

PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL PADA MALL METROPOLIS TOWN SQUARE DALAM BENTUK PUSAT OLAHRAHA DI KOTA MODERN

Stella Catherina Tamelan Barita Simarmata¹⁾, J.M. Joko Priyono Santoso^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
stella.315200091@stu.untar.ac.id

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

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

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

Abstrak

Ditandai dengan ditutupnya retail-retail dan fasilitas seperti bioskop, *department store*, hingga *foodcourt* membuat Mall Metropolis Town Square menjadi salah satu pusat perbelanjaan di Jabodetabek yang mengalami *placelessness*. Adanya pandemi pun memperparah kondisi yang ada, namun setelah pandemi sudah berakhir kondisi mall pun belum membaik. Faktor-faktor penyebab *placelessness* tersebut berupa persaingan yang ketat dengan pusat perbelanjaan lain, perkembangan *e-commerce* yang sedang mendominasi, kurangnya perbedaan dengan pusat perbelanjaan yang lain, serta adanya lahan kosong di tapak yang tidak difungsikan secara efektif. Sehingga dampak yang didapat yaitu Mall Metropolis Town Square penurunan daya tarik serta pengunjung yang datang dan mengakibatkan banyak fasilitas dalam mall yang tidak lagi difungsikan atau tutup. Oleh karena ini, penelitian diharapkan dapat memberikan sebuah intervensi untuk menghidupkan kembali, memaksimalkan potensi yang dimiliki tapak dan menjadikan lokasi tersebut kembali menjadi *place*. Strategi yang dapat diimplementasikan yaitu menganalisis sasaran pengguna di sekitar tapak, menggunakan pendekatan dan metode arsitektur, serta mengedepankan keberlanjutan agar bangunan dapat bertahan dalam jangka waktu yang panjang. Melalui pendekatan arsitektur kontekstual menghasilkan proyek berupa pusat olahraga dengan memanfaatkan lahan kosong di tapak untuk difungsikan lebih efektif. Usulan perancangan yang dihasilkan tersebut diharapkan dapat menjadikan Mall Metropolis Town Square kembali menjadi *place*.

Kata kunci: kontekstual; mall; *placelessness*; pusat olahraga

Abstract

Marked by the closure of retailers and facilities such as cinemas, department stores, and food courts, making Metropolis Town Square Mall one of the shopping centers in Jabodetabek that experienced *placelessness*. The existence of a pandemic has also exacerbated the existing conditions, but after the pandemic has ended, the condition of the mall has not improved. The factors that cause *placelessness* are intense competition with other shopping centers, the development of *e-commerce* that is dominating, the lack of difference with other shopping centers, and the existence of vacant land on the site that is not used effectively. So that the impact obtained is that the Metropolis Town Square Mall has decreased attractiveness and visitors who come and resulted in many facilities in the mall that are no longer functioning or closed. Because of this, the research is expected to provide an intervention to revive, maximize the potential of the site and make the location back into *place*. Strategies that can be implemented are analyzing the target users around the site, using architectural approaches and methods, and promoting sustainability so that the building can last for a long time. Through the contextual architecture approach, the project produces a sports center by utilizing vacant land on the site to function more effectively. The resulting design proposal is expected to make the Metropolis Town Square Mall a *place* again.

Keywords: contextual; mall; *placelessness*; sports center

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu lokasi yang mengalami fenomena *placelessness* yaitu Mall *Metropolis Town Square*. Mall ini mulai beroperasi di tahun 2003 dan merupakan salah satu pusat perbelanjaan terkenal di Kota Tangerang. Pusat kejayaan mall ini yaitu tahun 2004-2010 karena banyak digunakan sebagai tempat tampilnya para artis serta tempat berkumpul banyak pelajar dikarenakan banyak sekolah disekitarnya. Pada tahun 2011 jumlah pengunjung mall ini mulai berkurang sehingga dilakukan renovasi di tahun 2016 dan terjadi peningkatan pengunjung namun tidak signifikan hingga tahun 2020.



