

Pusat Perbelanjaan Biofilik untuk Remaja di Mangkubumi

Perancangan Fasilitas Komersial yang Rekreatif dengan Pendekatan Biofilik Sebagai Ruang Ekspresi Remaja di Mangkubumi, Yogyakarta

Syarifah Ismailiyah Alathas¹, Aulia Rahma Nastiti²

¹Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

²Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

Email : 14512164@students.uii.ac.id

ABSTRAK

Mangkubumi Youth Biophilic Mall terletak pada Kawasan Mangkubumi di Jalan P. Mangkubumi, Gowongan, Jetis, Kota Yogyakarta. Didesain pada site dengan luasan 1,1 Hektar. Kawasan ini merupakan kawasan komersial pendukung pariwisata di pusat Kota Yogyakarta. Selain itu, kawasan ini memiliki potensi dari kegiatan yang diprakarsai oleh remaja. Kegiatan tersebut antara lain seperti mural, nongkrong, menyanyi, dan sebagainya. Potensi kegiatan ini tidak diwadahi dengan baik. Hal tersebut berdampak kepada pelampiasan negatif pada kawasan seperti vandalisme dan kerumunan tidak terorganisasi.

Mangkubumi Youth Biophilic Mall menjadi bangunan sebagai fasilitas komersial yang mewadahi aktivitas berbelanja, rekreasi, dan juga mewadahi ekspresi kreatif remaja yang menudukung kawasan pariwisata berbudaya di Mangkubumi. Tujuan rancangan tersebut didukung dengan pendekatan desain biofilik yang mampu meningkatkan kognitif dan kreativitas baik fisik maupun psikologis pengguna di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut maka arsitektur biofilik merupakan salah satu variabel utama dalam desain. Variabel tersebut akan menjadi dasar dalam mendesain massa bangunan (tata massa, fasad, bentuk, dan material), tata ruang dan sirkulasi, lanskap, dan struktur serta infrastruktur.

Proses perancangan *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* ini dilakukan dalam beberapa tahapan dalam metode desain. Metode desain dilakukan dalam 5 tahapan yaitu penelusuran latar belakang, sintesis variabel desain, sintesis konsep, pengembangan desain, dan uji desain. Pada tahap kedua ini dilakukan kajian variabel tipologi mall, 14 pola desain biofilik, dan arsitektur sebagai wadah ekspresi dan rekreasi remaja, serta mengenai konteks kawasan. Pada tahap kajian variabel didapatkan desain mall menggunakan pendekatan 8 pola dari 14 pola biofilik yang berhubungan dengan peningkatan kognitif dan kreativitas. Selain itu, dilakukan analisis konteks kawasan dan didapatkan bahwa site berbatasan langsung dengan BCB Hotel Toegoe dan permukiman Code. Keberadaan Permukiman Code ini menjadikan adanya pertimbangan mengenai sirkulasi, massa bangunan (fasad dan bentuk), dan kualitas akustik pada site (baik dari luar ke dalam dan dalam ke luar/permukiman Code). Maka dari itu, desain bangunan ini selain berfokus pada desain biofilik juga berfokus pada reduksi bising dari luar site ke dalam, dan dari site ke luar melalui lanskap bangunan.

Hasil desain dengan konsep yang terbentuk dari kajian di atas diuji mengenai pola biofilik yaitu variabilitas termal dan aliran udara di dalam bangunan. Uji desain dilakukan dengan simulasi aliran dan keberadaan angin yaitu menggunakan *Autodesk Flow Design*. Berdasarkan uji desain tersebut didapatkan desain berhasil memberikan variabilitas termal yang berhubungan dengan dinamika angin dalam bangunan secara baik dan maksimal.

Kata Kunci : Mangkubumi, Biofilik, Remaja, Mall, Arsitektur

I. Pendahuluan

Mangkubumi Kawasan Komersial Pendukung Pariwisata Kota Jogja



Gambar 1.1. Figur Garis Imajiner dan Pola Kota Yogyakarta

Konsep tatananan Kota Yogyakarta menggunakan pola berlapis (delineasi konsentris) yang berpusat di Kraton Yogyakarta. Lingkaran pertama yaitu berpusat dari Alun – alun hingga Tugu Pal Putih (RPJPD Kota Yogyakarta, 2007). Kawasan Mangkubumi atau yang saat ini disebut Jalan Margo Utomo/Mangkubumi/Mangkubumi merupakan salah satu bagian dari lingkaran utama Kota Yogyakarta yang saat ini menjadi sasaran pariwisata. Maka Kawasan Mangkubumi menjadi kawasan pusat perkotaan Yogyakarta yang strategis dari sudut kepentingan ekonomi (Perda No.2 Tahun 2010).

Bedasarkan hal tersebut maka **pengembangan berbasis perdagangan dan jasa** menjadi fungsi bangunan yang mendukung keberadaan kawasan pariwisata Tugu, Malioboro, dan Keraton Yogyakarta. Untuk memperkuat pesan **nilai kawasan pariwisata berbudaya dapat dilakukan dengan merekayasa bentuk yang dapat menstimulasi suasana berkarakter budaya Jogja melalui indra manusia salah satunya adalah indera pendengaran. Hal tersebut dapat distimulus melalui kepekaan akustik musik Jogja di dalam bangunan.**

Mangkubumi Memerlihatkan Potensi Kegiatan Kreatif Kaum Muda

Pada kawasan Mangkubumi terdapat bangunan komersial non pariwisata seperti toko – toko dan komersial pariwisata seperti hotel dan restoran. Selain munculnya bangunan komersial menengah ke atas seperti hotel juga muncul lapak komersial pedagang kaki lima di kawasan ini. PKL di kawasan ini menjadi nilai pariwisata tersendiri di Yogyakarta. Angkringan Kopi Jos yang buka di malam hari menarik minat yang didominasi remaja untuk menikmati kopi dan bermusik di sekitar titik tersebut. Kawasan Mangkubumi menjadi ruang ekspresi remaja Yogyakarta.

Berdasarkan dari yang telah dipaparkan di atas, **kawasan ini menjadi kawasan strategis untuk fasilitas komersial yang mendukung pariwisata budaya dan sebagai wadah ekspresi kreatifitas remaja di pusat Kota Yogyakarta. Bangunan komersial yang dapat menjadi wadah masyarakat dan dapat menghidupkan lingkungan yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan belanja juga berfungsi untuk tempat berkumpul atau berekreasi adalah mall (Beddington, 1982).**

Penggunaan Pendekatan Arsitektur Biofilik

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, untuk menjadikan mall ini sesuai dengan kebutuhan fisik dan psikologis remaja maka desain mall akan **menggunakan pendekatan biofilik**. Konsep biofilik merupakan pendekatan desain dengan menghubungkan manusia dengan alam. **Dengan pendekatan biofilik akan memberikan ruang yang dapat**

mendukung kebutuhan remaja yaitu dengan memberikan atmosfer yang meningkatkan fungsi kognitif dan kreativitas serta meningkatkan kesejahteraan dan mempercepat penyembuhan (terrapi bright green, 2012).

