



Design of Stand-Up Comedy Convention and Learning Center with a Contemporary Architectural Approach

Intan Diah Pratiwi¹, Eni Zuliana², Mochamad Rizqi Junianto³

¹Intandiyah13@gmail.com, Program Studi Arsitektur, Universitas Bhinneka PGRI

²Program Studi Arsitektur, Universitas Bhinneka PGRI

³Program Studi Arsitektur, Universitas Bhinneka PGRI

Corresponding author: Intandiyah13@gmail.com

Received 24/07/2026	ABSTRAK
Received in revised form 24/08/2026	Pertunjukan <i>stand-up comedy</i> di Indonesia, khususnya di Kota Kediri, telah berkembang sangat cepat dalam beberapa tahun terakhir, ditandai dengan meningkatnya jumlah komika aktif dan frekuensi acara pertunjukan. Sayangnya, fasilitas yang tersedia belum memadai, sehingga kegiatan pertunjukan dan pembelajaran sering dilaksanakan di lokasi yang tidak sesuai kebutuhan, seperti kafe dan aula serbaguna yang belum dirancang khusus untuk kebutuhan akustik, visual, dan kenyamanan pertunjukan seni. Penelitian ini bertujuan merancang <i>Stand-Up Comedy Convention and Learning Center</i> di Kediri yang berfungsi sebagai wadah pertunjukan, edukasi, dan hiburan dengan mengusung pendekatan arsitektur kontemporer. Metode perancangan menggunakan pendekatan <i>Glass Box</i> yang bersifat rasional, logis, dan transparan, meliputi tahapan persiapan dan identifikasi, pengumpulan dan analisis data, hingga perancangan desain. Hasil analisis menghasilkan desain bangunan kontemporer yang dinamis, dengan gubahan bentuk atap yang terinspirasi dari alur Sungai Brantas yang berkelok-kelok, merepresentasikan alur cerita dan <i>punchline</i> dalam pertunjukan <i>stand-up comedy</i> . Gedung ini dirancang sebagai wadah bagi komunitas untuk mengembangkan bakat, menyelenggarakan acara pertunjukan, serta sebagai fasilitas belajar melalui ruang kelas komedi, studio latihan, dan auditorium berkapasitas 2.000 kursi. Dengan adanya pusat konvensi ini, diharapkan dapat memperkuat identitas Kota Kediri sebagai kota kreatif berbasis seni pertunjukan dan hiburan modern.
Accepted 26/08/2026	Kata Kunci: <i>Stand-Up Comedy, Convention Hall, Arsitektur Kontemporer, Glass Box.</i>
	ABSTRACT
	<i>Stand-up comedy performances in Indonesia, especially in Kediri City, have developed very rapidly in recent years, marked by an increasing number of active comedians and performance frequency. Unfortunately, the existing facilities are not yet adequate, so performances and learning activities are often held in venues that do not meet the required needs, such as cafes and multipurpose halls that have not been specifically designed for the acoustic, visual, and comfort needs of performing arts. This study aims to design a Stand-Up Comedy Convention and Learning Center in Kediri that functions as a venue for performance, education, and entertainment through a contemporary architectural approach. The design method applies the Glass Box approach, which is rational, logical, and transparent, covering the stages of preparation and identification, data collection and analysis, up to design development. The analysis results produced a</i>

dynamic contemporary building design, with a roof form inspired by the winding flow of the Brantas River, representing the storyline and punchline structure of stand-up comedy performances. This building is designed as a place for the community to develop their talents, hold performance events, and provide learning facilities through comedy classrooms, rehearsal studios, and a 2,000-seat auditorium. With this convention center, it is hoped that Kediri's identity as a creative city based on performing arts and modern entertainment can be strengthened.

Keywords: , Convention Hall, Contemporary Architecture, Glass Box, Stand-Up Comedy

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan beragam pertunjukan seni, mulai dari seni tradisional hingga seni kontemporer, yang kini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan wadah penyampaian kritik sosial secara kreatif [1]. Salah satu bentuk seni pertunjukan yang berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir adalah *stand-up comedy* (SUCI), yang diminati berbagai kalangan terutama generasi muda, tidak hanya di kota besar seperti Jakarta dan Surabaya, tetapi juga di kota berkembang seperti Kediri. Meski demikian, wadah pendukung seni kontemporer dalam industri kreatif ini masih sangat terbatas.

