

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KULINER
KHAS DI KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



OLEH

SINAR MUTIARA GEMA NEGARI AJP

NIM 17150156

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KULINER KHAS

DI KOTA SEMARANG

Oleh

SINAR MUTIARA GEMA NEGARI AJP

NIM. 17150156

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji

pada tanggal 08 SEPTEMBER 2023

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn
Penguji Bidang I : Sumarno, S.Sn., M.A
Penguji/Pembimbing : Raden Ersnathan Budi P., S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 04 DESEMBER 2023

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum

NIP. 197705312005012002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinar Mutiara Gema Negari AJP

NIM : 17150156

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KULINER KHAS DI KOTA SEMARANG

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 30 November 2023

Yang menyatakan



Sinar Mutiara Gema Negari AJP
NIM. 17150156

MOTTO

“If you have big ideas, you have to use big words to express them, haven’t you?”

(L.M. Montgomery, *Anne of Green Gables*)



ABSTRAK

Kota Semarang memiliki berbagai macam kekayaan produk budaya, salah satu kekayaan produk budaya tersebut adalah dalam bidang kuliner. Keanekaragaman jenis kuliner yang merupakan hasil dari aktivitas kebudayaan masyarakatnya dari masa ke masa mencerminkan bagaimana karakter dan ciri masyarakat Kota Semarang. Sebagai salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, berkembangnya berbagai macam cabang ilmu desain menguatkan daya pikir masyarakat akan kebutuhan perancangan pada setiap aspek kebutuhan dalam bentuk fisik maupun nonfisik guna menghasilkan sesuatu baru dan berguna. Metode desain oleh Rosemary Kilmer digunakan sebagai acuan dalam proses mewujudkan rancangan Museum Kuliner Khas. Hal ini menghasilkan daya rancang yang luas dengan berbagai fokus tahapan. Berbagai tahapan meliputi pengelolaan berbagai data dan menganalisis praktik kuliner khas, bahan, dan elemen desain dari budaya atau wilayah yang diwakili yakni Kota Semarang, sehingga menghasilkan berbagai ide yang akan dipilih sebagai implementasi perancangan interior museum.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan imersif dan mendidik yang menampilkan kekayaan sejarah dan evolusi seni kuliner khas. Analisis serta opsi desain yang berulang menghasilkan satu kriteria pokok ide perancangan yakni *Festival Kuliner Melalui Visual dalam gaya Modern Minimalis*. Tematik museum yang telah ditetapkan mendorong hasil desain yang sesuai kebutuhan masyarakat masa kini. Penggunaan warna dan material yang memberikan kesan modern namun tetap dinamis serta mengelompokkan zona historis kuliner diharapkan dapat memfokuskan tujuan museum sebagai sarana pendidikan dan sumber informasi. Melalui proses – proses tersebut, penulis memenuhi kebutuhan perancangan interior untuk menyampaikan kegunaan museum secara tepat setelah berkali – kali melakukan berbagai pengulangan tahapan desain sebagai bentuk komitmen dalam mewujudkan perancangan interior Museum Kuliner Khas.

Kata Kunci: Perancangan Interior, Museum Kuliner Khas, Kota Semarang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya berjudul “Perancangan Interior Museum Kuliner Khas di Kota Semarang” yang disusun guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior Jurusan Desain ini dengan baik dan memuaskan.

Penulis mengingat bahwa dalam prosesnya terdapat keterbatasan dan kendala, tetapi hal tersebut dapat diatasi dan diupayakan penyelesaiannya sehingga Tugas Akhir Karya ini dapat disajikan secara utuh. Hal tersebut tidak lepas dari peran berbagai pihak yang memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil dari lingkungan sekitar penulis. Sebagai ucapan terimakasih, dengan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya ini kepada pihak – pihak yang telah memberikan sumbangsih baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses berkarya ini. Terimakasih sedalam – dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, dukungan, serta dorongan selama proses pengerjaan hingga terselesaikannya tugas akhir karya Perancangan Interior Museum Kuliner Khas di Kota Semarang.