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang fasilitas komersial mall sebagai wadah berbelanja serta rekreasi dan ekspresi remaja yang mendukung kawasan pariwisata berbudaya Mangkubumi, Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur biofilik.?

Tujuan Perancangan

Merancang mall dengan bentuk, tata ruang, tata massa, dan lansekap bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat berbelanja juga sebagai ruang berekspresi dan berekreasi remaja.

Batasan Penelitian

Perancangan ini memiliki batasan yang terkait pada simulasi uji desain. Uji desain didasarkan pada keberhasilan desain dalam menerapkan pola arsitektur biofilik. Pengujian tersebut adalah tentang aspek variabilitas termal yang berkaitan dengan variabilitas fluida angin di dalam bangunan. Uji desain dilakukan dengan menggunakan software simulasi aliran angin yaitu *Autodesk Flow design*.

II. KAJIAN PUSTAKA

Tabel 2.1 Kajian Pustaka Variabel

No	Variabel	Indikator	Tolok Ukur
1	Pendekatan arsitektur untuk mendukung kebutuhan aktivitas remaja melalui peningkatkan kognitif dari fisik maupun psikologis	Menggunakan 8 dari 14 pola desain arsitektur biofilik (14 Patterns of Biophilic Design,2014) yang sesuai dengan sasaran yaitu kognitif pengguna	Koneksi visual dengan alam
			Koneksi non visual dengan alam
			Stimulus sensorik tidak berirama
			Variabilitas termal dan aliran udara
			Keberadaan elemen air
			Koneksi material dengan alam
			Prospek
			Pengungsian (ruang untuk menyendiri bagi mereka yang ingin menjauh dari keramaian)

No	Variabel	Indikator	Tolok Ukur
2	Pusat Perbelanjaan (Time Saver Standard for Building Types, 1990)	Fungsi Mall menggunakan fungsi "murni"	Fungsi selain untuk berbelanja juga sebagai rekreasi (kesenangan, hiburan, dan ketangkasan)
		Standar Luasan Properti yang dapat disewakan (ICSC)	Standar rata – rata untuk Asia – Pasifik 55%-65%
		Kriteria desain mall	Jarak kolom (6 - 10 m)
			kedalaman ruang toko (15 - 18 m)
			Tinggi bersih lantai 2,5 - 3,5 m
			Ducting & shaft (fleksibel)
			HVAC
			Rekayasa tampilan atap (di desain sesuai dengan perlengkapan yang ada di atap)
			Dinding eksterior
			Trafik bangunan (sirkulasi kendaraan dan parkir)
Intisari Kajian preseden "Paleet Shopping Center" di Oslo, Norwegia yang memiliki sosok bangunan cagar budaya tetapi memiliki suasana di dalam yang meningkatkan ekspresi dan kreativitas	Penggunaan fasad cagar budaya, namun di dalamnya memiliki desain interior yang memberikan kesan bersemangat dan glamor		
	Memiliki desain interior unggulan yang juga berfungsi sebagai perekayasa iklim dalam bangunan yang menggambarkan modernitas		
3	Wadah Ekspresi Kreatif remaja berbudaya Jogja	Memiliki ruang ekspresi yang kreatif bernilai budaya Jogja	<p>Ruang olah raga dan game</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jemparangan • <i>Skateboarding</i> • Bersepeda (<i>BMX</i>) <p>Ruang rekreasi alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piknik • Studi alam <p>Ruang pameran untuk karya seni dan kriya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinding lukis • Instalasi pameran kain batik • Ruang pertunjukan budaya musik Jogja – Jawa dan teater wayang.

No	Variabel	Indikator	Tolok Ukur
		Intisari Kajian preseden "Superkilen" di Nørrebro, Copenhagen yang merupakan ruang rekreatif yang ekspresif untuk penduduk yang beragam. Hal tersebut di selesaikan dengan membagi zona rekreasi menjadi 3.	Menggunakan elemen lanskap untuk memberikan stimulus yang membentuk persepsi suasana yang menyatu antara ruang komersial rekreasi remaja dengan permukiman Code.
			Warna merah digunakan untuk aktivitas fisik permainan seperti olahraga dan budaya
			Warna hitam - putih area transisi dari zona bermain merah ke hijau. Di zona ini terdapat instalasi seni.
			Warna Hijau untuk arena rekreasi yang mendekatkan ke elemen alam seperti piknik, berjemur, berlarian di bukit, dan sebagainya
+	Kajian Konteks Kawasan	Bersentuhan langsung dengan elemen cagar budaya garis filosofis dan bangunan cagar budaya (Hotel Toegoe)	Memiliki keterikatan peraturan mengenai desain bangunan yang harus selaras sosok dengan bangunan cagar budaya di sekitarnya (PerGub No.63 Tahun 2013)
		Berbatasan langsung dengan permukiman Code	Memungkinkan memberikan akses yang menghubungkan sisi menghadap ke garis filosofis dengan permukiman Code
		Peraturan Bangunan yang melekat pada site	Jumlah Lantai maksimal 8 lantai
			Koefisien Dasar Bangunan 70%
			Koefisien Dasar Hijau minimal 15 %
			Koefisien Lantai Bangunan Maksimal 4
		Garis Sempadan Bangunan 1/2 lebar jalan dari as jalan	
Prinsip rekayasa akustik lingkungan untuk mendapatkan lingkungan yang mendukung aktivitas dengan persepsi suasana budaya Jogja	Menggunakan desain akustik yang peka terhadap akustik musik Jogja untuk memberikan stimulus perspektif budaya		

III. METODOLOGI PERANCANGAN

Pada perancangan desain Mall Rekreatif Pemuda di Mangkubumi ini dilakukan dengan 5 tahapan prosedur. Tahapan yang dilakukan adalah:

1. Tahap analisis latar belakang permasalahan desain (data primer),
Tahap sintesis rumusan permasalahan desain,
2. Tahap analisis variabel persoalan desain (data sekunder)
Tahap sintesis variabel persoalan desain
3. Tahap analisis penyelesaian persoalan desain
Tahap sintesis konsep desain
4. Tahap pengembangan desain dan DED
5. Tahap uji desain.

Tahapan dan prosedur desain dapat dilihat pada skema pada kerangka berfikir di bawah ini.