Gambar 1. Mall *Metropolis Town Square* Dulu dan Sekarang

Sumber: Olahan penulis, 2024

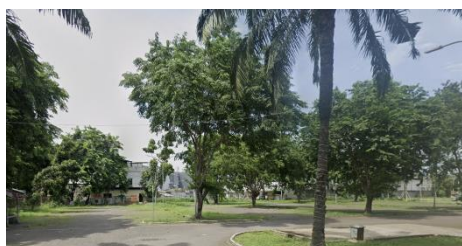
Terjadinya pandemi kembali memperparah kondisi mall sehingga banyak retail-retail dan fasilitas seperti bioskop, *department store* seperti Matahari, hingga *food court* tidak difungsikan kembali meskipun sekarang pandemi sudah berakhir. Terdapat beberapa usaha yang sudah dilakukan oleh pihak pengelola untuk meningkatkan daya tarik mall ini yaitu dengan adanya relokasi retail toko emas dari Pasar Anyer, namun belum memberikan perbedaan yang signifikan.



Gambar 2. Relokasi Toko Emas Dari Pasar Anyer di Lantai Dasar

Sumber: <https://asset-2.tstatic.net.jpg>, diakses pada 12 Juli 2024

Faktor-faktor yang dapat menjadi penyebab mall ini *placeless* yaitu adanya lahan kosong di samping mall yang tidak difungsikan secara efektif, kurangnya perbedaan dengan pusat perbelanjaan lain, pengalaman berbelanja yang kurang mengesankan, perkembangan e-commerce yang sedang mendominasi, serta persaingan yang ketat dalam bidang retail.



Gambar 3. Lahan Kosong di Tapak

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Dari isu tersebut strategi yang dilakukan yaitu pendekatan kontekstual dimana kontekstual umumnya digunakan untuk mengartikan kontinuitas dan hubungan antara suatu bangunan dengan sekitarnya. Selain itu, dilakukan analisis tambahan mengenai sasaran pengguna yaitu generasi z dan generasi alpha. Dari situ menghasilkan program usulan berupa penambahan massa bangunan baru di lahan kosong samping mall berupa bangunan pusat olahraga.

Rumusan Permasalahan

Mall Metos merupakan salah satu bangunan penting terhadap sejarah Kota Tangerang. Namun modernisasi dan urbanisasi mulai menghilangkan identitas dan nilai yang dimilikinya. Berdasarkan fenomena dan isu tersebut, maka beberapa masalah dapat diselesaikan dengan arsitektur dan dirumuskan ke dalam beberapa pernyataan sebagai berikut. Pertama, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat sekitar terhadap Mall Metos. Kedua, upaya membuat Mall Metos menjadi *place* bagi sekitar.

Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk menghidupkan kembali, memaksimalkan potensi yang dimiliki di tapak tersebut, serta mengembalikan *sense of place* yang ditujukan kepada generasi sekarang dan yang akan datang.

2. KAJIAN LITERATUR

Placelessness

Dalam karya Relph, ia memulai *Place and Placelessness* dengan menganalisis ruang dan kaitannya dengan konsep tempat. Ia menegaskan bahwa ruang bukanlah suatu kekosongan atau bidang isometrik, bukan juga semacam wadah yang hanya memuat tempat. Sebaliknya, Relph berpendapat bahwa untuk memahami keterkaitan ruang dengan konsep tempat secara lebih mendalam, kita perlu menyelami ruang juga dari perspektif bagaimana orang mengalaminya (Relph, 1976). Namun, terdapat kritik bahwa fokus Relph pada kualitas eksistensial suatu tempat namun mengabaikan faktor temporal, sosial dan individu yang membentuk tempat tertentu dan pengalaman individu terhadap tempat (Seamon).

