

PENERAPAN METODE ARSITEKTUR KESEHARIAN DALAM PERANCANGAN DESAIN MEETING POINT DI GUNUNG SAHARI, JAKARTA PUSAT

Scholastica Violetha Meylina¹⁾, Doddy Yuono^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
scholastica.315180107@stu.untar.ac.id

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
doddy@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: doddy@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Golden Truly Mall merupakan sebuah tempat rekreasi, tempat makan, tempat berkumpulnya berbagai kalangan masyarakat baik dari daerah sekitar maupun dari luar karena lokasinya yang strategis, berada di pusat kota, dan dekat dengan transportasi TransJakarta. Berdasarkan hasil survey kualitatif terhadap masyarakat sekitar, masih banyak yang merasa kehilangan "*Mall Golden Truly*". Dalam menciptakan sebuah titik pertemuan yang baru, maka perlu dilakukan pengumpulan data dengan metode kualitatif untuk mempelajari kebutuhan masyarakat daerah tersebut. Sehingga dengan metode arsitektur keseharian, proyek ini berfokus pada kebutuhan dan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan ruang publik. Selain mempertimbangkan berbagai macam kebutuhan mereka, juga mempertimbangkan beberapa aspek perekonomian modern sederhana yang bisa mendukung usaha masyarakat dalam bidang perdagangan secara daring, serta meningkatkan produktifitas mereka sebagai pelajar dan pekerja. Karena masyarakat sekitar terdiri dari berbagai kelompok usia, maka titik temu ini juga memiliki berbagai titik dan fungsi ruang yang sudah dipertimbangkan untuk kebutuhan mereka berdasarkan usianya. Dengan demikian, diharapkan tempat ini bisa menjadi rumah bersama, terutama bagi masyarakat sekitar. Dimana segala kebutuhan mereka dapat terpenuhi di tempat ini.

Kata kunci: Arsitektur; Arsitektur keseharian; Placeless place; Transit hub

Abstract

Golden Truly Mall is a place for recreation, a place to eat, a gathering place for various groups of people both from the surrounding area and outside because of its strategic location, in the city center, and close to TransJakarta transportation. Based on the results of a qualitative survey of the surrounding community, there are still many who feel they have missed the "Golden Truly Mall". In creating a new meeting point, it is necessary to collect data using qualitative methods to study the needs of the local community. So using everyday architectural methods, this project focuses on people's needs and habits in using public spaces. Apart from considering their various needs, we also consider several aspects of the simple modern economy that can support people's businesses in the field of online commerce, as well as increase their productivity as students and workers. Because the surrounding community consists of various age groups, this meeting point also has various points and spatial functions that have been considered for their needs based on their age. In this way, it is hoped that this place can become a shared home, especially for the local community. Where all their needs can be fulfilled in this place.

Keywords: Architecture; Everydayness architecture; Placeless place; Transit hub

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dilansir oleh CNN Indonesia (2020) pada akhir tahun 2020, tepatnya bulan desember tanggal 1, Mall *Golden Truly* resmi menutup operasionalnya dan akan melakukan penjualan secara daring. Sedangkan bangunan bekas Mall *Golden Truly* ini akan dikelola oleh pengembang baru. Oswaldo (2023) mengatakan bahwa saat ini Mall *Golden Truly* sangat sepi pengunjung. Padahal pernah menjadi salah satu primadona tempat berbelanja maupun hiburan bagi warga Jakarta. Oswaldo (2023) juga mengatakan bahwa bangunan yang terdiri dari 5 lantai ini sudah cukup tua dan yang masih beroperasi hanya *Ground floor* dan *Lower Ground*. Serta terhitung hanya ada 10 tenan yang masih tersisa. 7 diantaranya berada di lantai dasar dan 3 lainnya di lantai bawah. Beberapa akses di dalam mal sudah ditutup, hanya sesekali terlihat ada pengunjung yang melintas. Namun masih banyak *driver online* yang berlalu-lalang mengambil pesannya.

