

**REVITALISASI KAWASAN ISTANA GEBANG
BLITAR SEBAGAI *INTERACTIVE CULTURAL*
MUSEUM**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

DIAZ SALMA

NIM. 191501001

**PRODI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2024

**REVITALISASI KAWASAN ISTANA GEBANG BLITAR
SEBAGAI *INTERACTIVE CULTURAL* MUSEUM**

PROPOSAL TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat sarjana S-1

Program Studi Desain Interior

Jurusan Desain



OLEH

DIAZ SALMA

NIM. 191501001

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2024

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**REVITALISASI KAWASAN ISTANA GEBANG BLITAR
SEBAGAI *INTERACTIVE CULTURAL MUSEUM***

**Disusun oleh
DIAZ SALMA**

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal, ²¹ Juni 2024

Ketua Penguji : Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
Penguji Bidang : Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A.
Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto, 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, ²¹ Juni 2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana P. Postolun, S.Pd., M.Hum

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Diaz Salma
NIM : 191501001
Program Studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Karya berjudul: **“REVITALISASI KAWASAN ISTANA GEBANG SEBAGAI *INTERACTIVE CULTURAL MUSEUM* DI KOTA BLITAR”** adalah karya saya sendiri dan bukan jiblanan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiblanan atau plagiasi, 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 Surakartadengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, ²¹ Juni 2024
Penulis



Diaz Salma
NIM. 191501001

ABSTRAK

REVITALISASI KAWASAN ISTANA GEBANG KOTA BLITAR SEBAGAI *INTERACTIVE CULTURAL MUSEUM*. (Diaz Salma, 2024, Hal 1-310) Tugas Akhir Karya Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Istana Gebang sebelumnya merupakan rumah tinggal milik bangsa Belanda bernama CH. Portier pegawai kereta api di Kota Blitar, baru dipindah tangan kepada keluarga Bung Karno kepada Ibu Wardoyo pada tahun 1938. Dengan melihat Istana Gebang mempunyai sejarah dan keterikatan dengan Ir. Soekarno, perlu adanya pengembangan dan pelestarian mengenai pembangunan Istana Gebang menjadi sebuah museum, selain mengenang Ir. Soekarno ketika singgah di Istana Gebang sekaligus melestarikan kebudayaan lokal Blitar karena dapat menjadi salah satu sarana pengenalan dan promosi budaya kepada masyarakat lokal dan mancanegara serta dapat memenuhi seluruh kebutuhan aktivitas wisatawan dengan baik. Metode Perancangan museum ini mengadopsi Metode Pramuji Suptandar yang meliputi tahapan input, sintesa, dan output. Pendekatan desain yang digunakan pada perancangan ini meliputi pendekatan fungsi, pendekatan ergonomi, dan pendekatan estetis (tema dan gaya). Hasil desain dari perancangan ini meliputi interior *lobby*, ruang pengelola, ruang pameran, audiovisual, restoran dan *souvenir store*. diterapkan dengan konsep *interactive cultural* dan menciptakan ruang melalui gaya *Neo-Classic* dipadukan dengan Tema Batik Tutar (*Afkomstig Uit Blitar*) Upaya penunjang tersebut dimulai dengan usaha pemeliharaan sebagai salah satu cara melestarikan kebudayaan local. Kelebihan pada perancangan museum ini diantara menggunakan tema kearifan lokal Blitar. Kekurangan pada perancangan ini masih banyaknya informasi yang perlu penulis ketahui.

Kata Kunci : Istana Gebang, Ir. Soekarno, Museum, *Neo-Classic*, Batik Tutar.

MOTTO

“Kita mungkin bisa menunda, tetapi waktu tidak akan menunggu ”

