

# PERENCANAAN BANGUNAN GEDUNG FILM ANIMASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN DI KOTA SAMARINDA

Muhammad Rizky Nur<sup>1</sup>, Prasetyo<sup>2</sup>, Susana Florence Tarapandjang<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945

<sup>3</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945

Email Penulis : [mhmmdrizky100@gmail.com](mailto:mhmmdrizky100@gmail.com)

## ABSTRAK

Bangunan Gedung Film Animasi Samarinda merupakan wadah untuk pembuatan dan pelatihan film animasi fantasi petualangan serta horor untuk remaja hingga dewasa. Dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti tempat seminar dan ruang diskusi komunitas animasi. Bangunan ini direncanakan dengan pendekatan arsitektur modern. Perkembangan film animasi di Samarinda menunjukkan tren positif. Dibuktikan dengan bermunculannya komunitas animasi dan film animasi lokal yang mengangkat cerita dan budaya lokal. Namun, belum ada bangunan di Samarinda yang pada Pembuatan dan Pelatihan film animasi. Oleh karena itu, Perencanaan Bangunan Gedung Film Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Modern ini diperlukan untuk menjawab permasalahan tersebut. Bangunan ini diharapkan menjadi ikon kota Samarinda dengan mengutamakan kesederhanaan, fungsionalitas, dan kebersihan. Dengan arsitektur modern yang tanpa ornamentasi berlebihan.

*Kata kunci: Bangunan Gedung Film Animasi, Samarinda, Arsitektur Modern.*

## ABSTRACT

*The Samarinda Animation Film Building is a dedicated space for creating and training in fantasy, adventure, and horror animation for both teenagers and adults. Equipped with supporting facilities such as a mini-theater and animation community discussion rooms, this building is designed with a modern architectural approach. Samarinda's animation industry has been growing steadily, as evidenced by the emergence of local animation communities and films that celebrate regional stories and culture. However, there is currently no dedicated facility in Samarinda for animation production and training. To address this gap, the Planning of an Animation Film Building with a Modern Architectural Approach is essential. This building is envisioned to become a landmark in Samarinda, emphasizing simplicity, functionality, and cleanliness. Its modern design will feature minimal ornamentation.*

*Keywords: Animation Film Building, Samarinda, Modern Architecture*

## Pendahuluan

Bangunan Gedung Film Animasi ini merupakan wadah untuk pembuatan dan pelatihan film animasi fantasi petualangan serta horor diserial remaja hingga dewasa. Bangunan ini juga dilengkapi fasilitas pendukung seperti tempat seminar dan ruang diskusi komunitas animasi. Pendekatan arsitektur yang digunakan pada Perencanaan Bangunan Gedung Film Animasi adalah Arsitektur Modern. Hingga saat ini, di Samarinda belum ada bangunan yang secara khusus berfokus pada film animasi. Sebagian bangunan yang ada di Samarinda hanya bangunan rumah yang dijadikan kantor seperti Esda Samarinda yang

berada di Jalan Imam Bonjol yang berfokus pada kursus animasi 3D. Dan Ruang Desain yang berada di Jalan Slamet Riyadi yang berfokus dengan jasa video animasi. Namun kedua bangunan tersebut hanya mampu menampung dengan kapasitas 25-30 orang. Oleh karena itu Perencanaan Bangunan Gedung Film Animasi sangat diperlukan untuk menjawab permasalahan yang ada. Karena bangunan ini berfokus pada Pembuatan Animasi dan Pelatihan Animasi dengan pendekatan arsitektur modern. Dengan harapan akan menciptakan sebuah wadah yang menjadi ikon kota Samarinda. Konsep yang akan diterapkan dalam perencanaan bangunan ini adalah konsep arsitektur modern. Arsitektur modern adalah pendekatan yang mengutamakan bentuk kesederhanaan, fungsional, dan bersih tanpa ornamentasi berlebihan.

