

**PERANCANGAN INTERIOR RUANG *ART SPACE*
MUSEUM & GALERI SENI SBY * ANI**

**LUARAN ARTIKEL ILMIAH
PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)**



**Ketua Peneliti :
Dr. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn.
NIP: 196302021990031012**

**Anggota Peneliti
Anisa Putri Cahyani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199111232020122006**

**Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan
Dalam Rangka Pelaksanaan Program Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)
Tahun Anggaran 2024 Nomor: 510/IT6.2/PT.01.03/2024 tanggal 1 April 2024**

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
2024**

ABSTRAK

*Museum dari zaman ke zaman selalu berubah. Hal ini disebabkan museum senantiasa mengalami perubahan tugas dan kewajibannya. Museum merupakan suatu gejala sosial atau kultural dan mengikuti sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang menggunakan museum itu sebagai prasarana sosial atau kebudayaan. Museum berakar dari kata Latin museion, yaitu kuil untuk sembilan dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Dalam perkembangannya museion menjadi tempat kerja ahli-ahli pikir zaman Yunani kuno, seperti Pythagoras dan Plato. Mereka menganggap museum adalah tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat, sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian. Dengan kata lain tempat pembaktian diri terhadap ke sembilan Dewi Muse tadi. Museum yang tertua sebagai pusat ilmu dan kesenian terdapat di Iskandarsyah. Lama-kelamaan gedung museum tersebut, yang pada mulanya tempat pengumpulan benda-benda dan alat-alat yang diperlukan bagi penyelidikan ilmu dan kesenian, berubah menjadi tempat mengumpulkan benda-benda yang dianggap aneh. Perkembangan ini meningkat pada abad pertengahan. Kala itu yang disebut museum adalah tempat benda-benda pribadi milik pangeran, bangsawan, para pencipta seni dan budaya, serta para pencipta ilmu pengetahuan. Kumpulan benda (koleksi) yang ada mencerminkan minat dan perhatian khusus pemiliknya. Kini perkembangan museum sarat dengan bagian dari sebuah destinasi pariwisata sebuah daerah. Kemunculan adanya museum baru sebagai sebuah bagian produk pariwisata daerah adalah Museum & Galeri Seni SBY*ANI yang berada di Kabupaten Pacitan Jawa Timur. Hadirnya museum ini merupakan sebuah legacy Presiden RI ke-6 Susilo Bambang Yudoyono yang telah memimpin bangsa Indonesia selama kurun waktu sepuluh tahun atau dua periode yaitu dari tahun 2004 – 2014. Perlu adanya perancangan konsep interior ruang Art Space yang belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal dalam museum ini. Diharapkan dalam penelitian / penciptaan artistik ini dapat diperoleh sebuah karya konseptual perancangan desain ruang Art Space yg mampu meningkatkan pengunjung museum.*

Kata kunci: Perancangan Desain Interior, Art Space, Museum.

I. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan takbenda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Secara etimologis kata museum berasal dari bahasa latin yaitu "museum" (musea). Aslinya dari bahasa Yunani "mouseion" yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (9 dewi seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.

Museum mengelola bukti material hasil budaya dan atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan,

pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata untuk dikomunikasikan dan dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen, temporer, dan keliling. Kebanyakan museum menawarkan program dan kegiatan yang menjangkau seluruh pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, seluruh keluarga, dan tingkat profesi lainnya. Program untuk umum terdiri dari perkuliahan atau pelatihan dengan staf pengajar, orang-orang yang ahli, dengan film, musik atau pertunjukkan tarian, dan demonstrasi dengan teknologi (<https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>).

Pengertian tentang museum dari zaman ke zaman selalu berubah. Hal ini disebabkan museum senantiasa mengalami perubahan tugas dan kewajibannya. Museum merupakan suatu gejala sosial atau kultural dan mengikuti sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang menggunakan museum itu sebagai prasarana sosial atau kebudayaan. Museum berakar dari kata Latin *museion*, yaitu kuil untuk sembilan dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Dalam perkembangannya *museion* menjadi tempat kerja ahli-ahli pikir zaman Yunani kuno, seperti Pythagoras dan Plato. Mereka menganggap museum adalah tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat, sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian. Dengan kata lain tempat pembaktian diri terhadap ke sembilan Dewi Muse tadi. Museum yang tertua sebagai pusat ilmu dan kesenian terdapat di Iskandarsyah.

Lama-kelamaan gedung museum tersebut, yang pada mulanya tempat pengumpulan benda-benda dan alat-alat yang diperlukan bagi penyelidikan ilmu dan kesenian, berubah menjadi tempat mengumpulkan benda-benda yang dianggap aneh. Perkembangan ini meningkat pada abad pertengahan. Kala itu yang disebut museum adalah tempat benda-benda pribadi milik pangeran,

bangsawan, para pencipta seni dan budaya, serta para pencipta ilmu pengetahuan. Kumpulan benda (koleksi) yang ada mencerminkan minat dan perhatian khusus pemiliknya.