Dari hasil wawancara oleh ketua komunitas SUCI Kediri, SUCI Kediri berdiri sejak tahun 2011 dan terus berkembang, dengan lebih dari 15 acara pertunjukan besar tercatat pada rentang 2024-2025, termasuk acara dengan kapasitas hingga 2.000 penonton. Namun demikian, penyelenggara masih menghadapi kendala dalam mencari fasilitas yang menunjang acara dan kesenian SUCI, sehingga terpaksa menggunakan gedung serbaguna hingga kafe. Idealnya, industri kreatif seperti SUCI memerlukan fasilitas *convention hall* dengan ruang akustik yang baik, tata pencahayaan yang mendukung, serta fasilitas edukatif dan ruang rekreatif yang mendukung kreativitas komunitas [2], disertai auditorium berkapasitas fleksibel dengan panggung minimalis untuk menciptakan interaksi intens dengan penonton.

Selain kebutuhan ruang pertunjukan, SUCI juga memerlukan wadah edukasi untuk menunjang kelestarian dan kemajuan seni ini, mengingat dari hasil analisis dan dari data yang ada setiap tahun terdapat sejumlah ajang perlombaan komika di berbagai daerah, termasuk kompetisi nasional SUCI Kompas TV yang pada tahun 2025 diikuti oleh 1.900 pendaftar. Program kompetisi ini telah melahirkan lebih dari seratus komika nasional yang berkembang menjadi aktor, sutradara, presenter, dan kreator konten, membuktikan bahwa SUCI kini telah berkembang menjadi industri kreatif dengan nilai ekonomi dan budaya yang tinggi. Kondisi ini menunjukkan perlunya sebuah *convention hall* yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang pertunjukan, tetapi juga sebagai pusat pengembangan kreativitas, edukasi, dan regenerasi komika daerah.

Ketersediaan *convention hall* dengan pendekatan arsitektur kontemporer dapat menciptakan ruang yang adaptif mulai dari edukasi, latihan, hingga pertunjukan profesional, sekaligus memungkinkan fleksibilitas ruang interaksi indra penonton serta respons terhadap dinamika kebudayaan kontemporer [3]. Pendekatan arsitektur kontemporer menekankan pembaruan bentuk dengan material ringan, fleksibel, dan efisien untuk pembentukan fasad, konsep ruang yang terbuka, serta mengutamakan kenyamanan [4]. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan karya arsitektur yang mewadahi seni SUCI secara fungsional, edukatif, dan rekreatif, serta bagaimana penerapan konsep arsitektur kontemporer pada bangunan tersebut di Kota Kediri. Tujuan penelitian ini adalah merancang *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center* dengan pendekatan arsitektur kontemporer di Kota Kediri, serta mengidentifikasi dan menerapkan elemen-elemen desain arsitektur kontemporer yang relevan untuk mendukung fungsi, edukasi, dan kreativitas bangunan SUCI. Penelitian ini

diharapkan menjadi referensi keilmuan arsitektur mengenai penerapan arsitektur kontemporer pada bangunan fasilitas seni, serta memperkuat citra Kediri sebagai kota kreatif berbasis seni pertunjukan.

METODE PENELITIAN

Perancangan *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center* di Kota Kediri menggunakan pendekatan *Glass Box* yang bersifat rasional, logis, dan transparan, di mana setiap tahapan proses perancangan dapat diamati, dievaluasi, dan dipertanggungjawabkan [5]. Metode ini dipilih karena memungkinkan perancang mengidentifikasi permasalahan secara menyeluruh, menganalisis data secara objektif, dan menghasilkan solusi desain berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Tahapan metode *Glass Box* meliputi tahapan berikut :

1. Ide dan Identifikasi Masalah

Ide perancangan diinisiasi sebagai respons terhadap keterbatasan wadah apresiasi dan pengembangan bagi komunitas SUCI, yang telah tumbuh hingga tingkat kabupaten termasuk di Kediri, namun belum memiliki ruang publik yang didedikasikan khusus untuk menunjang kesenian ini. Aktivitas performa dan latihan para komika saat ini masih dilakukan di kafe atau ruang publik serupa yang bersifat sementara, tidak nyaman, dan kurang ideal untuk proses edukasi maupun apresiasi seni yang mendalam, sehingga diperlukan fasilitas yang dirancang khusus sebagai pusat edukasi dan apresiasi seni SUCI.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu data primer dan data sekunder:

Tabel 1. Pengumpulan data

No	Jenis	Data	Metode
1	Primer	Luas tapak dan Dimensi Aksesibilitas Utilitas air dan kelistrikan Batas -batas lahan Dokumentasi keadaan Wawancara ke komunitas	Studi lapangan
No	Jenis	Data	Mode
2	Sekunder	Peraturan daerah Buku dan jurnal Studi preseden Standar bangunan	Studi literatur

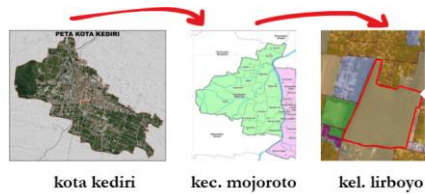
Sumber: Analisis Penulis, 2026

3. Analisis Data

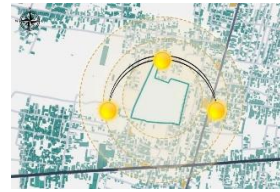
Pada tahap ini, seluruh data yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis secara mendalam untuk menghasilkan informasi relevan bagi proses perancangan. Berikut adalah rincian analisis yang dilakukan:

1. Analisis Tapak

Menganalisis keadaan pada tapak atau Lokasi meliputi : Analisis lokasi tapak(gambar 1), Analisis lintas matahari(gambar 2), Analisis angin (gambar 3), Analisis vegetasi (gambar 4), Analisis view keluar(gambar 5), Analisis view kedalam (gambar 6), bentuk dan tatanan masa (gambar 7)



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: facebook.com, diakses 2026



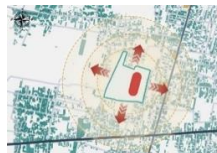
Gambar 2. Lokasi Tapak
Analisis penulis 2026



Gambar 3. Analisis Angin
Analisis penulis 2026



Gambar 4. Analisis Angin
Analisis penulis 2026



Gambar 5. View keluar
Analisis penulis 2026



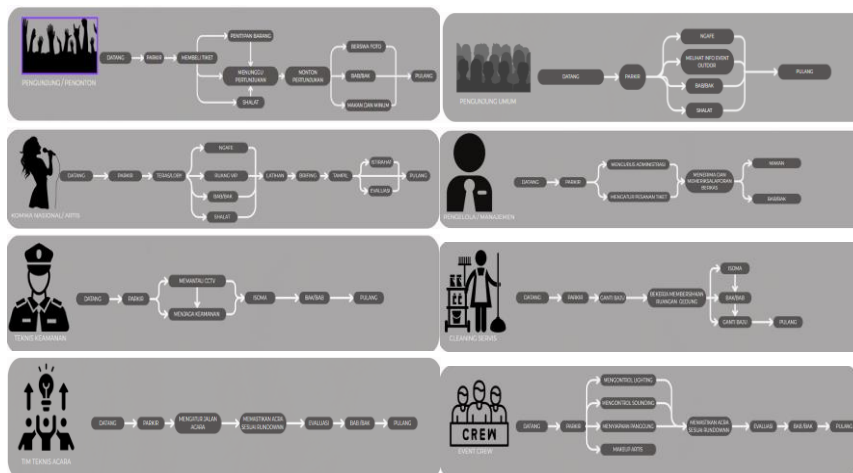
Gambar 6. Lokasi Tapak
Analisis penulis 2026



Gambar 7. Bentuk dan tatanan masa
Analisis penulis 2026

2. Analisis Pengguna

Analisis pengguna sangat penting juga dimana dengan analisis ini dapat mengetahui kebutuhan ruang dan alur kegiatan dari analisis ini ada beberapa alur sebagai berikut :



Gambar 8. Analisis Pengguna
Sumber: Analisis penulis 2026

3. Studi Preseden

Studi preseden dilakukan pada tiga bangunan sejenis sebagai acuan utama perancangan, yaitu *Harbin Opera House*, *Markas Comika*, dan *Limoges Concert Hall*. *Harbin Opera House* (Gambar 9) merupakan pusat seni pertunjukan yang dirancang oleh *MAD Architects* di Harbin, Tiongkok, dengan pendekatan kontekstual yang merespons lanskap lahan basah dan iklim ekstrem, menghasilkan bentuk massa organik yang menyerupai proses alami erosi oleh angin dan air. Bangunan ini mewadahi teater besar berkapasitas lebih dari 1.600

penonton dan teater kecil berkapasitas sekitar 400 penonton, dengan struktur rangka kombinasi beton bertulang dan baja yang memungkinkan bentang lebar tanpa kolom.



