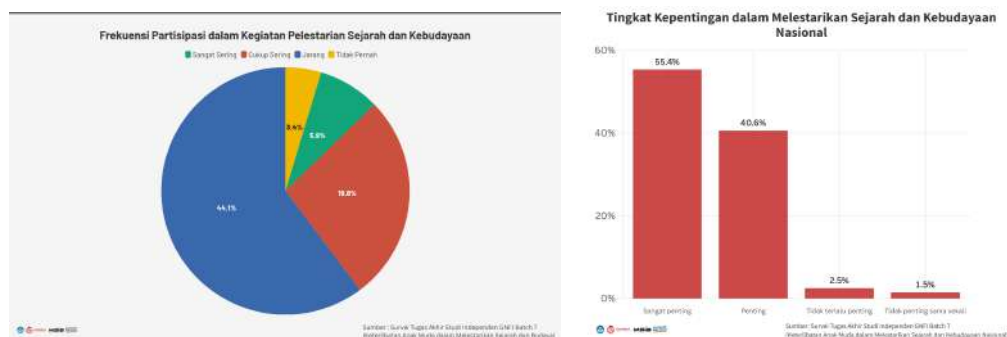
1. Pendahuluan

Kota Bandung dikenal sebagai pusat kreativitas dan kebudayaan yang berkembang pesat, dengan banyak komunitas seni dan pelaku budaya yang aktif dalam berbagai kegiatan. Namun, hingga saat ini, belum terdapat fasilitas yang secara khusus dapat memwadahi interaksi, edukasi, dan ekspresi seni bagi komunitas serta generasi muda sebagai pewaris budaya. Keberadaan sebuah Culture Center yang dirancang dengan pendekatan Edutainment Based Architecture menjadi solusi untuk menghadirkan ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat pelestarian budaya, tetapi juga mampu memberikan pengalaman edukatif yang menarik dan interaktif.[1]

Pendekatan Edutainment Based Architecture bertujuan untuk menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu kesatuan, sehingga pembelajaran budaya dapat lebih menarik dan mudah diterima oleh masyarakat, terutama oleh generasi muda. Dengan konsep ini, Culture Center tidak hanya menjadi tempat pameran statis, tetapi juga ruang dinamis yang memungkinkan pengunjung untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti pertunjukan seni interaktif, lokakarya kreatif, serta simulasi budaya tradisional dan kontemporer.[2]

Seiring dengan meningkatnya minat terhadap seni dan budaya di Bandung, kebutuhan akan ruang publik yang dapat menjadi pusat kegiatan komunitas semakin mendesak. Culture Center ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi komunitas seni dan budaya dalam mengembangkan kreativitas, berbagi pengetahuan, serta melestarikan nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, dengan konsep yang inovatif dan menarik, bangunan ini dapat menjadi ikon baru bagi Kota Bandung serta tujuan utama bagi masyarakat yang ingin menikmati sekaligus belajar tentang budaya dalam suasana yang inspiratif dan menyenangkan.[3]

Pada gambar 1 memperlihatkan adanya **kesenjangan** (gap) yang cukup signifikan antara **kesadaran** dan **aksi nyata**. Sebagian besar masyarakat memahami pentingnya melestarikan sejarah dan budaya, tetapi belum banyak yang terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan pendekatan baru yang lebih efektif untuk menghubungkan kesadaran dengan tindakan.



Gambar 1. Kesadaran Anak Muda Terhadap Kebudayaan

(Sumber : goodnewsfromindonesia.id)

Dalam konteks perancangan **Youth Culture Center** dengan pendekatan **Edutainment-Based Architecture**, fenomena ini menjadi peluang besar. Dengan menciptakan ruang yang menggabungkan pembelajaran bermakna dengan pengalaman menyenangkan, diharapkan dapat mendorong generasi muda untuk terlibat lebih aktif dalam pelestarian budaya. Konsep edutainment dapat menjadi jembatan yang mengubah kesadaran pasif menjadi partisipasi aktif melalui pendekatan yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan gaya hidup generasi muda saat ini.