Mall *Golden Truly* menyimpan banyak kenangan untuk warga Jakarta, terutama warga sekitarnya. Hal ini terlihat dari beberapa jawaban dari pertanyaan “Apa saja kenanganmu dengan Mall *Golden Truly*?” yang ada di laman web id.quora.com. Meskipun tidak banyak jawaban yang tertera, namun bagi 8 orang yang menjawab, mall ini merupakan tempat yang berkesan bagi mereka. Dan setiap orang memiliki kesannya masing-masing yang tentunya berbeda satu sama lain. Ada yang memiliki memori untuk kuliner, berbelanja karena banyak diskon, serta beberapa kenangan lain yang cukup menyentuh hati. Terutama pada masa kejayaannya di tahun 1990-an. Karena merupakan sebuah area yang mengayomi kebutuhan masyarakat sekitar, mulai dari kebutuhan bulanan, makanan, pakaian, buku, dan sebagainya. Lokasi Mall *Golden Truly* yang berada di pusat kota, tepatnya di jalan arteri Gunung Sahari, dan berdekatan langsung dengan lokasi halte TransJakarta ini, kerap menjadi tempat bertemunya orang-orang tertentu. Warga sekitar pun tidak jarang menjadikan *Golden Truly* sebagai tempat mereka bersantai bersama dengan orang-orang terdekatnya. Untuk beberapa orang, Mall *Golden Truly* juga seringkali menjadi tempat “reuni” yang tidak disengaja untuk bertemu teman lama dan kerabatnya yang juga memaknai tempat ini sebagai “rumah kedua” bagi mereka.

Rumusan Permasalahan

Hilangnya tempat berkumpul yang memadai untuk warga sekitar yang terdiri dari berbagai lapisan masyarakat menjadi titik penting dalam penelitian ini. Dimana pengembangan tempat ini akan difokuskan pada pengembalian identitas tapak sebagai tempat berkumpul, beraktivitas, dan juga transit hub bagi masyarakat, serta fungsi-fungsi di dalamnya yang tepat guna dan berkelanjutan.

Tujuan

Tujuan dari penelitian arsitektur keseharian terhadap tapak Mall *Golden Truly* adalah untuk memaksimalkan pemenuhan kebutuhan masyarakat dari berbagai latar belakang dan aktivitas melalui desain arsitektur yang lebih aman, nyaman, dan mudah diakses. Adapun tujuan penelitian ini dapat dicapai dengan mengkaji faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain arsitektur keseharian untuk masyarakat. Agar dapat menerapkan solusi desain yang tepat untuk mengatasi tantangan yang ada dalam mengembalikan identitas suatu tempat.

2. KAJIAN LITERATUR

Place

Ruang dalam bidang arsitektur mengacu pada sebuah area fisik yang dibatasi dengan elemen-elemen tertentu. Seperti, dinding, lantai, dan langit-langit ruangan. Sedangkan tempat, memiliki makna serupa yang lebih dalam dan kompleks. Dimana sebuah tempat bukan hanya ruang secara fisik, juga memiliki nilai-nilai sosial, budaya, dan makna emosional bagi penggunanya.

Menurut Yi-Fu Tuan (1979), seorang ahli geografi dan perencana, tempat didefinisikan sebagai “ruang yang diinvestasikan dengan makna”. Sedangkan dalam prosesnya, memaknai suatu tempat dapat terjadi melalui beberapa faktor, seperti, sejarah, budaya, aktivitas yang dilakukan di tempat tersebut, dan pengalaman pribadi setiap penggunanya.

