

MUSEUM WAYANG DI KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA

Seftyan Hadi Susilo

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: seftyanhadi_susilo@yahoo.com

ABSTRAK

Wayang merupakan hasil kreasi seni dan budaya terdiri dari berbagai macam jenis, seperti wayang purwa, wayang kulit, wayang klitik, sampai wayang golek. Wayang sebagai bagian dari kebudayaan kita memiliki aset yang tidak ternilai dan menjadi salah satu bagian dari kebanggaan Indonesia sebagai warisan karya budaya dunia. Namun semakin berkembangnya jaman, makin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi. Makin banyak budaya populer asing, dan teknologi-teknologi modern dan canggih masuk ke negara ini sehingga budaya-budaya lokal, salah satunya adalah wayang menjadi terpinggirkan dan ditinggalkan oleh masyarakat umum, khususnya generasi muda. Untuk itu diperlukan wadah yang dapat meningkatkan kembali apresiasi para generasi muda, khususnya anak-anak terhadap salah satu budaya lokal, yaitu wayang.

Wadah tersebut dapat direalisasikan dengan Museum Wayang di Kota Malang yang dapat mengapresiasi dan memberikan pendidikan, serta pengenalan kesenian wayang kepada generasi muda secara perlahan. Perancangan bangunan menggunakan konsep tema Arsitektur Metafora sehingga bentuk dasar bangunan mengambil dari bentuk dasar bentuk wayang. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengenali Museum Wayang di Kota Malang sebagai museum yang melestarikan tentang wayang di Indonesia.

Kata kunci: Museum, Wayang, Arsitektur Metafora

ABSTRACT

Wayang is the result of artistic and cultural creations consisting of various types, such as "wayang purwa", "wayang kulit", "wayang klitik", to "wayang golek". Puppets as part of our culture have invaluable assets and become part of Indonesia's pride as a legacy of world cultural work. But the more developed times, the more developed science and technology. More and more popular foreign cultures, and modern and sophisticated technologies enter the country so that local cultures, one of which is the puppet becomes marginalized and abandoned by the general public, especially the younger generation. For this reason, a forum is needed to increase the appreciation of the younger generation, especially children towards one of the local cultures, namely wayang.

The container can be realized with the "Museum Wayang di Kota Malang" which can appreciate and provide education, as well as the introduction of puppet arts to the younger generation slowly. The building design uses the Metaphoric Architecture theme concept so that the basic shape of the building takes from the basic form of the puppet form. So that people can easily recognize "Museum Wayang di Kota Malang" as a museum that preserves about puppets in Indonesia.

Keywords: Wayang, Museum, Architecture Metaphor

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang merupakan kesenian tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Wayang telah diresmikan sebagai warisan budaya dunia atau internasional pada tahun 2003 oleh UNESCO. Wayang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah boneka tiruan manusia dan sebagainya yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Sunda, Jawa dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seorang dalang.

Pada zaman modern dan di era globalisasi saat ini, kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan masyarakat dan generasi muda. Salah satu kesenian tradisional tersebut adalah wayang baik itu wayang kulit, wayang orang maupun wayang golek.

Menurunnya minat masyarakat juga dikarenakan kurangnya fasilitas yang dapat mewadahi keingintahuan mereka terhadap kesenian tradisional wayang, sehingga mereka tidak dapat mempelajari secara langsung tentang wayang dan merasa tidak terfasilitasi dengan baik yang memunculkan perasaan malas yang berakibat pada menurunnya apresiasi mereka terhadap kesenian tradisional wayang. Jika hal ini terus berlanjut, bukan tidak mungkin akan berdampak pada punahnya kesenian tradisional wayang.

Oleh karena itu, untuk memberikan fasilitas yang mampu mewadahi rasa keingintahuan masyarakat terhadap wayang yang dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap wayang, dan juga sebagai sarana untuk melestarikan, dan menginformasikan kesenian tradisional wayang yang telah menjadi warisan budaya bangsa Indonesia, maka diperlukan sarana maupun fasilitas yang mampu melestarikan, dan menginformasikan kesenian tradisional wayang kepada masyarakat lebih khususnya generasi muda, sehingga sarana atau fasilitas tersebut juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan rekreasi yang diharapkan masyarakat dan generasi muda dapat mengerti, memahami, dan sadar akan kesenian budaya wayang serta ikut berperan dalam memelihara, melindungi dan melestarikan kesenian tradisional wayang. Untuk menyediakan sarana dan fasilitas tersebut diperlukan ruang serta fasilitas-fasilitas untuk menunjang kegiatan yang dilakukan. Fasilitas yang akan dihadirkan untuk mewadahi fungsi tersebut adalah sebuah Museum Wayang.