Sehingga *Placelessness* merupakan kondisi di mana kehilangan esensinya, di mana ruang tidak lagi memancarkan identitas atau makna yang kuat, kehilangan *sense of place* nya. Dimana terdapat risiko dari persebaran tempat yang seragam, serta desain dan karakter tempat menjadi semakin standar dan homogen. *Placelessness* mencerminkan hilangnya kedalaman pengalaman tempat dan kehilangan identitasnya yang tercermin dalam ruang fisik.

Arsitektur Kontekstual

Konteks berasal dari kata kerja Latin *contexere*, yang memiliki arti “menenun bersama, menjalin, bergabung bersama, menyusun”. Definisi ini berasal dari ilmu linguistik yang menekankan hubungan sebagian-keseluruhan hubungan. Arsitektur kontekstual menekankan keselarasan sebuah bangunan dengan lingkungannya. Hal ini terlihat dari bentuk fisik dan morfologi bangunan yang beradaptasi dengan tapak dan sekitarnya. Lebih khusus lagi, arsitektur kontekstual menciptakan hubungan yang serasi antara bangunan dengan lingkungannya, baik alami maupun buatan. Pendekatan kontekstual dalam arsitektur dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu kontras dan harmonis. (Widati, 2015)

Penerapan arsitektur kontekstual dapat dilihat pada suatu kawasan. Kawasan memiliki kekhususan atau ciri khas yang membuat suatu kawasan menjadi lebih mudah dikenali dan dapat ditempati. Kawasan pemukiman, kawasan perkantoran, kawasan industri, kawasan perdagangan, kawasan pemerintahan, kawasan area hijau dan kawasan wisata merupakan suatu tempat dalam menjalani aktivitas atau kegiatan manusia. Adapun ciri-ciri dari kontekstual

adalah: a. Adanya pengulangan motif dari desain bangunan sekitar b. Pendekatan baik dari bentuk, pola atau irama, ornament, dan lain-lain terhadap bangunan yang sudah ada sebelumnya utamanya yang bernilai sejarah, hal ini untuk menjaga karakter suatu tempat c. Meningkatkan kualitas bangun yang sudah ada sebelumnya. Parameter kontekstual dalam perancangan arsitektur yaitu seperti ini:

Tabel 1. Parameter Kontekstual dalam Perancangan Arsitektur

CAKUPAN	PARAMETER	NO	VARIABEL	INDIKATOR
MAKRO	PENDEKATAN BUDAYA (CULTURAL RESPECT)	1	Memori	Adaptasi elemen-elemen sejarah
				Responsif terhadap kebutuhan di masa datang
		2	Identitas	Responsif kriteria langgam lokal (proses peleburan/penyatuan)
				Pengaruh budaya terhadap bentuk
		3	Fungsi terhadap pengguna	Kelokakan (Local Genius)
Responsif fungsi internal dan eksternal				
MESSO	PENDEKATAN ALAM (NATURE)	1	Kondisi tapak	Orientasi bangunan terhadap alam dan lingkungan
				Fit terhadap tapak
				Responsif terhadap tapak (topografi, lanskap dan potensi lingkungan)
				Interaksi dan hubungan visual dengan alam dan lingkungan
	2	Faktor iklim	Responsif terhadap iklim (cahaya matahari, angin, suhu dan hujan)	
			Memanfaatkan potensi iklim secara aktif dan pasif	
	SKALA URBAN (URBAN CONTEXT)	1	Struktur fisik kawasan	Komposisi bangunan yang terstruktur dalam suatu pola geometris tertentu
				Bangunan dan lingkungan berdasarkan material tekstur kota
		2	Style/langgam kawasan	Responsif terhadap style atau langga kawasan
				Mengikuti tampilan atau melakukan pengulangan (olahan bentuk) obyek pada kawasan
3		Kontras dan Selaras	Interpenetrasi kawasan	
			Kontras dan selaras antara lama dan baru	
MIKRO	PENDEKATAN FISIK BANGUNAN (PHYSICAL RESPECT)	1	Fasade dan detail bangunan	Motif dan detil desain obyek sekitar berupa pola, irama, bukaan, tekstur, warna dan ornamen
				Surface area, menekankan kesamaan pada bagian tertentu bangunan
		2	Bentuk	Bentuk dasar yang sama atau pengolahan kembali sehingga tampak beda
				Responsif bentuk terhadap letak dan lingkungan
				Bentuk sebagai citra kawasan
				Mengabstraksi bentuk-bentuk asli (kontras), dan tetap memiliki kesamaan visual
		3	Skala dan proporsi	Tinggi bangunan terhadap bangunan sekitarnya
				Proporsi bangunan terhadap obyek kawasan
		4	Material	Responsif terhadap bahan material lokal, baik warna style dan tekstur material
				Distribusi dan pengaruh material terhadap lingkungan
Fungsi material pasif dan aktif terhadap lingkungan				

