

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI DESAIN PALEMBANG

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

**Diajukan untuk memenuhi
Proses tahapan dari Tugas Akhir S1**



Disusun oleh :
MUHAMMAD KUKUH WIBOWO
03111406009

Dosen Pembimbing :
WIDYA FRANSISKA FA, S.T., M.M, Ph.D.
197602162001122001
FUJI AMALIA. S.T, M.Sc.
198602152012122002

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2011

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI DESAIN DI KOTA PALEMBANG

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata I
Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya

Oleh:

MUHAMMAD KUKUH WIBOWO
03111406009

Palembang, November 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Widya Fransiska FA, S.T., M.M., Ph.D.
197602162001122001

Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
198602152012122002

Mengetahui,
Kepala Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya



Ir. Helmi Haki, M.T.
NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berupa Laporan Tugas akhir ini dengan Judul “Perencanaan Dan Perancangan Sekolah Tinggi Desain di Kota Palembang” telah dipertahankan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 28 Juli 2018.

Palembang, November 2018

Pembimbing :

1. Widya Fransiska FA, S.T., M.M., Ph.D.

NIP. 197602162001122001

2. Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

NIP. 198602152012122002

Pengaji :

3. Ir. Tutur Lussetyowati, M.T.

NIP. 196509251991022001

4. Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc.

NIP. 198312262012121004

Mengetahui,

Kepala Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya


Ir. Helmi Haki, M.T.
NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Kukuh Wibowo

NIM : 03111406009

Judul : Perencanaan Dan Perancangan Sekolah Tinggi Desain di Kota Palembang

Menyatakan bahwa Skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, November 2018



Muhammad Kukuh Wibowo
03111406009

ABSTRAK

Muhammad Kukuh Wibowo "Perencanaan dan Perancangan Sekolah Tinggi Desain di Kota Palembang" Landasan Konseptual, S1, Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya, 2018

Kebudayaan merupakan salah satu potensi untuk mengangkat bangsa Indonesia di dunia. Melalui budaya, bangsa Indonesia dapat menunjukkan jati dirinya sebagai bangsa yang besar. Seniman sebagai pelaku utama didalam kebudayaan harus mampu untuk bersaing di level global. Salah satu cara untuk menghasilkan seniman yang mampu bersaing adalah melalui dunia pendidikan. Sekolah Tinggi Desain menjadi solusi dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Psikologi. Membentuk ruang – ruang pada bangunan sekolah tinggi, sehingga akan tercipta suatu lingkungan fisik yang dapat mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku yang kreatif. Untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia – lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan,

Keywords: Sekolah Tinggi Desain, Kebudayaan, Seniman, Arsitektur Psikologi.

Palembang, Oktober 2018

Pembimbing I

Widya Fransiska FA, S.T, M.M, Ph.D
197602162001122001

Pembimbing II

Fuji Amalia, S.T, M.Sc
198602152012122002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya



Ir. Helmi Haki, M.T.
196107031991021001

ABSTRACT

Muhammad Kukuh Wibowo "Planing and Designing of Design Academy in Palembang" S1, Faculty of Engineering Architecture Technique Course, 2018

Culture is one of potency for raise Indonesia in world. By culture, Indonesia can represent identity as a substantial nation. Artist as major executant in culture must have ability to compete in global level. One of method for develop an artist that can compete is by education. Design Academy became a solution using approach Psychology Architecture. Built space in academy building, with the result that create physic environment which can encourage thought, sense, demeanour, and creative behavior. For solution of a problem concerning human interaction – environment so that capable create the right behavior.

Keywords: Academy, Culture, Artist, Psychology Architecture

Palembang, Oktober 2018

Approve by,

Widya Fransiska FA, S.T, M.M, Ph.D
197602162001122001

Approve by,

Fuji Amalia, S.T, M.Sc
198602152012122002

Known by,

Chairman of Civil and Planning Department
University of Sriwijaya



Ir. Helmi Haki, M.T.
196107031991021001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perencanaan & Perancangan Sekolah Tinggi Desain di Kota Palembang. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar strata 1 (S1) pada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya.

Tidak lupa ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan.
2. Ibu Ir. Tutur Lussetyowati, M.T. selaku Kepala Prodi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Widya Fransiska FA, S.T, M.M, Ph.D. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Ibu Fuji Amalia, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing tugas akhir.
5. Rekan-rekan Mahasiswa Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya khususnya angkatan 2011, dan semua pihak yang telah ikut membantu penyelesaian Skripsi.