Gambar 1.2. Kerangka Berfikir

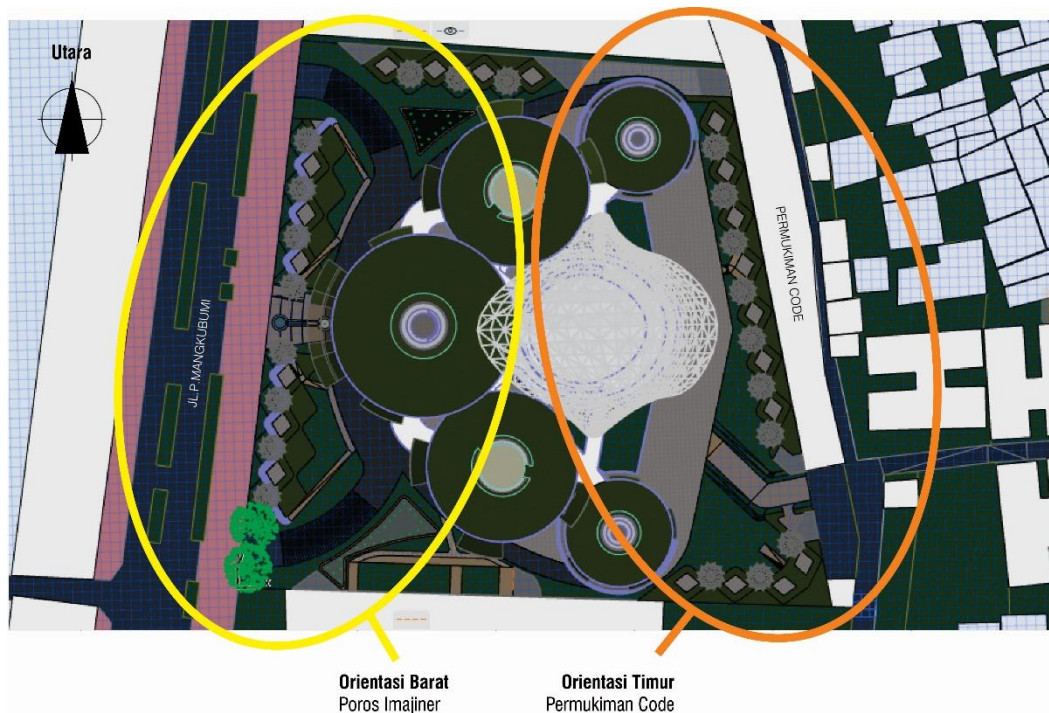
IV. HASIL RANCANGAN

Mangkubumi Youth Biophilic Mall memiliki spesifikasi bangunan sebagai berikut :

1. KDB (maksimal 70%)
Dari luasan keseluruhan tanah 10.147 meter persegi, luasan maksimal adalah 7.100 meter persegi. ***Mangkubumi Youth Biophilic Mall* memiliki luasan dasar bangunan sebesar 5.450 meter persegi (53,7%)**
2. KLB (maksimal 4) dan maksimal jumlah lantai di atas tanah adalah 6.
Luasan lantai total yang diperbolehkan adalah 40.533 meter persegi. ***Mangkubumi Youth Biophilic Mall* memiliki luasan lantai bangunan sebesar 40,100 meter persegi. Luasan tersebut terdiri dari Rooftop, 4 lantai di atas tanah, 3 lantai basement dan 2 mezanin basement.**
3. KDH (Minimal 15%)
Luasan dasar hijau memiliki jumlah minimal sebesar 1.523 meter persegi. ***Mangkubumi Youth Biophilic Mall* memiliki luasan dasar hijau sebesar 3,443 meter persegi diluar perkerasan. Luasan tersebut masih ditambahkan dengan atap hijau sebesar 1,918 meter persegi.**

Rencana Tapak

Desain *Mangkubumi Youth Biophilic mall* berorientasi utama ke poros imajiner Jogja yaitu Jalan P.Mangkubumi. Pada sisi barat tersebut didominasi dengan fasad mall yang padat. Sebaliknya pada sisi timur yang menghadap ke permukiman Code memiliki fasad / bentuk bangunan yang ringan dengan menggunakan rangka baja membentuk cangkang.



Gambar 4.3 Situasi

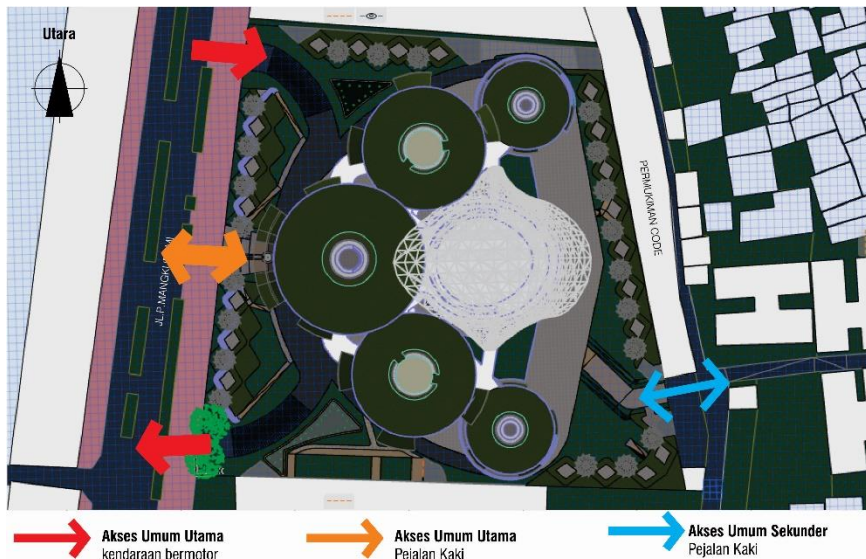


Gambar 4.4 Perspektif pada Kedua Sisi



Gambar 4.5 Skema Hubungan Ruang pada Kedua Sisi

Seperti yang dijelaskan di atas, perbedaan karakter yang dibentuk pada sisi timur dan barat selain merespon karakter lingkungan site juga merespon akses ganda pada site. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan keterbukaan desain pada lingkungan.



Gambar 4.6 Akses dan Sirkulasi Bangunan

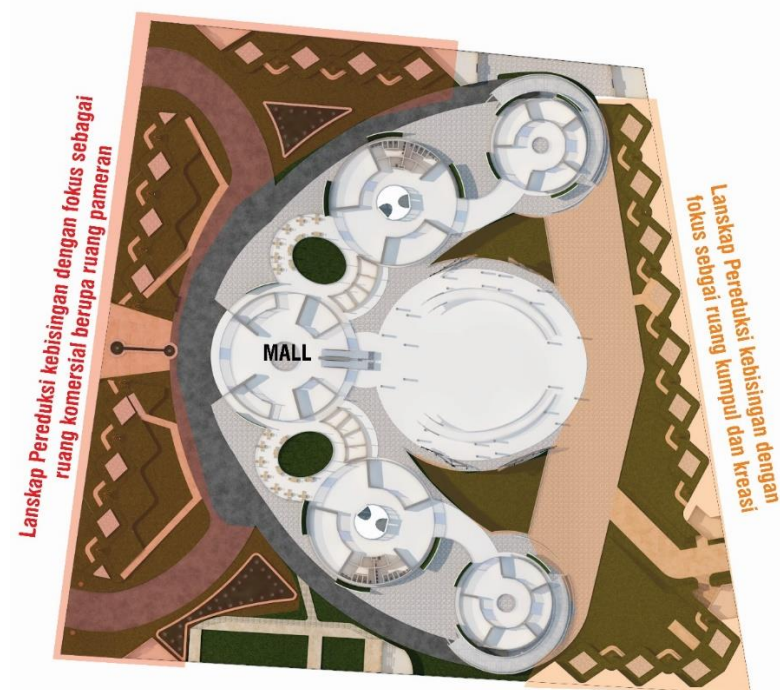
Pada sisi barat memiliki akses yang lebih utama dibandingkan akses dari permukiman Code. Pada sisi barat memiliki akses utama untuk kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Sedangkan pada akses sekunder hanya didesain untuk pejalan kaki. Akses dan sirkulasi pada desain Mangkubumi Youth Biophilic Mall juga dilengkapi dengan fasilitas untuk pengunjung difabel.