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Museum Wayang di Kota Malang ini adalah menghadirkan fasilitas atau sarana untuk melestarikan, dan menginformasikan kesenian tradisional wayang serta sebagai sarana edukasi dan rekreasi tentang wayang untuk masyarakat lebih khususnya generasi muda, sehingga masyarakat lebih khususnya generasi muda dapat mengerti, memahami, dan sadar akan kesenian budaya wayang serta ikut berperan dalam memelihara dan melestarikan budaya bangsa Indonesia dalam hal ini adalah wayang.

1.3 Batasan-batasan

- Fungsi dari objek rancangan merupakan wadah memperkenalkan budaya melalui koleksi museum.
- Penerapan tema Arsitektur Metafora dalam elemen rancangan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Lokasi

- Lokasi Tapak : Jl. Trunojoyo, Kecamatan Klojen, Kelurahan Klojen, Kotamadya Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.
- Luas Site : 6650 m²
- Kontur : Berkontur
- Kondisi Fisik : Ruko-ruko komersil dan rumah penduduk

Batas Existing Site

Lokasi tapak terletak dikecamatan Klojen Kota Malang dengan batas-batas tapak adalah :

1. Utara : Pertokoan Patimura
2. Barat : Lahan kosong dan rumah warga
3. Selatan : Taman Trunojoyo
4. Timur : Jl. Trunojoyo

Kondisi Existing



Sebelah utara tepatnya sisi kiri site terdapat Ruko-ruko komersil dan juga jalan lokal lebar ± 4 m

Lokasi site yang dipilih di Jl. Trunojoyo yaitu tepatnya di area gantangan trunojoyo



Jl. Pajajaran menjadi batas sisi selatan site dan juga didominasi oleh rumah penduduk

Gambar Bentuk, Ukuran, dan Batas Site
(Sumber : Data ROTRK Malang Timur dan Pribadi)

Adanya fasilitas pendidikan TK AL Huda Bagus juga diharapkan dapat menunjang bangunan museum

2.2 Analisa Tematik

Istilah metafora berasal dari bahasa Yunani *metapherein* (latin: metafora, inggris: metaphor, perancis: metaphore). "Meta" dapat diartikan sebagai memindahkan atau berhubungan dengan perubahan. "Pherein" berarti mengandung atau memuat. Terdapat beberapa cara pandang terhadap metafora antara lain sebagai berikut:

- Secara etimologi metafora menunjukkan pemindahan (transfer) sesuatu yang dikandungnya (makna). Arti leksikal dari metafora adalah kiasan. Pengertian lain adalah *looking at the abstraction* (melihat hubungan antar hal secara abstrak).
- Secara epistemologis, sesuai dengan pengertiannya, metafora dalam arsitektur dilakukan dengan cara *displacement of concept* (Schon, 1963-1967) yaitu dengan mentransfer konsep suatu objek kepada objek lain sehingga mempermudah pemahaman lewat perbandingan yang lebih sederhana.
- Secara aksiologis, sejarah mencatat bahwa tanda-tanda penggunaan metafora dalam karya arsitektur sesungguhnya telah lama ada. Kualitas arsitektur piramida secara estetis dan struktural menjadi simbol bangsa Mesir kuno akan keyakinan tentang keabadian. Bangsa Yunani membedakan penggunaan tiang Dorik dan Ionic sebagai pemujaan berdasar gender. Gothic dengan konsep kesemerawangan kulit bangunan menjadi sebuah standar bagi gereja untuk mewujudkan suasana kehadiran Tuhan dalam perwujudan cahaya dan masih banyak lagi contoh bangunan pada zaman pra-modern yang sarat akan simbol-simbol metaforik.

Perhatian terhadap metafora yang kemudian menjadikannya sebagai sebuah terobosan dalam metode desain baru terjadi pada tahun 1970-an ketika muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa. Metafora bukan lagi menjadi tujuan, namun lebih berperan sebagai pemicu (trigger) dalam proses kreatif penciptaan desain. Proses desain menemukan sebuah "pintu" menuju "ruang kreatif" baru yaitu dengan melihat dari sisi pandang disiplin ilmu lain untuk tujuan menciptakan konsep-konsep yang autentik. Hal ini terlihat dari berbagai *metaphor* dari modern movement, the ruin metaphor dari post-modern, teknologi / kekuatan sosial metaphor dari Russian constructivist; anthropomorphy & vertebrata (no core, no heart) metafora dari arsitek Peter Eisenman dan Frank Gehry (Antoniades, 1990).