****Benjamin Franklin****

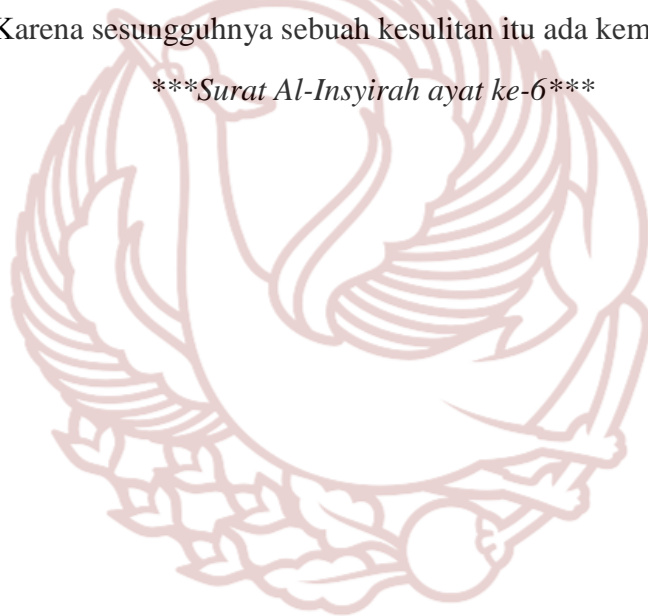
“Gimana hidupnya engga berantakan, kalo sholatnya aja masih berantakan”

****Anonim****

Inna ma'al-usri yusro

Karena sesungguhnya sebuah kesulitan itu ada kemudahan

****Surat Al-Insyirah ayat ke-6****



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga saya diberi kelancaran dalam melaksanakan mata Kuliah Tugas Akhir (TA) dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya tentang “Revitalisasi Kawasan Istana Gebang Blitar Sebagai *Interractive Cultural Museum*”. Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat tercapainya gelar Sarjana Desain. Penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga

Penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah mendukung serta membantu penulis terkait dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

1. Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum. selaku Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam mereview tugas akhir saya serta memberikan banyak masukan.
2. Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A. selaku Penguji Bidang yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam mereview tugas akhir saya serta memberikan banyak masukan.
3. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarah bimbingan.
4. Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum. Selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarah dan bimbingan.

5. Dr. Hj. Siti Badriah, M.Hum. Selaku dosen pembimbing dan selaku Ketua Prodi Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah membantu dalam pengawasan serta membimbing dari proses pelaksanaan hingga menyelesaikan laporan akhir TA.
6. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
7. Abah, Umik orang tua saya tercinta serta adek-adek saya yang selalu memberikan saya dukungan dan doa yang luar biasa.

Penulis sangat menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna , saran dan kritik akan sangat berguna bagi penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis dan mampu memberikan energy baiknya kepada penulis lainnya untuk terus membuat karya tulis yang lebih baik.

Terima Kasih

Surakarta, 15 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SKEMA	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDE / GAGASAN PERANCANGAN	8
C. TUJUAN PERANCANGAN	9
D. MANFAAT PERANCANGAN	9
E. SASARAN	10
F. TINJAUAN SUMBER PERACANGAN	11
G. LANDASAN PERANCANGAN	13

1.	Pendekatan Fungsi.....	13
2.	Pendekatan Estetis.....	25
H.	METODE PERANCANGAN	34
I.	SISTEMIKA PENULISAN	37
BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN		39
2.1.	Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan	39
2.1.1.	Tinjauan Objek Perancangan	39
A.	Pengertian Museum.....	39
B.	Tugas, Fungsi dan Tujuan Museum.....	41
C.	Jenis Museum	43
D.	Tipologi Museum Berdasarkan Klasifikasi	47
E.	Sistem Pelayanan Museum	48
F.	Struktur Organisasi Museum	49
G.	Aspek Yuridis Formal.....	64
2.2.	Tinjauan Interior	67
A.	Pengertian Interior Museum	67
B.	Pengertian Interior Museum	68
C.	Persyaratan Interior Museum.....	68
D.	Komponen Pembentuk Ruang Museum.....	83
E.	Sistem Interior Museum	87

F.	Pendekatan Tema dan Gaya Interior.....	103
2.2.1.	Tinjauan Teknologi dan Sistem Interactive	105
A.	QR Barcode.....	107
B.	Holographic Display	109
C.	Pyramid Holodraphic Box.....	109
D.	Layar OLED dan Proximity Sensor.....	110
E.	Augmented Reality.....	112
2.2.2.	Fasilitas Pendukung Museum	114
2.2.3.	Tinjauan Data Lapangan Istana Gebang.	121
A.	Profil Istana Gebang	121
B.	Klasifikasi Objek Perancangan.....	122
C.	Sistem Pelayanan.....	122
D.	Struktur Organisasi.....	123
A.	Tema dan Gaya Interior.....	139
BAB III TRANSFORMASI DESAIN		143
3.1.	Pengertian Revitalisasi Istana Gebang di Kota Blitar	143
A.	Pengertian Judul	143
B.	Pengertian Objek Perancangan Museum.....	144
3.2.	Batasan Ruang Lingkup Garap.....	145
3.3.	Site Plan.....	146