Gambar 4.7 Fasilitas difabel pada akses utama

Tata Massa dan Lanskap

Tata massa pada desain merupakan transformasi dari 8 pola biofilik yang telah dijelaskan sebelumnya. Bentuk gubahan massa merespon potensi aliran angin pada site juga merupakan transformasi dari pola – pola biofilik.



Gambar 4.8 Tata Massa dan Lanskap

Sesuai dengan konsep bangunan fasilitas komersial mall yang mewadahi aktivitas rekreasi dan ekspresi remaja dengan pendekatan biofilik, maka bangunan memiliki bentuk masa bangunan yang terintegrasi dengan lanskap. Massa bangunan *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* memiliki dominasi pada sisi barat, sedangkan pada sisi timur didominasi dengan area terbuka sebagai area bermain dan kreasi remaja.

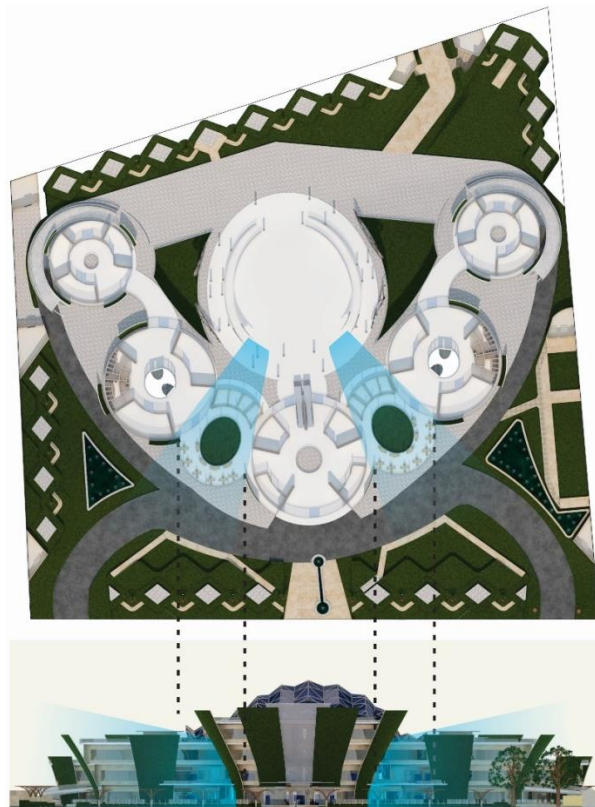
Dengan begitu, didapatkan perbandingan 57% ruang dalam dan 43% ruang luar yang merupakan area komersial.

Bentuk massa bangunan didesain menggunakan pola biofilik yaitu dengan bentuk dinamis, lembut, dan berongga . melalui bentuk tersebut akan dicapai pola biofilik untuk koneksi visual dan non-visual serta stimulus sensorik. Selain berongga dari keseluruhan bentuk bangunan juga berongga di dalam bangunan. Hal ini dilakukan untuk memberikan kemungkinan adanya variabilitas termal serta aliran angin di dalam bangunan.



Gambar 4.9 Potensi variabilitas aliran angin dan termal dalam bangunan

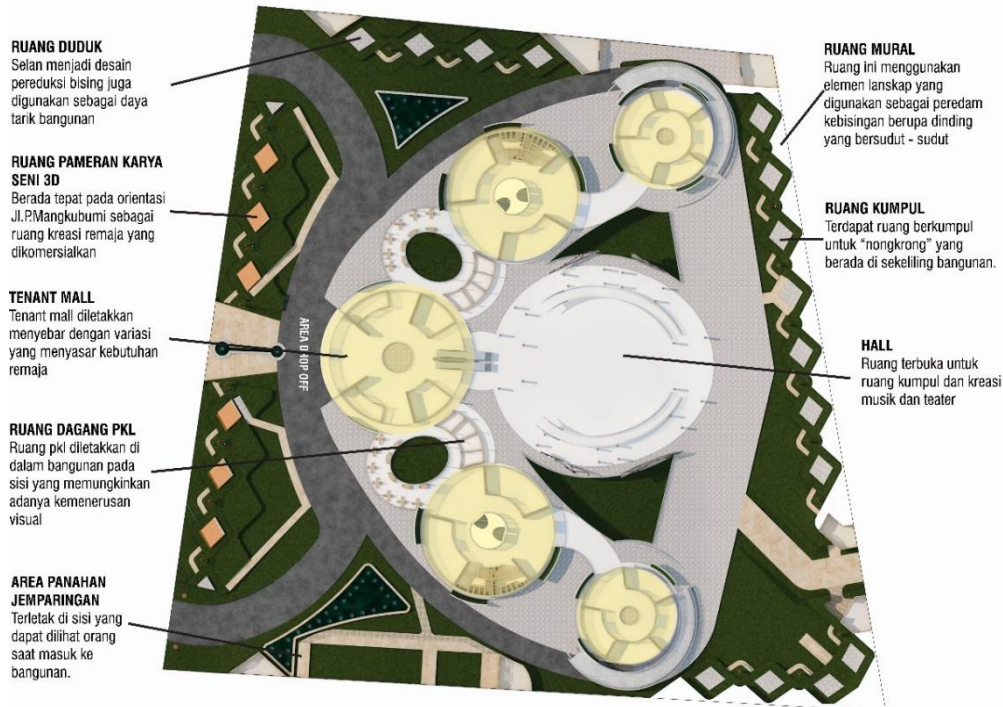
Massa bangunan di desain memiliki ruang pandang sebagai perwujudan pola prospek (kejelasan visual ke banyak sisi).



Gambar 4.10 Ruang Pandang Prospek

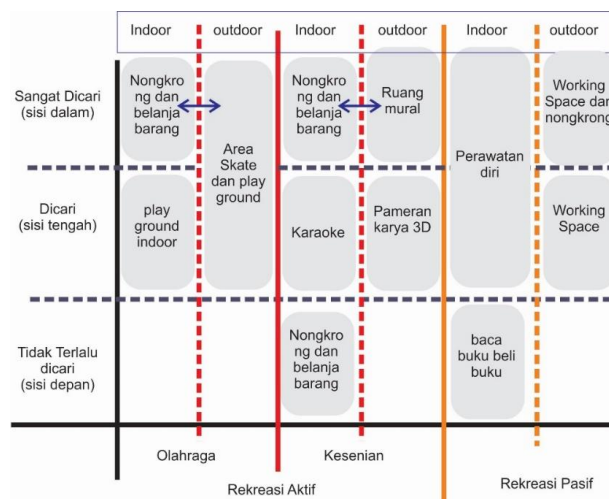
Tata Ruang

Tata ruang pada desain *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* tidak dipisahkan secara signifikan antara ruang dalam dan ruang luar. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan fungsi yang menyatu antara fasilitas berbelanja dengan aktivitas rekreasi dan ekspresi remaja. Hal tersebut diwujudkan dengan membagi zona karakter komersial berbelanja pada sisi barat dan karakter rekreasi ekspresi remaja di sisi timur.