1.1 Youth Culture Center

Youth Culture Center adalah pengembangan dari konsep *youth center* tradisional yang tidak hanya berfokus pada kegiatan rekreasi dan edukasi dasar, tetapi juga menekankan pada aspek budaya, ekspresi

kreatif, dan partisipasi aktif generasi muda dalam dinamika sosial-kultural. Youth Culture Center hadir sebagai wadah yang dirancang khusus untuk memfasilitasi minat, bakat, serta identitas budaya generasi muda (khususnya Generasi Z dan Milenial), sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam membentuk narasi budaya masa kini dan masa depan.[4]

Youth Culture Center tidak hanya menyediakan ruang aman dan nyaman untuk berkumpul, tetapi juga memperluas fungsinya sebagai pusat inovasi kreatif, pembelajaran lintas disiplin, dan kolaborasi komunitas. Ruang-ruang yang tersedia meliputi studio seni dan musik, galeri interaktif, ruang diskusi, laboratorium digital, teater mini, hingga zona healing dan refleksi emosional. Fasilitas ini tidak sekadar mengakomodasi kegiatan pasif, melainkan mengundang generasi muda untuk *berkreasi, berekspresi, dan belajar sambil bermain* dalam atmosfer yang terbuka dan inklusif.

Dalam konteks arsitektur, Youth Culture Center dirancang dengan mempertimbangkan *spatial engagement* yang tinggi—ruang yang mendorong pergerakan, interaksi sosial, dan pembelajaran multisensori. Penerapan pendekatan *Edutainment-Based Architecture* menjadi strategi utama dalam menciptakan pengalaman ruang yang edukatif namun tetap menyenangkan. Konsep ini menjembatani kebutuhan akan pembelajaran non-formal dengan hiburan kontemporer seperti seni visual, media digital, pertunjukan musik, dan teknologi interaktif.[5]

Youth Culture Center juga memegang peranan penting dalam mendukung pembentukan karakter dan identitas kultural generasi muda di tengah arus globalisasi dan distraksi digital. Dengan pendekatan partisipatif, ruang ini dirancang untuk tidak hanya melayani, tetapi juga tumbuh bersama penggunaannya melalui program-program yang kolaboratif dan berbasis komunitas.

1.2 Edutainment Architecture

Arsitektur Edukasi merupakan pendekatan arsitektur inovatif yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan, atau yang sering disebut *edutainment*, dalam proses perancangan lingkungan binaan. Tujuannya adalah menciptakan ruang yang tidak hanya memenuhi fungsi fisik semata, tetapi juga menjadi wadah interaksi, pembelajaran, dan rekreasi yang saling melengkapi. Pendekatan ini menempatkan arsitektur sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses eksplorasi pengetahuan melalui pengalaman ruang yang interaktif, imersif, dan multisensori.[6]

Dalam konteks perancangan pusat budaya anak muda di kota Bandung, Arsitektur Edukasi menghadirkan konsep yang mampu menjawab kebutuhan generasi muda akan ruang publik yang kreatif, inspiratif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Desain yang dihasilkan tidak hanya menonjolkan estetika visual, tetapi juga memadukan elemen-elemen edukatif melalui teknologi interaktif, instalasi informatif, serta tata ruang yang mendorong kolaborasi dan keterlibatan aktif pengunjung. Hal ini memberikan peluang bagi anak muda untuk belajar secara informal, berbagi ide, dan mengembangkan keterampilan sosial maupun intelektual.[7]

Pendekatan edutainment dalam arsitektur juga mengedepankan prinsip bahwa pembelajaran dapat berlangsung secara alami ketika dirancang dalam suasana yang menyenangkan dan memancing rasa ingin tahu. Ruang-ruang yang dirancang dengan sentuhan permainan, simulasi, atau eksplorasi tematik akan memicu interaksi yang lebih mendalam antara pengguna dan lingkungannya. Dengan demikian, pusat budaya anak muda tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai pusat perkembangan pengetahuan, kreativitas, dan identitas budaya lokal.[8]

Agar sebuah bangunan memiliki nuansa arsitektur edukatif, terdapat beberapa aspek desain yang perlu diperhatikan[9]:

1. Pemandangan (View)

Arah pandang dari dan ke dalam bangunan dapat memengaruhi suasana ruang. Pemandangan yang tertata baik mampu memberikan rasa segar secara fisik maupun mental, sehingga mendukung

terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Pandangan yang diarahkan ke area hijau, elemen alam, atau objek visual menarik dapat meningkatkan kenyamanan dan fokus.