3.4.	Waktu Operasional	147
3.5.	Struktur Organisasi.....	148
3.6.	Aktifitas	150
3.7.	Kebutuhan Ruang Museum	152
3.8.	Program Ruang.....	154
3.9.	Hubungan Antar Ruang.....	160
3.10.	Pola Hubungan Antar Ruang.....	161
3.11.	Grouping dan Zoning	162
3.12.	Sirkulasi.....	167
3.13.	Layout.....	171
3.14.	Transformasi Desain.....	174
3.15.	Elemen Pembagian Ruang.....	181
3.16.	Elemen Pembentuk Ruang Museum	187
3.17.	Elemen Pengisi Ruang.....	223
3.18.	Aksesoris Interior	251
3.19.	Tata Kondisi Ruang.....	254
3.20.	Sistem Keamanan	259
BAB IV	HASIL DESAIN	263
4.1.	Gambar Denah Existing,	263
4.2.	Gambar Denah Keyplan,	263

4.3.	Gambar Denah Lay Out,	263
4.4.	Gambar Rencana Lantai,	263
4.5.	Gambar Rencana Ceiling dan Lighting,	263
4.6.	Gambar Potongan, A-A, B-B, C-C, D-D, E-E, F-F.	263
4.7.	Gambar Detail Konstruksi millwork (pekerjaan kusen, pintu, jendela, archicraft, pedestal, niche, jamb, pelmet, dll).....	263
4.8.	Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang (Treatment Lantai, Dinding, dan Ceiling)	263
4.9.	Gambar Furniture Terpilih,	263
4.10.	Skema Bahan dan Warna,	263
4.11.	Perspektif.....	263
4.11.1.	Lobby dan Ruang Pengelola Museum	263
4.11.2.	Area Pamer Soekarno 1901-1945	266
4.11.3.	Ruang Audiovisual.....	269
4.11.4.	Sovenir Store.....	271
4.11.5.	Restoran	276
BAB V	PENUTUP	278
5.1.	Kesimpulan.....	278
5.2.	Saran.....	279
DAFTAR PUSTAKA	280

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ukuran tempat duduk pada lobby & Keterangan ukuran tempat duduk pada lobby	17
Gambar 2. Ukuran Meja Persegi pada Restoran & Keterangan tempat duduk pada Restoran.....	20
Gambar 3. Standar Ukuran Layout Public Bathrooms.....	21
Gambar 4. . Standar Ukuran Office	22
Gambar 5. Standar Display Retail/Souvenir Store	23
Gambar 6. Standar Layout Ruang Audiovisual	25
Gambar 7. Bagan Organisasi Museum Nasional Sesuai PERMENDIKBUD NO.28 TAHUN 2015.....	50
Gambar 8. Skema arus dan sirkulasi pengunjung dalam museum.....	72
Gambar 9. Skema arus dan sirkulasi koleksi dalam museum	73
Gambar 10. Sirkulasi pengunjung yang diarahkan dengan sistem tata pamerannya, untuk pengunjung yang ingin mengamati benda pameran secara sepintas dan secara cermat/mendetail.....	78
Gambar 11. Beragam Sistem Pencahayaan yang digunakan dalam ruang.	91
Gambar 12. Letak sumber pencahayaan terhadap benda pameran 3D	92
Gambar 13. (a). Penempatan kisi-kisi di bawah lampu untuk mengatasi pengaruh refleksi cahaya, (b). Refleksi Pencahayaan pada bidang kaca miring ke arah Vertical, dan (c). Refleksi Pencahayaan pada bidang kaca miring ke arah horizontal.	93
Gambar 14. Kemungkinan yang terjadi pada sistem vertical silang.....	94