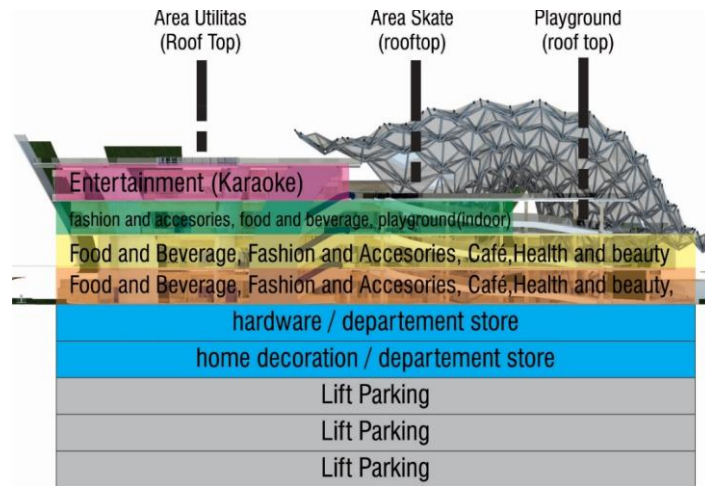
Gambar 4.11. Integrasi tata ruang dalam dan luar

Secara horizontal, bangunan memiliki beberapa titik ruang ekspresi remaja berupa ruang pameran karya 3D, mural, panahan, dan kegiatan music serta teater di hall. Secara vertikal, tata ruang dibagi menjadi 3 yaitu, sisi depan (paling bawah dan depan), tengah, dan sisi dalam (paling atas dan paling belakang).



Gambar 4.12 Matriks Pembagian Lantai

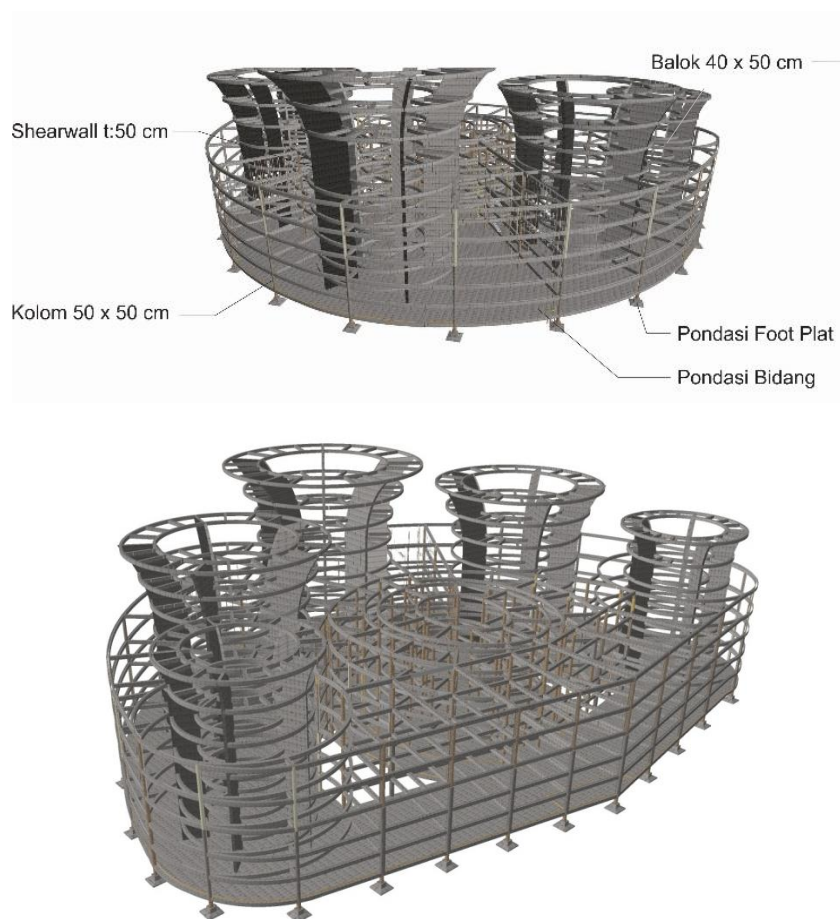
Bedasarkan matrik tersebut dibagi pada level bangunan. Terdapat lantai dengan jenis tenant yang sama, yang membedakan adalah sasaran dari nama / merk toko.



Gambar 4.13 Pembagian jenis tenant

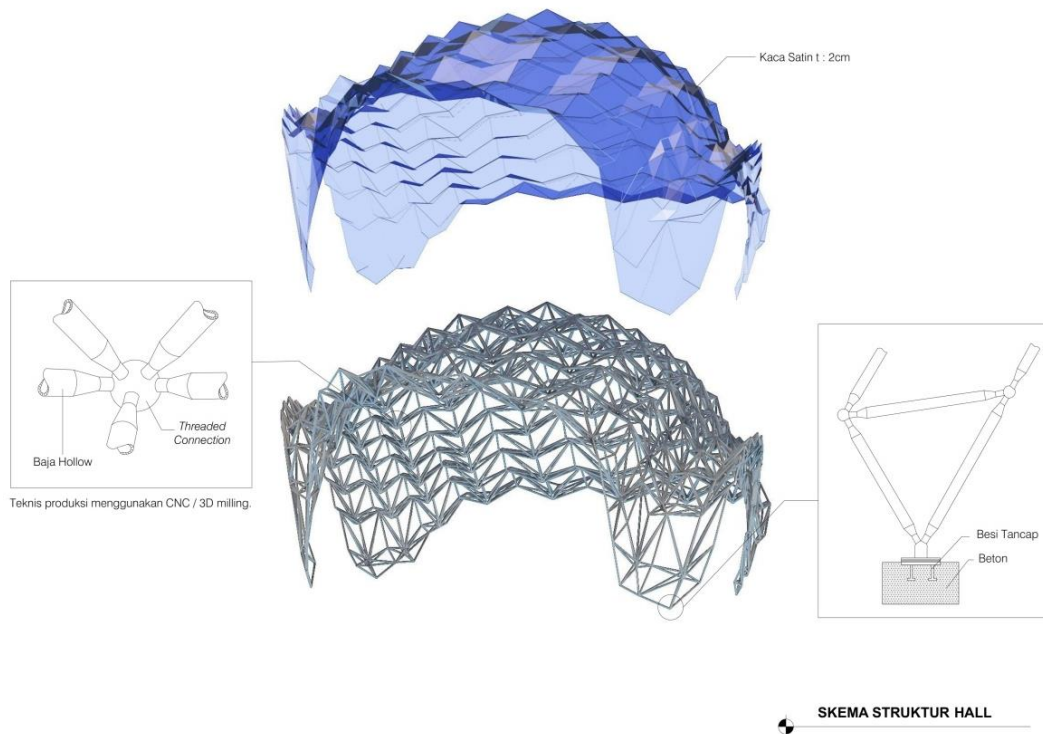
Struktur

Struktur utama pada desain *Mangkubumi Youth Biophilic Design* menggunakan kombinasi *shearwall* dan rangka kolom - balok untuk mendukung bentuk bangunan yang melebar di atas. Untuk pondasi menggunakan gabungan dari pondasi bidang dan tapak.



