

ISSN 2089-8916 (Cetak)  
ISSN 2797-5665 (Online)

# LANTING

JOURNAL of ARCHITECTURE



Published by:  
Program Studi Arsitektur . Fakultas Teknik  
Universitas Lambung Mangkurat

Jurnal **LANTING**

Vol. 09

No.01

Februari

2020

**DAFTAR ISI**  
**VOLUME 9 NO 1 TAHUN 2020**

<b>GALERI METHACRAFT KANDANGAN .....</b>	<b>1-9</b>
Dessy Aulia Rahmah, Ira Mentayani	
<b>GELANGGANG REMAJA DI MUARA TEWEH (MUARA TEWEH YOUTH CENTERS).....</b>	<b>10-17</b>
Findara Illa Nursyifa, Pakhri Anhar	
<b>GALERI SENI KALIGRAFI ISLAM DI MARTAPURA.....</b>	<b>18-28</b>
Noor Hasnawati, Muhammad Deddy Huzairin	
<b>LEARNING CENTER UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT DI BANJARBARU .....</b>	<b>29-40</b>
Rizki Mailindasari, Prima widia wastuty	
<b>GALLERI ARSITEKTUR BANJAR .....</b>	<b>41-47</b>
Febry Ramadan Saifudin dan Ira Mentayani	
<b>GUEST HOUSE HUMA BETANG INDAH DI BUNTOK.....</b>	<b>48-55</b>
Yuztira Wanagita, Irwan Yudha Hadinata	
<b>KLINIK UTAMA REHABILITASI MEDIK DI BANJARMASIN.....</b>	<b>57-64</b>
Dhia Ulfairuz Sukma, Anna Oktaviana	
<b>PELAYANAN SOSIAL LANJUT USIA KOTA BANJARMASIN .....</b>	<b>65-73</b>
Muhammad Sudarsono, Bani Noor Muchamad	
<b>REHABILITASI PENYALAHGUNAAN NARKOBA UNTUK REMAJA DI BANJARBARU .....</b>	<b>74-81</b>
Dhea Aghnia Putri Machfuyana, Dila Nadya Andini	
<b>RESORT HOTEL DI PANTAI ANGSANA .....</b>	<b>82-89</b>
Bella Pratiwi, Rudi Hartono	
<b>RESORT PANTAI GEDAMBAAN KABUPATEN KOTABARU .....</b>	<b>90-100</b>
Muhammad Reza Ady Saputra, Dila Nadya Andini	
<b>INSTAGRAMABLE TOWN.....</b>	<b>101-112</b>
Andri Yanuar, Naimatul Aufa	
<b>LAPANGAN TEMBAK WASAKA DI BANJARMASIN .....</b>	<b>113-121</b>
Aulia Noor Maulida, JC Heldiansyah	
<b>PASAR TERPADU H. M. YUSI DI KANDANGAN .....</b>	<b>122-135</b>
Nadya Nurmithasari, Pakhri Anhar	
<b>PENAMPUNGAN KUCING (CAT SHELTER) DI BANJARBARU .....</b>	<b>136-146</b>
Tria Diyanti, Anna Oktaviana	
<b>PERANCANGAN KORIDOR JALAN DIPONEGORO PONTIANAK, KALIMANTAN BARAT</b>	<b>147-152</b>