Gambar 15. Jarak dan Sudut Pandang yang Baik	102
Gambar 16. Daerah Visual Manusia dalam Bidang Horizontal dan Vertical	102
Gambar 17. Gerakan Kepala Manusia Horizontal dan Vertical dalam Mengamati Materi Koleksi (Sumber : Julius Panero Human Dimension and Interior Space, 2003 : 290)	102
Gambar 18. Sistem Kawat dan Rel serta Gantungan untuk Display Dua Dimensi yang di gantung	104
Gambar 19. Penerapan QR Barcode pada museum.	107
Gambar 20. Holographic Box dan Instalasi pemasangan.	110
Gambar 21. Pyramid Holodraphic Box (Sumber : Realfiction. Dreamoc™ XXL3 - Large 3D Holographic Display for Events & Marketing.)	110
Gambar 22. Cara Kerja Sensor Proximity.....	113
Gambar 23. Pameran Jogja Gallery bertema “Age Quod Agis” by Liquid Colour Community” menerapkan Augmented Reality (.....	114
Gambar 24. Istana Gebang dari tahun ketahun	125
Gambar 25. Bagan Susunan Organisasi Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Blitar.....	126
Gambar 26. Ragam Sirkulasi Pintu, Jendela & Ventilasi	139
Gambar 27. Ragam Lantai pada Istana Gebang.....	139
Gambar 28. Ragam Furniture dan Peralatan Istana Gebang	140
Gambar 29. Ragam Ceiling/Prafon	141
Gambar 30. Ragam Pencahayaan dan Penghawaan Istana Gebang.....	141
Gambar 31. Akustik dan Keamanan Istana Gebang	141

Gambar 32. Peta Obyek Daya Tarik Wisata Budaya Kota Blitar	145
Gambar 33. Peta Wisata di Kota Blitar	145
Gambar 34. Arah Lintasan Matahari.....	150
Gambar 35. Organisasi Ruang Secara Radikal	164
Gambar 36. Pola Hubungan Antar Ruang Pada Istana Gebang Blitar Sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.....	164
Gambar 37. Alternatif 1 Grouping dan Zoning.....	168
Gambar 38. Alternatif 2 Grouping dan Zoning.....	169
Gambar 39. Alternatif 1 Sirkulasi	172
Gambar 40. Alternatif 2 Sirkulasi.....	173
Gambar 41. Alternatif 1 Layout	175
Gambar 42. Alternatif 2 Layout.....	176
Gambar 43. Teknik Tuang Sekali Pakai	178
Gambar 44. Transformasi Motif Batik Tuter Blitar.....	178
Gambar 45. Batik Afkomstig Uit Blitar tahun 1902 pada Museum Leiden Belanda	179
Gambar 46 Gambar 47. Batik Tuter Cindhe Gading &Tuter Gobog	180
Gambar 48 Gambar 49. Batik Tuter Pedut Kelud &Tuter Mirong Kambuh Jinggo	180
Gambar 50 Gambar 51. Batik Tuter Awu Nanas &Tuter Podhang.....	181
Gambar 52 Gambar 53 Batik Tuter Prumpun dan Tuter Mupus Pupus	181
Gambar 54 Gambar 55. Gambar 47. Batik Tuter Simo Samaran Tuter Gambir Sepuh.....	182

Gambar 56. Gambar 57 Batik Tuter Cleret Dubang &Tuter Galih Dempo	183
Gambar 58 Gambar 59 Gambar 60. Batik Tuter Jalu Watu, Tuter Podhang, dan Tuter Winih Semi.....	183
Gambar 61. Tranformasi desain diterapkan pada hiasan dinding Area Pamer Interractive Cultural Museum.	184
Gambar 62. Transformasi desain diterapkan pada furniture Area Pamer Interactive Cultural Museum menggunakan gaya Neo-classic.....	185
Gambar 63. Pencahayaan Alami	248
Gambar 64. Spotlight	248
Gambar 65. Matra SAL 3 light LED Spotlight	248
Gambar 66. Downlight.....	249
Gambar 67. Lampu Gantung Jawa/ Robyong.....	249
Gambar 68. Hanging Lamp.....	249
Gambar 69. Smoke Detector	253
Gambar 70. CCTV	253
Gambar 71. Automatic Sprinkler	253
Gambar 72. Sprinkler Alarm.....	254
Gambar 73. Fire Alarm	254
Gambar 74. Alat Pemadam Api Ringan (APAR)	254
Gambar 75Glass Breaking Sensor	255
Gambar 76. Passive Infra-Red	255
Gambar 77. Gambar Kerja Exixting	257
Gambar 78. Gambar Kerja Layout.....	258