Gambar 4.14 Skema Struktur Utama Mall

Namun, berbeda dengan struktur yang digunakan pada bagian hall. Pada bagian ini menggunakan rangka baja yang membentuk bentuk organik. Ketidak teraturan bentuk dan material menjadi penghubung antara organiknya alam dengan organic yang terbentuk dari selubung hall. Untuk mendukung hal ini, digunakan system struktur *space frame* dengan material baja hollow. Secara teknis produksi menggunakan metode CNC 3D milling untuk membuat batang-batang. Batang – batang tersebut dihubungkan dengan *Threaded Connection* (koneksi berulir) pada bola.



Gambar 4.15 Struktur Hall

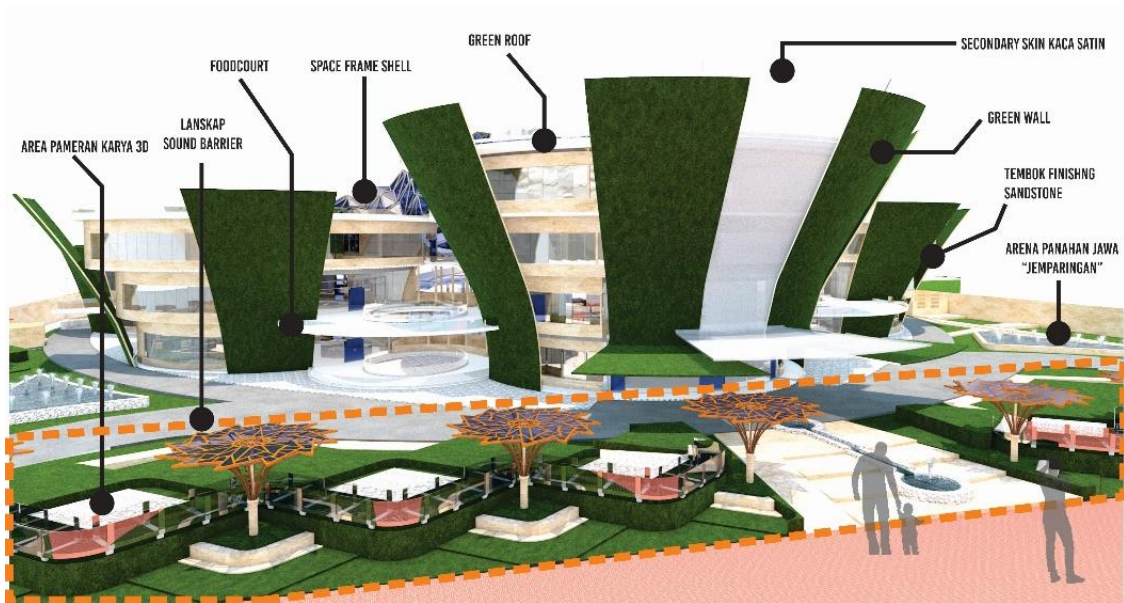


Gambar 4.16 Interior Hall

Selain itu, di dalam hall memiliki struktur yang membentuk siluet tumpeng sari yaitu dengan ramp dan lantai selasar hall.

Material

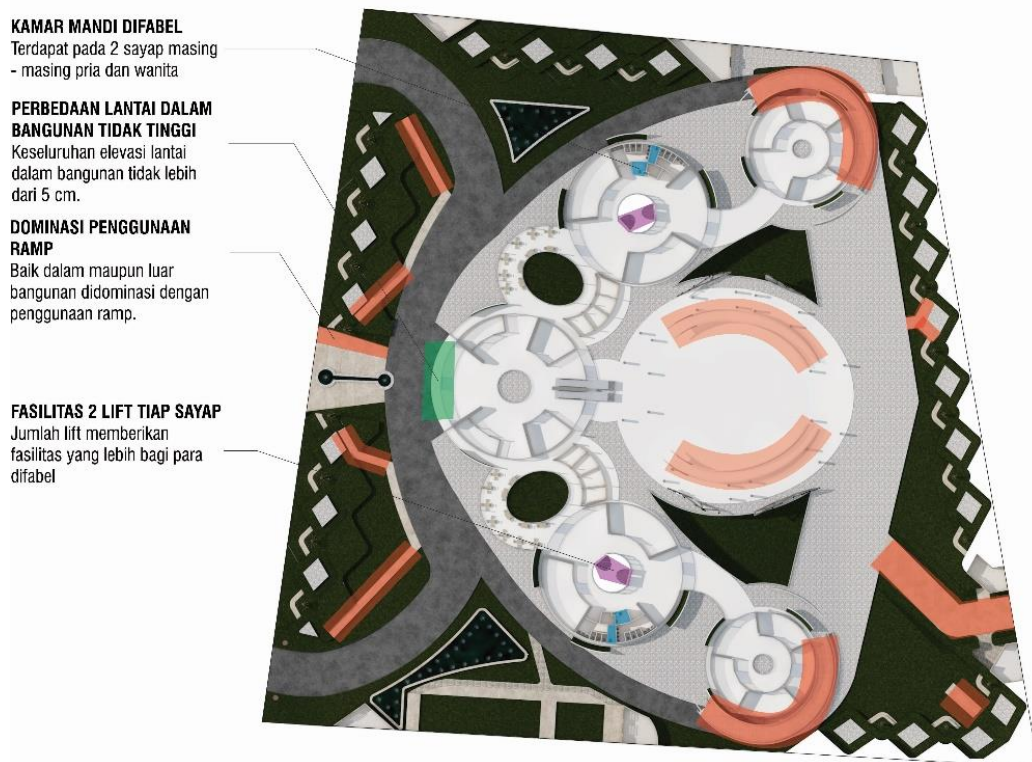
Menggunakan material beton bertulang dengan finishing warna yang menggambarkan warna alam. Selain struktur, bangunan ini menggunakan selubung dinding hijau dan atap hijau sebagai perwujudan pola biofilik yaitu material yang terkoneksi dengan alam.