2. Bapak Dr. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn dan Bapak Sumarno, S.Sn., M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, informasi dan saran mengenai tugas akhir karya ini.
3. Seluruh jajaran dosen program studi Desain Interior yang berkontribusi dalam perkembangan penulis sebagai mahasiswa.
4. Pak Nardi dan Pak Sayuti yang selalu ramah serta seluruh jajaran staff yang telah banyak membantu penulis dalam memproses berbagai surat untuk kepentingan perkuliahan.
5. Rekan mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta angkatan 2017 yang turut serta memberikan informasi seputar perkuliahan selama proses pengerjaan karya ini.
6. Keluarga tersayang atas segala doa dan dukungan tak terbatas untuk penulis.
7. Seluruh pihak yang yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendukung terwujudnya tugas akhir karya ini.

Penulis sadar penuh bahwa Tugas Akhir Karya ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu berbagai masukan dan saran yang membangun akan dengan senang hati penulis terima. Kiranya karya ini memberikan manfaat dan dampak yang baik untuk bidang pendidikan serta bidang lain yang menjadi segmentasi karya ini.

Surakarta, 30 November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/Gagasan Perancangan.....	7
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Manfaat Perancangan.....	8
E. Tinjauan Sumber Perancangan	9
F. Landasan Perancangan.....	11
1. Pendekatan Fungsi	11
2. Pendekatan Ergonomi	16
3. Pendekatan Teknis	25
4. Pendekatan Tema dan Gaya.....	35
G. Metode Perancangan.....	39
H. Sistematika Penulisan	43
BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN.....	45
A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan.....	45
1. Tinjauan Umum Desain Interior	45
2. Tinjauan Umum Museum	76

3.	Tinjauan Umum Kuliner	97
B.	Tinjauan Data Lapangan.....	104
1.	Tinjauan Objek Sejenis (Museum Pos Indonesia)	104
2.	Tinjauan Lokasi Perancangan	124
BAB III	TRANSFORMASI DESAIN	126
A.	Perancangan Museum Kuliner Khas di Kota Semarang	126
1.	Pengertian Objek Garap	126
2.	Batasan Ruang Lingkup Garap	128
B.	Rencana Lokasi	129
1.	Potensi Lingkungan dan Tapak.....	130
2.	Aksesibilitas Tapak.....	132
3.	Lintasan Matahari	132
C.	Waktu Operasional	133
D.	Sistem Operasional.....	134
E.	Struktur Organisasi	136
F.	Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang	141
G.	Program Ruang	145
H.	Konsep, Tema dan Gaya.....	159
1.	Konsep Festival Kuliner Melalui Visual.....	162
2.	Tema Modern.....	163
3.	Gaya Minimalis.....	164
4.	<i>Moodboard</i>	166
I.	Elemen Pembentuk Ruang	170
1.	Lantai	170
2.	Dinding	171
3.	Plafon	173
J.	Elemen Pengisi Ruang	174
1.	Perabot	174
2.	Aksesori Interior	187

K.	Tata Kondisi Ruang	189
1.	Pencahayaan.....	189
2.	Penghawaan	191
3.	Akustik.....	192
L.	Sistem Keamanan.....	193
1.	Faktor Keamanan.....	193
2.	Faktor Kebakaran.....	194
M.	Rambu Peringatan dan Petunjuk	194
BAB IV	HASIL DESAIN	196
A.	Rencana Existing.....	197
B.	Rencana Layout.....	198
C.	Rencana Lantai.....	199
D.	Rencana Plafon.....	200
E.	Potongan.....	200
F.	Transformasi Desain	207
G.	Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang.....	208
H.	Furnitur Terpilih.....	211
I.	Perspektif	213
BAB V	PENUTUP.....	217
A.	Kesimpulan	217
B.	Saran.....	220
	DAFTAR PUSTAKA	221