Gambar 79. Gambar Kerja Lantai.....	259
Gambar 80. Gambar Kerja Ceiling dan Lighting p.....	260
Gambar 81. Gambar Kerja Potongan ABC.....	261
Gambar 82. Gambar Kerja Potongan DEF	262
Gambar 83. Gambar Kerja Milwork Pintu.....	263
Gambar 84. Gambar Kerja Milwork Jendela Engsel	264
Gambar 85. Gambar Kerja Milwork Jendela Pivot.....	265
Gambar 86. Gambar Kerja Milwork Jendela	266
Gambar 87. Gambar Kerja Milwork Tangga	267
Gambar 88. Gambar Kerja Milwork Lantai.....	268
Gambar 89. Gambar Kerja Milwork Dinding Gypsum	269
Gambar 90. Gambar Kerja Milwork Ceiling Kayu Gazebo	270
Gambar 91. Gambar Kerja Furniture A	271
Gambar 92. Gambar Kerja Furniture B.....	272
Gambar 93. Gambar Kerja Furniture C.....	273
Gambar 94. Gambar Kerja Furniture D	274
Gambar 95. Color Sheme.....	275
Gambar 96. 3D Animasi Area Lobby	277
Gambar 97. 3D Animasi Area Pengelola.....	277
Gambar 98. Area Ketua Museum.....	278
Gambar 99. 3D Animasi Area Pamer Ir. Soekarno Tahun 1901-1945	280
Gambar 100. 3D Animasi Area Pamer Ir. Soekarano Tahun 1945-1970	281
Gambar 101. 3D Animasi Area Tunggu Locket.....	281

Gambar 102. 3D Animasi Area Audiovisual	283
Gambar 103. 3D Animasi Area Perpustakaan	284
Gambar 104. 3D Animasi Area <i>Souvenir Store</i>	289
Gambar 105. 3D Animasi Area Lobby	290



A. DAFTAR TABEL

Table 1 Sirkulasi Pengunjung pada Ruang Pamer	75
Table 2. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang Pamer.....	76
Table 3. Alternatif Layout pada Ruang Pamer.....	81
Table 4. Bentuk Organisasi Ruang.....	83
Table 5. Ukuran penggunaan iluminasi cahaya terhadap benda– benda koleksi ruang pameran.....	90
Table 6. Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi) Pengelola Istana Gebang Sebagai Interactive Culture Museum di Kota Blitar.....	153
Table 7. Kebutuhan Ruang.....	157
Table 8. Besaran Ruang	163
Table 9. Ruang Public	166
Table 10. Ruang Semi Public.....	166
Table 11. Ruang Private	167
Table 12. Ruang Service	167
Table 13. Makna Motif Batik Tatur Blitar.....	184
Table 14. Analisis Alternatif Desain Lantai Lobby Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.....	192
Table 15. Analisis Alternatif Desain Lantai Ruang Pegawai Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar	194
Table 16. Analisis Alternatif Desain Lantai Ruang Pamer Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	195

Table 17. Analisis Alternatif Desain Lantai Ruang Audio Visual Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	197
Table 18. Analisis Alternatif Desain Lantai Souvenir Store Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	199
Table 19. Analisis Alternatif Desain Lantai Restoran Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	200
Table 20. Analisis Alternatif Desain Dinding Lobby Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	203
Table 21. Analisis Alternatif Desain Dinding Audio Visual Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	206
Table 22. Analisis Alternatif Desain Dinding Souvenir Store Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	207
Table 23. Analisis Alternatif Desain Dinding Restoran Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	210
Table 24. Analisis Alternatif Desain Ceiling Lobby Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactiv Cultural Museum di Kota Blitar.	213
Table 25. Analisis Alternatif Desain Ceiling Ruang Pamer Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	214
Table 26. Analisis Alternatif Desain Ceiling Audiovisual Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	216
Table 27. Analisis Alternatif Desain Ceiling Souvenir Store Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	217

Table 28. Analisis Alternatif Desain Ceiling Restoran Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.....	219
Table 29. Analisis Alternatif Desain Furniture Lobby Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.....	221
Table 30. Analisis Alternatif Desain Furniture Ruang Pegawai Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	224
Table 31. Analisis Alternatif Desain Furniture Ruang Pamer Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	229
Table 32. Analisis Alternatif Desain Furniture Audiovisual Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	233
Table 33. Analisis Alternatif Desain Furniture Souvenir Store Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.	235
Table 34. Analisis Alternatif Desain Furniture Restoran Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.....	237
Table 35. Analisis Aksesoris Interior Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactiv Cultural Museum di Kota Blitar.....	245
Table 36. Analisis Jenis Pencahayaan Revitalisasi Istana Gebang sebagai Interactive Cultural Museum di Kota Blitar.....	248