Gambar 9. Harbin Opera House

Sumber: facebook.com, diakses 2026

Markas Comika merupakan gedung tiga lantai di Jakarta Selatan yang berfungsi sebagai pusat aktivitas komika sejak tahun 2021, dengan karakter visual arsitektur komersial urban yang sederhana namun komunikatif melalui elemen signage dan interior fungsional berstandar akustik untuk kegiatan show dan pembuatan konten (Gambar 10).



Gambar 10. Markas Comika

Sumber: Dokumentasi daring, 2026

Sementara itu, *Limoges Concert Hall (Zénith de Limoges)* karya Bernard Tschumi *Architects* mengusung organisasi massa sirkular dengan selubung polikarbonat translusen dan rangka kayu yang menciptakan transisi ruang antara interior dan lingkungan luar, serta interior auditorium yang intim dengan lapisan akustik kayu. Ketiga preseden tersebut menunjukkan bahwa perancangan *convention hall* SUCI dapat memadukan bentuk massa yang dinamis dan ekspresif, sistem struktur bentang lebar, serta kualitas akustik dan interior yang mendukung pengalaman pertunjukan, yang menjadi acuan dalam merumuskan konsep Kediri *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Arsitektur Kontemporer

Kediri *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center* dirancang dengan penerapan prinsip arsitektur kontemporer yang mengutamakan tiga aspek utama, yaitu fungsional, edukatif, dan rekreatif. Aspek fungsional diwujudkan melalui kekokohan bangunan, keterbukaan ruang yang

memudahkan ruang gerak manusia, serta penataan cahaya yang mampu membangkitkan pengalaman sensorik dan emosional pengunjung. Aspek edukatif diterapkan melalui penyediaan ruang belajar formal berupa kelas teori komedi dan studio latihan ekspresi wajah serta gerak tubuh, maupun edukasi non-formal melalui *exposure* arsitektural pada desain koridor dan lobi yang difungsikan sebagai galeri sejarah SUCI, serta ruang komunal bagi komunitas untuk berdiskusi dan bertukar gagasan. Aspek rekreatif tercermin pada bentuk fasad dan lanskap bangunan, khususnya pada atap yang meliuk bebas secara dinamis dan ekspresif, serta suasana ruang yang *instagramable* dan ikonik yang mencerminkan karakter SUCI.

2. Filosofi Desain

Gubahan bentuk atap bangunan (Gambar 11) terinspirasi dari aliran Sungai Brantas, ikon Kota Kediri, yang tidak mengalir lurus namun memiliki lekukan dinamis yang terbentuk secara alami. Filosofi ini merepresentasikan struktur pertunjukan SUCI, yang diawali dengan setup cerita atau persiapan, lalu dilanjutkan dengan *punchline* sebagai belokan atau patahan dalam pertunjukan.



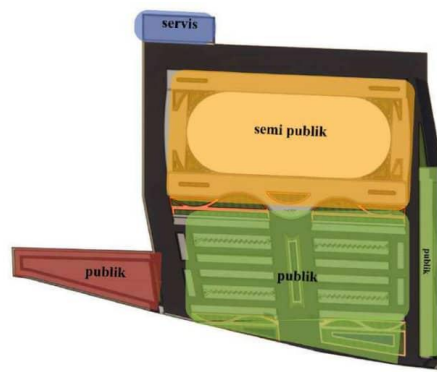
Gambar 11. Gubahan Bentuk Atap Terinspirasi Aliran Sungai Brantas

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Transformasi bentuk atap diawali dari kombinasi tiga bentuk setengah lingkaran yang digabungkan secara berlawanan, menghasilkan massa yang meliuk secara dinamis selaras dengan pola Sungai Brantas, sekaligus merepresentasikan pola SUCI di mana lekukan pertama merupakan pola ekspresi sedih pada bagian *setup* dan lekukan berikutnya merupakan pola senyuman sebagai *punchline* yang menghasilkan tawa. Penerapan gubahan bentuk atap ini juga bermakna bahwa bangunan menaungi seluruh aktivitas dan menjadi ruang perlindungan bagi komunitas kreatif Kediri untuk berekspresi tanpa batas.