2. Alur dan Pengalaman Ruang

Perjalanan pengguna dari satu ruang ke ruang lain sebaiknya dirancang untuk memberikan pengalaman berbeda di setiap tahapnya. Perubahan suasana, cahaya, atau sudut pandang akan memicu rasa ingin tahu dan mendorong pengguna untuk terus menjelajah. Dalam konteks edukasi, hal ini membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.

3. Sirkulasi

Pola pergerakan di dalam bangunan tidak hanya mengatur arus lalu lintas pengguna, tetapi juga dapat menjadi media penyajian pemandangan atau kejutan visual. Baik jalur lurus maupun melengkung, keduanya dapat dirancang untuk memunculkan titik pandang yang menarik sepanjang perjalanan.

4. Material

Bahan yang digunakan pada bangunan dapat menghadirkan sensasi yang khas. Perbedaan tekstur, warna alami, atau bentuk permukaan mampu menambah kekayaan pengalaman ruang dan memberikan kesan yang mendalam pada pengguna.

5. Gaya Arsitektur

Bentuk dan karakter desain bangunan dapat membangun identitas visual yang kuat. Penampilan yang unik dan berkarakter tidak hanya memberi nilai estetis, tetapi juga membuat bangunan mudah diingat oleh pengunjung.

6. Warna

Pemilihan warna berpengaruh pada suasana hati dan semangat pengguna. Kombinasi warna hangat yang tetap ceria—seperti abu-abu, krem, atau pastel—dapat menciptakan suasana ramah, menenangkan, dan mendorong fokus belajar.

2. Metode/Proses Kreatif

Penelitian ini menggunakan metode **deskriptif kualitatif**, yaitu metode penelitian yang berfokus pada pemecahan masalah secara sistematis dengan cara menggambarkan kondisi objek sebagaimana adanya. Objek yang diteliti dalam hal ini adalah *youth culture center*, yang dianalisis berdasarkan fakta-fakta lapangan serta hasil kajian literatur dan perbandingan desain yang relevan. Fakta yang dikaji mencakup keberadaan fasilitas yang tersedia serta kesesuaiannya dengan nilai-nilai yang menunjang perkembangan anak [10].

Pendekatan **kualitatif** dipilih karena lebih menekankan pada data berupa gagasan, ide, nilai, dan pemikiran, bukan pada data numerik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memahami permasalahan, mengembangkannya menjadi analisis yang lebih mendalam, serta menghasilkan gagasan atau proses baru. Pengumpulan data dilakukan melalui **observasi langsung** pada objek penelitian, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipahami secara lebih menyeluruh [11].

3. Diskusi/Proses Desain

Proses desain dalam perancangan *Youth Culture Center* diawali dengan pemilihan lokasi tapak dan analisis potensi kawasan, kemudian dilanjutkan dengan perumusan konsep tema yang sesuai dengan pendekatan edutainment. Setiap tahapan desain dilakukan secara bertahap mulai dari penentuan tatanan massa, pengolahan ruang, hingga perancangan detail arsitektural yang mendukung terciptanya lingkungan interaktif bagi generasi muda. Pada bagian ini akan diuraikan secara menyeluruh mengenai tahapan proses desain, disertai pertimbangan, dokumentasi, serta nilai kebaruan yang muncul selama proses perancangan berlangsung.

3.1 Lokasi Tapak

Lokasi site yang dipilih untuk perancangan **Youth Culture Center** terletak di kawasan **Antapani, Kota Bandung**, tepatnya pada koordinat **-6.913289, 107.655831**. Kawasan ini berada di wilayah timur Bandung yang tengah berkembang sebagai pusat komunitas urban dan permukiman padat, serta memiliki potensi besar sebagai zona kreatif berbasis masyarakat muda.