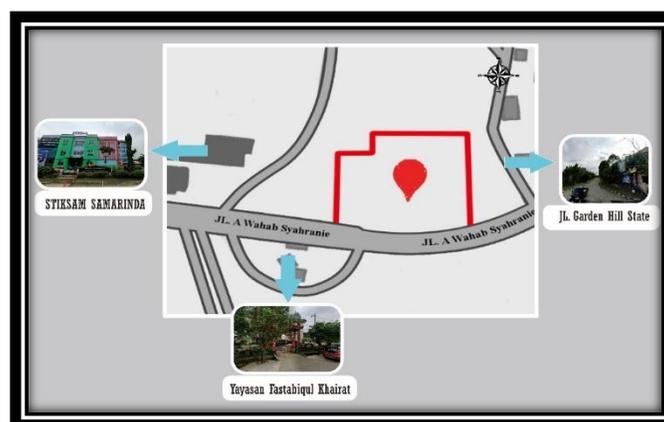
## Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu sistematisasi dan penjelasan rinci mengenai cara atau metode yang digunakan dalam suatu penelitian. Metodologi ini mencakup langkah-langkah sistematis yang peneliti ambil untuk merencanakan Bangunan Gedung Film Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Modern di Kota Samarinda. Beberapa metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini antara lain:

- Penelitian Kualitatif: Metode ini melibatkan wawancara dengan komunitas animasi di Samarinda. Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan harapan mereka terhadap bangunan film animasi yang baru. Dan 2 Observasi langsung terhadap tempat-tempat animasi yang sudah ada di Samarinda untuk mendapatkan wawasan tentang cara animasi saat ini digunakan dan diterima oleh masyarakat.
- Penelitian Kuantitatif: Survei untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang preferensi dan harapan masyarakat terhadap bangunan ini. Data ini agar membantu dalam menentukan fitur-fitur yang harus ada dalam desain gedung.
- Penelitian Literatur: Mengkaji literatur dan penelitian terdahulu tentang desain bangunan, arsitektur modern. Setelah melakukan penelitian dan mendapatkan data terkumpul, data tersebut akan membantu dalam mendesain bangunan gedung film animasi yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan komunitas animasi di Samarinda.

## Hasil dan Pembahasan

Lokasi Bangunan Gedung Film Animasi berada di jalan A. Wahab Syahrani, Sempaja Selatan, Kecamatan Samarinda Ulu dengan rincian sebagai berikut.



Gambar 1 Lokasi Bangunan

**Tabel 1** Lokasi Bangunan

<b>Jl. A. Wahab Syahrane, Sempaja Selatan, Kecamatan Samarinda Ulu</b>	
1. Menurut RTRW Kota Samarinda	Berada di kawasan pendidikan
2. Akseibilitas	
a. Lebar jalan	12m
b. Pedestrians	ada
c. Kondisi jalan	Ramai
d. Fungsi jalan	Jalan utama 2 arah
e. Keperasan	aspal
3. Radius (jarak dari tempat pusat kota )	Radius ± 4.200m dari Kantor Gubernur
4. Sarana, prasarana dan utilitas	
jaringan air bersih	Jaringan PDAM
kondisi drainase	Baik
TPS	Ada
Jaringan listrik	Jaringan PLN
Jaringan telpon	ada
5. Topografi	
Kemiringan tanah	Landai (8-15%)
GSP	12,5m
GSB	17,5m

(Sumber: analisa pribadi)

## Pelaku Dan Jumlah Pelaku

**Tabel 2** Pelaku Dan Jumlah Pelaku

No	Pelaku	Jumlah
Kelompok Utama (Pembuatan Film Animasi)		
1.	Sutradara	2 Orang
2.	Animator	2 Orang
3.	Editing	2 Orang
4.	Produksi	2 Orang
Kelompok Kedua (Pelatihan Film Animasi)		
1.	Guru Sutradara	2 Orang
2.	Guru Animator	2 Orang
3.	Pelatih Sutradara	2 Orang
4.	Pelatih Animator	2 Orang
Penunjang		
1.	Koki	2 Orang
2.	Kasir	1 Orang
3.	Waiters	2 Orang

Pengelola		
1.	Pimpinan	1 Orang
2.	Administrasi	2 Orang
3.	Staff Marketing	2 Orang
4.	Staff Informasi	3 Orang
5.	Penjaga Gudang	4 Orang
6.	Security	3 Orang
7.	Cleaning Service	4 Orang
8.	Staff Mekanikal dan Elektrikal	2 Orang
Pengunjung		
1.	Peserta Seminar	31 Orang
2.	Peserta Pelatihan	55 Orang
3.	Anggota Komunitas	13 Orang

(Sumber: analisa pribadi)