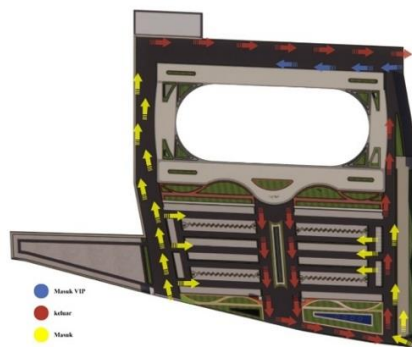
3. Tata Letak dan Zonasi Tapak

Penataan zonasi tapak dilakukan secara bertahap dari skala makro ke mikro untuk memisahkan kegiatan pengunjung, menjaga kenyamanan, serta memastikan keamanan operasional gedung. Tapak dibagi menjadi tiga zona utama, yaitu zona publik yang berbatasan langsung dengan jalan dan berfungsi sebagai sirkulasi utama, area *drop-off*, parkir pengunjung, dan ruang terbuka hijau; zona semi publik berupa bangunan utama atau *convention hall* sebagai pusat kegiatan interaksi pengguna yang diakses melalui sistem penerimaan terpusat (*lobby*); serta zona servis yang ditempatkan di bagian belakang tapak sebagai pemisah antara area teknis dan area publik, meliputi ruang bongkar muat, pengelolaan limbah, dan penempatan utilitas utama.



Gambar 12. Zona Tapak
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Sistem sirkulasi kendaraan pada tapak menerapkan prinsip pemisahan jalur dengan pola satu arah mengelilingi bangunan utama, dilengkapi dua akses masuk utama di sisi selatan (barat daya dan tenggara), akses masuk VIP khusus di sisi timur laut, serta satu akses keluar di sisi barat laut.



Gambar 13. Sirkulasi Kendaraan
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Denah bangunan dirancang dengan pembagian zona ruang berdasarkan tingkat privasi, yaitu zona privat untuk ruang tamu, direktur, staf pengelola, dan backstage; zona semi privat untuk auditorium dan area tiket; zona publik untuk foodcourt dan kafe; serta zona servis untuk ruang karyawan dan fasilitas sanitasi, dengan lantai dua menampung ruang operasional lighting dan sound system, ruang kelas lanjutan, serta galeri SUCI.



Gambar 14. Zona Ruang
Sumber: Analisis Penulis, 2026

4. Lanskap, Struktur, dan Utilitas

Desain lanskap kawasan dibagi menjadi elemen lunak (*softscape*) berupa vegetasi dan unsur air, serta elemen keras (*hardscape*) berupa bahan permukaan dan pembatas tapak. Pohon Ketapang Kencana dan Tabebuaya ditanam berjejer di sepanjang jalur sirkulasi utama dan zona publik sebagai peneduh alami sekaligus elemen estetika musiman.

Sistem struktur bangunan menggunakan kombinasi pondasi tiang pancang pada area dengan beban berat seperti auditorium, dan pondasi *footplat* pada ruang dengan beban lebih ringan, yang digabungkan dengan pelat beton bertulang untuk menyalurkan beban bangunan secara merata sehingga sistem bekerja optimal pada bangunan *convention hall* berbentuk lebar. Sistem utilitas kawasan dirancang efisien dan ramah lingkungan, meliputi sistem air bersih yang bersumber dari sumur bor, PAM, dan air hujan tertampung; sistem air kotor yang mengalirkan limbah bangunan ke *septic tank* dan limbah air hujan ke drainase serta sumur resapan; sistem kelistrikan dari PLN dengan genset cadangan yang disalurkan melalui *automatic transfer switch* (ATS); sistem pengelolaan sampah terpadu yang dikumpulkan sebelum diolah dan dibuang ke TPA; serta jaringan internet nirkabel yang tersebar di seluruh area bangunan melalui beberapa titik akses.

5. Program Ruang Utama

Lobi utama (Gambar 15) dirancang dengan gaya arsitektur modern yang luas, plafon tinggi, dan kolom-kolom kokoh, dipadukan dengan unsur kayu dan pencahayaan LED tertanam untuk menciptakan suasana hangat, interaktif, dan menyenangkan bagi pengunjung sebagai kesan pertama memasuki bangunan.