Place-making

Placemaking merupakan sebuah proses menciptakan tempat yang memiliki makna serta nilai bagi penggunanya. Proses ini dapat dilakukan. Melalui beberapa cara, seperti, desain arsitektur yang responsive terhadap kebutuhan penggunanya, menyediakan fasilitas dan ruang publik yang berkualitas sesuai dengan konteks bangunan, penggunaan elemen-elemen desain untuk memperkuat identitas desain dan karakter tempat, dan melibatkan masyarakat dalam proses perancangan dan pengembangan tempat. Menurut (Wyckoff, 2015) bahwa yang menyenangkan bagi orang untuk tinggal, bekerja, bermain, belajar, berbelanja, dan berkunjung merupakan sebuah proses *placemaking*. Banyak orang yang memiliki tinggal di lingkungan yang sudah terintegrasi dengan berbagai layanan, fasilitas, sumber daya, dan jaringan sosial, serta untuk mempertahankan gaya hidup dinamis juga merupakan *placemaking*. Sehingga, *placemaking* adalah kumpulan implementasi terbaik untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas lingkungan

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari proses *placemaking* adalah memperkuat komunitas masyarakat sekitar dengan adanya ruang publik yang memadai untuk menjadi tempat berkumpulnya orang-orang dan menciptakan makna dari sebuah komunitas, mengembangkan ekonomi dimana proses *placemaking* yang sukses dapat menarik minat bisnis dan investasi untuk area tersebut, meningkatkan kesehatan lingkungan dengan desain ruang publik yang baik akan membuat orang untuk berjalan, bersepeda, dan bersosialisasi, untuk menuju gaya hidup yang lebih sehat, meningkatkan keamanan daerah sekitar dengan menggunakan area sebagaimana mestinya, serta memelihara ruang publik tersebut dengan baik.

Sense of Place

Proses *placemaking* yang sukses mengarahkan sebuah bangunan memiliki *sense of place*. Adapun penjelasan mengenai *Sense of Place* menurut (Steele, 1981) dimana *Sense of Place* merupakan sebuah konsep dengan berbagai elemen yang menjelaskan tentang konektivitas antara perasaan pengguna dengan lingkungan tertentu. Konsep dari *sense of place* bukan hanya sekedar aspek fisik bangunan, namun lebih mengarah kepada emosional dan sosial dari daya keterikatan suatu tempat.

Beberapa aspek dasar dari konsep *sense of place* antara lain, hubungan antara tempat dan pengguna, hal ini dibentuk dari berbagai pengalaman, memori, dan bagaimana tempat dan penggunanya saling terikat, lebih dari sebuah lingkungan fisik secara arsitektur, namun lebih ke arah budaya yang signifikan, latar belakang sejarah, dan aktivitas yang terjadi di tempat tersebut, konektivitas emosi yang terjadi antara pengguna dan tempat tersebut menciptakan suatu kenyamanan, kepemilikan, dan nostalgia. Hal ini juga menjadi dasar suatu tempat memiliki identitas tertentu, serta subjektivitas didasari dari pengalaman individu pengguna dan kelompok.

Placeless Place

Menurut Edward Relph (1976) *Placeless place* merupakan sebuah konsep untuk menjelaskan sebuah lingkungan yang kekurangan/kehilangan karakteristiknya yang mengacu pada *sense of place* yang dimiliki tempat tersebut sebelumnya. Adapun beberapa faktor yang menjadikan sebuah tempat menjadi *placeless place* antara lain: desain general, dimana beberapa tempat dibangun dengan mengutamakan efisiensi yang tipikal daripada seni dan lokalitas. kurangnya konektivitas dengan masyarakat sekitar yang menyebabkan tempat ini menjadi terisolasi dan

masyarakat tidak memiliki rasa memiliki terhadap tempat ini, komodifikasi area dimana sebuah area dibangun untuk memaksimalkan keuntungan pada bidang ekonomi daripada pengalaman pengguna, terlepas dari sejarah dan kebudayaan lokal sekitarnya. Tempat ini bisa dirasakan ditempat lain di dunia, sehingga tidak memiliki keunikan tersendiri.