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kue <i>Ganjel Riil</i>	4
Gambar 1. 2 Konsep Dasar dalam Ergonomi	19
Gambar 1. 3 Standarisasi Meja Resepsionis.....	19
Gambar 1. 4 Standarisasi Pada <i>Lobby</i>	20
Gambar 1. 5 Standarisasi Meja Kerja	20
Gambar 1. 6 Standarisasi <i>Display</i>	22
Gambar 1. 7 Standarisasi Wastafel	23
Gambar 1. 8 Standarisasi <i>Water Closet</i>	24
Gambar 1. 9 Bagan Metode Perancangan	40
Gambar 2. 1 Ruang Pamer Museum Gedung Sate.....	56
Gambar 2. 2 Sirkulasi Ruang Pamer	59
Gambar 2. 3 Pencahayaan Langsung.....	68
Gambar 2. 4 Pencahayaan Tidak Langsung	69
Gambar 2. 5 Pencahayaan Setempat.....	69
Gambar 2. 6 Pencahayaan Yang Membias (<i>Diffused</i>).....	70
Gambar 2. 7 Pencahayaan Khusus.....	70
Gambar 2. 8 Sudut & Jarak Pandang Ruang Pamer	83
Gambar 2. 9 Pengaruh Cahaya Pada Benda Pamer.....	86
Gambar 2. 10 Museum Pos Indonesia.....	104
Gambar 2. 11 Struktur Organisasi Museum Pos Indonesia	106
Gambar 2. 12 Lokasi Museum Pos Indonesia	107
Gambar 2. 13 Lobi Museum Pos Indonesia.....	108
Gambar 2. 14 Resepsionis Museum Pos Indonesia	109
Gambar 2. 15 Legenda Museum Pos Indonesia	109
Gambar 2. 16 Transportasi Pos	110

Gambar 2. 17 Prangko Peringatan.....	110
Gambar 2. 18 Diorama Pos Keliling Desa	111
Gambar 2. 19 Vitrin Sorong.....	111
Gambar 2. 20 Album Filateli	112
Gambar 2. 21 Vitrin Berdiri	112
Gambar 2. 22 Timbangan Pos	113
Gambar 2. 23 Benda – benda Filateli.....	113
Gambar 2. 24 Bendera UPU.....	114
Gambar 2. 25 Maket Kantor Pos Dili	114
Gambar 2. 26 Peralatan Pos.....	115
Gambar 2. 27 Surat Emas Raja	115
Gambar 2. 28 Pengantar Pos Tempo Dulu	116
Gambar 2. 29 Mesin Penjual Benda Pos.....	116
Gambar 2. 30 Toilet	117
Gambar 2. 31 Bis Surat	117
Gambar 2. 32 Lantai Museum Pos	118
Gambar 2. 33 Dinding Museum Pos.....	119
Gambar 2. 34 Plafon Museum Pos	120
Gambar 2. 35 CCTV Area Pamer	123
Gambar 2. 36 Skema Warna Logo Pos Indonesia	123
Gambar 2. 37 Kawasan Kota Lama Semarang.....	124
Gambar 3. 1 Lokasi Perancangan	129
Gambar 3. 2 Kondisi Rencana Tapak Lokasi Perancangan	130
Gambar 3. 3 Stuktur Organisasi Museum Kuliner Khas	136
Gambar 3. 4 Organisasi Ruang Radial	153
Gambar 3. 5 Hubungan Antar Ruang	154
Gambar 3. 6 Analisa <i>Grouping & Zoning</i>	155

Gambar 3. 7 Analisa Program Sirkulasi Pengguna.....	158
Gambar 3. 8 Analisa Program Layout.....	158
Gambar 3. 9 Suasana Festival Kuliner	163
Gambar 3. 10 Visualisasi Analisa Elemen Modern.....	164
Gambar 3. 11 Visualisasi Analisa Gaya Minimalis.....	165
Gambar 3. 12 <i>Moodboard</i> Perancangan Interior Museum Kuliner Khas ...	166
Gambar 3. 13 Skema Bahan Perancangan Interior Museum Kuliner Khas	167
Gambar 3. 14 Skema Warna Perancangan Interior Museum Kuliner Khas	169
Gambar 4. 1 Rencana Denah Existing	197
Gambar 4. 2 Rencana Denah Layout	198
Gambar 4. 3 Rencana Denah Lantai.....	199
Gambar 4. 4 Rencana Denah Plafon	200
Gambar 4. 5 Rencana Potongan A-A' & B-B'	201
Gambar 4. 6 Rencana Denah Potongan C-C' & D-D'	202
Gambar 4. 7 Rencana Denah Potongan E-E'	203
Gambar 4. 8 Rencana Denah Potongan F-F' & G-G'	204
Gambar 4. 9 Rencana Denah Potongan H-H' & I-I'	205
Gambar 4. 10 Rencana Denah Potongan J-J' & K-K'	206
Gambar 4. 11 Transformasi Desain <i>Pasaran</i>.....	207
Gambar 4. 12 Detail Elevasi Lantai	208
Gambar 4. 13 Detail Dinding Roster	209
Gambar 4. 14 Detail Panel Plafon	210
Gambar 4. 15 Furnitur Terpilih: <i>Bench</i>	211
Gambar 4. 16 Furnitur Terpilih: Meja Resepsionis	212