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Tahapan Proses Desain	34
Skema 2. Struktur Organisasi Pengelola Istana Gebang.....	151
Skema 3. Aktivitas Pengunjung Pengelola Interactive Cultural Museum Istana Gebang.di Kota Blitar.	154
Skema 4. Aktivitas Pengelola Interactive Cultural Museum Istana Gebang.di Kota Blitar.....	155



DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C (1993). *Museum Basic*. Oxon: Routledge
- Artini Kusmiati, *Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Desain*. (Jakarta: krar Mandiri Abadi,2004), hal 21
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Blitar, *Master Plan Istana Gebang Kota Blitar* (Kota Blitar : 2012)
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Blitar, *Profil Kota Blitar* (Kota Blitar : 2012)
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Blitar, *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah*, (Kota Blitar : 2012)
- Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta :Erlangga, 1996), 58.
- D. A Robillard, *Hubungan sirkulasi dengan Ruang Pamer*, 1982 : 47, 18-05-2023, 3.22
- Finna Andriana ,Irena Vanessa Gunawan, Miky Endro Santoso, *Faktor Daya Tarik*
- Display Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World TSB* (Bandung:Universitas Kristen Maranatha,2019)
- Dharsono Sony Kartika, *Pengantar Estetika*. (Bandung: Rekayasa Sains, 2004). Hal 100
- Fred Lawson, *Alternatif Layout dalam Ruang Pamer*, 2000 : 117, 19-05-2023, 07.40
- Handinoto, “INDISCHE EMPIRE STYLE” *Gaya Arsitektur “Tempo Doeloe” Yang Sekarang Sudah Mulai Punah,”* *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur*. 1994
- Pamudji Suptandar, *Sirkulasi*, 1999 : 4, 18-05-2023, 10.43

- Prastowo, A. 2019. Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Kencana (Prenada Media Group).
- Prastowo, A. 2019. Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Kencana (Prenada Media Group).
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.18 tahun 2010, tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan Cagar Budaya.
- Lestari, N. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (Andriyanto (ed.)). Lakeisha
- Siddhartha, Eko Budiharjo, Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta, (Yogyakarta:UGM Press, 1989), Hal 11
- Suma'mur P.K, "Ergonomi untuk Produktivitas Kerja", (Jakarta : CV Haji Masagung,1989). 16
- Sunarmi, Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya, Surakarta Program Kriya Seni Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2001.hal 4-5
- Sutaarga, Moh. Amir. (1989). Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Proyek Pembinaan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Sunarmi, Modul Mata Kuliah Desain Interior III, (Surakarta:STSI,2007) diakses pada hari Kamis 25 Mei 2023 pukul 09.08 WIB.
- Suptandar, J.Pramudji, 1999, Desain Interior, Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur, Penerbit Djambatan, Jakarta. Hal 114
- Julius Panero, Martin Zelnik, Human Dimension. Julius Panero, Martin Zelnik, Human Dimension,(Jakarta:Erlangga,2003) hlm.133-285.
- Joko Budi Wiyanto, Bahan Ajar Desain Interior I, (Surakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta,2012). Hal 36

Joko Budi Wiyanto. Bahan Ajar Desain Interior I. Surakarta 2023. Hal 92

Yulfian Azrial dan Novianty A,2019. "Pengantar Museologi : Mengenal Seluk Beluk Permuseuman Sebagai Benteng Peradaban, Pemahaman Dasar, Pendirian, Koleksi & Pengelolaan Museum, " Payakumbuh . Pena indonesia, Hal 99.