Gambar 4.17 Material pada Bangunan

Free Barrier Design

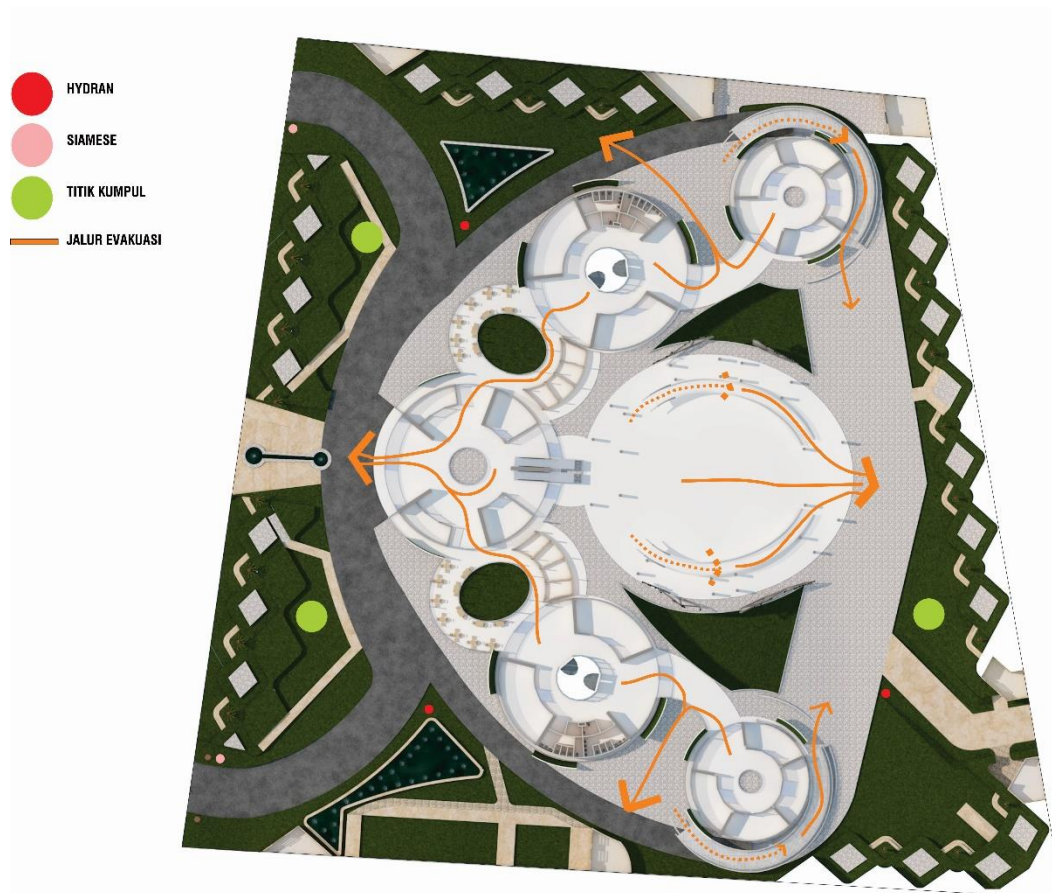
Fasilitas untuk difabel terdapat pada seluruh aspek dalam bangunan.



Gambar 4.18 Skema Fasilitas Difabel

Keamanan dan Keselamatan Bangunan

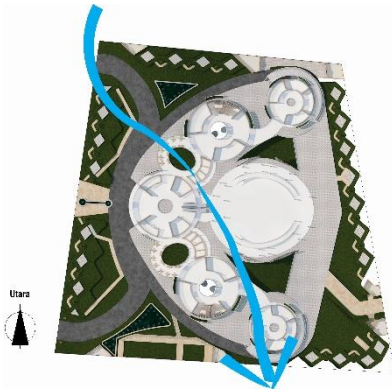
Bangunan *Mangkubumu Youth Biophilic Mall* dilengkapi dengan 3 titik kumpul, hydran, dan Siamese. Jalur darurat di dalam bangunan menggunakan ramp yang ada pada hall. Hal tersebut dilakukan karena ramp hall merupakan transportasi vertikal yang dapat diakses dari seluruh lantai. Selain jalur keselamatan bangunan, juga dilengkapi dengan



Gambar 4.18 Skema Keamanan dan Keselamatan Bangunan

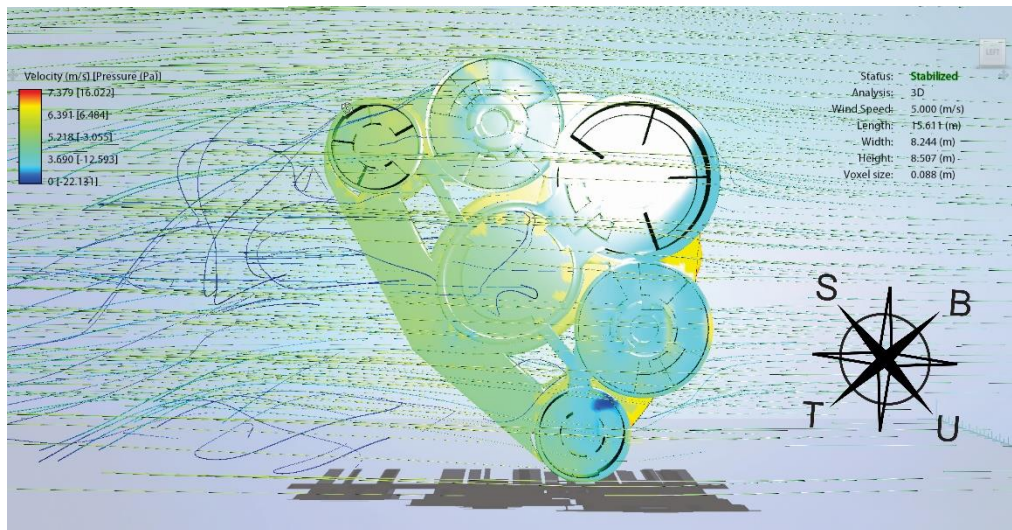
Pengujian Desain

Desain yang telah dikonsepsikan di atas diuji untuk mengetahui keberhasilan desain dalam memberikan variabilitas termal melalui aliran angin pada bangunan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *software Autodesk Flow Design*. Data input untuk berjalannya simulasi aliran angin pada bangunan adalah arah dan besar angin terhadap site. Namun, fokus dalam uji desain adalah mengenai keberadaan aliran angin dalam bangunan bukan besarannya. Sehingga input utamanya adalah arah angin.