Metafora merupakan salah satu cara atau metode untuk mewujudkan hasil kreativitas arsitektural, kegunaan penerapan metafora dalam berarsitektur, yaitu:

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.

Tujuan dari penggunaan pendekatan metafora dalam suatu perancangan adalah:

- Mempergunakan *metaphor* sebagai dasar dalam perancangan dan inspirasi.
- Untuk memperluas dan memperdalam daya fantasi dan imajinasi dari sesuatu yang akan dimetaforakan.
- Untuk memudahkan pemahaman atau persepsi dari suatu objek rancangan.

2.3 Program Ruang

a) Kelompok Ruang Utama

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Ruang Penerima Pameran (Hall)		
1.	Lobby	100
2.	Ruang Tunggu	60
3.	Resepsionis	6
4.	Informasi	6
5.	Penitipan barang	63
6.	Loket	6
Jumlah		241
Sirkulasi 40%		96,4
Luas Total		337,4
Ruang Pameran		
1.	Ruang Pameran Tetap	
	Ruang Pamer I	400
	Ruang Pamer II	300
	Ruang Pamer III	200
	Ruang Pamer IV	200
Jumlah		1100
2.	Ruang Pamer Temporer	200
3.	Lavatory	
	• Pria	12
	• Wanita	12
4.	Security	6
Jumlah		1330
Sirkulasi 30%		399
Luas Total		1729
Perpustakaan		
1.	Hall	16
2.	Ruang Baca	116
3.	Ruang Koleksi	20
4.	Ruang Pengelola Perpustakaan	12
5.	Ruang Penitipan Barang	12
6.	Ruang Fotokopi	8
7.	Gudang	10
Jumlah		206
Sirkulasi 30%		61
Luas Total		267
Pengelola Koleksi / Kurator		
1.	Ruang Ka. Sie Kurator	13,5
2.	Ruang Asisten dan Staff	16
3.	Ruang Penerimaan	20
4.	Ruang Pemeriksaan	12
5.	Ruang Registrasi	12
6.	Ruang Studi Koleksi	8
7.	Ruang Penyimpanan Tetap	580

8.	Ruang Pamer Sementara	40
9.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		900
Sirkulasi 30%		270
Luas Total		1170
Ruang Perawatan Koleksi/Konservasi		
1.	R. Ka Sie Konservasi	13,5
2.	Ruang Asisten dan Staff	8
3.	Laboratorium	80
4.	Ruang Fumigasi	20
5.	Gudang Alat	40
Jumlah		160
Sirkulasi 30%		48
Luas Total		208
Ruang Penyajian Koleksi/Preparasi		
1.	Ruang Ka Sie Preparasi	13,5
2.	Ruang Asisten dan Staff	8
3.	Ruang Persiapan	100
4.	Ruang Reproduksi	60
5.	Gudang Alat	40
Jumlah		220
Sirkulasi 30%		66
Luas Total		286
Ruang Edukasi		
1.	Ruang Ka Sie Bimbingan	13,5
2.	Ruang Ka. Sie Publikasi & Penerbitan	13,5
3.	Ruang Ka Sie Apresiasi	13,5
4.	Ruang Karyawan Edukasi	24
5.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		90
Sirkulasi 30%		27
Luas Total		117

b) Kelompok Ruang Pengelola

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Ruang Kepala Museum		
1.	Ruang Kepala Museum	30
2.	Ruang Tamu	20
3.	Ruang Rapat	60
4.	Ruang Sekretaris	10
5.	Lavatory	3
Jumlah		123

Sirkulasi 30%		36
Luas Total		169
Administrasi dan Tata Usaha		
1.	Ruang Ka Bag	40
2.	Ruang Ka Sie	67,5
3.	Ruang Karyawan	40
4.	Ruang Arsip Administrasi	30
5.	Pantry	12
6.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		201
Sirkulasi 30%		60
Luas Total		261

c) Kelompok Ruang Penunjang

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Auditorium		
1.	Ruang Audience	200
2.	Stage	60
3.	Ruang Persiapan	18
4.	Ruang Operator	6
5.	Gudang	10
6.	Cleaning Service	9
7.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		315
Sirkulasi 30%		94,5
Luas Total		409,5
Restoran/Café		
1.	Hall	8
2.	Ruang Makan	172,5
3.	Ruang Dapur	25
4.	Kasir	3
5.	Gudang	10
6.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		220,5
Sirkulasi 30%		66,15
Luas Total		286,65
Souvenir Shop		
1.	Toko Souvenir	100
2.	Kasir	3
3.	Gudang	10
Jumlah		113
Sirkulasi 30%		33,9
Luas Total		146,9