Anang Ridha Ikhtiari, Naimatul Aufa

**PUSAT KULINER KHAS KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN DI BANJARMASIN..... 153-166**

Fitria Arissa Yulandha, Anna Oktaviana

**REDESAIN PONDOK PESANTREN DARUL HIJRAH PUTRI MARTAPURA ..... 167-181**

Umi Halisah Dina, Pakhri Anhar

**SMP ISLAM TERPADU INSAN MADANI BANJARMASIN ..... 182-192**

Annadiana Annadiana, Prima widia wastuty

**KONSEP EKOLOGI PADA RANCANGAN BALAI LATIHAN PENGOLAHAN SAMPAH DI BANJARBARU.....**

..... 193-203

Ahmad Al Hauri, Dahliani Dahliani

**GALERI ANIMASI DI BANJARBARU..... 204-211**

Muhammad Rizali, Nurfansyah Nurfansyah

**PENATAAN KORIDOR KAWASAN SEKUMPUL MARTAPURA SEBAGAI WISATA RELIGI**

..... 212-226

Meidina Kartika Hadi, Gusti Novi Sarbini

**PUSAT INDUSTRI FASHION BATIK DAN SASIRANGAN KHAS TABALONG ..... 227-237**

Elyda Zaiyantina Puteri, Nurfansyah Nurfansyah

**REHABILITASI PENYALAHGUNAAN NARKOBA UNTUK REMAJA DI BANJARBARU ..... 238-246**

Dhea Aghnia Putri Machfuyana, Dila Nadya Andini

---

**GALERI METHACRAFT KANDANGAN****Dessy Aulia Rahmah**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
auliadessy2.da@gmail.com

**Ira Mentayani**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
ira\_arch@ulm.ac.id

**ABSTRAK**

Galeri Methacraft Kandangan adalah tempat yang digunakan perajin kerajinan melakukan aktivitasnya yang dimulai dari pengolahan, pemasaran dan penjualan hasil kerajinan dari Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Tujuan dalam perancangan ini adalah sebuah kawasan yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk datang berkunjung dan menjadi wadah bagi yang ingin berkarya serta mengembangkan potensi. Galeri ini menggunakan metode perancangan storyboard dan konsep programatik sequence of movement yang akan memberi pengalaman ruang untuk mengenal kerajinan secara lebih mendalam. Metode storyboard akan diterapkan dengan cara meminjam sistem komik, bukan bentuk komik melainkan bagaimana sebuah komik bekerja sehingga mampu bertutur cerita.

**Kata kunci:** Galeri, Methacraft, Storyboard, Sequence, Movement.

**ABSTRACT**

*Kandangan Methacraft Gallery is a place used by craftsmen to carry out their craft activities from the processing, marketing and selling handicrafts of Hulu Sungai Selatan Regency. The purpose of this design is an area that can increase people's interest to come and become a place for those who want to work and develop their potential. This gallery uses storyboard as method and sequence of movement as concept programmatic that will provide a space experience to get to know in crafts more deeply. Storyboarding methods will be applied by borrowing the comic system, not the comic form but how a comic works so that it can tell stories.*

**Keywords:** Gallery, Methacraft, Storyboard, Sequence, Movement.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi kreatif dan sektor pariwisata di Indonesia sangat penting guna meningkatkan perekonomian Nasional. Industri kreatif dan pariwisata merupakan dua hal yang saling bersinergi dan mempunyai dampak jika ditata dengan baik. Dalam upaya pengembangan industri kreatif dan pariwisata ini masyarakat lokal merupakan subjek dari keseluruhan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kota Kandangan memiliki satu komunitas perajin kerajinan, yaitu Methacraft. Methacraft (Meratus Ethnic Handicraft] merupakan komunitas yang didirikan tahun 2015 oleh Bapak Andriyanto Nugroho dengan anggota berjumlah 40 orang. Komunitas tersebut merangkul warga asli Hulu Sungai Selatan untuk membuat kerajinan tangan dari berbagai bahan baku. Methacraft juga memanfaatkan keahlian penduduk lokal yang sudah memiliki keterampilan membuat kerajinan tangan. Bahan baku dari kerajinan yang diproduksi Methacraft diambil dari Loksado yang kemudian akan diproduksi di sanggar Methacraft maupun di rumah perajin. Methacraft melakukan promosi produk dengan berbagai cara, yaitu melalui Facebook, Website, Instagram, dan pameran. Kerajinan yang dihasilkan memiliki harga dengan kisaran antara Rp. 5000,- sampai dengan Rp. 400.000,-. Rata-rata pembeli dalam sebulan kurang lebih 5-10 orang, baik pembeli yang datang langsung maupun melalui *online*. Pemesanan melalui *online* dan pembelian secara langsung akan bertambah dua kali lipat jika ada acara atau event tertentu.