Everydayness Architecture

Arsitektur keseharian menurut (Heidegger, 2008) dalam bukunya yang berjudul *Being and Time* terfokus pada bagaimana fungsi bangunan menjadi perangkat dalam kehidupan sehari-hari. Apabila diterjemahkan dalam prinsip desain adalah keterbukaan penggunaan dimana sebuah desain harus bersifat intuitif untuk meminimalisir kebutuhan secara sadar dalam menggunakan ruang. Sehingga, tata ruang bangunan tersebut dapat mengarahkan pengguna melalui fungsi dan aktivitas didalamnya, Reliabilitas dan keakraban dimana sebuah arsitektur harus dapat diandalkan dan diperkirakan melalui fungsinya untuk menciptakan keamanan dan kenyamanan dalam penggunaan ruang setiap harinya, mendukung Tindakan praktis dalam mengintegrasikan aktivitas, desain sirkulasi yang efektif, dan fitur yang tertanam dalam bangunan untuk menunjang rutinitas sehari-hari. Menurut Heidegger (2008), arsitektur keseharian juga menjadi tantangan bagi arsitek dalam menyeimbangkan antara fungsi dan seni, serta kenyamanan dan tantangan.

3. METODE

Dalam proses pencarian konsep desain untuk transit hub yang berbasis penerapan arsitektur keseharian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Metode ini dilakukan melalui proses wawancara secara langsung dan mendalam dengan beberapa masyarakat sekitar yang pernah merasakan dan memaknai bangunan Mall *Golden Truly* pada masanya. Serta menganalisis lebih dalam mengenai sejarah tapak sampai pada kondisi saat ini. Proses menganalisis dilakukan dengan mempelajari aktivitas utama masyarakat dalam setiap jenjang usia. Kemudian, kebutuhan aktivitas utama mereka akan memerlukan ruang utama ataupun ruang pendukung yang mampu menunjang aktivitas masyarakat. Maka, dalam proses perancangan, setiap data yang dihasilkan dari proses analisis akan dituangkan dalam bentuk desain, terutama yang mereka butuhkan dalam sebuah bangunan *transit hub*. Sehingga, bangunan hasil perancangan menjadi solusi yang mendukung aktivitas keseharian mereka.

4. DISKUSI DAN HASIL

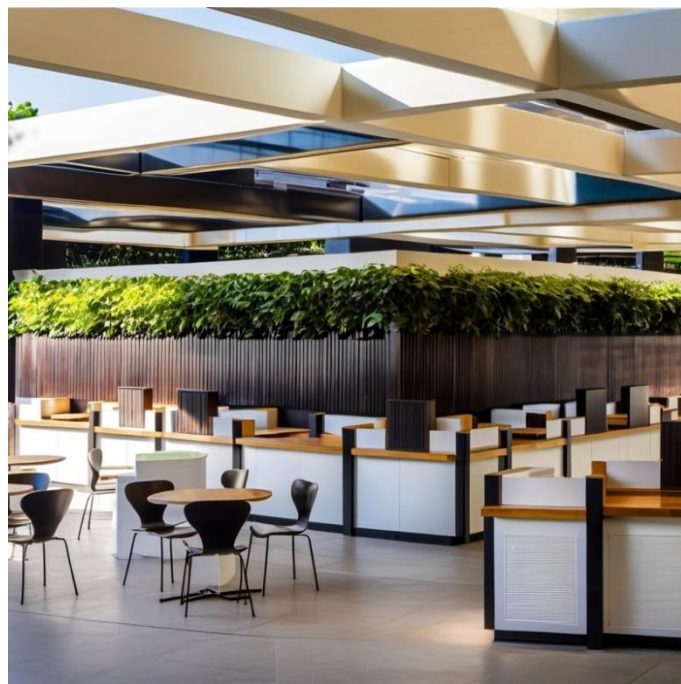
Mall *Golden Truly* merupakan salah satu peritel terpopuler yang berdiri pada tahun 1990. Kemudian, sejak adanya kerusakan tahun 1998, Mall *Golden Truly* dijarah dan dirusak oleh masyarakat, sehingga hanya menyisakan 2 gerai. Yakni, Mall *Golden Truly* Blok M (Jakarta Selatan) dan Mall *Golden Truly* Gunung Sahari (Jakarta Pusat). Namun, sejak Covid-19, Mall *Golden Truly* Gunung Sahari resmi ditutup sejak 1 Desember 2020. Pada masa kejayaannya, Mall *Golden Truly* meninggalkan banyak kesan bagi masyarakat sekitar. Tidak hanya orang dewasa atau anak-anak, namun semua kalangan usia memiliki kesan tersendiri terhadap Mall *Golden Truly*. Bagi para lansia, mereka kerap menghabiskan masa mudanya di tempat ini. Sampai terakhir pun seringkali terlihat banyak orang-orang tua yang masih ke tempat ini walaupun hanya untuk makan bersama keluarganya. Bagi para orang-orang dengan usia produktif, seringkali mereka menjadikan tempat ini sebagai tempat transit dari Halte Bus TransJakarta Pasar Baru Timur menuju ke Stasiun Kemayoran ataupun ke rumah masing-masing.