Gambar 15. Lobi Utama
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Fasilitas kelas komedi (Gambar 16) tersedia di lantai 1 dan lantai 2, dengan sistem pembelajaran berjenjang sesuai kemampuan peserta, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan terarah.



Gambar 16. Kelas Komedi
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Area kafe (Gambar 17) dirancang sebagai ruang tunggu bersama yang nyaman dan menjadi jembatan interaksi antar komunitas, terutama sebelum dan setelah acara pertunjukan. Auditorium (Gambar 18) sebagai ruang utama bangunan memiliki kapasitas 2.000 kursi yang difungsikan sebagai tempat pementasan seni SUCI berskala besar.



Gambar 17. Kafe

Sumber: Analisis Penulis, 2026



Gambar 18. Auditorium

Sumber: Analisis Penulis, 2026

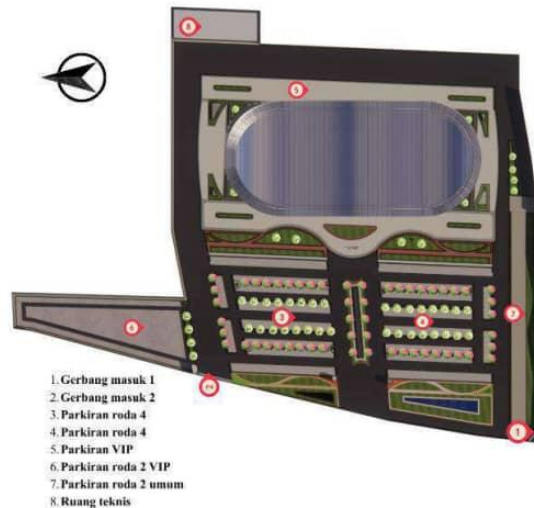
Tabel 2. Program Ruang Bangunan *Convention and Learning Center*

Lantai	Ruang	Fungsi Utama
Lantai 1	<i>Lobby</i> utama, ruang registrasi, ruang tunggu VIP	Penerimaan pengunjung
Lantai 1	Auditorium (kapasitas 2.000 kursi), <i>backstage</i> , ruang tiket	Pertunjukan utama
Lantai 1	Kelas komedi dasar, ruang direktur dan staf pengelola	Edukasi & pengelolaan
Lantai 1	<i>Foodcourt</i> , kafe, mushola, dan toilet umum	Fasilitas publik
Lantai 2	Kelas komedi lanjutan, galeri sejarah SUCI	Edukasi & apresiasi
Lantai 2	Ruang operasional <i>lighting</i> dan <i>sound system</i>	Teknis pertunjukan
Lantai 2	Kamar penginapan tamu VIP, ruang diskusi santai	Akomodasi & komunitas

Sumber: Analisis Penulis, 2026

6. Visualisasi Perancangan

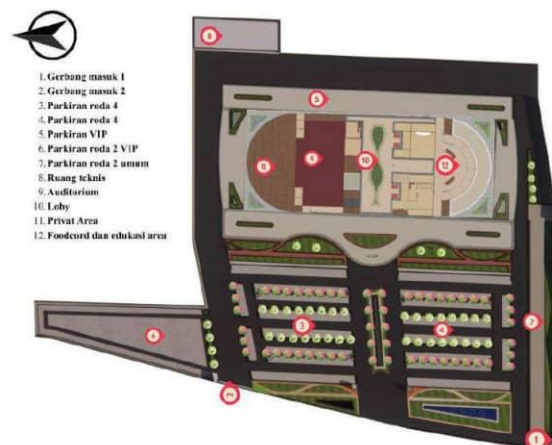
Site plan kawasan (Gambar 19) menggabungkan perencanaan posisi bangunan utama, arah pergerakan kendaraan dan pejalan kaki, serta seluruh fasilitas pendukung secara menyeluruh, dengan alur aksesibilitas yang dibagi secara dinamis antara zona parkir umum, VIP, dan area layanan teknis.



Gambar 19. *Site Plan* Kawasan

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Layout plan (Gambar 20) menunjukkan pengaturan ruang dalam bangunan berdasarkan pola pergerakan dan interaksi pengguna, disusun dalam beberapa tingkatan mulai dari area penerima yang terbuka hingga area pertunjukan dan area privat yang membutuhkan ketenangan tinggi, dengan penataan bukaan alami dan buatan yang mendukung kenyamanan suara dan suhu ruangan.