Keberadaan komunitas Methacraft setiap tahunnya semakin berkembang, begitu pula dengan anggota yang semakin tahun bertambah. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan fasilitas yang memadai. Methacraft hanya berfokus pada penjualan produk saja dan mengabaikan unsur edukatif, rekreatif, dan sebagainya. Sehingga kurangnya minat masyarakat untuk datang berkunjung dan mencari tahu tentang kerajinan.



Gambar 1. Pusat Kerajinan Hulu Sungai Selatan "Methacraft"

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Industri kreatif di Hulu Sungai Selatan merupakan salah satu potensi untuk meningkatkan laju pertumbuhan ekonomi dan pendapatan daerah, serta menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi warga Hulu Sungai Selatan. Namun dilihat dari nilai unit usaha dan tenaga kerjanya pun masih relatif kecil.

Tabel 1. Jumlah Usaha, Pekerja, dan Kapasitas

Industri Kecil Menengah	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Nilai Produksi
<b>Formal</b>			
Industri Pangan	74	472	13.875.00
Industri Sundong	5	15	37.500
Industri Kimia dan Bahan Bangunan	66	649	6.600.000
Industri Logan dan Elektronika	96	570	3.840.000
Industri Kerajinan dan Umum	27	175	540.000
<b>Informal</b>			
Industri Pangan	4.369	11.258	409.593.750
Industri Sandang	176	268	1.320.000
Industri Kimia dan Bahan Bangunan	564	1.385	56.400.000
industri Logan dan Elektronika	719	2.140	28.760.000
Industri	5.393	8.021	107.860.000

Perajinan dan Umum			
--------------------	--	--	--

Sumber: Laporan Akhir Rencana Induk dan Detail KSPN Loksado (2016)

Dari uraian diatas, maka dibutuhkan galeri kerajinan yang sesuai dengan kebutuhan para perajin lokal akan wadah yang edukatif, informatif, komunikatif dengan fasilitas lengkap dan bisa menarik perhatian wisatawan yang datang. Dengan adanya galeri ini diharapkan adanya peningkatan pendapatan keuangan daerah dan perekonomian masyarakat. Galeri ini juga sebagai titik tangkap kedatangan dari arah Banjarmasin sebelum memasuki Kota Kandangan

Galeri ini bukan sekedar tempat interaksi jual beli saja, tetapi juga sebagai tempat bagi wisatawan yang ingin belajar ataupun melihat proses pembuatan kerajinan tersebut dan berinteraksi langsung dengan perajinnya.

## **PERMASALAHAN ARSITEKTUR**

Mengacu pada latar belakang tersebut, maka muncullah permasalahan bagaimana rancangan Galeri Methacraft Kandangan yang menyenangkan dan dapat memperkuat karakter dari kerajinan tangan tersebut?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Tinjauan Arsitektural**

#### **1. Definisi Objek: Galeri Methacraft Kandangan**

##### **a) Pengertian Galeri**

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, galeri merupakan ruang yang biasanya dipergunakan untuk penyajian karya seni, baik itu karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi.

##### **b) Pengertian Methacraft**

Methacraft (Meratus Ethnic Handicrafts) didirikan tahun 2015 oleh Bapak Andriyanto Nugroho dengan anggota 40 orang. Komunitas tersebut merangkul warga asli Hulu Sungai

Selatan untuk membuat kerajinan tangan dari berbagai bahan baku. Methacraft juga memanfaatkan keahlian penduduk lokal yang sudah memiliki keterampilan membuat kerajinan tangan. Methacraft melakukan promosi produk dengan berbagai cara, yaitu melalui *Facebook*, *Website*, *Instagram*, dan pameran.