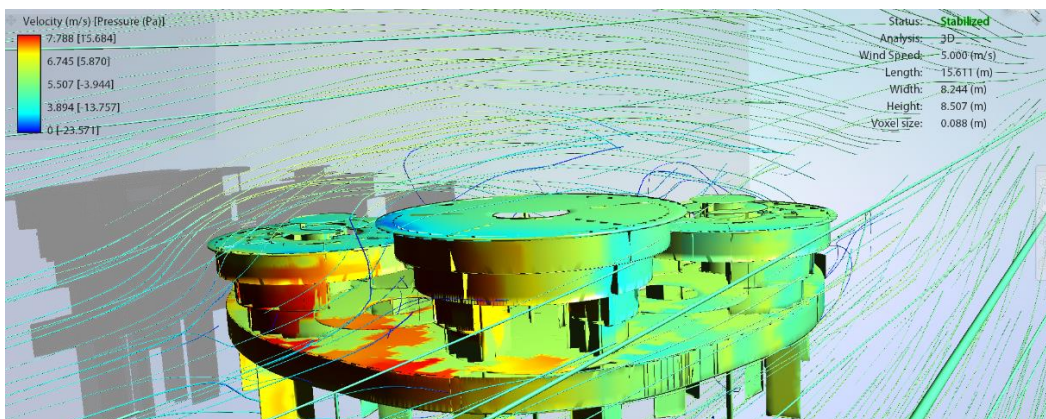


Angin pada site datang dari arah barat laut dengan kecepatan angin hingga 10 m/s. kecepatan tersebut diasumsikan menjadi 5 m/s karena keberadaannya di tengah kota. Desain menasar pada keberhasilan dengan menggunakan bentuk massa bangunan yang berjarak serta memiliki void di tengah masing – masing massa. Dengan memperhatikan bukaan serta tata massa bangunan didapatkan hasil sebagai berikut:

Gambar 4.18 Arah Angin

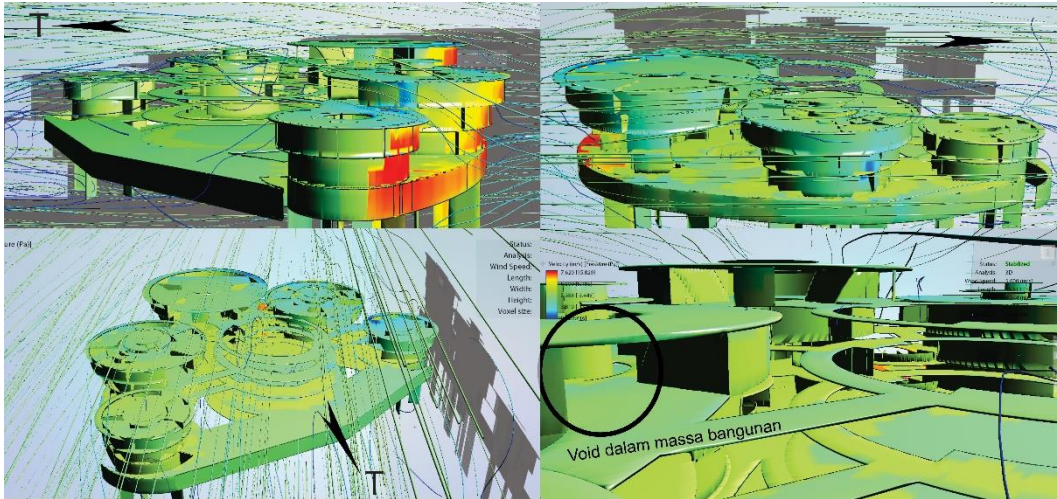


Gambar 4.19 Arah datang angin terhadap bangunan



Gambar 4.20 Uji Desain dilihat dari sisi barat

Uji desain yang telah dilakukan di atas menggambarkan bahwa spektrum dari warna merah adalah sisi yang menerima besaran angin terbesar hingga warna biru yang artinya ketiadaan angin dalam bangunan. Keberadaan warna merah hingga hijau menandakan angin secara merata dapat masuk ke dalam bangunan.



Gambar 4.21 Keberadaan dan variabilitas angin di dalam bangunan

Bedasarkan gambar-gambar di atas, menunjukkan bahwa konsep tata massa desain berhasil memungkinkan adanya angin yang bervariasi baik dari sisi barat (sisi penerima angin) hingga ke sisi timur. Hasil tersebut dijadikan sebagai evaluasi dari desain. Sisi – sisi yang dianggap terlalu besar memiliki angin akan diberikan bukaan yang lebih kecil.

V. KESIMPULAN dan SARAN

Kesimpulan

Bedasarkan proses desain dan uji desain yang telah dilakukan, didapatkan bahwa desain Pusat Perbelanjaan Biofilik untuk Remaja di Mangkubumi berhasil menerapkan pola biofilik. Penerapan pola biofilik secara fisik telah terlihat pada massa bangunan (tata massa, fasad, bentuk, dan material), tata ruang dan sirkulasi, lanskap, dan struktur serta infrastruktur.

Saran

Diharapkan bahwa hasil perancangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk kepentingan pengembangan potensi kawasan Mangkubumi.

DAFTAR PUSTAKA

- Beddington, Nadine. 1982. *Design for Shopping Center*. Mc. Graw-Hill Book Company. New York
- Kusrini. 2007. *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- John Ap .1986. Recreation trends and implications for government. In R. Castle, D. Lewis & J. Mangan (eds) *Work, Leisure and Technology*. Melbourne, Longman Cheshire,167-83. (p. 167).
- Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta.2013. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 63 Tahun 2013 Tentang Pelestarian Cagar Budaya. Yogyakarta.

- Pemerintah Kota Yogyakarta.2007. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2007 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2005 - 2025. Yogyakarta.
- Lawson, Bryan. 2006. *How Designers Think – The Design Process Demystified*. University Press, Cambridge.
- Departemen Pekerjaan Umum.2008. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan. Jakarta.
- Pemerintah Kota Yogyakarta.2012. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Yogyakarta. Yogyakarta.
- Menteri Negara Lingkungan Hidup. 1996. Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor 48 Tahun 1996 Tentang baku Tingkat Kebisingan. Jakarta.
- Grant, Jill.2002. Mixed Use in Theory and Practice: Canadian Experience with Implementing a Planning Principle. *Journal of the American Planning Association*. 68. 71-84.
- Scales, P. C. 2010. Characteristics of young youths. In *This we believe: Keys to educating young youths* (pp. 63-62). Westerville, OH: National Middle School Association
- W.D. Browning, C.O. Ryan, and J.O. Clancy. 2014. *14 Patterns of Biophilic Design*, Terrapin Bright Green, LLC, New York.
- Cilento, Karen. 2009. “Namba Parks / JERDE Partnerships”. <https://www.archdaily.com/36987/namba-parks-the-jerde-partnership> (diakses pada April 2018)
- MINI Clubman. 2015. “Paleet Shopping Center / JVA”. <https://www.archdaily.com/778738/paleet-shopping-center-jva> (diakses pada April 2018)
- De Chiara, Joseph; Hancock, John. 1990. “*Time Saver Standard for Building Types : 3rd Edition*”. Mc. Graw-Hill Book Company. Singapore
- McKeever, J.Ross, 1977. “*Shopping center Development Handbook*” Wasington DC : Urban Land Institute
- Rubeinstein, H. M., 1978. “*Central City Mall*”. New York: A Willey Inter Sience Publication.
- Archdaily. 2012. “Superkilen / Topotek 1 + Big Architects + Superflex ”. <https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex> (diakses pada April 2018)
- George D, 1959, *Introduction To Community Recreation*, Mac Graw Hill Comp Inc : New York.
- William, Wayne, 1985, *Recreation Place*, Reinhold Pub. Corp, New York.
- Asia – Pasific Research Council. Tidak bertahun. *Asia – Pasific Shopping Centers Classification*. New York : ICSC