

# PENERAPAN NOVEL *THE DA VINCI CODE* PADA MEDAN *FICTION CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBOLIK

Yola Yohana Damanik<sup>1)</sup>, Pedia Aldy<sup>2)</sup>, Gun Faisal<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

<sup>2) 3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: yola.yohanadamanik@student.unri.ac.id

## ABSTRACT

*The demand for providing facilities for fictional activities is inseparable from the role of the relationship between the user and the surrounding environment. The Artists and writers in creating works need the imagination to birth the inspiration. The main factor that becomes an element in giving birth to inspiration is the state of the environment and the atmosphere. The relationship between the nuances experienced by individuals will create certain emotions that can stimulate thinking in pervading the atmosphere so that they experience the urge to create works related to the atmosphere. Therefore, one of the largest metropolitan cities in Indonesia, Medan, needs to establish facilities in the form of Fiction Centers as a place for development and study centers, as well as appreciation aimed at supporting education, information, recreation, commercial, and appreciation of fiction. The application of The Da Vinci Code in design is expected to be a manifestation of the application of fiction into the built environment that produces architectural designs that can act as a medium of visual communication between the user and his environment so as to build emotional connections between users, functions, and buildings in order to turn on the sides of the imagination which is inspiring in giving birth to works of fiction. The research methods used include observation, documentation and secondary data in the form of case studies and comparative studies. The concept applied to the design object is "Code Inside Architecture" which is then influenced by the novel elements of The Da Vinci Code in its application and this concept also serves as a connecting point for the placement of each function. The results of this study are designing architectural objects that can arouse feelings and imagination and convey the message expected by the designer to the public through symbolic architectural principles.*

*Keywords: Fiction Center, The Da Vinci Code, Symbolism.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam kesusastraan, alur cerita fiksi memiliki daya tarik tersendiri. Aminuddin dalam Juliana (2011) menyatakan Karya sastra lahir dari pengekspresian endapan pengalaman yang telah ada dalam jiwa pengarang secara mendalam melalui proses imajinasi.

Minimnya apresiasi yang disebabkan Stigma masyarakat yang memandang fiksi hanya sebagai hiburan semata (Warsiman, 2013) menyebabkan kurangnya pengetahuan dalam memahami aliran ini,

hal ini juga berdampak pada timbulnya perbedaan penafsiran tentang pengkajian karya serta menjadi salah satu faktor kemunduran fiksi di Indonesia.

Bedah buku, diskusi terbuka, dan kegiatan apresiasi merupakan salah satu cara yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, keberadaan fasilitas-fasilitas yang mendukung juga mempengaruhi kualitas karya.

Tuntutan dalam menyediakan fasilitas kegiatan-kegiatan fiksi tidak terlepas dari

peran hubungan antara pengguna dengan lingkungan sekitarnya. Keterkaitan hubungan antara nuansa yang dialami oleh individu akan menciptakan emosional tertentu yang dapat merangsang pemikiran dalam meresapi suasana tersebut sehingga mengalami dorongan untuk menciptakan karya yang berkaitan dengan suasana yang dialaminya.

Terkait dengan hal ini, maka Indonesia membutuhkan fasilitas berupa *Fiction Center* yang merupakan bangunan pusat studi, dan apresiasi sebagai wadah bagi fungsi kegiatan edukasi, informasi, rekreasi, komersil, dan apresiasi. Sejauh ini pusat-pusat kesusastraan yang berkembang di Indonesia hanya berfokus di Pulau Jawa, hal ini mengakibatkan peminat dari daerah lain khususnya wilayah Sumatera sulit dalam menemukan literasi dan mengadakan kegiatan-kegiatan besar. Kota Medan sebagai salah satu dari tiga kota terbesar di Indonesia merupakan lokasi strategis untuk membangun *Fiction Center* ini.

*The Da Vinci Code* merupakan novel fiksi karya Dan Brown yang memiliki pola alur cerita berwujud simbol-simbol yang menggunakan *setting* dan suasana bergaya *Renaissance* serta memiliki kekayaan unsur yang terdapat didalamnya yang tidak hanya ditinjau dari unsur fiksional dan kesusastraan, namun juga unsur-unsur lain seperti seni dan kebudayaan, religi dan sejarah, arsitektur, serta sains dan teknologi menjadi keunggulan pada novel ini.