Adapula anak-anak usia sekolah, terutama mereka yang duduk dibangku sekolah menengah, seringkali mereka bersama-sama mengunjungi tempat ini setelah jam pulang sekolah. Karena selain lokasinya yang dekat dengan banyak sekolah, Mall *Golden Truly* juga menyediakan perlengkapan sekolah yang cukup lengkap. Sehingga, mereka ke tempat ini tidak hanya untuk makan siang, juga untuk mencari kebutuhan perlengkapan sekolah, dan berdiskusi serta

mengerjakan tugas sekolah. Tidak hanya mereka yang memiliki kesan terhadap tempat ini, juga anak-anak kecil yang seringkali diajak orang tuanya untuk menghabiskan waktu disini. Karena tersedia juga wahana bermain anak yang layak. Maka dari itu, dengan ketidakadaan Mall Golden truly, sebagian besar masyarakat sekitar, kehilangan tempat untuk berkumpul baik dengan teman maupun keluarga, ataupun hanya menghabiskan waktu sendiri. Oleh sebab itu, berdasarkan paparan diatas, beberapa program ruang yang sebaiknya dimuat dalam desain perancangan kembali area tersebut adalah:

Tempat makan yang juga merupakan community space

Area makan merupakan salah satu tempat yang akan menjadi titik kumpul pengunjung yang datang ke area ini. Sehingga diperlukan tempat yang luas, fleksibel, nyaman, dan berada di lantai dasar untuk memudahkan aksesibilitas dari berbagai titik lainnya. Selain itu, area makan juga berdekatan dengan area diskusi serta tempat bermain anak. Bahwasanya dalam kesehariannya, para pelajar yang sedang berdiskusi biasanya membutuhkan makanan ringan ditengah-tengah mereka ataupun membutuhkan makanan berat, sehingga hal ini memudahkan mereka yang ingin membeli makanan saat sedang berdiskusi di area komunitas. Tempat yang berdekatan dengan area bermain anak akan memudahkan para orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka saat bermain di area tersebut. Karena biasanya para orang tua akan berbincang setelah makan, sedangkan anak-anak akan merasa bosan.



Gambar 1. Area Makan Terbuka
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Tempat bermain anak dan area komunitas

Perlu adanya ketersediaan ruang untuk duduk didekat area bermain untuk anak-anak. Hal ini akan memberikan kemudahan dan kenyamanan untuk para pendamping anak-anak yang sedang bermain. Karena biasanya anak-anak usia dibawah 5 tahun masih didampingi orang dewasa. Ada juga anak-anak yang didampingi seorang suster dan kakek/neneknya yang sudah berusia lanjut karena menunggu orang tuanya berbelanja ataupun menunggu kakaknya selesai les.