## Rekap Besaran Ruang

Tabel 3 Rekap besaran ruang

No	Kelompok Ruang	No	Nama Ruang	Luas Perencanaan	Hasil Luas
1.	Pembuatan Film F1	1.	Ruang Pembuatan film animasi fantasi petualangan	164,8m <sup>2</sup>	164,8m <sup>2</sup>
			• Ruang Sutradara		
			• Ruang Animator		
			• Ruang Editing		
			• Ruang Produksi		
		• Studio Gambar			
		2.	Ruang Pembuatan film animasi fantasi horor	164,8m <sup>2</sup>	164,8m <sup>2</sup>
			• Ruang Sutradara		
• Ruang Animator					
3.	Gudang animasi fantasi petualangan	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>		
4.	Gudang animasi fantasi horor	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>		
5.	Toilet	18 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>		
Luas Ruang Pembuatan Film (F1)				371,6 m <sup>2</sup>	371,6 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 30%				111,48 m <sup>2</sup>	111,48 m <sup>2</sup>
Total Luas Ruang Pembuatan Film(F1)				483,08 m <sup>2</sup>	483,08 m <sup>2</sup>
2.	Pelatihan F2	1.	Ruang Pelatihan film animasi fantasi petualangan	177 m <sup>2</sup>	177 m <sup>2</sup>
			• Ruang guru		
			• Ruang pelatih		
			• Ruang kelas sutradara		
			• Ruang pelatih sutradara		

		Ruang pelatihan film animasi fantasi petualangan		
	2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> <li>• Ruang kelas animator</li> <li>• Ruang pelatih animator</li> </ul>	177 m <sup>2</sup>	177 m <sup>2</sup>
		Ruang kelas sutradara animasi fantasi horor		
	3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> <li>• Ruang kelas sutradara</li> <li>• Ruang pelatih sutradara</li> </ul>	177 m <sup>2</sup>	177 m <sup>2</sup>
		Ruang kelas sutradara animasi fantasi horor		
	4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> <li>• Ruang kelas animator</li> <li>• Ruang pelatih animator</li> </ul>	177 m <sup>2</sup>	177 m <sup>2</sup>
	5.	Gudang animasi fantasi petualangan	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
	6.	Gudang animasi fantasi horor	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
	7.	Toilet	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
		Luas Ruang Pelatihan (F2)	756 m <sup>2</sup>	756 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%	226,8 m <sup>2</sup>	226,8 m <sup>2</sup>
		Total Luas Ruang Pelatihan(F2)	982,8 m <sup>2</sup>	982,8 m <sup>2</sup>
3.		Fasilitas Penunjang FP		
	1.	Seminar	72 m <sup>2</sup>	72 m <sup>2</sup>
	2.	Gudang seminar	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
	3.	Tempat diskusi animasi	45 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
	4.	Gudang tempat diskusi animasi	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
	5.	Ruang makan	72 m <sup>2</sup>	72 m <sup>2</sup>
	6.	Kasir	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
	7.	Dapur	13,44 m <sup>2</sup>	13,44 m <sup>2</sup>
	8.	Toilet	30 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
		Luas Ruang Penunjang (FP)	262,44 m <sup>2</sup>	262,44 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%	78,73 m <sup>2</sup>	78,73 m <sup>2</sup>
		Total Luas Ruang Penunjang(FP)	341,17 m <sup>2</sup>	341,17 m <sup>2</sup>
4.		Pengelola P		
	1.	Lobby	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
	2.	Ruang Pimpinan	16 m <sup>2</sup>	16 m <sup>2</sup>
	3.	Ruang Admin film animasi fantasi petualangan	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	4.	Ruang Admin film animasi fantasi horor	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	5.	Ruang Marketing film animasi fantasi petualangan	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	6.	Ruang Marketing film animasi fantasi horor	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	7.	Ruang Resepsionis	10,8 m <sup>2</sup>	10,8 m <sup>2</sup>
	8.	Ruang informasi film animasi fantasi petualangan	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	9.	Ruang informasi film animasi fantasi horor	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	10.	Ruang Rapat	65 m <sup>2</sup>	65 m <sup>2</sup>

11.	Gudang	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
12.	Pos Jaga	5.04 m <sup>2</sup>	5.04 m <sup>2</sup>
13.	Ruang Cleaning Service	4.32 m <sup>2</sup>	4.32 m <sup>2</sup>
14.	Ruang Panel	10,58 m <sup>2</sup>	10,58 m <sup>2</sup>
15.	Toilet	18 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>
	Luas Ruang Pengelola (P)	251,56 m <sup>2</sup>	251,56 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%	75,46 m <sup>2</sup>	75,46 m <sup>2</sup>
	Total Luas Ruang Pengelola(P)	326,96 m <sup>2</sup>	326,96 m <sup>2</sup>