##### **c) Pengertian Kandangan**

Kandangan adalah sebuah kecamatan sekaligus sebagai ibukota dari Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kandangan juga merupakan kota singgah bagi kendaraan umum dari Kota Banjarmasin menuju kota lainnya ataupun sebaliknya.

## **2. Klasifikasi Galeri**

Menurut Ghirardo (1996), galeri dapat dibedakan berdasarkan:

##### **a) Tempat Pelaksanaan:**

- Galeri Seni Tradisional, galeri yang aktivitasnya dilaksanakan di koridor panjang ataupun selasar
- Galeri Seni Modern, galeri yang perencanaan ruangnya dilakukan secara modern.

##### **b) Sifat Kepemilikan:**

- Galeri Seni Pribadi, galeri yang dimiliki oleh perseorangan atau kelompok dan dipamerkan pada orang-orang tertentu saja.
- Galeri Seni Publik, galeri yang dimiliki oleh pemerintahan dan dipamerkan untuk umum.
- Gabungan dari Galeri Seni Pribadi dan Galeri Seni Publik.

##### **c) Isi Galeri:**

- Galeri Seni Primitif, galeri yang penyelenggaraannya di bidang seni primitif.
- Galeri Seni Klasik, galeri yang penyelenggaraannya di bidang seni klasik.
- Galeri Seni Modern, galeri yang penyelenggaraannya di bidang seni modern.

d) Jenis Pameran:

- Pameran Tetap, pameran yang dilaksanakan secara terus-menerus, tanpa diberi batasan waktu, dan karya seni yang dipamerkan tetap maupun bertambah jumlahnya,
- Pameran Sementara, pameran yang diadakan dengan diberi batasan waktu.
- Pameran Keliling, pameran yang dilakukan secara berpindah/bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya.

e) Jenis Koleksi:

- Galeri pribadi, galeri yang digunakan untuk memajang hasil karya seni dari seniman itu sendiri, tanpa memamerkan hasil karya seni dari seniman lain dan hasil karya dipajang tidak diperjualbelikan.
- Galeri umum, galeri yang digunakan untuk memajang hasil karya seni dari berbagai kalangan seniman, hasil karya seni dari seniman tersebut dapat diperjualbelikan.
- Galeri kombinasi, gabungan dari galeri pribadi dan umum, hasil karya seni yang dipamerkan dapat diperjualbelikan untuk umum, ada pula koleksi pribadi yang tidak diperjualbelikan.

f) Tingkatan Koleksi:

- Galeri lokal, galeri yang koleksinya diambil dari objek-objek di daerah setempat.
- Galeri regional, galeri yang koleksinya diambil dari objek-objek tingkat regional (daerah, provinsi)
- Galeri internasional, galeri yang koleksinya diambil dari objek-objek di berbagai negara belahan dunia.

### 3. Lingkup Kegiatan Galeri

Menurut Rohmat Hidayat (2014), kegiatan galeri terdiri dari 3 (tiga) kegiatan, diantaranya:

a) Karakteristik Kegiatan

Di dalam galeri, kegiatan galeri memiliki sifat dan karakter tersendiri, yaitu:

- Apresiatif: kegiatan yang dapat memberikan pandangan, pemahaman, dan penilaian baru tentang objek yang dipamerkan.
- Kreatif: ahli seni selaku tokoh utama seni yang selalu mempunyai ambisi untuk menciptakan sesuatu yang baru.
- Edukatif: kegiatan yang dapat memberikan pengetahuan dan pendidikan tambahan tentang objek yang dipamerkan.
- Rekreatif: karakter kegiatan yang sifatnya lebih santai dan ringan, sehingga dapat menikmati suasana maupun kegiatan dalam galeri secara utuh.

b) Lingkup Kegiatan

- Pameran

Jenis pameran:

- Pameran tunggal,
- Pameran bersama,

Sifat materi:

- Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni yang hanya dibuat satu, tanpa digandakan.
- Hasil karya duplikasi, hasil karya reproduksi/duplikasi dari karya asli dari seniman tersebut terutama seni lukis dan grafis.