Atas dasar pemikiran tersebut sehingga pada objek perancangan akan mengangkat latar dan suasana arsitektur *Renaissance* sebagai wujud peresapan visual, serta unsur-unsur lain yang terdapat pada novel dengan menerapkan pola alur cerita kedalam pola desain berupa rangkaian peristiwa berdasarkan pada simbol-simbol yang akan diimplementasikan kedalam bahasa arsitektur berupa rancangan zonasi, tatanan massa, pengolahan tapak, tatanan ruang dalam, sirkulasi, struktur, gubahan massa, serta fasad.

Arsitektur simbolik diangkat menjadi tema rancangan berfungsi sebagai media dalam pengkajian unsur simbol dalam *The Da Vinci Code* yang akan di transformasikan menjadi bahasa arsitektural, serta diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dalam perancangan.

Penerapan *The Da Vinci Code* pada perancangan diharapkan dapat menjadi wujud dari penerapan fiksi kedalam lingkungan binaan yang dapat memfasilitasi kegiatan serta sebagai media komunikasi visual antara pengguna dengan lingkungannya sehingga dapat membangun keterkaitan emosional antara pengguna, fungsi, dan bangunan guna menghidupkan sisi-sisi imajinasi yang inspiratif dalam melahirkan karya-karya fiksi.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji diantaranya adalah bagaimana merancang Medan *Fiction Center* sebagai wadah untuk fungsi edukasi, informasi, rekreasi, komersil, dan apresiasi, serta mampu menghidupkan nilai nuansa fiksi pada rancangan sebagai media komunikasi visual, bagaimana penerapan novel *The Da Vinci Code* pada perancangan Medan *Fiction Center* melalui prinsip-prinsip arsitektur simbolik, serta bagaimana penerapan konsep dan tema kedalam objek perancangan ?

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pusat Studi

Kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam pusat studi terdiri dari kegiatan penelitian dan kajian, kegiatan perpustakaan, kegiatan pendidikan, kegiatan pengelola, dan kegiatan *service* (Nugroho, 2010). Pusat studi yang terfokus pada bidang seni dan sastra disebut dengan pusat seni atau pusat apresiasi seni. Pusat seni memiliki kegiatan inti yaitu kegiatan kajian, penelitian, dan apresiasi terhadap karya sastra atau karya seni. Kegiatan kajian dan penelitian terdiri dari kegiatan-kegiatan edukasi dan kreasi seperti seminar,

sarasehan, diskusi, *workshop*, penyerapan narasumber, studi kepustakaan, dan penggalan karya (Rismansyah, 2014).

#### B. Perpustakaan

Dalam merancang gedung perpustakaan perlu memperhatikan elemen-elemen desain, diantaranya yaitu standarisasi rancangan seperti pintu masuk yang baik, jalan temu atau sistem pemandangan yang baik, titik layanan, tepat duduk, pencahayaan, kebisingan, pewarnaan, rak atau penyimpanan, keamanan, alat peraga dan pameran serta infrastruktur teknologi informasi (Schmid dalam Maryuli dalam Atmanta, 2010).

#### C. Museum

Museum merupakan tempat yang bertugas mengumpulkan barang-barang warisan kebudayaan bagi kepentingan penyelidikan ilmu pengetahuan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum (Hidle dalam Sayekti, 2010).

Dalam merancang museum hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu konsep komunikasi, standarisasi ruang, dan pencahayaan.

#### D. Auditorium

Dalam perancangan auditorium, hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu kebutuhan ruang dalam auditorium yang meliputi penataan panggung, penataan area penonton, *backstage*, dll. Penataan akustika ruang serta pengaturan sudut visual juga perlu dipertimbangkan, karena hal ini menjadi faktor yang krusial bagi terlaksananya kegiatan.

#### E. Sinema

Sinema/bioskop berdasarkan banyaknya layar (Nainggolan dalam Kadir, 2018), terdiri dari bioskop konvensional, dan *cinéplex*. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sinema yaitu standarisasi ruang, area penonton, sudut visual, akustika ruang, dan area proyektor.