Sumber: Olahan Penulis, 2024 Berdasarkan (Widati, 2015)

Olahraga

Menurut KBBI, olahraga merupakan sebuah aktivitas yang memerlukan kemahiran, ketangkasan, atau tenaga yang dilakukan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh atau sebagai acara pertandingan, permainan, dan sebagainya. Olahraga juga merupakan aktivitas yang melibatkan keterampilan dari individu atau tim dan melibatkan fisik, dilakukan untuk hiburan. Pada dasarnya, olahraga bertujuan untuk meningkatkan kesehatan seseorang. Mengacu dari pengertian olahraga, jenis-jenis olahraga dibagi menjadi olahraga modern dan olahraga tradisional. Beberapa cabang olahraga modern yaitu *airsoftgun*, anggar, atletik, balap, berkuda, binaraga, biliar, basket, voli, rugby, *softball*, sepak takraw, bulu tangkis, catur, futsal, golf, judo, karate, taekwondo, tenis, seni bela diri, menyelam, panjat dinding, polo, panahan, renang, tinju, sepatu roda, dan lain lain. Sedangkan beberapa cabang olahraga tradisional yaitu bakiak, benteng, congklak, egrang, gasing, kelereng, main hadang, pacu jalur, pencak silat, perahu naga, serimbang, zawo-zawo, kecikan, dan lain lain (Ibeng, 2024)

Ruang lingkup Olahraga menurut UU No. 11 Tahun 2022 meliputi kegiatan olahraga pendidikan, olahraga masyarakat / rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga prestasi adalah olahraga yang mengembangkan Olahragawan dan membina secara terencana, sistematis, berjenjang, terpadu, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu

pengetahuan dan teknologi Keolahragaan. Olahraga masyarakat/rekreasi merupakan olahraga yang dilakukan berdasarkan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat yang dilakukan secara terus-menerus untuk kegembiraan, kesehatan, dan kebugaran. Olahraga pendidikan diselenggarakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan guna membangun gaya hidup sehat aktif (Indonesia, n.d.)

Sport Center

Pusat olahraga (*sport center*) merupakan sebuah gedung olahraga yang mewadahi kegiatan olahraga baik kegiatan latihan, rekreasi, maupun kompetitif. Dimana kegiatan olahraga terbagi menjadi latihan dan kompetisi. Pusat olahraga ini memiliki beberapa fungsi sebagai sarana pembinaan dan peningkatan prestasi olahraga dan daya apresiasi olahraga terhadap masyarakat, serta sebagai media pertemuan antara tuntutan perkembangan kebutuhan dan kehidupan berolahraga (jurnalarsitekturindonesia, 2022).