Yuni Astuti Ibrahim, "Pedoman Standardisasi Museum 2020" Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan (Jakarta : 2021) Hal 16

Widhi Luthfi. Batik Tujur; Batik Khas Indonesia yang Hilang Selama 110 Tahun. Published October 30, 2019. Accessed February 27, 2023

Sumber Internet :

- 1) <http://www.eastjava.com/tourism/blitar/ina/gebangpalace.htm> (Diakses pada Rabu Oktober 2021, pukul 22:27 WIB)
- 2) <http://regional.kompas.com/read/2010/11/28/09013693/Istana.Gebang.Jadi.Museum.Bung.Karno-4%20> (Diakses pada Jumat, 10 Maret 2023, pukul 09:50 WIB)
- 3) <http://erepo.unud.ac.id37891b9070206f3159a6d437beded209a89c7.pdf> (Diakses pada Rabu, 27 Oktober 2020, pukul 23:20 WIB)
- 4) Pengelola Museum Pemerintah Dengan Model Badan Layanan Umum (Suatu Tinjauan). <http://jurnal.bpk.go.id> (Diakses pada Senin, 22 Mei 2023 pukul 12.15 WIB)
- 5) Rumah Tangga S, Keuangan S, Kepegawaian D, et al. Struktur Organisasi Museum Nasional Permendikbud No. 48 Tahun 2012 KEPALA MUSEUM Bagian Tata Usaha. Accessed June 1, 2023. https://primastoria.files.wordpress.com/2014/09/organisasi_mni.pdf
- 6) Peraturan Pendirian Museum jdih.pu.go.id (Diakses pada hari Senin, 22 Mei 2023 pukul 13.11 WIB).
- 7) Perlindungan dan Pelestarian Cagar Budaya. <http://www.bphn.go.id> (Diakses pada hari Senin, 22 Mei 2023 pukul 13.40 WIB).

- 8) Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:346) (Diakses pada hari Kamis, 25 Mei 2023 pukul 08.50 WIB).
- 9) Pengertian Museum www.library.binus.ac.id (Diakses pada hari Kamis 25 Mei 2023 pukul 09.25 WIB).
- 10) Kode QR. Wikipedia.org. Published October 15, 2009 (Accessed May 19, 2023) https://id.wikipedia.org/wiki/Kode_QR
- 11) Cakrawala96. Cara Kerja Layar OLED beserta Kelebihan dan Kekurangannya. Gesainstech.com. Published August 19, 2022. Accessed May 8, 2023. <https://www.gesainstech.com/2022/08/cara-kerja-monitor-oled-kelebihan-kekurangan.html>
- 12) Proximity : Pengertian, Cara Kerja, Jenis, Fungsi. The City Foundry. Published April 8, 2023. Accessed May 8, 2023. <https://thecityfoundry.com/sensor-proximity-adalah/>
- 13) Dicoding Intern. Apa itu Augmented Reality dan Contohnya? - Dicoding Blog. Dicoding Blog. Published November 3, 2020. Accessed May 17, 2023. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/>
- 14) Kota Blitar di Jawa Timur, Indonesia. Wikipedia.org. Published April 14, 2004. Accessed June 8, 2023. https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Blitar
- 15) Sabrina Alfara. Mengenal Arsitektur Neo Klasik. Arsitag. Published September 27, 2017. Accessed June 8, 2023. <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-neo-klasik>
- 16) Setiawan E. Arti kata tema – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Kbbi.web.id. Published 2023. Accessed June 8, 2023. <https://kbbi.web.id/tema>
- 17) Yana. Hina., “Gaya Desain Interior Neoklasik,” 2017.[Online]. Tersedia: <https://interiordesign.id/gaya-desain-interior-neoklasik/>. (Diakses: 13-Maret-2023)
- 18) Alfari.Shabrina.,“Mengenal Arsitektur Neo Klasik,” 2017. Tersedia: <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-neo-klasik>. (Diakses: 13-Maret-2023).

- 19) Roctri Agung Bawono, dkk, Batik Tuter Blitar: Transformasi Pesan Moral Dari Dinding Candi Menjadi Sehelai Kain dalam <http://erepo.unud.ac.id/37891b9070206f3159a6d437beded209a89c7.pdf>
(Diakses pada Rabu , 15 Mei 2022, pukul 08.18 WIB)
- 20) Roctri Agung Bawono, dkk, Batik Tuter Blitar: Transformasi Pesan Moral Dari Dinding Candi Menjadi Sehelai Kain dalam <http://erepo.unud.ac.id/37891b9070206f3159a6d437beded209a89c7.pdf>
(Diakses pada Rabu , 15 Mei 2022, pukul 08.18 WIB)

Sumber Wawancara :

Wawancara dengan Kintan selaku *Tour Guide*, Pada tanggal 09 Mei 2023 bertempat di Istana Gebang Kota Blitar.