#### F. Arsitektur Simbolik

Prosedur penggunaan simbolik pada arsitektur terdiri dari tiga bagian, yaitu simbolisme secara langsung, simbolisme secara tidak langsung/tersamar, dan simbolisme sebagai tanda pengenal.

Prinsip-prinsip arsitektur simbolik menurut Egon Schirmbeck adalah sebagai berikut :

1. Membalikkan ingatan pengguna terhadap tempat-tempat tertentu melalui penciptaan urutan-urutan ruang yang berbeda.
2. Penataan kombinasi ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda berguna untuk meningkatkan terjadinya hubungan kontak sosial.
3. Arsitektur berperan sebagai media komunikasi, pembawa informasi dan merupakan suatu objek simbolisme.
4. Penekanan pada elemen-elemen buatan dari rancangan arsitektur. Pemisahan antara kawasan alami dengan ruang buatan, dan pemisahan ruang alami dari ruang interior.
5. Rancangan bentuk didasari oleh kondisi dan potensi eksisting tapak, seperti contoh merancang ruang dengan memperhatikan bayangan dari cahaya matahari yang terbentuk oleh bangunan dan arah orientasi bangunan yang disesuaikan dengan arah angin.
6. Pemrograman organisasi identitas ruang yang perletakkannya ditentukan oleh pencahayaan alami.
7. Peralihan langsung dari satu volume ke volume lainnya. Pengintegrasian dari ruang-ruang interior dan eksterior.
8. Pemisahan antara muka bangunan dan badan bangunan. Muka bangunan dipresentasikan sebagai media informasi dua dimensi yang bebas dari kelompok ruang.
9. Hubungan antar ruang baik dalam bangunan maupun ruang luar dirancang seperti suatu rantai kejadian.

#### G. Unsur *The Da Vinci Code*

Alur cerita pada novel *The Da Vinci Code* terdiri dari beberapa unsur simbolik, yaitu Lukisan Kematian Maria, frasa “Aku terperangkan dalam lukisan Salvador Dali”, Rangkaian *The Vitruvian Man*, lukisan *The Lass Super*, Kotak Mawar, Kapel Rosslyn, dan *La Pyramid Inverse*.

#### H. Studi Banding

Pada proses perancangan diperlukan beberapa studi banding yang terkait dengan fungsi yaitu *Fiction Center* yang berlokasi di Brooklyn ini dirancang oleh Julie Nelson *Architect*, bertujuan untuk menciptakan kesan rumah bagi penulis, menjadi ruang sosial bagi penulis-penulis muda maupun tua yang ketika memasuki pintu depan maka akan menciptakan kesan bahwa mereka sedang merasa di dunianya, ini lah rumah bagi para penulis.

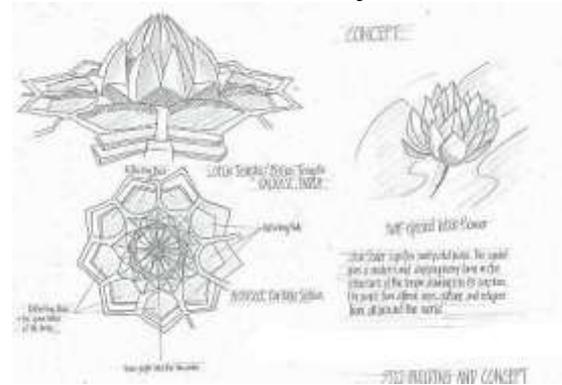


Gambar 1. *Fiction Center*

Sumber : <https://bookstr.com/article/brooklyn-new-center-for-fiction-a-space-for-writers-and-readers/>

Sedangkan yang berhubungan dengan tema perancangan yaitu *The Lotus Temple* yang berlokasi di Bahapur, New Delhi, India. Perancangan ini menerapkan arsitektur simbolik dengan konsep yaitu bunga teratai. Bunga teratai yang mengembang disetiap kelopaknya melambangkan bait-bait suci yang diilhami. Bunga ini melambangkan kesucian dan kebersihan dalam tradisi Hindu serta mewakili konsep kesederhanaan dan kesegaran iman. Kuil ini dirancang semi terbuka, mengembang di atas air, dan diselimuti oleh kelopak-kelopak bunga. Setiap komponen candi diulang sembilan kali, dan menurut pendapat orang Hindu, bunga teratai

merupakan bunga yang paling indah. Penerapan simbolik pada bangunan yaitu terdapat Pertalian ruang atau bangunan membentuk suatu rantai kejadian.