Klasifikasi Pusat Olahraga menurut Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, bangunan gedung olahraga diklasifikasikan seperti dalam tabel. Gedung olahraga tipe a adalah gedung olahraga yang dalam penggunaan melayani wilayah Provinsi/Daerah Tingkat I dengan kapasitas 3000-5000 jiwa, tipe B adalah gedung olahraga yang melayani wilayah Kabupaten/Kotamadya dengan kapasitas 1000-3000 jiwa, dan tipe C merupakan gedung olahraga yang melayani wilayah kecamatan dengan kapasitas maksimal 1000 jiwa (Umum, 1994)

Tabel 2. Klasifikasi dan Penggunaan Bangunan Gedung Olahraga

KLASIFIKASI GEDUNG OLAHRAGA	PENGGUNAAN			
	JUMLAH MINIMAL CABANG OLAHRAGA	JUMLAH MINIMAL LAPANGAN		KETERANGAN
		PERTANDINGAN NASIONAL/ INTERNASIONAL	LATIHAN	
Tipe A	1. Tenis Lap. 2. Bola Basket 3. Bola Voli 4. Bulutangkis	1 Buah 1 Buah 1 Buah 4 Buah	1 Buah 3 Buah 4 Buah 6-7 Buah	Untuk cabang olahraga lain masih dimungkinkan penggunaannya sepanjang ketentuan ukuran minimalnya masih dapat dipenuhi oleh gedung olahraga
Tipe B	1. Bola Basket 2. Bola Voli 3. Bulutangkis	1 Buah 1 Buah (Nasional) -	- 2 Buah 3 Buah	Idem
Tipe C	1. Bola Voli 2. Bulutangkis	- 1 Buah	1 Buah -	Idem

Sumber: Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, 1994 (Umum, 1994)

3. METODE

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kajian literatur untuk mengetahui data kawasan dan Mall *Metropolis Town Square*. Dilengkapi dengan *survey* lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting bangunan serta mengamati kondisi kawasan sekitar tapak.

Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan arsitektur kontekstual yang menganalisis konteks kawasan tapak secara makro meso dan mikro serta sasaran pengguna. Berdasarkan data yang dikumpulkan, ditarik kesimpulan berupa usulan-usulan program yang akan diimplementasikan terhadap bangunan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Makro dan Meso

Tapak terletak di Jalan Hartono Raya No.3, Kelapa Indah, Tangerang, Kota Tangerang dengan total luas 7.500 m². Pencapaian dan akses cukup mudah dicapai untuk kendaraan pribadi dan ojol online. Terdapat perhentian bus serta angkot yang melewati tapak namun tidak tersedia pedestrian yang memadai di tapak. Sehingga diperlukannya akses untuk pejalan kaki berjalan. Kecamatan Tangerang merupakan kecamatan dengan jumlah penduduk di urutan tengah dibandingkan dengan kecamatan lain di Kota Tangerang di tahun 2022. Dengan penduduk terbanyak di Kecamatan Cipondoh dan penduduk terdikit di Kecamatan Benda. Dalam Kecamatan Tangerang, jumlah penduduk laki-laki dan perempuan tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan umur, generasi alpha dan z ditotalkan berjumlah 63.809 jiwa di tahun 2022. Kemudian berdasarkan data Kota Tangerang, potensi dapat terjadinya bencana alam seperti gempa bumi, tanah longsor, dan lain lain minim. (TANGERANG, 2023)

Skala Urban

Komposisi massa bangunan dalam kawasan melalui gambar dibawah dimana bentuk bangunan merespon bentuk tapak serta pola kawasan sekitar tapak berupa grid. Kemudian bangunan eksisting memiliki kontras secara fasad yang memiliki banyak ornamen-ornamen terhadap fasad dibandingkan dengan bangunan di sekitarnya yang minim ornamen dan terdapat banyak penekanan garis serta permainan bentuk dasar geometri segi empat.