Saya menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, semua masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk karya ini menjadi lebih baik pada masa yang akan datang sangat saya harapkan. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Palembang, November 2018

Muhammad Kukuh Wibowo

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR GAMBAR	IV
DAFTAR TABEL.....	V
DAFTAR BAGAN	VI
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN	2
1.3 TUJUAN.....	2
1.4 RUANG LINGKUP	3
1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 TINJAUAN JUDUL	4
<i>2.1.1 Pengertian Sekolah Tinggi</i>	<i>4</i>
<i>2.1.2 Pengertian Desain</i>	<i>4</i>
<i>2.1.3 Pengertian Sekolah Tinggi Desain</i>	<i>4</i>
2.2 KLASIFIKASI PERGURUAN TINGGI	4
<i>2.2.1 Universitas</i>	<i>4</i>
<i>2.2.2 Institut</i>	<i>4</i>
<i>2.2.3 Sekolah Tinggi</i>	<i>5</i>
<i>2.2.4 Politeknik</i>	<i>5</i>
<i>2.2.1 Politeknik</i>	<i>5</i>
2.3 TINJAUAN UMUM SEKOLAH TINGGI DESAIN	5
<i>2.3.1 Persyaratan dalam Mendirikan Sekolah Tinggi.....</i>	<i>5</i>
<i>2.3.2 Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Desain</i>	<i>6</i>
<i>2.3.3 Struktur Organisasi Sekolah Tinggi Desain</i>	<i>6</i>
<i>2.3.4 Bidang Ilmu yang Diajarkan</i>	<i>6</i>
<i>2.3.5 Kurikulum dan Sistem Pendidikan yang Diajarkan</i>	<i>7</i>
2.4 TINJAUAN FUNGSIONAL	13
<i>2.4.1 Ruang dan Fasilitas Perguruan Tinggi</i>	<i>13</i>
<i>2.4.2 Sifat dan Karakter Ruang Kelas</i>	<i>13</i>
<i>2.4.3 Kebutuhan pada Ruang Khusus.....</i>	<i>15</i>
<i>2.4.4 Tinjauan Kegiatan</i>	<i>20</i>
<i>2.4.5 Tinjauan Tapak.....</i>	<i>21</i>
2.5 TINJAUAN OBJEK SEJENIS	24
<i>2.5.1 Google Campus, Dublin</i>	<i>24</i>
BAB 3 METODOLOGI	29
3.1 PENDEKATAN PERANCANGAN	29
<i>3.1.1 Proses Kreativitas.....</i>	<i>29</i>
<i>3.1.2 Pengertian Kreativitas.....</i>	<i>29</i>
<i>3.1.3 Faktor – Faktor yang Meningkatkan Kreativitas</i>	<i>31</i>
<i>3.1.4 Ruang Sebagai Media Pengembangan Kreativitas</i>	<i>31</i>
3.2 ARSITEKTUR PSIKOLOGI SEBAGAI METODE PENDEKATAN PERANCANGAN BANGUNAN	32
<i>3.2.1 Pengertian Psikologi Arsitektur</i>	<i>32</i>
<i>3.2.2 Dasar Psikologi Arsitektur</i>	<i>34</i>
<i>3.2.3 Rancang Bangun Berbasis Psikologi Arsitektur.....</i>	<i>39</i>
<i>3.2.4 Unsur – Unsur Psikologi Arsitektur</i>	<i>43</i>
3.3 KERANGKA BERPIKIR PERANCANGAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