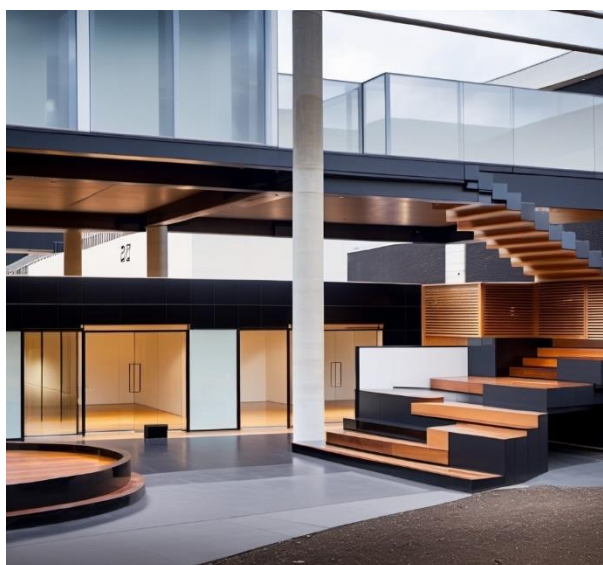


Gambar 2. Area Bermain Anak dan Area Komunitas
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Dalam pelaksanaannya, diperlukan lebih banyak tempat duduk umum agar bangunan ini dapat mendukung para lansia untuk tetap aktif bergerak (berjalan mengelilingi bangunan) dan tidak perlu takut lelah karena di setiap area mereka bisa duduk dan beristirahat sejenak. Karena biasanya orang tua lebih cepat lelah dan ada juga yang mengidap penyakit tertentu, sehingga tidak bisa lagi berjalan terlalu jauh ataupun berdiri terlalu lama. Jadi, dengan banyaknya tempat duduk yang diletakkan di banyak titik pada bangunan ini, akan sangat membantu mereka beristirahat. Berdasarkan data yang didapatkan hasil wawancara dengan beberapa lansia, mereka lebih memilih berada di dalam rumah karena sudah cepat lelah dan tidak mau merepotkan orang lain yang pergi bersamanya. Bukan karena mereka tidak ingin pergi.

Mini teatre dan community stair

Area ini berfungsi sebagai tempat orang-orang muda mengekspresikan diri diatas panggung teater ini. Melatih masyarakat muda untuk lebih percaya diri dan dapat mengekspresikan diri mereka didepan masyarakat umum. Area ini bukan hanya sekedar sarana hiburan bagi masyarakat, juga sarana edukasi bagi peserta. Teater ini diperlukan sebagai bentuk dukungan terhadap masyarakat muda dalam bidang pertunjukan dan ekspresi diri.



Gambar 3. *Mini Theatre dan Community Stair*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Mini teater ini juga akan menjadi titik kumpul komunitas tertentu yang hadir karena kesamaan hobi dan ketertarikan. Sehingga, diharapkan tempat ini bisa mewadahi mereka untuk bersama-sama mengembangkan bakat dan potensi yang mereka miliki. Tempat ini juga bisa menjadi sarana bagi mereka untuk berlatih sebelum mementaskan seni pertunjukkan tertentu.

Water fountain dan Community Space

Tempat ini memiliki banyak *sitting area* yang berfungsi untuk mengayomi orang-orang tua (lansia) yang datang ke area ini. Karena kebanyakan para lansia lebih membutuhkan tempat duduk untuk menunggu daripada berkeliling area.



Gambar 4. Area Makan Terbuka
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Community Space

Tujuan utama tempat ini merupakan sebagai tempat berkumpul atau *meeting point* bagi masyarakat sekitar, terutama anak-anak sekolah yang membutuhkan tempat untuk berdiskusi. Oleh sebab itu, area ini memiliki banyak titik-titik berkumpul yang memudahkan mereka berdiskusi dan mengerjakan tugasnya.



Gambar 5. Area Makan Terbuka
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Selain itu, adapun fungsi lain dari bangunan ini adalah sebagai kantor yang dapat disewa, *virtual office*, *co-working space*, dan ruang meeting yang juga dapat disewa perorangan. Hal ini dibuat berdasarkan pertimbangan bahwa setelah adanya covid-19, banyak pekerja yang melakukan pekerjaannya secara daring. Baik bekerja sendiri ataupun bekerja dibawah perusahaan orang lain dengan sistem *WFH*. Oleh sebab itu ada beberapa fasilitas pada bangunan ini yang mewadahi mereka untuk bekerja lebih produktif.