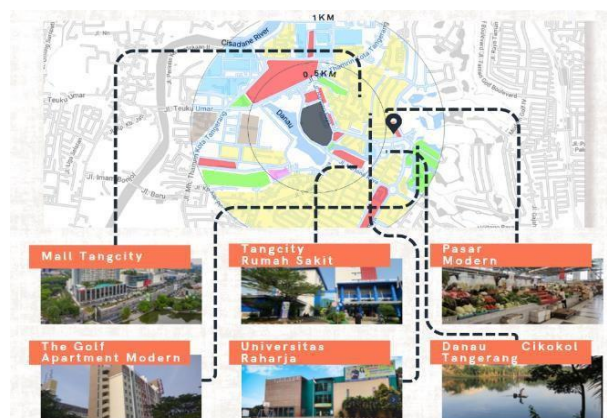


Gambar 4. Skala Urban

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Fasilitas Sekitar

Fasilitas di sekitar tapak cukup memadai dimana tersedia rumah sakit, pusat perbelanjaan, pasar, hunian, fasilitas pendidikan serta ruko-ruko pertokoan. Dalam radius 500 meter, ketersediaan fasilitas sekitar tapak minim fasilitas hiburan, tempat untuk berkumpul dan bermain, serta fasilitas untuk berolahraga.

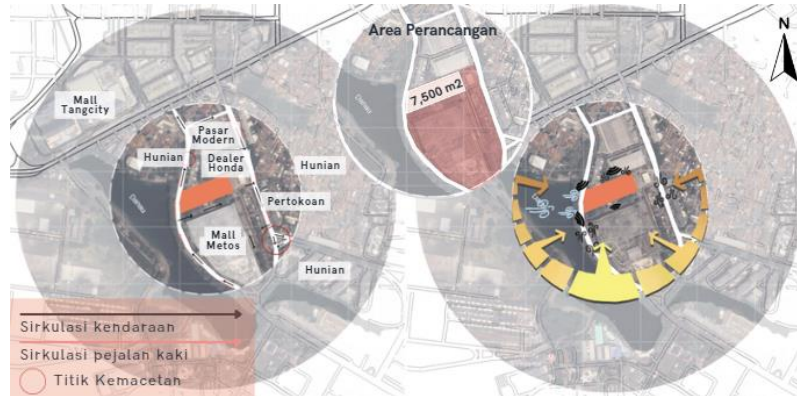


Gambar 5. Fasilitas Sekitar

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Analisis Mikro

Aksesibilitas tapak berupa Halte *Tayo Pizza Hut* (600m), Stasiun Batu Ceper (5km), Stasiun Tangerang (5,1km), Angkot, dan Tol Jakarta-Tangerang. Kemudian titik kemacetan terletak di pintu masuk pasar serta pertigaan di jalan Hartono Raya. Kebisingan disebabkan oleh aktivitas pasar serta kendaraan-kendaraan yang lewat terutama di titik pertigaan jalan.

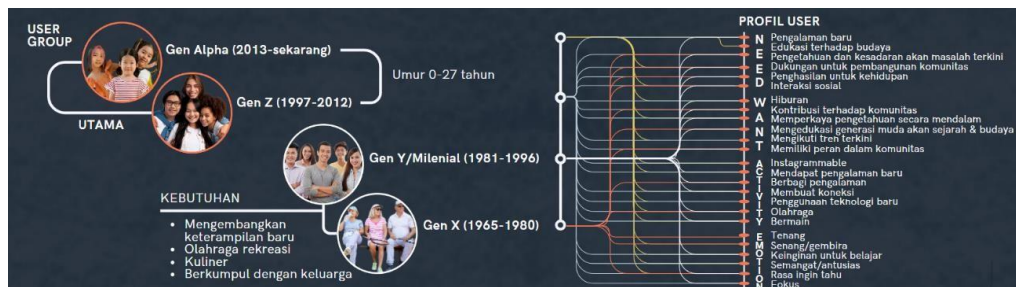


Gambar 7. Analisis Mikro

Sumber: Olahan Penullis, 2024

Sasaran Pengguna

Pengunjung yang di utamakan berupa generasi Alpha dan generasi Z. Dari kedua generasi tersebut memiliki berbagai tren aktivitas serta hiburan yang mereka gemari. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat dikategorikan menjadi olahraga, *game*, seni, musik, serta komersil.