BAB 4 ANALISA.....	52
4.1 ANALISIS FUNGSIONAL	52
4.1.1 Struktur Organisasi Sekolah Tinggi	52
4.1.2 Fungsional Kegiatan	53
4.1.3 Analisis Kapasitas Pelaku	55
4.1.4 Analisis Kebutuhan Ruang Kelas	58
4.2 ANALISIS SPASIAL	59
4.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang Luar.....	65
4.2.2 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	68
4.3 ANALISIS KONTEKSTUAL	70
4.3.1 Analisa Pemilihan Tapak.....	70
4.3.2 Analisa Tautan dengan Lingkungan Sekitar.....	71
4.3.3 Analisa Peraturan dan Regulasi Bangunan	72
4.3.4 Analisa Klimatologi	73
4.3.5 Analisa Kebisingan.....	74
4.3.6 Analisa Vegetasi	74
4.3.7 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi.....	75
4.4 ANALISA ARSITEKTURAL	76
4.4.1 Analisa Pola Tata Masa	76
4.4.2 Analisa Hubungan Ruang.....	78
4.4.3 Skala Ruang	79
4.5 ANALISA STRUKTUR.....	80
4.5.1 Struktur Bawah	80
4.5.1 Struktur Tengah	81
4.5.2 Struktur Atas	81
4.6 ANALISA UTILITAS	82
4.6.1 Sistem Penghawaan.....	82
4.6.2 Sistem Pencahayaan	83
4.6.3 Sistem Transportasi Bangunan.....	84
4.6.4 Sistem Distribusi Listrik	84
4.6.5 Sistem Sanitasi	85
4.6.6 Sistem Air Hujan.....	86
4.6.7 Sistem Jaringan Sampah.....	86
BAB 5 KONSEP	87
5.1 KONSEP PERANCANGAN TAPAK.....	87
5.1.1 Tata Masa dan Tata Hijau.....	87
5.1.2 Sirkulasi dan Pencapaian	89
5.2 KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR	90
5.2.1 Gubahan Masa.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.2 Zonasi Ruang.....	94
5.2.3 Organisasi Ruang Dalam	94
5.3 KONSEP STRUKTUR	97
5.3.1 Struktur Bawah	97
5.3.2 Struktur Tengah	97
5.3.3 Struktur Atas	98
5.4 KONSEP UTILITAS.....	98
5.4.1 Sistem Air Bersih	99
5.4.2 Sistem Air Kotor	99
5.4.3 Konsep Pencahayaan.....	99
5.4.1 Konsep Distribusi Listrik	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kurikulum Program Studi Desain Interior	9
Gambar 2.2 Kurikulum Desain Produk	10
Gambar 2.6 Google Campus Dublin.....	24
Gambar 2.7 Area Ruang Utama Google Campus.....	25
Gambar 2.8 Organisasi Ruang Google Campus	26
Gambar 2.9 Konsep Google Campus.....	27
Gambar 2.10 Area Penunjang Google Campus	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah Tinggi.....	52
Gambar 4.3 Analisa Klimatologi	73
Gambar 4.4 Analisa kebisingan	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Kegiatan.....	21
Tabel 2.2 Indikator pembobotan lahan	24
Tabel 3.1 Sifat dan Karakter Bentuk Dasar	44
Tabel 3.2 Psikologi Warna Terhadap Manusia.....	48
Tabel 3.3 Efek Psikologis dari Tekstur, Bahan dan Warna	51
Tabel 4.1 Deskripsi Kegiatan.....	52
Tabel 4.2 Kegiatan Edukasi	53
Tabel 4.3 Kegiatan Pengelola	54
Tabel 4.4 Kegiatan Penunjang	54
Tabel 4.5 Kegiatan Servis	55
Tabel 4.6 Kapasitas Mahasiswa Sekolah Tinggi Desain	55
Tabel 4.7 Kapasitas Keseluruhan Mahasiswa Sekolah Tinggi Desain	56
Tabel 4.8 Kapasitas Kebutuhan Dosen	56
Tabel 4.9 Kapasitas Kebutuhan Pengelola.....	58
Tabel 4.10 Kebutuhan Jumlah Ruang Kelas dan Praktik	59
Tabel 4.11	60
Tabel 4.12	64
Tabel 4.13	64
Tabel 4.14	65
Tabel 4.15 Total kebutuhan luasan kelompok ruang	65
Tabel 4.16 Kebutuhan luasan parkir mahasiswa.....	66
Tabel 4.17 Jumlah pengguna kendaraan.....	66
Tabel 4.18 Kebutuhan luasan parkir pengelola.....	66
Tabel 4.19 Total kebutuhan luasan lahan parkir	67
Tabel 4.20 Total kebutuhan keseluruhan lahan	67
Tabel 4.21 Analisa hubungan ruang kelompok edukasi	68
Tabel 4.22 Analisa hubungan ruang kelompok pengelola.....	69
Tabel 4.23 Analisa hubungan ruang kelompok penunjang.....	69
Tabel 4.24 Analisa hubungan ruang kelompok servis	69
Tabel 4.25 Kriteria pemilihan tapak	70
Tabel 4.26 Analisa Pola Tata Masa	77
Tabel 4.27 Analisa Hubungan Ruang	78
Tabel 4.28 Analisa bentuk atap.....	81
Tabel 4.29 Analisa Sistem Penghawaan	82
Tabel 4.30 Sistem pencahayaan buatan	83
Tabel 4.31 Sistem Transportasi Bangunan	84
Tabel 5.1 Konsep gubahan masa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.2 Organisasi ruang dalam	94