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Standart Tingkat Iluminasi Cahaya.....	32
Tabel 2. 1 Pemrograman <i>Zoning</i>	50
Tabel 2. 2 Pemrograman <i>Grouping</i>	51
Tabel 2. 3 Organisasi Antarruang	52
Tabel 2. 4 Studi Banding Kebutuhan Luas Ruang Museum	55
Tabel 2. 5 Sirkulasi Penghubung Ruang.....	58
Tabel 2. 6 Analisis Pencahayaan Museum Pos Indonesia	120
Tabel 2. 7 Analisis Penghawaan Museum Pos Indonesia	121
Tabel 3. 1 Analisa Masalah dan Solusi Perancangan	131
Tabel 3. 2 Waktu Operasional Museum Kuliner Khas	133
Tabel 3. 3 Waktu Tur Kunjungan Museum	135
Tabel 3. 4 Pola Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang.....	141
Tabel 3. 5 Kapasitas dan Besaran Ruang Museum Kuliner Khas	145
Tabel 3. 6 <i>Ideate</i> : Uraian Ide Skematik Perancangan	159
Tabel 3. 7 Perancangan Elemen Pembentuk Ruang: Lantai	170
Tabel 3. 8 Perancangan Elemen Pembentuk Ruang: Dinding.....	171
Tabel 3. 9 Perancangan Elemen Pembentuk Ruang: Plafon	173
Tabel 3. 10 Elemen Pengisi Ruang Lobi (Resepsionis, Loker dan Ruang Tunggu Kantor).....	174
Tabel 3. 11 Elemen Pengisi Ruang Perpustakaan.....	176
Tabel 3. 12 Elemen Pengisi Ruang Kepala Museum	177
Tabel 3. 13 Elemen Pengisi Ruang Kantor	178
Tabel 3. 14 Elemen Pengisi Ruang Rapat	179
Tabel 3. 15 Elemen Pengisi Ruang Toko Oleh – oleh	180

Tabel 3. 16 Elemen Pengisi Ruang tunggu museum	181
Tabel 3. 17 Elemen Pengisi Ruang Pamer 1	182
Tabel 3. 18 Elemen Pengisi Ruang Pamer 2	183
Tabel 3. 19 Elemen Pengisi Ruang Pamer 3	184
Tabel 3. 20 Elemen Pengisi Ruang Pamer 4	185
Tabel 3. 21 Elemen Pengisi Musala	185
Tabel 3. 22 Elemen Pengisi Ruang Toilet	186
Tabel 3. 23 Elemen Pengisi Ruang Penyimpanan	187
Tabel 3. 24 Aksesori Pengisi Ruang	187
Tabel 3. 25 Tata Kondisi Ruang: Pencahayaan	189
Tabel 3. 26 Tata Kondisi Ruang: Penghawaan	191
Tabel 3. 27 Tata Kondisi Ruang: Akustik	193
Tabel 3. 28 Tata Sistem Faktor Keamanan	193
Tabel 3. 29 Tata Sistem Faktor Kebakaran	194
Tabel 3. 30 Tata Sistem Rambu Peringatan dan Petunjuk.....	194
Tabel 5. 1 Evaluasi Ide Awal Desain & Hasil Akhir Desain	218