Gambar 8. User Group

Sumber: Olahan Penullis, 2024

Usulan Program : Sport Center

Berdasarkan analisis fasilitas sekitar dan sasaran pengguna, tapak ini memiliki potensi besar untuk fungsi olahraga dan hiburan dimana banyak hunian serta sekolah di sekitar tapak. Kemudian dengan minimnya juga fasilitas olahraga terutama olahraga rekreasi menjadi salah satu pertimbangan. Dengan target pengunjung generasi Alpha dan Z dimana olahraga rekreasi dan olahraga ekstrim menjadi salah satu ketertarikan dan aktivitas yang digemari. Sehingga cabang olahraga yang diwadahi berupa basket, futsal, voli, badminton sebagai olahraga yang dibutuhkan sebagai standar bangunan *sport center* dan olahraga yang banyak diminati. Kemudian *Martial Art* (Taekwondo, pencak silat, karate), *e-sport*, *rollerblade* sebagai olahraga rekreasi yang banyak digemari oleh generasi Z dan alpha. Lalu olahraga panjat tebing sebagai salah satu olahraga ekstrim dan simulasi golf yang memiliki banyak peminat di Kota Tangerang. Kemudian dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas penunjang seperti *playground*, kafe, restoran, *department store*, toko peralatan olahraga, dan toko kesehatan untuk melengkapi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam menjadikan Mall *Metropolis Town Square* kembali menjadi *place*, penerapan kontekstual serta sasaran pengunjung menjadi dasar dalam meningkatkan daya tarik melalui program pusat olahraga. Dengan beragam cabang olahraga yang banyak diminati generasi Z dan generasi Alpha serta fasilitas-fasilitas penunjang untuk memberikan keberagaman terhadap pengunjung sehingga meningkatkan kembali daya tarik.

Saran

Dalam merancang bangunan untuk olahraga dan rekreasi bagi penduduk sekitarnya penting untuk terus memperhatikan dan mengevaluasi aspek-aspek untuk kerap mewadahi kebutuhan pengunjung sekitar. Dalam meningkatkan daya tarik dan menjadikan lokasi ini kembali menjadi *place*, dapat dievaluasi lebih lanjut mengenai efektivitas dari berbagai program aktivitas yang diusulkan terhadap sasaran pengunjung terutama generasi Z dan generasi Alpha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan keterlibatan berbagai pihak, penulis mengucapkan terimakasih terhadap Dosen Fasilitator Tugas Akhir instansi terkait serta narasumber yang telah membantu dalam penyusunan artikel ilmiah.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik.(2023). *KOTA TANGERANG DALAM ANGKA*. Kota Tangerang: ©BPS Kota Tangerang.
- Departmen Pekerjaan Umum. (1994). *TATA CARA PERENCANAAN TEKNIK BANGUNAN GEDUNG OLAHRAGA*. Bandung: Yayasan LPMB.
- Ibeng, P. (2024, Juni 23). *Pengertian Olahraga, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Menurut Ahli*. From PENDIDIKAN.CO.ID: <https://pendidikan.co.id/pengertian-olahraga-tujuan-manfaat-jenis-dan-menurut-ahli/>
- Jurnal Arsitektur Indonesia. (2022, Mei 06). *Pengertian Sport Center, Fungsi, Klasifikasi, dan Macam-Macam Olahraga serta Ukuran Lapangannya*. From Jurnal Arsitek Blogspot: <https://jurnalarsitek.blogspot.com/2022/05/pengertian-sport-center-fungsi.html>
- Nur, L., Sianturi, R., Giyartini, R., Pingon, L., Malik, A. A., & Nilan, F. (2023). Pengembangan dan Pembinaan Olahraga Cabang Olahraga Woodball di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Abdidas*, 4(5), 426-433.
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion Limited.
- Seamon, D., & Sowers, J. (2008). *Place and Placelessness*, Edward Relph. *Key texts in human geography*, 43, 51.
- Widati, T. (2015). Pendekatan Kontekstual dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, 10(01), 38-44.