(Sumber: analisa pribadi)

## Hasil Penggunaan Lantai

Tabel 4 Penggunaan Lantai

No	Kelompok Ruang	Lantai 1		Total Luas Lantai Perencanaan	Hasil Total Luas Lantai
		Namar Ruang	Luas		
1.	Pembuatan Film (F1)	Ruang Pembuatan film animasi fantasi petualangan			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Sutradara</li> <li>• Ruang Animator</li> <li>• Ruang Editing</li> <li>• Ruang Produksi</li> <li>• Studio Gambar</li> </ul>	164,8m <sup>2</sup>		
		Ruang Pembuatan film animasi fantasi horor			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Sutradara</li> <li>• Ruang Animator</li> <li>• Ruang Editing</li> <li>• Ruang Produksi</li> <li>• Studio Gambar</li> </ul>	164,8m <sup>2</sup>		
		Gudang animasi fantasi petualangan	12 m <sup>2</sup>		
		Gudang animasi fantasi horor	12 m <sup>2</sup>		
		Toilet	18 m <sup>2</sup>		
		JUMLAH	371,6 m <sup>2</sup>		
2.	Pelatihan (F2)	Ruang Pelatihan film animasi fantasi petualangan			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> <li>• Ruang kelas sutradara</li> <li>• Ruang pelatih sutradara</li> </ul>	177 m <sup>2</sup>		
		Ruang pelatihan film animasi fantasi petualangan			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> <li>• Ruang kelas animator</li> <li>• Ruang pelatih animator</li> </ul>	177 m <sup>2</sup>		
		Ruang kelas sutradara animasi fantasi horor	177 m <sup>2</sup>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> </ul>			
				2.462,4m <sup>2</sup>	2.462,4m <sup>2</sup>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kelas sutradara</li> <li>• Ruang pelatih sutradara</li> </ul>		
	Ruang kelas sutradara animasi fantasi horor	177 m <sup>2</sup>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang guru</li> <li>• Ruang pelatih</li> <li>• Ruang kelas animator</li> <li>• Ruang pelatih animator</li> </ul>		
	Gudang animasi fantasi petualangan	12 m <sup>2</sup>	
	Gudang animasi fantasi horor	12 m <sup>2</sup>	
	Toilet	24 m <sup>2</sup>	
	<b>JUMLAH</b>	<b>756 m<sup>2</sup></b>	
3.	Penunjang (FP)	Seminar	72 m <sup>2</sup>
		Gudang seminar	12 m <sup>2</sup>
		Tempat diskusi animasi	45 m <sup>2</sup>
		Gudang tempat diskusi animasi	12 m <sup>2</sup>
		Ruang makan	72 m <sup>2</sup>
		Kasir	6 m <sup>2</sup>
		Dapur	13,44 m <sup>2</sup>
		Toilet	30 m <sup>2</sup>
	<b>JUMLAH</b>	<b>262,44 m<sup>2</sup></b>	
4.	Pengelola (P)	Lobby	12 m <sup>2</sup>
		Ruang Pimpinan	16 m <sup>2</sup>
		Ruang Admin film animasi fantasi petualangan	20 m <sup>2</sup>
		Ruang Admin film animasi fantasi horor	20 m <sup>2</sup>
		Ruang Marketing film animasi fantasi petualangan	20 m <sup>2</sup>
		Ruang Marketing film animasi fantasi horor	20 m <sup>2</sup>
		Ruang Resepsionis	10,8 m <sup>2</sup>
		Ruang informasi film animasi fantasi petualangan	20 m <sup>2</sup>
		Ruang informasi film animasi fantasi horor	20 m <sup>2</sup>
		Ruang Rapat	65 m <sup>2</sup>
		Gudang	12 m <sup>2</sup>
		Pos Jaga	16 m <sup>2</sup>
		Ruang Cleaning Service	8,40 m <sup>2</sup>
		Ruang Panel	10,58 m <sup>2</sup>
		Toilet	18 m <sup>2</sup>
	<b>JUMLAH</b>	<b>251,56 m<sup>2</sup></b>	
	<b>Total Luas Penggunaan Lantai 1</b>	<b>1.641,6 m<sup>2</sup></b>	
	<b>Sirkulasi 30%</b>	<b>820,8 m<sup>2</sup></b>	
	<b>Total Luas Penggunaan Lantai 1</b>	<b>2.462,4m<sup>2</sup></b>	