Gambar 2. Konsep Bunga Teratai

Sumber: <https://en.wikiarquitectura.com/building/lotus-temple-bahai-house-of-worship/>

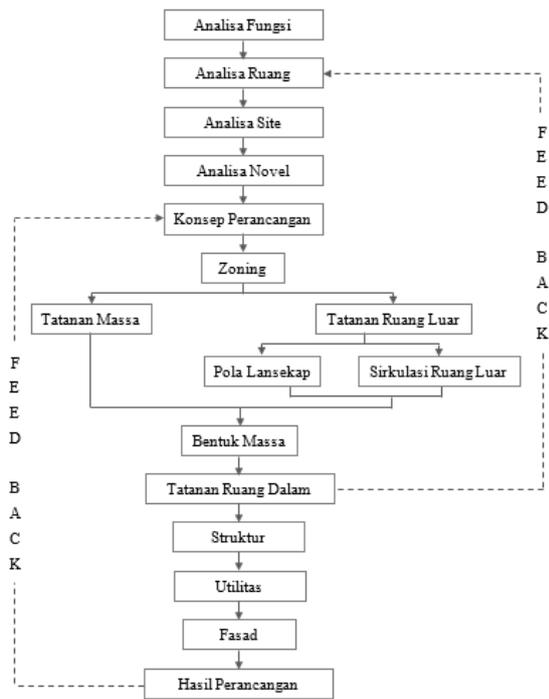
### 3. METODE PERANCANGAN

#### A. Paradigma

Dalam menciptakan suasana fiksi pada objek perancangan, maka akan menerapkan salah satu karya fiksi yaitu novel yang berjudul *The Da Vinci Code* yang akan direpresentasikan melalui pendekatan desain dengan tema arsitektur simbolik. Proses perancangan akan mengangkat latar dan suasana, serta unsur-unsur yang terdapat pada novel dengan menerapkan pola alur cerita kedalam pola desain berupa rangkaian peristiwa berdasarkan pada simbol-simbol pada cerita yang akan diimplementasikan kedalam bahasa arsitektur, sehingga pengguna seakan sedang ditarik masuk kedalam cerita. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman ruang baru yang diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan terjalin hubungan yang harmonis antara pengguna dan lingkungan binaan dalam menghidupkan sisi imajinasi dalam penciptaan karya.

#### B. Bagan Alur Perancangan

Setelah melakukan strategi perancangan, maka dapat disimpulkan kedalam bagan alur perancangan sebagai berikut :



Gambar 3. Bagan Alur Perancangan

### C. Lokasi Perancangan

Lokasi tapak terpilih berada di Jalan Gagak Hitam, Kelurahan Tanjung Sari, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara. Lokasi Tapak memiliki data fisik yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Luas Lahan : ± 2.5 Ha
2. KDB : 60%
3. Kontur : Relatif datar
4. Kondisi Eksisting : Pusat kota

Lokasi merupakan salah satu area strategis yaitu dekat dengan pusat kota yang merupakan jantung kepadatan dan kesibukan kota Medan, dekat dengan fasilitas rekreasi dan kebudayaan, wilayah pendidikan, lingkungan sekitar yang merupakan fasilitas-fasilitas komersil seperti mall dan hotel, serta ketersediaan aksesibilitas yang lengkap dan akses pencapaian yang mudah dari seluruh bagian kota, selain itu pemilihan lokasi juga dilatar belakangi agar perancangan dapat memberikan wajah baru dan menjadi salah satu tempat rekreasi dan edukasi yang terbaru bagi wilayah kota Medan.