Waktu pameran:

- Pameran jangka pendek. Pelaksanaan pameran dalam kurun kurang dari 1 (satu) minggu.
- Pameran jangka panjang, pameran yang dilaksanakan dalam kurun waktu lebih dari satu minggu atau dapat berjalan

berbulan-bulan, biasa disebut pameran tetap.

- Kegiatan pengembangan wawasan Kegiatan yang mewadahi workshop, kepustakaan, seminar, diskusi, dan dokumentasi.
- Kegiatan pengelolaan Yang mewadahi kegiatan yang bersifat manajerial, administratif, pengadaan karya seni, pemeliharaan fasilitas dan lingkungan gallery.

c) Pelaku Kegiatan

- Seniman/ahli seni, bertugas memberikan arahan, penjabaran, dan mempraktikkan secara langsung cara pembuatan karya seni di workshop.
- Pengunjung/wisatawan, berasal dari berbagai golongan dan negara (domestic dan mancanegara).
- Pengelola adalah orang yang bertugas mengelola aktivitas yang berlangsung.

**METODOLOGI**

Berdasarkan dari penjelasan permasalahan arsitektur diatas, metode yang digunakan untuk menghasilkan rancangan ini adalah metode storyboard.

Storyboard yaitu sebuah potongan sketsa/gambar yang dirangkai secara berurutan sehingga terbentuklah sebuah alur cerita yang diinginkan.



Gambar 2. Beberapa Jenis Storyboard  
Sumber: Penulis, 2019

**PEMBAHASAN**

**A. Konsep Programatik**

Dengan menggunakan pendekatan Sequential Flow, Galeri Methacraft hadir dengan konsep sequence of movement dimana konsep tersebut bertujuan

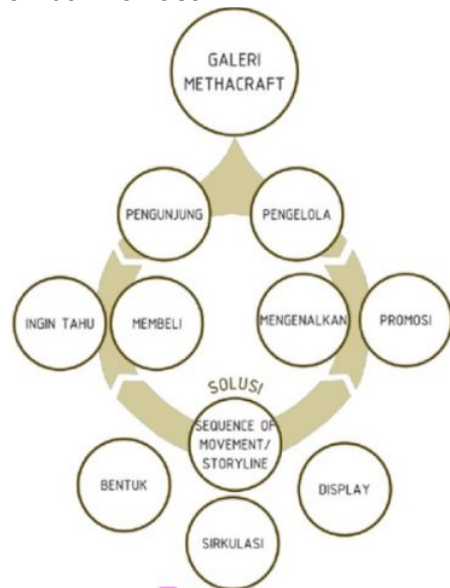
menghanyutkan pengunjung dalam suasana akan kerajinan. Selain itu, konsep tersebut mengajak pengunjung lebih memahami hal-hal mengenai kerajinan. Dalam konsep ini, rasa pengunjung ketika melihat kerajinan dan proses pembuatan kerajinan dimasukkan ke dalam konsep storyline dan sequence.



Gambar 3. Konsep Programatik  
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Konsep dipilih berdasarkan Tujuan desain dengan harapan pengunjung bisa mengetahui dan memahami tentang kerajinan.

Penerapan konsep storyline yaitu dengan menerapkan pada ruang, bentuk, display, tata massa dan sirkulasi pada bangunan dan kawasan ini.



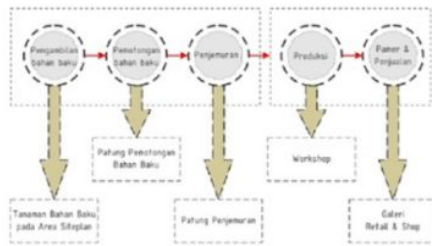
Gambar 4. Konsep Rancangan  
Sumber: Penulis 2019

**B. Konsep Rancangan**

1. Konsep Penataan Massa dan Konsep Sirkulasi

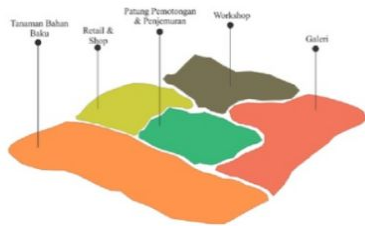
Galeri sangat kental dengan alur cerita (storyline) yang mengantarkan pengunjung pada kegiatan-kegiatan dalam galeri.