d) Kelompok Ruang Pelayanan

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Ruang Pelayanan Umum		
1.	Mushola	100
2.	Tempat wudhu	30
3.	Loker	10
4.	Lavatory	
	• Pria	12
	• Wanita	12
Jumlah		164
Sirkulasi 30%		49,2
Luas Total		213,2
Ruang Pelayanan Teknis		
1.	Genset	50
2.	R. Pompa	60
3.	Ruang Kontrol/operator	20
4.	Ruang Jaga	40
5.	Ruang Panel Listrik	25
6.	AHU	40
7.	Gudang Umum	20
8.	Cleaning Service	20
9.	Ruang Sampah	20
10.	Garasi Kendaraan	40
Jumlah		335
Sirkulasi 30%		100,5
Luas Total		435,5

e) Rekapitulasi Besaran Program

Ruang

No.	Jenis Kelompok Ruang	Luas (m2)
1.	Kelompok Ruang Utama	4114,4
2.	Kelompok Ruang Pengelola	430
3.	Kelompok Ruang Penunjang	843,05
4.	Kelompok Ruang Pelayanan	648,7
5.	Area Parkir	2452
Jumlah Tanpa Area Parkir		6036,15
Jumlah Total		8488,15

3. METODE PENELITIAN

Untuk metode penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan survei lapangan yang bertempat di Museum Brawijaya Kota Malang.

Studi literature untuk Museum Wayang di Kota Malang meliputi hal-hal yang terkait dengan persyaratan bangunan museum seperti aktifitas, sirkulasi, keamanan, dan utilitas.

Studi lapangan yang terkait dengan Museum Wayang di Kota Malang bertujuan untuk mengamati dan membandingkan metode dalam pembangunan museum.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Perancangan

1. Konsep Bentuk

Pada perancangan Museum Wayang di Kota Malang ini, pendekatan perancangan yang dipilih adalah pendekatan dari arsitektur metafora oleh antoniades. Arsitektur metafora merupakan arsitektur dengan penerapan suatu bentuk benda untuk dijadikan sebagai bentuk dasar bangunan. Dari beberapa metode untuk berarsitektur dengan pendekatan metafora oleh antoniades, dipilihlah satu metode perancangan bentuk yaitu Tangibel metaphor yaitu metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda.

Bentuk dari bentuk kendaraan terpilih yang akan dimetaforakan menjadi bentuk bangunan adalah bentuk dari tank. Dalam proses memetaforakan bentuk, terdapat beberapa proses dalam pencapaian bentuk akhir. Proses memetaforakan tujuan perancangan yaitu ingin membangkitkan kembali semangat juang dan pembentukan bentuk untuk menyesuaikan bentuk tapak dan lingkungan yang ada. Sehingga dari semua proses tersebut terbentuklah konsep ide bentuk akhir untuk diterapkan pada perancangan bangunan Museum Wayang di Kota Malang ini.

2. Konsep Ruang

Pada ruang pameran, penyajian koleksi benda bersejarah yang dipamerkan akan dilakukan dengan cara mengatur perletakan koleksi berdasarkan kronologis yaitu pengaturan benda-benda koleksi berdasarkan urutan waktu dan pengaturan koleksi berdasarkan jenisnya yaitu benda berdasarkan umurnya. Berdasarkan urutan waktu, urutan ini dimulai dari jenis yang tertua hingga benda yang paling modern. Dalam menunjang pameran yang dilakukan, perletakan koleksi akan menggunakan 3 jenis vitrin yaitu vitrin dinding, vitrin tengah dan juga vitrin lantai. Pemberian informasi tentang sejarah secara digital juga akan digunakan, yaitu dengan pemberian layar monitor (*touch screen*) pada ruang pameran. Sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung bisa lebih modern.

Kesan dan suasana yang akan ditampilkan pada ruang pameran ini adalah suasana tenang, megah, hangat, dan fresh/ceria. Suasana dan kesan ini akan diwujudkan dalam ruangan yang berbeda. Pada ruang pertama akan dituangkan kesan tenang, megah/mewah, dan hangat. Hal ini digunakan untuk menarik perhatian pengunjung karena merasa tertarik dengan suasana yang mewah dan tenang yang ditimbulkan dari psikologis mereka. Kemudian pada ruangan ke dua akan dimunculkan kesan fresh dan ceria. Hal ini untuk memancing emosi pengunjung agar lebih fresh/segar karena merasa lelah setelah melihat beberapa koleksi di ruang pertama. Pada ruang pameran terakhir akan dimunculkan kembali kesan/suasana hangat dan tenang. Hal ini untuk mengembalikan lagi kondisi psikologis pengunjung agar lebih tenang dan santai.