Studio Live Streaming A

Berikut merupakan salah satu contoh studio live streaming, dimana hal ini merupakan perwujudan dari bentuk kantor yang baru. Penjualan tidak lagi dilakukan secara langsung, melainkan melalui *marketplace – marketplace* terpercaya.



Gambar 6 Studi *Live Streaming*

Sumber: Olahan Penulis, 2024

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam upaya mengembalikan peran yang pernah dibangun Mall *Golden Truly* sebelumnya, yakni sebagai tempat meeting point yang memenuhi segala kebutuhan lapisan masyarakat. Diperlukan adanya kepekaan mendalam terhadap keseharian, karakter, dan kebutuhan masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati dan mewawancarai pihak terkait agar fungsi bangunan menjadi tepat sasaran dan berfungsi secara maksimal dan terjaga. Keterhubungan bangunan dengan keseharian masyarakat akan menciptakan kesan nyaman dalam menggunakan bangunan tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka. Kemudian kesan inilah yang akan menciptakan makna sebuah tempat dan menentukan keberlangsungan tempat tersebut. Karena setiap jenjang usia memiliki aktivitas yang berbeda-beda, hal ini akan menciptakan kemajemukan fungsi bangunan ini untuk memenuhi semua kebutuhan masyarakat. Maka, untuk setiap fungsi yang tercipta merupakan kebutuhan masyarakat dari setiap jenjang usia. Sehingga, setiap individu dapat merasakan unsur fungsional dan kenyamanan dari tempat ini.

Saran

Penelitian ini memang belum sempurna dan perlu ditingkatkan lagi, agar mencapai hasil yang lebih baik dan mendalam. Serta perlu adanya analisa lebih mendalam mengenai keseharian masyarakat pada setiap rentang usia, pekerjaan, dan kebutuhan mereka. Bisa juga menjadi titik temu untuk area yang lebih luas, misalnya untuk seluruh warga Jakarta. Tentunya untuk mencapai hal tersebut diperlukan pula data dan analisa yang lebih terperinci. Dengan demikian, penelitian ini dapat dilanjutkan dengan metode yang bersifat konseptual.

REFERENSI

- Agustiyanti. (2017, November 1). *Menengok golden truly Dan Sisa Kejayaan Masa Lalu.* ekonomi. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20171101142030-92-252723/menengok-golden-truly-dan-sisa-kejayaan-masa-lalu>
- Apa Saja Kenanganmu Dengan mall golden truly?. Quora. (n.d.). <https://id.quora.com/Apa-saja-kenanganmu-dengan-Mall-Golden-Truly>
- ArcGIS web application. (n.d.). <https://jakartasatu.jakarta.go.id/portal/apps/webappviewer/index.html?id=1c1bfcced2cb4852bbeaefcd968a6d04>
- Hamdani, T. (n.d.). *Penampakan Terkini golden truly Gunung Sahari yang “Tutup usia.”* detikfinance. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5278544/penampakan-terkini-golden-truly-gunung-sahari-yang-tutup-usia>
- Heidegger, M. (n.d.). *Being and time Martin Heidegger.* Harper.
- Oswaldo, I. G. (n.d.). *Mal Legendaris golden truly, Riwayatmu Kini.* detikfinance. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6769149/mal-legendaris-golden-truly-riwayatmu-kini>
- Relph, E. C. (2016). *Place and placelessness.* SAGE.
- Saputri, M. (2020, December 2). *Mal Golden truly gunung sahari tutup operasional.* tirto.id. <https://tirto.id/mal-golden-truly-gunung-sahari-tutup-operasional-f7Ex>
- Steele, F. (1981). *The Sense of place / Fritz Steele.* CBI.
- Tuan, Y. (2018). *Space and place: The perspective of experience.* University of Minnesota Press.
- Wyckoff, A. (2014). *Definition of Placemaking: Four Different Types.* Planning & Zoning News.
- YouTube. (2014, September 9). *Session 1 keynote - edward relph “the paradox of place and the evolution of placelessness.”* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5gXqkq3zTzk>