Gambar 5. Alur Pembuatan Kerajinan  
Sumber: Penulis (2019)

Keberhasilan galeri tentunya sangat dipengaruhi oleh *storyline* yang terjadi di dalamnya. Alur pembuatan kerajinan tersebut akan diterapkan ke dalam tapak.

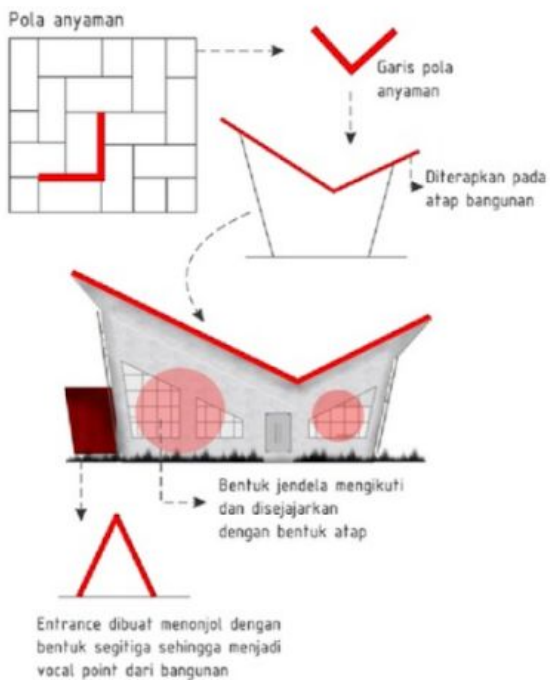


Gambar 6. Penerapan Alur Pembuatan Kerajinan

Sumber: penulis (2019)

## 2. Konsep Bentuk

Bentuk bangunan Galeri Methacraft merupakan penerapan dari pola anyaman kerajinan.



Gambar 7. Konsep Bentuk  
Sumber: Penulis 2019

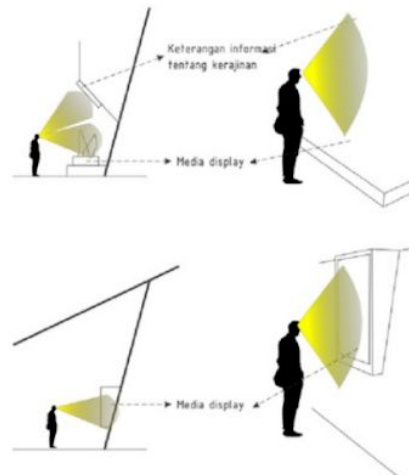
## 3. Konsep Bentuk

Pada tahap penataan ruang dalam memasukkan aktivitas ruang luar ke ruang dalam yaitu dengan bangunan galeri yang terbuka sehingga bisa melihat kegiatan proses pembuatan kerajinan melalui patung-patung.



Gambar 8. Konsep Penataan Ruang Dalam  
Sumber: Penulis 2019

## 4. Konsep Display



Gambar 9. Konsep Display  
Sumber: Penulis 2019

**C. Hasil Rancangan**



*Gambar 10. Siteplan*



*Gambar 11. Eksterior 1*



*Gambar 12. Eksterior 2*



*Gambar 13. Eksterior 3*



*Gambar 14. Eksterior 4*



*Gambar 15. Interior 1*



*Gambar 16. Interior 2*



*Gambar 17. Interior 3*



*Gambar 18. Interior 3*



*Gambar 12. Eksterior 2*

## KESIMPULAN

Galeri Methacraft Kandangan dibuat karena belum tersedianya suatu tempat yang dapat memwadahi interaksi antara pengrajin dan pembeli serta segala aktivitas pemasaran kerajinan kandangan. Selain itu, galeri ini juga berfungsi sebagai daya tarik wisatawan, sekaligus sebagai media promosi dan informasi dari hasil kerajinan Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