3. Konsep Struktur

Dari ide bentuk yang ada, maka perlu dipikirkan bahwa apakah bentuk tersebut dapat dibangun atau tidak. Bisa atau tidaknya bentuk bangunan dapat terbangun, tergantung dari pemakaian dan pemilihan struktur yang akan dipilih mulai dari struktur bawah (*sub structure*), struktur tengah (*middle structure*) dan struktur atas/atap (*upper structure*). Pada perancangan bangunan Museum Wayang ini, pada struktur bawah akan menggunakan jenis pondasi dangkal yaitu Foot Plat, pada struktur tengah (*middle structure*) akan menggunakan struktur rangka dan juga kantilever, dan pada struktur bagian atas (*upper structure*) akan menggunakan struktur baja dengan penutup kaca ketebalan 12 mm.

4. Konsep Struktur

4.1 Konsep Sirkulasi Bangunan

Sirkulasi pada bangunan terdapat 2 sistem yaitu sistem sirkulasi vertikal dan sistem sirkulasi horizontal. Dari beberapa sistem sirkulasi vertikal yang ada, jika dikaitkan dengan fungsi bangunan dan jumlah lantai yang direncanakan maka dipilihlah sistem sirkulasi vertikal menggunakan tangga dan ram. Tangga ini digunakan untuk naik ke lantai berikutnya dan ram digunakan untuk turun ke lantai bawahnya. Sedangkan sistem sirkulasi horizontal dipilih sistem sirkulasi yang sesuai dengan fungsinya yaitu pada ruang pameran akan menggunakan sistem spiral yang dalam hal ini pengunjung dipaksa untuk diarahkan menuju ruang pameran satu ke ruang pameran berikutnya. Sedangkan pada ruang-ruang yang lain akan menggunakan sistem sirkulasi linier untuk memudahkan pencapaian menuju beberapa ruangan.

4.2 Konsep Sistem Plumbing

a. Air Bersih

Pengadaan air bersih dalam bangunan ini diperoleh dari PDAM sedangkan sebagai cadangan diperoleh dari sumber air (Sumur). Jika dikaitkan dengan fungsi yang ada, pendistribusian air bersih akan dilakukan pada toilet, cafetaria, musholla dan pada kran ruang luar. Sehingga agar pendistribusian lebih efisien, akan menggunakan tangki atas untuk mendistribusikan air tersebut.

b. Air Limbah

- Limbah kotoran padat

Limbah kotoran padat akan dibuang melalui pipa-pipa yang melewati shaft, kemudian ditampung dalam Biofil. Setelah mengalami proses penyaringan dan pengendapan air resapan tersebut akan disalurkan ke dalam sumur resapan.

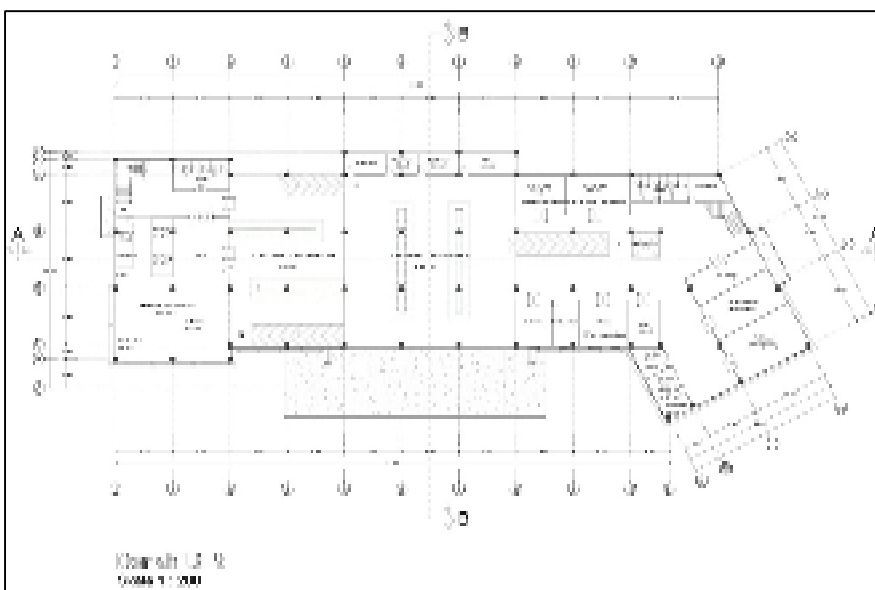
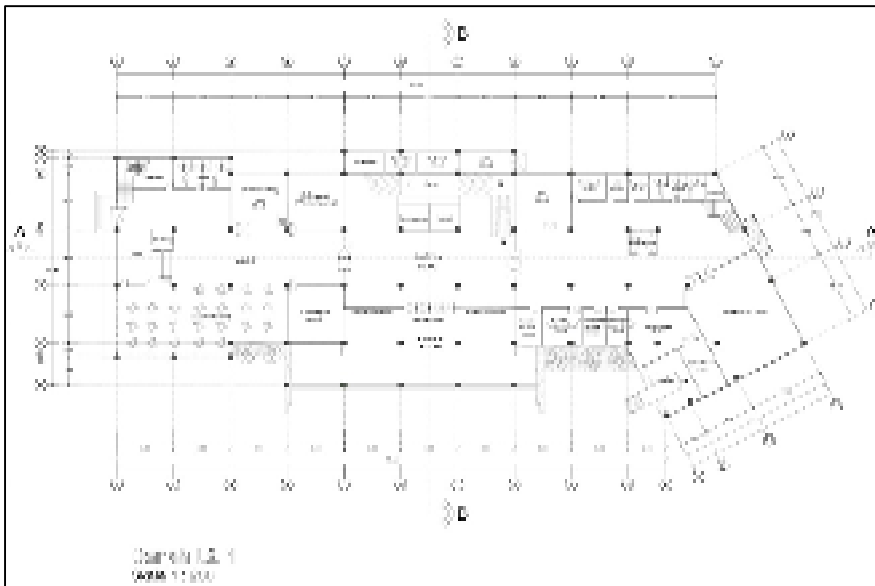
- Limbah cair