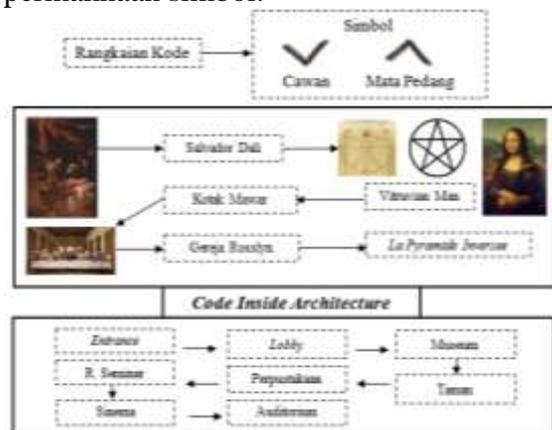
Gambar 4. Lokasi Perancangan di Jalan Gagak Hitam, Kelurahan Tanjung Sari, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara  
Sumber : google earth, 2018

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

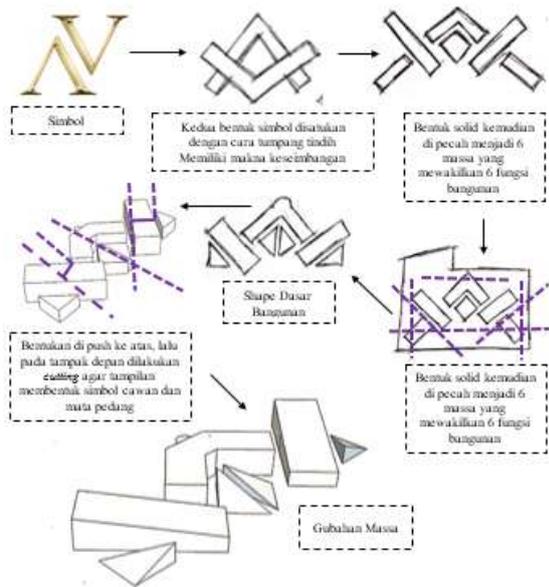
### A. Konsep

Konsep yang diangkat dalam perancangan adalah “Code Inside Architecture”, yang merupakan rangkaian kode yang membentuk satu simbol. Kode-kode tersebut merupakan rangkaian alur yang terdapat pada novel *The Da Vinci Code*. Rangkaian kode ini nantinya disusun untuk kemudian diimplementasikan menjadi susunan ruang pada perancangan. Simbol yang terbentuk dari rangkaian kode merupakan hasil akhir transformasi dan sebagai bentuk utama yang akan ditampilkan pada perancangan.

Simbol utama yang merupakan hasil dari skema konsep “Code Inside Architecture” adalah simbol mata pedang dan cawan. Simbol mata pedang dan cawan apabila disatukan dengan cara tumpang tindih memiliki makna keseimbangan. Berdasarkan hal tersebut maka transformasi desain mempertimbangkan penerapan konsep dan permaknaan simbol.



Gambar 5. Skema Konsep



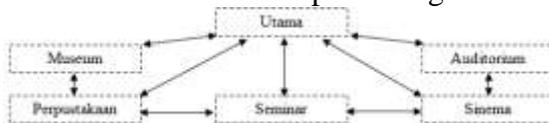
Gambar 6. Transformasi Desain

Pada perancangan, pengunjung diarahkan untuk mengikuti alur sesuai dengan cerita. Hal ini bertujuan untuk mematangkan konsep suasana dan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 7. Skema Alur Utama

Namun, bagi pengunjung yang hanya ingin menikmati fungsi-fungsi khusus tersendiri maka alur yang diurutkan akan lepas, namun masih dapat terkoneksi satu dengan yang lainnya sehingga pengunjung dapat diberi pilihan untuk bebas menikmati seluruh area perancangan.



Gambar 8. Skema Alur Pecah

## B. Tema

Analogi arsitektur sebagai bahasa memandang bangunan sebagai media penyampaian pesan, dan menggunakan unsur-unsur tanda, lambang, atau simbol sebagai perwujudan bahasa. Pengalih bentukan unsur simbol dalam *The Da Vinci Code* bertujuan untuk menciptakan susunan tatanan massa yang membentuk suatu cerita. Berikut merupakan analisa simbol yang terkandung dalam *The Da*

*Vinci Code* yang akan diterjemahkan kedalam perspektif arsitektur menggunakan prosedur penyimbolan langsung yaitu metode metafora *tangible* dan *intangible*.