(Sumber: analisa pribadi)

## Hasil Kebutuhan Lahan

Hasil kecukupan lahan yang di nyatakan cukup untuk membuat perencanaan bangunan adalah kecukupan Koefisien Dasar Bangunan Site (KDBs)

a) Asumsi Luas Penggunaan Lantai 1 (KDBr) = 2.462,4m<sup>2</sup> (40%)

b) Koefisien Dasar Hijau (KDHR) 60%

$$\frac{60\%}{40\%} \times 2.462,4\text{m}^2 = 3.693 \text{ m}^2$$

c) Total Luas Bangunan KDB + KDHR = 2.462,4m<sup>2</sup> + 3.693 m<sup>2</sup> = 6.155,4 m<sup>2</sup>.

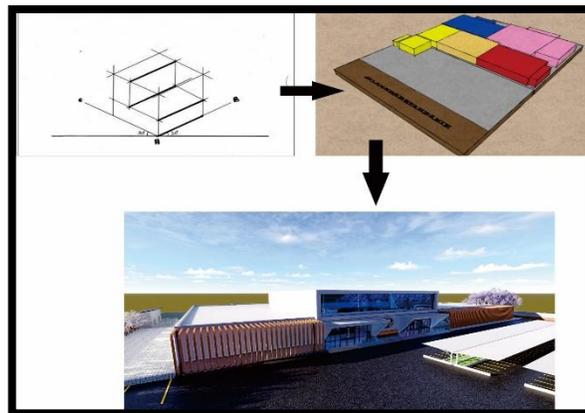
d) Luas Lahan = 6.609m<sup>2</sup>

e) Lahan Efektik yang digunakan (KDBs) = 6.409m<sup>2</sup>

f) Kecukupan Koefisien Dasar Bangunan Site (KDBs) = KDBr < KDBs Maka lahan dapat digunakan.

## Transformasi Bentuk Bangunan

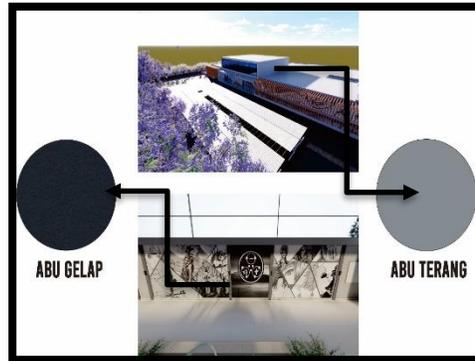
Transformasi Bentuk bangunan yang digunakan Bangunan Gedung Film Animasi adalah Bangunan Kubus atau Balok yang menggunakan bentuk paling sederhana dengan dinding – dinding tegak lurus dan atap datar atau miring. Bangunan Gedung Film Animasi merupakan perwujudan nyata dari perpaduan sempurna antara kesederhanaan bentuk dan menggunakan bentuk efisien pada ruang. Fondasi kokohnya terpancar dari bentuk kubus atau balok.



**Gambar 2** Bentuk Bangunan  
Sumber : Analisa pribadi 2024

### Penggunaan Warna Pada Bangunan

Penggunaan warna pada bangunan yang digunakan Bangunan Gedung Film Animasi adalah warna abu gelap dan terang pada bangunan dapat memberikan kesan yang elegan, modern, dan dinamis. Pemilihan warna dalam bentuk kombinasi memiliki dampak visual yang berbeda-beda pada tampilan bangunan.



Gambar 3 Penggunaan Warna  
Sumber : Analisa pribadi 2024

### Penggunaan Kaca Hologram Pada Bangunan

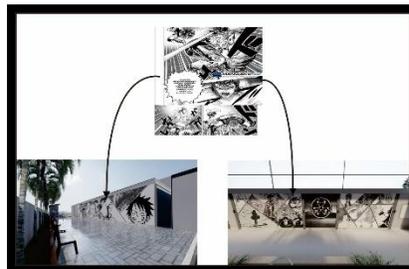
Bangunan ini menggunakan dinding kaca hologram yang menampilkan animasi di kacanya sebagai focal point pada bangunan, menciptakan tampilan yang modern dan interaktif. Animasi yang diproyeksikan pada kaca tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual yang menarik, tetapi juga memberikan dimensi baru dalam desain arsitektur,