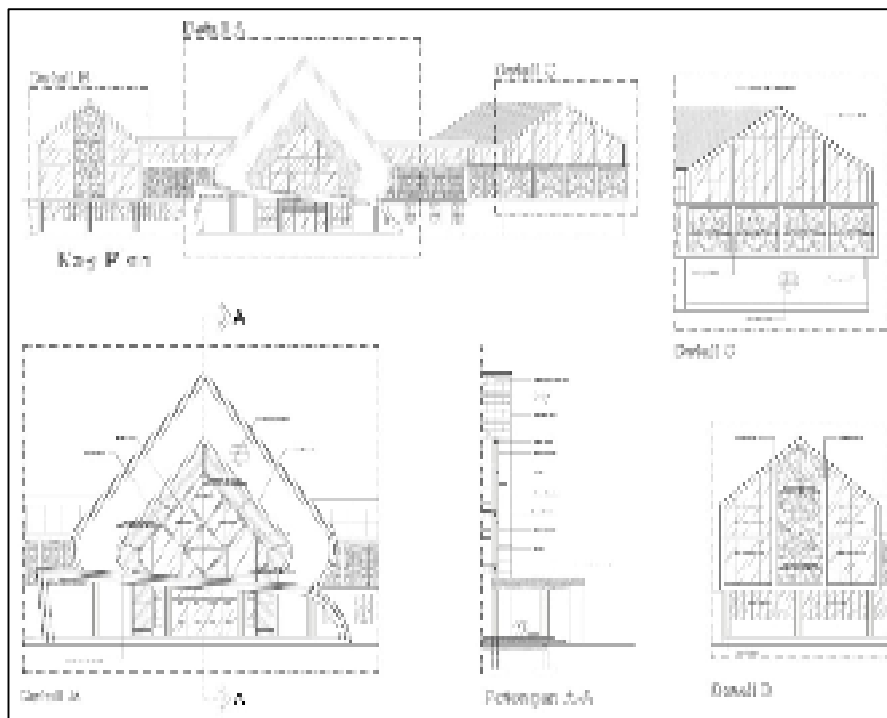
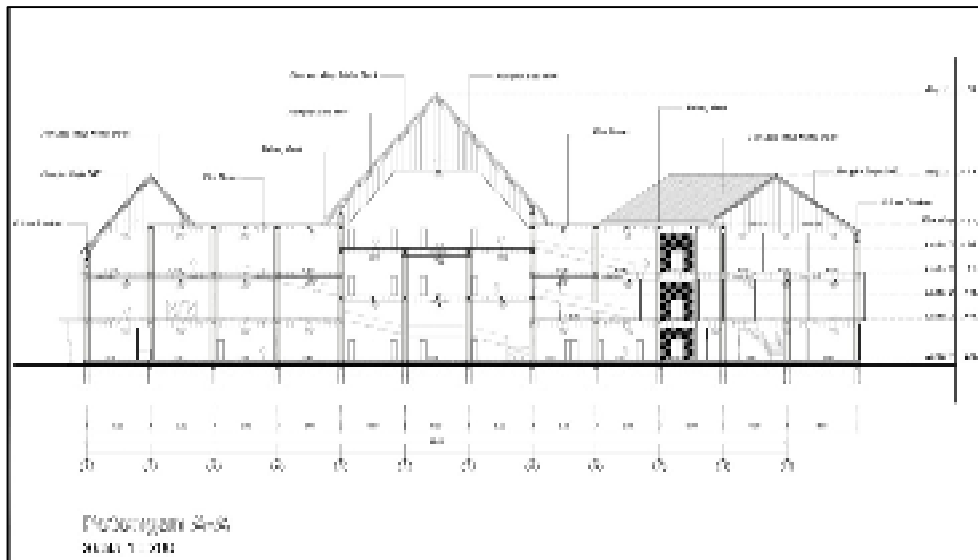
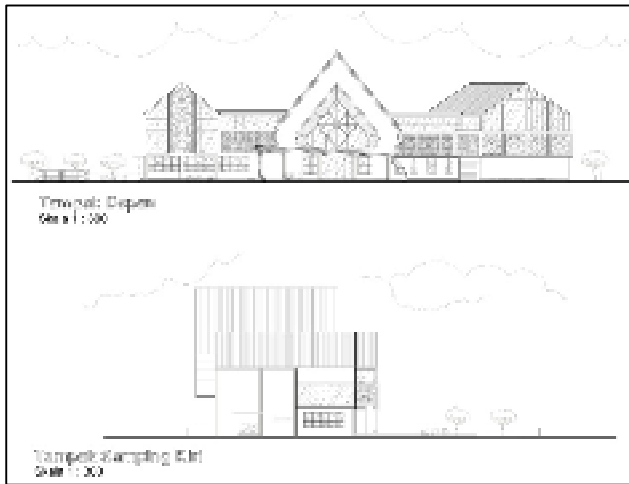
Limbah cair adalah berasal dari toilet, urinoir, dapur dan tempat wudlu. Limbah tersebut akan dialirkan ke shaft melalui pipa pembuangan yang selanjutnya dilairkan ke sumur resapan.