- Lukisan Kematian Maria  
Elemen hardscape sebagai entrance kawasan rancangan.



Gambar 9. Elemen Hardscape

- Frasa “Tertangkap dalam Lukisan Salvador Dali”

Penggambaran keterkejutan alur yaitu terjadi konflik yang memuncak di awal cerita sebagai bentuk ekspresi tidak terduga.



Gambar 10. Arus Menanjak

- Rangkaian *The Vitruvian Man*

Perlambangan *The Vitruvian Man* yang memiliki arti lingkaran kesempurnaan diserap secara langsung kedalam rancangan berupa kolam air berbentuk lingkaran yang terletak secara garis lurus pada sayap kiri bangunan utama



Gambar 11. Penerapan Rangkaian *The Vitruvian Man*

- Kotak Mawar

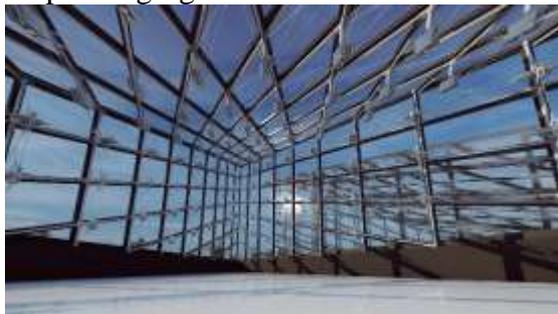
Kotak mawar keberadaannya tersembunyi, serta merupakan tempat penyimpanan *cryptex* yaitu benda sebagai kunci jawaban dari teka-teki selanjutnya. Dianalogikan kedalam rancangan yaitu keberadaan perpustakaan yang tersembunyi dimetaforkan kedalam rancangan *underground*.



Gambar 12. Keberadaan Perpustakaan di *Underground*

- Kapel *Roslyn*

Simbol cawan dan mata pedang terukir di langit-langit, ini dimetaforkan menjadi bentuk transparan dengan *frame* kaca berpola segitiga.



Gambar 13. Keberadaan Perpustakaan di *Underground*

- *La Pyramid Inverse*

Merupakan puncak penyelesaian masalah, pada cerita merupakan tempat keberadaan *Holy Grail*, dianalogikan menjadi auditorium, merupakan puncak dari pertunjukkan seni maupun sastra.



Gambar 14. Penerapan *La Pyramid Inverse*

### C. Rencana Tapak

Rencana tapak pada perancangan terdiri dari beberapa area fungsi, yaitu bangunan komersil, bangunan museum, bangunan

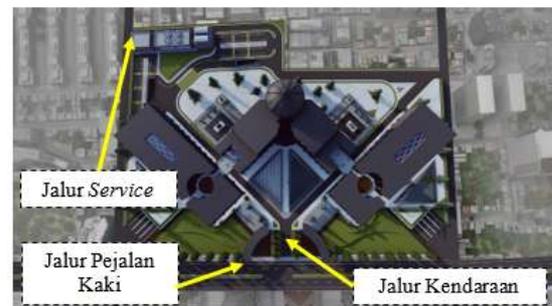
perpustakaan, bangunan seminar, bangunan sinema, bangunan auditorium, area *urban lawn*, area parkir bus, area sirkulasi, area kolam, area *open space*, area parkir motor dan mobil, serta area *service*.



Gambar 15. Rencana Tapak

### D. Akses dan Pencapaian

Akses pencapaian kedalam *site* melalui Jalan Gagak Hitam yang merupakan jalan utama disekitar kawasan. Akses pencapaian untuk pejalan kaki terdapat pada beberapa titik disekeliling *site*, dan akses pencapaian untuk jalur *service* melalui Jalan Belibis melewati *site* menuju Jalan Pungguk sebagai akses keluar.