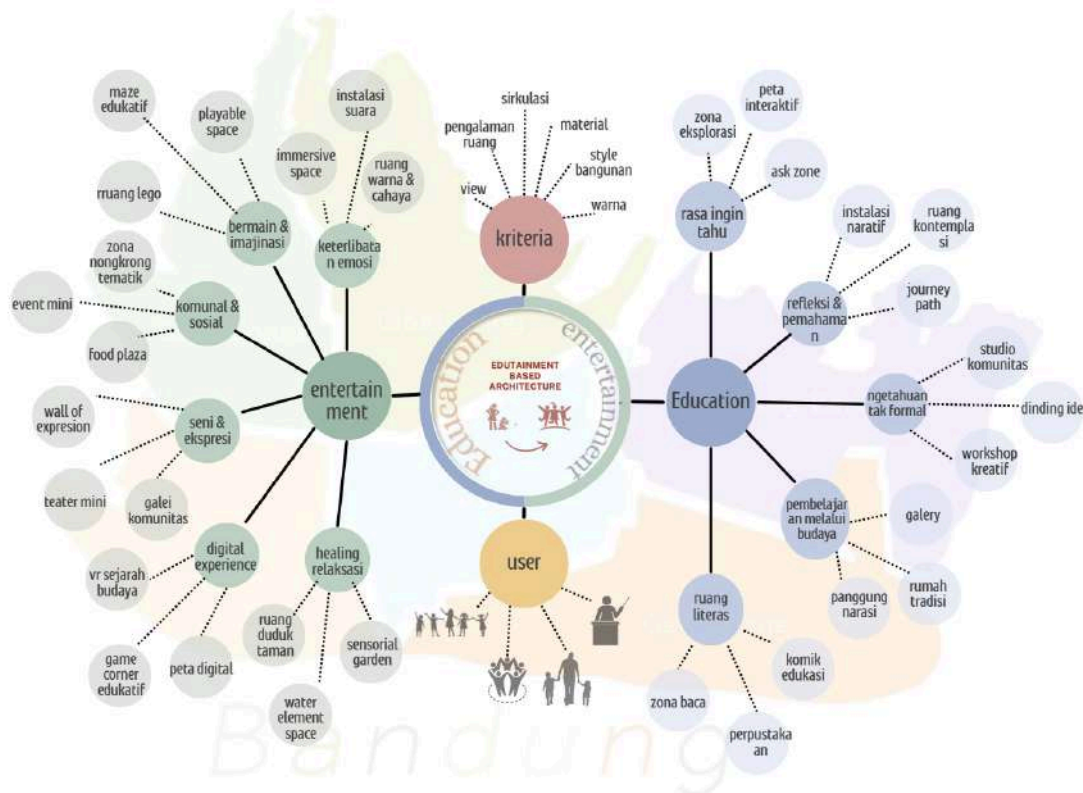


Gambar 2. Peta Site Sketchup Tapak

Nama Proyek	: Culture Center
Luas Lahan	: ± 1,7 Ha
Luas Bangunan	: 5000m ² – 11000m ²
Fungsi Tambahan	: Taman interaktif, ruang pertunjukan, galeri seni, ruang edukasi, co-working space
Sifat Proyek	: Semi nyata, Fiktif
Owner/Pemberi Tugas	: -
Sumber Dana	: -
Lokasi	: jl. terusan Jakarta, Bandung.

3.2 Konsep tema

Konsep Edutainment menghadirkan ruang yang memadukan pendidikan dan hiburan untuk semua kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, anak muda, hingga dewasa. Pasa gambar 3 Ruang-ruang dirancang interaktif dan imersif, mulai dari area bermain edukatif, zona eksplorasi kreatif, hingga ruang pameran dan diskusi. Pola massa bangunan terbentuk mengikuti alur sirkulasi yang menghubungkan pengalaman ruang secara bertahap.

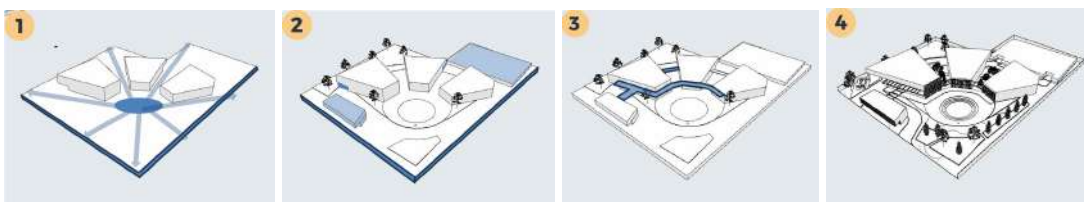


Gambar 3. Elaborasi Tema

Kriteria desain arsitektur edukatif diterapkan dengan memanfaatkan pemandangan yang menyegarkan, alur ruang yang variatif, sirkulasi yang menghadirkan vista menarik, pemilihan material yang khas, gaya bangunan yang berkarakter, serta warna yang mendukung suasana belajar positif. Hasilnya adalah lingkungan yang fungsional, menarik, dan mampu memotivasi pengunjung untuk belajar sambil berinteraksi.