DAFTAR BAGAN

Diagram 4.1 Sistem Elektrikal	84
Diagram 4.2 Sistem Sanitasi (Air Bersih).....	85
Diagram 4.3 Sistem Sanitasi (Air Kotor).....	86
Diagram 4.4 Sistem Air Hujan.....	86
Diagram 4.5 Sistem Jaringan Sampah	86

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan salah satu potensi untuk mengangkat bangsa Indonesia di dunia. Melalui budaya, bangsa Indonesia dapat menunjukkan jatidirinya sebagai bangsa yang besar. Kebudayaan tidak luput dari peran serta seniman. Seniman sebagai pelaku utama didalam kebudayaan haruslah orang-orang yang mampu bersaing pada level global pula. Salah satu cara untuk menghasilkan seniman yang mampu bersiang adalah melalui dunia pendidikan. Melalui pendidikan seniman dapat bebas mengekspresikan kreasinya. Selain dasar seni yang kuat, yang sekaligus sebagai perwujudan dari '*self identity*' bangsa, dalam memasuki era globalisasi, penguasaan teknologi menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari.

Pertumbuhan pendidikan desain tersebut tidak lepas dari perkembangan teknologi dan media informasi maupun gaya hidup tersebut. Hampir semua sektor seperti konsumsi, hiburan, media, infrastuktur, properti, keuangan, pendidikan dan sebagainya membutuhkan sentuhan desainer.

Kota Palembang dengan potensi ragam budayanya yang dapat dikembangkan serta sebagai kota terbesar kedua di Sumatera dapat menjadi contoh bagi kota – kota lain di Indonesia. Penyediaan sebuah fasilitas baru berupa sekolah tinggi desain merupakan suatu agenda yang dapat mewadahi dan melengkapi mutu pendidikan di kota Palembang. Sekolah tinggi ini berkepentingan dalam meningkatkan kualitas akan karya – karya hasil kreativitas tersebut, membina para generasi muda agar lebih bisa bersaing dalam dunia usaha maupun industri. Pesatnya perkembangan ekonomi dan pembangunan di kota Palembang membuat meningkatnya kebutuhan akan profesi – profesi terkait desain tersebut. Dengan kelebihan itu, kota Palembang diharapkan dapat menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang tentunya dapat meningkatkan pendapatan daerah. Melihat pula, saat ini bidang desain telah termasuk dalam sektor ekonomi kreatif yang digagas oleh BEKRAF. Hal ini menunjukkan bahwa bidang desain telah menjadi fokus untuk dikelola dan dikembangkan.

Desain merupakan sebuah bidang yang membutuhkan kreativitas, dan lingkungan binaan dapat menjadi sebuah rangsangan dalam mengembangkan kreativitas tersebut (Hurlock, 1999). Ruang harus dapat mengakomodasi segala aktivitas – aktivitas tersebut dan tidak berhenti pada tahap proses timbulnya ide yang mengawali munculnya inspirasi atau gagasan baru saja, tetapi ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata, (Kiswandono, 2005).

Pendekatan Arsitektur Psikologi dianggap sebagai solusi dari permasalahan pembentukan ruang – ruang pada bangunan sekolah tinggi ini, sehingga akan tercipta suatu lingkungan fisik yang dapat mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku yang kreatif. Arsitektur Psikologi adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku manusia, dimana keduanya saling mempengaruhi satu terhadap yang lain. Tujuan studi ini untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia – lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan, (Halim, 2005).

Melihat isu – isu tersebut, sebuah Perencanaan dan Perancangan Sekolah Tinggi Desain di Kota Palembang dinilai akan sangat membantu meningkatkan kualitas para calon desainer di masa mendatang bagi Indonesia, khususnya kota Palembang dan sekitarnya.