Gambar 4 Kaca Hologram  
Sumber : Analisa pribadi 2024

### Penggunaan Lukisan Sketsa Dinding Pada Bangunan

Penggunaan lukisan sketsa pada dinding yang berbentuk sebuah komik animasi memberikan kesan kreatif dan ekspresif pada bangunan, menciptakan suasana yang penuh karakter dan imajinasi



Gambar 5 Sketsa Dinding Animasi  
Sumber : Analisa pribadi 2024

## Penggunaan Pagar Yang Berfungsi Sebagai Pengarah Dan Estetika

Penggunaan pagar yang berfungsi sebagai pengarah orang masuk dan sekaligus menjadikan salah satu bentuk estetika bangunan yang memberikan kesan modern minimalis dan mempercantik bangunan.



**Gambar 6** Penggunaan Pagar  
Sumber: Analisa Pribadi 2024

## Kesimpulan

Perencanaan Bangunan Gedung Film Animasi di Samarinda bertujuan untuk menyediakan wadah bagi pembuatan dan pelatihan film animasi, khususnya dalam genre fantasi petualangan, dan horor untuk remaja hingga dewasa. Dengan pendekatan arsitektur modern yang menekankan kesederhanaan, fungsionalitas, dan kebersihan tanpa ornamentasi berlebihan, bangunan ini diharapkan menjadi ikon baru di Kota Samarinda. Mengingat sejarah panjang animasi di Indonesia dan perkembangan positif komunitas animasi di Samarinda, keberadaan gedung ini sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan industri animasi lokal dan menciptakan ruang kreatif yang memadai bagi para animator di Kota Samarinda.

## Daftar Pustaka

- Freezcha's Blog. "Perkembangan Animasi di Indonesia." WordPress. Diakses dari <https://freezchasblog.wordpress.com>.
- Putri, Nadya Mulya. "Perencanaan Pusat Industri Kreatif Animasi, Komik, dan Ilustrasi di Kota Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur Metafora." Jurnal Skripsi.
- Wikipedia. "Industri." Wikipedia bahasa Indonesia. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Industri>.
- Wikipedia. "Comic Strip." Wikipedia (en-m-wikipedia-org.translate.goog). Diakses dari [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Comic\\_strip](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Comic_strip).
- Gramedia. "Pengertian Industri Kreatif: Jenis, Contoh & Kebijakan Pemerintah." Diakses dari <https://www.gramedia.com>.
- Topan, Rendra. "Bangunan Gedung Menurut Undang-Undang." Blog. Diakses dari <https://rendratopan.com/2020/03/29/bangunan-gedung-menurut-undang-undang>.
- Wikipedia. "Fantasy Film." Wikipedia bahasa Inggris. Diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film).
- Wikipedia. "Arsitektur Modern." Wikipedia bahasa Indonesia. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur\\_modern](https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_modern).
- Wikipedia. "Film Fantasi." Wikipedia bahasa Indonesia. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Film\\_fantasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Film_fantasi).
- Zenius. "Transformasi Geometri." Zenius Blog. Diakses dari <https://www.zenius.net/blog/transformasi-geometri>.
- Simpkb. "RPP." Simpkb. Diakses dari <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/749008-1673357423.pdf>.
- Uhamka Repository. "Buku Geo Trans." Diakses dari <http://repository.uhamka.ac.id/21763/1/Buku%20Geo%20Trans.pdf>.
- Scribd. "Transformasi Geometri." Diakses dari <https://id.scribd.com/document/425297070/transformasi-geometri>.
- Diponegoro University Repository. "Alun-Alun Kauman Semarang." Diakses dari [http://eprints.undip.ac.id/25185/1/Alun\\_-\\_Alun\\_Kauman\\_Semarang.pdf](http://eprints.undip.ac.id/25185/1/Alun_-_Alun_Kauman_Semarang.pdf).
- Engineering Toolbox. "Building Design and Construction." Diakses dari <https://www.engineeringtoolbox.com/>.

Green Building Council Indonesia. "GBC Indonesia." Diakses dari <https://www.gbcindonesia.org/>.  
Department of Foreign Affairs and Trade (DFAT) Australia. "Fact Sheet." Diakses dari <https://www.dfat.gov.au/sites/default/files/indii-fact-sheet.pdf>.  
Peraturan Daerah Kota Samarinda Nomor 7 Tahun 2023.  
Data Arsitek.  
PERMEN PUPR 14-2017.  
PERMEN Nomor 05/PRT/M/2007.  
SNI 03-6572-2001.