Gambar 16. Akses dan Pencapaian

### E. Sirkulasi dan Parkir

Sirkulasi pada *site* ini mencakup sirkulasi pergerakan kendaraan dan pergerakan manusia. Sirkulasi pergerakan kendaraan dibatasi hanya sampai area parkir dan sisi luar *site*. Sirkulasi hadir sebagai penghubung dan penyatu antara satu masa bangunan dengan masa bangunan lainnya. Selain itu sirkulasi juga menghubungkan aktifitas dalam bangunan dengan aktifitas pada *site*.



Gambar 17. Parkir Mobil dan Motor



Gambar 18. Parkir Bus

#### F. Tampilan Fisik Bangunan

Hasil akhir dari perancangan ini menciptakan kesan dengan tampilan bangunan yang mencerminkan *setting* dan suasana fiksi. Hal ini dapat dilihat dari penerapan yang mengangkat latar dan suasana arsitektur *Renaissance* yang merupakan *setting* latar pada novel sebagai wujud peresapan visual kedalam bentukan dan fasad bangunan.



Gambar 19. Perspektif Eksterior 1



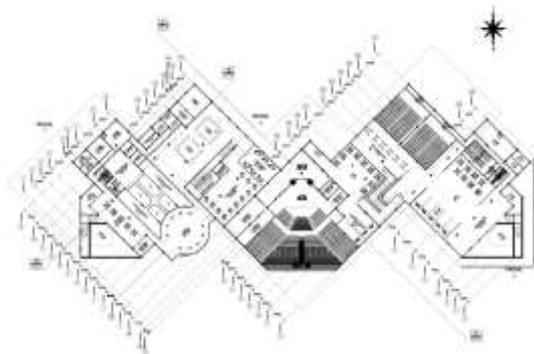
Gambar 20. Perspektif Eksterior 2

#### G. Tata Ruang Dalam

Pada perancangan ini terdapat beberapa fungsi yang berbeda, diantaranya terdiri dari fungsi komersil, fungsi museum, fungsi perpustakaan, fungsi ruang seminar, fungsi sinema, dan fungsi auditorium. Fungsi-fungsi ini tersusun menjadi 3 lantai bangunan dan 1 lantai *underground*.

- Denah *Underground*

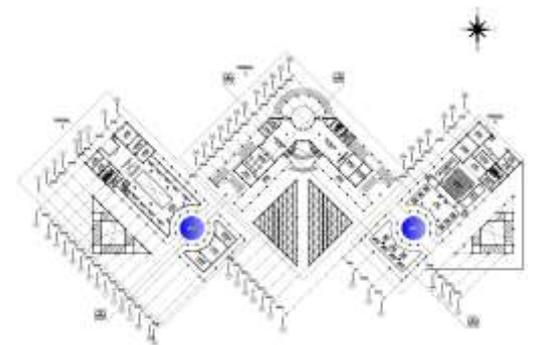
*Underground* terbagi menjadi tiga fungsi, yaitu perpustakaan, sinema, dan auditorium.



Gambar 21. Denah *Underground*

- Denah Lantai 1

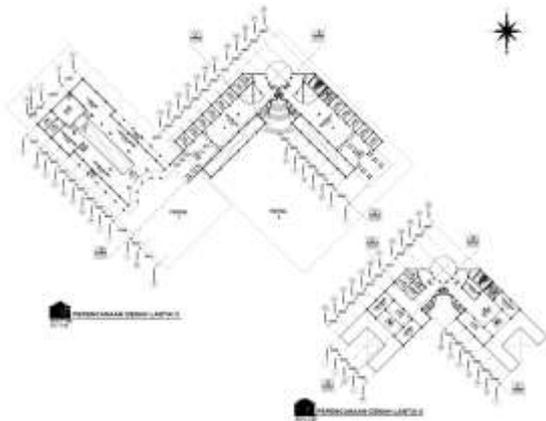
Lantai 1 terbagi menjadi enam fungsi, yaitu fungsi komersil, museum, perpustakaan, R.Seminar, dan sinema.



Gambar 22. Denah Lantai 1

- Denah Lantai 2 dan Lantai 3

Lantai 2 terbagi menjadi dua fungsi, yaitu fungsi komersil dan museum. Sedangkan Lantai 3 difokuskan menjadi ruang pengelola pada bangunan komersil.