3.3 Konsep Tatanan Massa

Site dipilih dan dihitung sesuai dengan regulasi setempat dalam membangun bangunan. Analisa existing sekitar site pun perlu diperhatikan karena menyangkut hasil desain Memberi garis Axial dalam site untuk menentukan titik pusat dan area untuk bangunan. Garis Axial juga berperan dalam pembentukan sight line dan juga visibilitas pada site karena dari garis axial akan membentuk aspek tersebut. Penempatan bangunan sesuai dengan analisa dari garis axial dan juga bangunan sekitar. Seperti pada gambar 4 Menempatkan massa dengan mengutamakan fungsi culture center pada setiap warna bangunan



Gambar 4. Tatanan Massa

3.4 Penerapan Tema

Penerapan tema pada fungsi bangunan diwujudkan melalui prinsip-prinsip Arsitektur Edukatif. Pendekatan ini menekankan agar bangunan mampu mendukung proses pembelajaran dan interaksi yang menjadi inti dari Youth Culture Center. Penerapan arsitektur edukatif pada perancangan Youth Culture Center bertujuan untuk menciptakan ruang yang memungkinkan pengunjung terutama generasi muda memahami konten dan aktivitas yang disajikan secara menyenangkan dan bermakna. Berikut kriteria penerapan arsitektur edukatif

1) View

Perancangan ini menerapkan konsep visibilitas terhadap ruang publik dimana Bangunan berada di hook jalan sehingga bangunan dapat dengan mudah dikenali oleh pada pengendara dan dapat menjadi vocal point kawasan tersebut [12]. Terdapat pula gate entrance juga ruang komunal yang berada di tengah menjadikan view dari arah semua sisi kawasan dapat terlihat dan meminimalisir ruang negatif sehingga aman dalam pengawasan. Dengan 3 massa bangunan yang mana penempatan dari keempat massa tersebut atas pertimbangan dari zoning dan kebisingan yang ditimbulkan dari lingkungan sekitar khususnya jalan yang berada di sekitar tapak



Gambar 5. Zoning Tapak

2) Sirkulasi

Dalam perancangan Youth Culture Center, sistem sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi radial. Pola ini memusatkan pergerakan pada satu titik utama seperti atrium, plaza dalam, atau ruang komunal besar yang menjadi pusat orientasi pengunjung. Dari titik ini, jalur sirkulasi menyebar ke berbagai zona fungsi, seperti area pameran, ruang kreatif, studio pertunjukan, dan ruang diskusi.



Gambar 6. Perspektif Eksterior

Kelebihan sirkulasi radial adalah memudahkan orientasi, menciptakan hubungan visual yang kuat antar-ruang, serta memberikan pengalaman ruang yang dinamis. Pola ini juga memungkinkan pengguna dari berbagai kelompok usia anak-anak hingga dewasa untuk berkumpul di pusat aktivitas sebelum menjelajah ke zona yang diminati.

3) Alur dan Pengalaman Ruang

Alur dan pengalaman ruang dirancang untuk membawa pengunjung melalui rangkaian suasana dan fungsi yang berbeda secara bertahap. Perjalanan dimulai dari area penerima (lobby atau plaza depan) yang terbuka dan menyambut, kemudian mengarah ke titik pusat aktivitas sebagai orientasi utama. Dari pusat ini, pengunjung diarahkan menuju berbagai zona—seperti ruang pameran, area eksplorasi kreatif, ruang pertunjukan, dan area rekreasi dengan transisi visual, pencahayaan, dan material yang dirancang berbeda di setiap tahapnya.