1.2 Rumusan Permasalahan

- a. Bagaimana mendesain hubungan ruang dalam dan ruang luar bangunan Sekolah Tinggi Desain sehingga mampu menciptakan sebuah interaksi sosial maupun pembelajaran yang aktif, bebas, terbuka dan nyaman dengan menggunakan pendekatan arsitektur psikologi.
- b. Bagaimana merencanakan dan merancang bangunan yang dapat mengakomodir segala aktivitas kegiatan perkuliahan sehingga memberikan batasan – batasan yang jelas pada kelompok pengguna dari berbagai kegiatannya.

1.3 Tujuan

- a. Menghasilkan sebuah rancangan Sekolah Tinggi Desain yang mampu memberikan suasana pembelajaran yang aktif, bebas, terbuka dan nyaman kepada pengguna bangunan tersebut berdasarkan pendekatan arsitektur psikologi.

- b. Menghasilkan sebuah bangunan Sekolah Tinggi Desain yang dapat mengakomodir segala aktivitas kegiatan perkuliahan sehingga memberikan batasan – batasan yang jelas pada kelompok pengguna dari berbagai kegiatannya.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penulisan laporan ini melingkupi beberapa hal sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data mengenai sekolah tinggi berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan, Dikti dan Departemen Pendidikan Nasional
- b. Kurikulum Sekolah Tinggi Desain
- c. Studi preseden Sekolah Tinggi Desain
- d. Pelaku dan kegiatan/aktivitas dalam Sekolah Tinggi Desain
- e. Pendekatan arsitektur psikologi pada Sekolah Tinggi Desain

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini Berisikan tentang gambaran umum mengenai objek perancangan berupa studi literatur yang menjelaskan mengenai definisi judul, tinjauan fungsional , kriteria perancangan dan juga studi preseden bangunan yang sejenis.

BAB III METODOLOGI

Berisikan tentang pendekatan perancangan dengan memperhatikan (lokasi, geografis dan perancangan bangunan khusus), metode perancangan (metode yang dipakai, pengumpulan data, responden, alat yang digunakan dan kendala yang dihadapi).

BAB IV ANALISIS

Bab ini menjelaskan Analisa Tahapan – Tahapan Dalam merancang, Analisa Fungsional dan Spasial, Analisa Organisasi dan Hubungan Ruang, Analisa Kontekstual, Analisa Arsitektural, Analisa Struktur, dan Analisa Utilitas.

BAB V KONSEP

Berisikan konsep dari Perencanaan dan Perancangan Sekolah Tinggi Desain di Kota Palembang berdasarkan hasil analisis, pendekatan perancangan dan tinjauan pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. 2017. *Persyaratan dan Prosedur Pendirian Tinggi Swasta serta Pembukaan dan Perubahan Program Studi pada Perguruan Tinggi*. Periode 2. Direktorat Jenderal Kelembagaan IPTEK dan DIKTI, Jakarta.

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. 2016. *Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Jakarta.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Pedoman Statuta dan Organisasi Perguruan Tinggi*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta.

Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. 2013. *Struktur Kurikulum 2013 Program Studi FSRD*. Institut Teknologi Bandung, Bandung.

Halim, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur : Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Grasindo, Jakarta.

Prabowo, Hendro. *Arsitektur, Psikologi dan Masyarakat*. Universitas Gunadarma, Jakarta.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 1992. *Psikologi Lingkungan*. Grasindo, Jakarta.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Andi Publisher, Yogyakarta.

D.K.Ching, Francis. 2008. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tatapan*. Erlangga, Jakarta.

D.K. Ching, Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Erlangga, Jakarta

De Chiara, Joseph dan John Hancock Callender. 1983. Time - Saver Standards for Building Types. McGraw-Hill Book Co, Singapore

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid I*. Erlangga, Jakarta.

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid II*. Erlangga, Jakarta.

Karlen, Mark. 2008. *Dasar – Dasar Desain Pencahayaan*. Erlangga, Jakarta.

Frick, Heinz. 2001. *Ilmu Konstruksi Bangunan*. Kanisius, Yogyakarta.

F. F., 2010. *Sistem Utilitas pada Konstruksi Gedung*. *Jurnal Smartek*, 8(2) : 1-2

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah. *Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW)*
Kota Palembang Tahun 2012 – 2032. Pemerintah Kota Palembang, Palembang.

Juwana, J., S., 2004. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*. Erlangga, Jakarta.