Permasalahan yang diangkat yaitu bagaimana konsep perancangan Galeri Methacraft Kandangan yang rekreatif dan memperkuat karakter kerajinan tangan. Untuk menjawab permasalahan tersebut galeri ini menggunakan metode perancangan *storyboard* dan konsep programatik *sequence of movement* dan *storyline* yang akan memberi pengalaman ruang untuk mengenal kerajinan secara lebih mendalam. *Storyline* dari proses pengolahan kerajinan dimulai dari pengolahan bahan baku sampai kerajinan tersebut dikonversi menjadi ruang. *Storyline* tersebut akan mengantarkan pengunjung pada kegiatan-kegiatan di dalam galeri. Metode *storyboard* akan diterapkan dengan cara meminjam sistem komik, bukan bentuk komik melainkan bagaimana sebuah komik bekerja sehingga mampu bertutur cerita.

Dengan penerapan konsep perancangan "*sequence of movement*" dan metode perancangan "*storyboard*" diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dan meningkatkan ketertarikan masyarakat lokal maupun mancanegara terhadap kerajinan Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

- Alexander, Christopher, (1979). *Timeless Way of Building*, New York: Oxford University Press
- Aurelia, Annisa, (2012). *Tata Interior Galeri Pembentuk Pengalaman Ruang pada*

- Sentra Potensi dan Kreasi Malang*, Malang: Universitas Brawijaya
- Brolin, C, Brents, (1980). *Architecture in Context*, Van Nostrand Reinhold Company, New York
- Cahya. Adinda, 2012. *Gedung Seni Kerajinan Tangan*, Banjarbaru: Universitas Lambung Mangkurat
- Carmona, (2003). *Public Space Urban Space, The Demansion of Urban*. Oxford: Arsitektural Prees
- Chiara. J. D. 1973. *Time Saver Standards for Building Types*. Engineering Div. of Dept of Army Washington, DC. (1976). *Design Guide to Arts and Crafts Centre*. Washington, DC.
- F.D. Ching, 2007. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga
- Hill, Jonathan (1958), *Action of Architecture: Architect and Creative Users*. London, New York
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Laporan Akhir. (2016). *Laporan Akhir Rencana Induk Dan Rencana Detail KSPN Loksado*
- Neufert, E, (2002), *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, E, (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Jakarta: Erlangga
- Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kabupaten Hulu Sungai Selatan 2014-2017, (2013). *Hulu Sungai Selatan: Badan Perencanaan Pembangunan Daerah*.
- Salamah, Ummi, 2013. *Pasar Wisata Budaya di Solo, Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Toekio. 2000. *Dimensi Ruang dan tVaktu*. Bandung:Intermatas

### Website

- [beragamkerajinakayu.blogspot.com/2013/07/pengertian-kerajinan-kayu.html?m=1](http://beragamkerajinakayu.blogspot.com/2013/07/pengertian-kerajinan-kayu.html?m=1) (Tanggal akses 12 Des 2018 7:28 am)
- <https://gudeg.net/direktori/5506/cemeti-art-house-artist-run-gallery-and-residency.html> (Tanggal akses 12 Des 2018 8:47 pm)
- <https://kpdbl.wordpress.com/2014/12/23/kerajinan-eceng-gondok-dari-kandangan/> (Tanggal akses 12 Des 2018 6:51 am)
- <https://www.archdaily.com/779374/1-plus-1-architects-creates-new-landmark-for-ant>

alya- turkey/ (Tanggal akses 13 Mei  
2019 09.00 a.m)  
www.jcc.co.id (Tanggal akses 6 Januari 2019  
10.00 a.m)