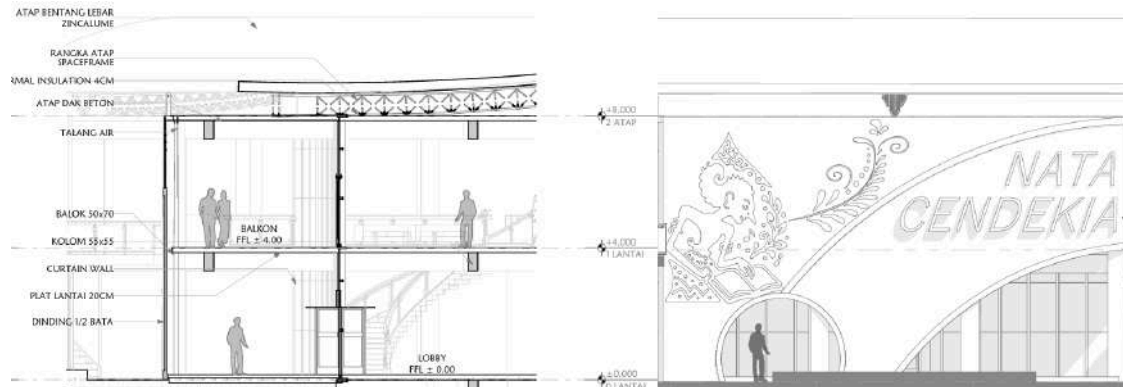


Gambar 7. Denah Ruang Dalam

Pengalaman ruang yang variatif ini menciptakan rasa penasaran dan mendorong eksplorasi. Setiap perpindahan ruang dirancang untuk menghadirkan kejutan visual atau interaksi baru, sehingga proses belajar dan bersosialisasi berlangsung secara alami dan menyenangkan.

4) Material

Fasad pada Youth Culture Center dirancang dengan memadukan material modern dan elemen budaya lokal. Setiap massa bangunan memiliki ciri khas fasad yang menampilkan bentuk stilisasi wayang sebagai identitas visual sekaligus simbol penghubung generasi muda dengan warisan budaya. Bentuk wayang ini dapat diolah secara geometris atau abstrak, sehingga tetap selaras dengan bahasa desain kontemporer.



Gambar 8. Potongan Prinsip

Material utama fasad menggunakan kombinasi panel *cladding* metal bertekstur, kaca transparan untuk memberikan keterbukaan visual, serta aksesoris kayu atau bambu laminasi untuk menambah kehangatan. Ornamen wayang diaplikasikan dalam bentuk *perforated panel* atau *screen* yang tidak hanya menjadi elemen estetis, tetapi juga berfungsi sebagai pengendali cahaya dan ventilasi alami. Dengan demikian, fasad tidak hanya menjadi pembungkus bangunan, tetapi juga media edukasi visual yang merepresentasikan identitas budaya dan kreativitas.

5) Gaya Arsitektur

Gaya arsitektur Youth Culture Center menggabungkan pendekatan modern dengan sentuhan budaya lokal. Desainnya menonjolkan bentuk massa yang dinamis dan terbuka, mencerminkan energi, kreativitas, dan semangat generasi muda. Elemen garis tegas, bidang miring, dan permainan volume digunakan untuk menciptakan kesan modern, sementara detail budaya dihadirkan melalui ornamen atau motif wayang yang diaplikasikan pada fasad maupun elemen interior.



Gambar 9. Perspektif Mata Burung

Pendekatan ini menghasilkan gaya arsitektur yang inklusif mudah diterima oleh berbagai kelompok usia namun tetap memiliki identitas yang kuat. Bahasa desain kontemporer memudahkan integrasi teknologi interaktif dan fasilitas modern, sedangkan sentuhan budaya menjaga relevansi dan kedekatan emosional dengan konteks lokal. Dengan perpaduan tersebut, bangunan menjadi simbol ruang kreatif yang memadukan masa kini dan nilai tradisi.

6) Warna

Pemilihan warna pada Youth Culture Center dirancang untuk menciptakan suasana yang ramah, kreatif, dan memotivasi. Warna-warna hangat namun ceria seperti krem, abu-abu muda, dan pastel digunakan sebagai warna dasar untuk memberikan kesan tenang dan nyaman. Aksentuasi warna yang lebih berani—seperti kuning cerah, biru toska, atau oranye lembut—diterapkan pada elemen tertentu untuk membangkitkan energi dan menstimulasi kreativitas.