- Limbah air hujan

Pembuangan air hujan akan dibuang ke sumur resapan yang ada, dan jika sumur resapan tersebut tidak dapat menampung air hujan tersebut barulah air hujan dialirkan ke saluran kota dengan dilengkapi adanya bak kontrol pada setiap jarak tertentu dan pada persimpangan jalur. Bak kontrol tersebut difungsikan untuk memudahkan pengecekan bila terjadi kemacetan akibat tersumbatnya saluran pembuangan.

4.2 Pra Perancangan





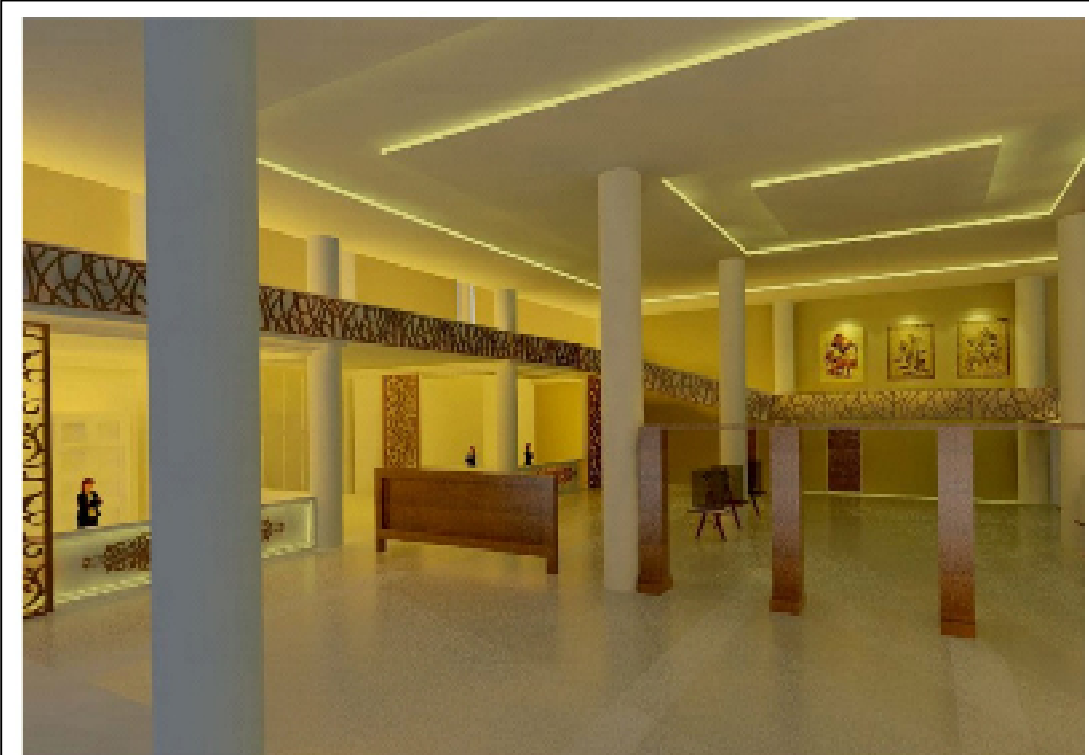
4.3 Pengembangan Perancangan



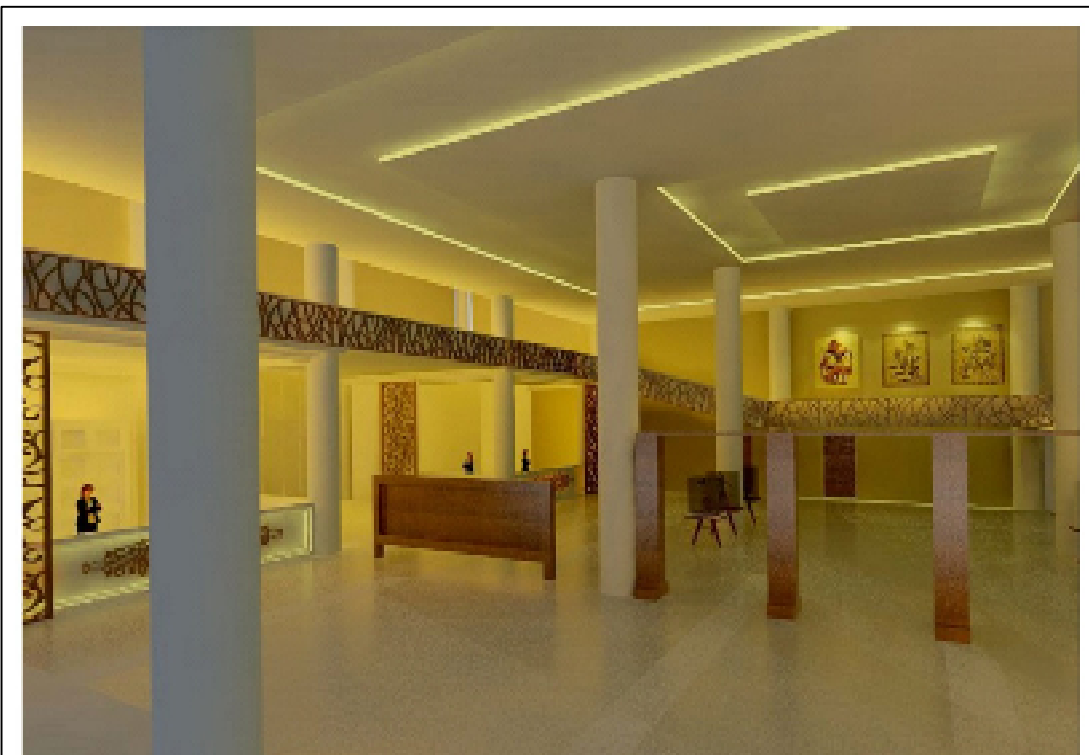
3D INTERIOR



3D INTERIOR



LOBBY MUSEUM



LOBBY MUSEUM

5. KESIMPULAN

Museum Wayang di Kota Malang bertujuan sebagai wadah untuk melestarikan maupun mengenalkan tentang peninggalan budaya yang ada di Indonesia, khususnya wayang.

Museum Wayang di Kota Malang dengan tema Arsitektur Metafora merupakan bangunan dimana dalam perancangannya mengambil bentuk dasar atau metafora dari bentuk wayang, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali bangunan tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

Chressetianto, Ayhwien. 2013. Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya. Jurnal, UKP.

Desanti, Rabita Radia. 2012. Museum Rock Indonesia. S1 Thesis, Binus.

Lestari, Rose Millia. 2013. Medan Prada House (Analogi Metafora). S1 Thesis, USU.

Otniel, Ariel Hanani. 2013. Museum Wayang Nasional di Surakarta. S1 Thesis, Uajy.

Praditha, Pasha. 2013. Museum Maritim Nusantara. S1 Thesis, Unikom.

Riady, Jeffrey. 2015.

<http://disbudpar.acehprov.go.id/museum-tsunami/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pameran>

www.pengertianmenurutparaahli.com

www.mikirbae.com

<http://www.edupaint.com>

<http://malangkota.go.id/sekilas-malang/geografis/>

<http://dokumen.tips/documents/teori-bentuk-dalam-arsitektur.html>