Gambar 20. *Layout Plan* Kawasan

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Tampak depan bangunan (Gambar 20) memperlihatkan jalur masuk bangunan utama dan jalur keluar dari auditorium, menampilkan bentuk bangunan yang dinamis sesuai filosofi gubahan atap Sungai Brantas. Perspektif mata burung kawasan (Gambar 21) menampilkan keseluruhan tapak beserta area parkir dan lanskap sekitar bangunan, memperlihatkan integrasi antara massa bangunan yang meliuk dengan ruang terbuka hijau di sekelilingnya.



Gambar 20. Tampak Depan Bangunan (kiri) Perspektif Mata Burung Kawasan (kanan)

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan arsitektur kontemporer pada perancangan Kediri *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center* menghasilkan desain bangunan yang dinamis, fungsional, dan kontekstual dengan identitas Kota Kediri melalui filosofi aliran Sungai Brantas, sekaligus menghadirkan fasilitas pertunjukan dan edukasi yang representatif bagi perkembangan komunitas SUCI di kota tersebut.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan pembahasan mengenai Kediri *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center*, solusi yang dihasilkan berupa desain arsitektural yang fungsional, edukatif, dan rekreatif. Keberhasilan tersebut dicapai melalui penerapan pendekatan arsitektur kontemporer yang adaptif, dengan ruang dalam yang fleksibel, ekspresi material fasad yang modern, serta konsep ruang terbuka yang tidak hanya menekankan tampilan menarik tetapi juga dirancang khusus untuk mendukung seluruh proses kreativitas komika, mulai dari penulisan materi hingga pertunjukan profesional berskala besar. Desain ruang disusun berdasarkan analisis kebutuhan ruang dari komunitas komika di Kediri, dengan penambahan fasilitas seperti penginapan dan ruang komersial untuk menunjang kebutuhan komika luar daerah maupun komika lokal saat penyelenggaraan acara.

2. Saran

Mengingat keterbatasan dalam perancangan *Stand-Up Comedy Convention and Learning Center* dengan pendekatan arsitektur kontemporer ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan analisis lebih lanjut mengenai sistem tata ruang auditorium, terutama dalam hal rekayasa akustik, sistem pencahayaan panggung, dan manipulasi suasana ruang, agar kualitas pengalaman pertunjukan yang dihasilkan dapat lebih optimal bagi penampil maupun penonton. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi wadah kesenian SUCI sekaligus wadah edukasi yang mampu melahirkan talenta-talenta berbakat lainnya di Kota Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Roihanah, A. Rahmayanti, and N. Nurjanah, "Konotasi dalam roasting *stand-up comedy* Kiky Saputri terhadap pejabat Indonesia," *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 17, no. 1, pp. 93–108, 2024, doi: 10.30651/st.v17i1.18683.
- [2] N. V. Rahman and E. M. Aruan, "Performing art and culture center Hamdan," *International Journal of Architecture and Urbanism*, vol. 3, no. 3, pp. 342–350, 2019, doi: 10.32734/ijau.v3i3.3750.
- [3] R. Aprilla, "Pusat seni pertunjukan kontemporer di Manado," vol. 9, no. 2, 2020.
- [4] M. R. Haekal and R. P. St, "Perancangan fasad pada *Art Convention and Exhibition Center* dengan konsep arsitektur kontemporer," n.d.
- [5] J. C. Jones, *Design Methods*, 2nd ed. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.
- [6] B. Addis, "The Crystal Palace and its place in structural history," *International Journal of Space Structures*, vol. 21, no. 1, pp. 3–19, 2006, doi: 10.1260/026635106777641199.
- [7] K. H. Putra and J. Mareta, "Pemetaan kinerja ruas jalan provinsi Kabupaten Kediri di Provinsi Jawa Timur dengan menggunakan metode SIG," *Jurnal Teknologi dan Manajemen*, vol. 1, no. 2, pp. 113–124, 2020, doi: 10.31284/j.jtm.2020.v1i2.1112.
- [8] M. Sardoč, "Toleration, respect and recognition: Some tensions," *Educational Philosophy and Theory*, vol. 42, no. 1, pp. 6–8, 2010, doi: 10.1111/j.1469-5812.2009.00546.x.