Gambar 10. Fasad Depan Bangunan

Kombinasi ini tidak hanya memperkuat estetika bangunan, tetapi juga berperan dalam mendukung psikologis pengguna. Zona untuk anak-anak dapat diberi warna yang lebih cerah dan kontras untuk membangun keceriaan, sedangkan area remaja dan dewasa menggunakan warna yang lebih lembut namun tetap segar, sehingga menciptakan transisi suasana yang sesuai dengan karakter pengunjung. Pemilihan warna ini sekaligus memperkuat citra bangunan sebagai ruang belajar, berkarya, dan bersosialisasi yang positif.

4. Kesimpulan

Perancangan Youth Culture Center dengan prinsip arsitektur edukatif dan konsep edutainment mampu menciptakan ruang yang interaktif, inspiratif, dan inklusif bagi berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penerapan kriteria desain seperti view yang menyegarkan, alur dan pengalaman ruang yang variatif, sirkulasi radial yang memudahkan orientasi, pemilihan material yang khas, fasad dengan identitas budaya melalui bentuk wayang, gaya arsitektur kontemporer bernuansa lokal, serta warna yang mendukung suasana positif menjadi fondasi terciptanya lingkungan belajar dan berkarya yang menyenangkan.

Melalui perpaduan unsur pendidikan, hiburan, dan nilai budaya, *Youth Culture Center* diharapkan menjadi pusat aktivitas kreatif generasi muda, memperkuat interaksi sosial, menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya lokal, serta memberikan pengalaman ruang yang berkesan dan bermakna bagi seluruh penggunanya.

5. Daftar Referensi

- [1] A. Asmariadi, “PENGEMBANGAN PARIWISATA BUDAYA DI KOTA BANDUNG DALAM SUDUT PANDANG IMPLEMENTASI KERJA SAMA PEMERINTAH DENGAN BADAN USAHA,” *Inov. Pembang. J. Kelitbangan*, vol. 11, no. 02, hlm. 109–124, Agu 2023, doi: 10.35450/jip.v11i02.403.
- [2] K. Jannah, F. Mastutie, dan L. Makkarakka, “TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID”.
- [3] O. Lohonauman, J. I. Kindangen, dan J. Rengkung, “EDUTAINMENT SCIENCE CENTER DI MANADO”.
- [4] A. Mardian dan N. C. Aditya, “PERANCANGAN PUSAT SENI BUDAYA JAWA BARAT DI KOTA BANDUNG,” *DESA - Des. Archit. J.*, vol. 3, no. 2, hlm. 56–62, Jun 2023, doi: 10.34010/desa.v3i2.10195.
- [5] Nadya Yuliastri dan Wahyuni Zahrah, “Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan Youth Center di Kota Padang,” *Konstr. Publ. Ilmu Tek. Perenc. Tata Ruang Dan Tek. Sipil*, vol. 2, no. 4, hlm. 12–26, Agu 2024, doi: 10.61132/konstruksi.v2i4.497.
- [6] M. I. Olney dan N. Primayudha, “PENERAPAN UNSUR EDUTAINMENT PADA RUANG BACA LANSIA DAN DISABILITAS PADA PERPUSTAKAAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA”.
- [7] P. R. E. Paksi dan A. D. Tohjiwa, “EDUTAINMENT CAKRA CENDEKIA DI DEPOK,” 2021.
- [8] M. M. A. Rashioka, “KIDS COMMUNITY HUB DENGAN PENDEKATAN EDUTAINMENT DI KOTA SOLO”.
- [9] E. N. Rita, Y. Firzal, dan M. D. Susilawaty, “Penerapan Pendekatan Arsitektur Edukatif pada Perancangan Petroleum Museum di Pekanbaru,” *MARKA Media Arsit. Dan Kota J. Ilm. Penelit.*, vol. 5, no. 2, hlm. 101–114, Feb 2022, doi: 10.33510/marka.2022.5.2.101-114.
- [10] I. D. Ul-Fath dan E. Marlina, “REKREATIF – EDUAKTIF: STRATEGI PENINGKATAN DAYA TARIK RANCANGAN MUSEUM KOMIK,” vol. 03, no. 4, 2019.
- [11] “View of Penerapan Edukatif dan Rekreatif dalam Perancangan Jogja Planning Gallery di Yogyakarta.”
- [12] “View of PERANCANGAN FASILITAS EDUTAINMENT PARK DI DENPASAR.”