Gambar 23. Denah Lantai 2 dan 3

Berikut merupakan gambaran suasana interior pada perancangan *Fiction Center*.



Gambar 24. Interior Lobby



Gambar 25. Interior Fungsi Komersil

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Penerapan Novel *The Da Vinci Code* pada Medan *Fiction Center* dengan pendekatan Arsitektur Simbolik ini memperoleh kesimpulan yaitu, Medan *Fiction Center* merupakan rancangan fasilitas yang mampu mewadahi segala bentuk pengembangan, rekreasi, dan apresiasi terhadap aliran fiksi yang berfungsi sebagai sarana edukasi, informasi, rekreasi, komersil, dan apresiasi. Tuntutan dalam menyediakan fasilitas kegiatan-kegiatan fiksi yang tidak

terlepas dari peran hubungan antara pengguna dengan lingkungan sekitarnya dengan keterkaitannya dalam melahirkan inspirasi, memunculkan gagasan untuk menghidupkan suasana fiksi pada perancangan yang akan menjadi media komunikasi visual dengan menerapkan novel fiksi *The Da Vinci Code* pada perancangan, menerapkan novel *The Da Vinci Code* melalui prinsip-prinsip simbolisme difokuskan pada bidang arsitektural yang berdasar pada konsep, serta ide dasar konsep perancangan ini adalah “*Code Inside Architecture*”. Pemilihan konsep dasar ini bermaksud untuk mempresentasikan unsur-unsur simbol yang terkandung pada novel *The Da Vinci Code* kedalam susunan perspektif arsitektur melalui prinsip-prinsip arsitektur simbolik. Arsitektur simbolik diangkat menjadi tema rancangan berfungsi untuk mengkaji unsur simbol dalam *The Da Vinci Code* yang akan di transformasikan menjadi bahasa arsitektural seperti pengolahan tapak, tatanan massa, penzonangan, program ruang, gubahan massa, sirkulasi, dll.

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan Penerapan Novel *The Da Vinci Code* pada Medan *Fiction Center* dengan pendekatan Arsitektur Simbolik ini adalah perlunya informasi dan edukasi untuk masyarakat agar dapat mengubah cara pandang yang baru baik terhadap aliran fiksi, sehingga dapat diapresiasi dan lebih dihargai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmanta, I.T.S. 2010. *Persepsi Pengguna Terhadap Desain Interior Perpustakaan di Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Bawembang, Fransisca Jonelia dan Makainas, Indradjaja. 2013. “Implementasi Teori *Renaissance* Pada Bangunan Komersial di Kota Manado”. *Media Matrasain*, (Online), Vol. 10, No. 3/2013: Hal. 42-55

- (<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4122/3636>, diakses 19 April 2019 pukul 12.30 WIB).
- Juliana, Endah. 2011. *Aspek Sosial dalam Novel Di Bawah Langit Karya Opick dan Taufiqurrahman Al-Azizy : Tinjauan Sosiologi Sastra*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah.
- Kadir, Syapril. 2018. *Gedung Bioskop di Kota Kendari*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Hasanuddin Gowa, Gowa.
- Nugroho, Sri Cahyadi. 2017. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan The Easerum Epicentre Pusat Studi Gempa Bumi di Kabupaten Bantul D.I Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rismansyah, Nurdin. 2014. *Perancangan Pusat Seni Tradisi Sunda di Ciamis Jawa Barat (Tema : Reinterpreting Tradition)*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Sayekti, Ratih Dyah Annisa Perwitasari. 2010. *Museum Keris di Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Warsiman. 2013. "Membangun Pemahaman Terhadap Karya Sastra Berbentuk Fiksi (Telaah Sifat dan Ragam Fiksi Naratif)". *Thaqafiyyat*, (Online), Vol. 14, No. 1/2013: Hal. 180 ([http://ejournal.uin-suka.ac.id/adab/thaqafiyyat/article/download/619/pdf\\_24](http://ejournal.uin-suka.ac.id/adab/thaqafiyyat/article/download/619/pdf_24), diakses 3 Maret 2019 pukul 11.25 WIB).