DAFTAR PUSTAKA

- A. Grahadwiswara, Z. Hidayat, H. Nurcahyanto. 2014. *Pengelolaan Kawasan Kota Lama Semarang Sebagai Salah Satu Kawasan Pariwisata Di Kota Semarang*. Laporan penelitian tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Abdul Malik. 2019. *Perancangan Interior Garduhouse Artspace & Gallery Shop Kebayoran Lama, Jakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Aggi Ariefiansyah. 2014. Museum Seni Kontemporer di Kawasan Kota Lama Semarang. *Canopy: Journal of Architecture*, Vol. 3 No. 1, hal.18-26.
- Agus S Sadana. 2017. Perubahan Penggunaan Ruang Kota dan Bangunan Pada Kawasan Budaya Oleh Perkembangan Teknologi Dalam Konstruksi dan Upaya Revitalisasi. *MINTAKAT Jurnal Arsitektur*, Vol. 1 No. 1, hal.1-9.
- AN Sabilla. 2021. *Perancangan Kantor Sewa Pasca COVID-19 di Jakarta dengan Pendekatan Biophilic Design*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Annisa Poetri Arienda, Tita Cardiah, Ratri Wulandari. 2018. Perancangan Interior Museum Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, Vol. 5 No. 4, hal. 3271-3281.
- Anthony Derry. 2021. *Elaborasi Studi Penambahan Bangunan Baru Kantor Pusat Pada Situs Heritage, Studi Kasus: Gedung Schouwburg, Ex-Marabunta, Di Kawasan Kota Lama Semarang*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPT Perpustakaan ITB.
- Ayulia Nur Rachmawati. 2019. *Makna Warak Ngendog Bagi Masyarakat Kota Semarang (Kajian Antropologi Simbolik)*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Bama. 2021. **“Kota Lama: Between Restoration and Reinvention”**, (Online), (<https://harindabama.com/2021/02/06/kota-lama-between-restoration-and-reinvention/>) diakses 14 Januari 2022 pukul 17.08 WIB)
- Baxi, Smita J, Dwivedi, Vinod P. 1973. *Modern Museum Organisation and Practice in India*. New Delhi: Abhinav Publication.
- Christie Damayanti. 2015. **“Misteri ‘Gedung Marabunta’ di Kota Tua Semarang”**, (Online), (<https://www.kompasiana.com/christiesuharto/56667e2e8e7a61b70f400634/misteri-gedung-marabunta-di-kota-tua-semarang>) diakses 14 Januari 2022 pukul 22.00 WIB)

- Della Fadhillah, Tita Cardiah, Maysitha Fitri. 2021. Perancangan Museum Juang 45 Bekasi Dengan Penyesuaian Kehidupan New Normal. *E-Proceeding of Art & Design*, Vol. 8 No. 4, hal. 1705-1720.
- Dewi Yuliati. 2019. Mengungkapkan Sejarah Kota Lama Semarang dan Pengembangannya Sebagai Asset Pariwisata Budaya. *ANUVA*, Vol. 3 No. 2, hal.157-171.
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan Pariwisata.
- Eko Fataip. 2019. **“Pemerintah Didesak Rawat Gedung Marabunta”**, (Online), (<https://www.suamerdeka.com/semarang-roya/pr-04100088/pemerintah-didesak-rawat-gedung-marabunta?page=1> diakses 14 Januari 2022 pukul 18.00 WIB)
- Eko Punto Hendro. 2015. Pelestarian Kawasan Konservasi di Kota Semarang. *Jurnal Konservasi Cagar Budaya Borobudur*, Vol. 9 No. 1, hal.17-28.
- Fajri Berrinovian. 2011. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Topeng di Yogyakarta dengan Pendekatan Metafora Elemen yang Terdapat Pada Topeng*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Firdausyah, A G; Dewi, S P. 2021. Pengaruh Revitalisasi terhadap Pola Ruang Kota Lama Semarang. *Jurnal Riptek*, (Online), Vol. 15 (1): 17-27.
- Ganslandt & Hofmann. 1992. *Handbook of Lighting Design*. Jerman: ERCO Edition.
- Hayyumi Noor. 2018. *Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti Di Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- HB Kusuma, M. Nashir. 2020. *Analisis Dimensi Manusia di Ruang Pameran Tetap Museum Nasional Indonesia Jakarta*. Laporan penelitian tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- I Gusti Nyoman Widnyana. 2013. Pameran Lukisan Yang Ergonomis. *PRASI*, Vol. 8 No. 16, hal. 39-44.
- I Kadek D.N, Putu Ari D, Ni Luh K.R.K. 2020. Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal dan Revolusi Industri 4.0. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, Vol. 15 No. 2, hal.48-58.
- Indonesia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. 2009. *Ayo Kita Mengenal Museum*. Jakarta: Direktorat Museum.
- Irwansyah. 2018. Analisis Tata Pencahayaan Interior Wildlife Museum & Gallery Rahmat Internasional di Medan. *Jurnal Proporsi*, Vol. 4 No. 1, hal. 50-61.
- James. 2018. **“On The Cusp Of Change: Semarang’s Old Town”**, (Online), (<https://notesplusultra.com/2018/06/24/on-the-cusp-of-change-semarangs-old-town/> diakses 14 Januari 2022 pukul 14.45 WIB)
- Kapita Putri Hutami. 2018. Peranan Teknologi Dalam Redesain Museum Pos Indonesia. *E-Proceeding of Art & Design*, Vol. 5 No. 3, hal.3586-3595.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Pedoman Revitalisasi Cagar Budaya*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Pemuseuman.

- Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/382/2020 tentang Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat Di Tempat Dan Fasilitas Umum Dalam Rangka Pencegahan Dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19).*
- Lois Debora Sudarmono. 2014. Kajian Ikonografi pada Gedung Marabunta di Semarang. *Jurnal Intra*, Vol. 2 No. 2, hal.65-80.
- M. Chawari, Novida Abbas, Sugeng Riyanto. 2019. *Wajah Kota Lama Semarang*. Yogyakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Balai Arkeologi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Maysitha Fitri AZ, Uly Irma MH, Febri Toni S. 2021. Analisa Standarisasi Museum Batik Dengan Pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta (Studi Kasus: Museum Batik Surakarta). *JURNAL PATRA*, Vol. 3 No. 2, hal.127-137.
- Moh. Amir Sutaarga. 1997/1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional.
- Muh. Luthfi Fauzi. 2010. *Konsep Perencanaan dan Perancangan Revitalisasi Benteng Vastenburg Dengan Taman Budaya Sebagai Sebuah Rekomendasi Fungsi Baru*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Nabilla Sekar Ningrum. 2020. **“Batik Warag Ngendog, Simbol Akulturasi Budaya dari Semarang”**, (Online), (<https://www.semarangpos.com/batik-warag-ngendog-simbol-akulturasi-budaya-dari-semarang-1045626> diakses 14 Januari 2022 pukul 14.02 WIB)
- Neufert Ernst. 2002. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Novia Rochmawati, Nailah, Imam Oktariadi. 2013. Penelusuran Jejak Makanan Khas Semarang Sebagai Aset Inventarisasi dan Promosi Wisata Kuliner Jawa Tengah. *DIPO IPTEKS*, Vol. 1 No. 1, hal.8-11.
- Panero Julius, Zelnik Martin. 1979. *Human Dimension & Interior Space: Source Book of Design Reference Standards*. White Library of Design.
- Patricia Tutt. 1979. *New Metric Handbook Planning And Design Data*. The Architectural Press.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum.*
- Pipit. 2018. **“Masih Jadi Primadona, Kenalan Yuk dengan Ciri Dari Konsep Skandinavia!”**, *iDEA Online*, (<https://idea.grid.id/read/09775672/masih-jadi-primadona-kenalan-yuk-dengan-ciri-dari-konsep-skandinavia?page=all> diakses 14 Januari 2022 pukul 12.35 WIB)
- PN Probowati. 2006. *Perencanaan dan Perancangan Kawasan Wisata Marabunta Kota Lama Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Puspita Laras. 2018. *Melestarikan Warisan Budaya Masyarakat Semarang Dengan Dokumenter “Warak Ngendhog Dalam Tradisi Dugderan” Menggunakan Gaya Expository*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

- R. Octavia Ernawati. 2018. *Revitalisasi Kawasan Masjid Agung Surakarta dan Kawasan Sekitarnya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tarwaka, Solichul HA, Bakri, Lilik Sudiajeng. 2004. *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan dan Produktivitas*. Cetakan Pertama. Surakarta: UNIBA PRESS.
- Triyanto, Nur Rokhmat, Mujiyono. 2013. Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya Pada Karya Seni Rupa. *Jurnal Komunitas Research & Learning in Sociology and Anthropology*, Vol. 5 No. 2, hal.162-171.
- Widya Eka. Desember 2013. Marabunta Semut Raksasa. *MeSemarang*, hlm.8-9.
- Wilhelme L.B. 2010. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Budaya di Pontianak*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