Benda-benda hasil seni rupa ditambah benda-benda dari luar Eropa merupakan modal yang kelak menjadi dasar pertumbuhan museum-museum besar di Eropa. “Museum” ini jarang dibuka untuk masyarakat umum karena koleksinya menjadi ajang prestise dari pemiliknya dan biasanya hanya diperlihatkan kepada para kerabat atau orang-orang dekat. Museum juga pernah diartikan sebagai kumpulan ilmu pengetahuan dalam karya tulis seorang sarjana. Ini terjadi di zaman ensiklopedis yaitu zaman sesudah *Renaissance* di Eropa Barat, ditandai oleh kegiatan orang-orang untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan mereka tentang manusia, berbagai jenis flora maupun fauna serta tentang bumi dan jagat raya di sekitarnya. Gejala berdirinya museum tampak pada akhir abad ke-18 seiring dengan perkembangan pengetahuan di Eropa. Negeri Belanda yang merupakan bagian dari Eropa dalam hal ini juga tidak ketinggalan dalam upaya mendirikan museum.

Perkembangan museum di Belanda sangat mempengaruhi perkembangan museum di Indonesia. Diawali oleh seorang pegawai *V.O.C.* yang bernama *G.E. Rumphius* yang pada abad ke-17 telah memanfaatkan waktunya untuk menulis tentang *Ambonsche Landbeschrijving* yang antara lain memberikan gambaran tentang sejarah kesultanan Maluku, di samping penulisan tentang keberadaan kepulauan dan kependudukan. Memasuki abad ke-18 perhatian terhadap ilmu

pengetahuan dan kebudayaan, baik pada masa V.O.C. maupun Hindia-Belanda, makin jelas. Pada 24 April 1778 berdiri Bataviaach Genootschap van Kunsten en Wetenschappen. Lembaga tersebut berstatus setengah resmi, dipimpin oleh dewan direksi. Pasal 3 dan 19 Statuten pendirian lembaga tersebut menyebutkan bahwa salah satu tugasnya adalah memelihara museum yang meliputi: pembukuan (*boekreij*); himpunan etnografis; himpunan kepurbakalaan; himpunan prehistori; himpunan keramik; himpunan muzikologis; himpunan numismatik, pening dan cap-cap; serta naskah-naskah (*handschriften*), termasuk perpustakaan.

Lembaga tersebut mempunyai kedudukan penting bukan saja sebagai perkumpulan ilmiah, tetapi juga karena para anggota pengurusnya terdiri dari tokoh-tokoh penting dari lingkungan pemerintahan, perbankan dan perdagangan. Dalam pasal 20 Statuten menyatakan bahwa benda yang telah menjadi himpunan museum atau *Genootschap* tidak boleh dipinjamkan dengan cara apapun kepada pihak ketiga dan anggota-anggota atau bukan anggota untuk dipakai atau disimpan, kecuali mengenai perbukuan dan himpunan naskah-naskah (*handschriften*) sepanjang peraturan membolehkan. Pada waktu Inggris mengambil alih kekuasaan dari Belanda, *Raffles* sendiri yang langsung mengepalai *Batavia Society of Arts and Sciences*. Kegiatan perkumpulan itu tidak pernah berhenti, bahkan *Raffles* memberi tempat yang dekat dengan istana Gubernur Jendral yaitu di Jl. Majapahit No. 3 daerah Harmoni.

Demikian tadi sekilas mengenai perkembangan tentang museum di Indonesia. Kini perkembangan museum sarat dengan bagian dari sebuah destinasi pariwisata sebuah daerah. Kemunculan adanya museum baru sebagai sebuah bagian produk pariwisata daerah adalah Museum & Galeri Seni SBY*ANI yang berada di Kabupaten Pacitan Jawa Timur. Hadirnya museum ini merupakan

sebuah *legacy* Presiden RI ke-6 Susilo Bambang Yudoyono yang telah memimpin bangsa Indonesia selama kurun waktu sepuluh tahun atau dua periode yaitu dari tahun 2004 – 2014. Museum & Galeri Seni SBY*ANI yang telah dibangun di tanah kelahiran Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) di Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur telah dibuka secara resmi pada tanggal 17 Agustus 2023. Hampir setahun dibukanya museum ini ternyata telah menjadi satu tempat fovorit tujuan wisata baru yang layak dikunjungi di kota Pacitan.



Gambar 1. Museum & Galeri Seni SBY*ANI
di Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur
(Sumber: Rahmat, 2024)

Museum dan Galeri tersebut tampak megah dengan eksterior menyerupai istana berwarna putih. Sekilas bangunan tersebut memiliki nuansa bak bangunan di Eropa. Museum dan Galeri Seni SBY-Ani tampak makin eksotis dengan perpaduan alam di sekitarnya. Bangunan dikelilingi perbukitan dan dekat dengan pantai di Selatan Pulau Jawa. Koleksi di Museum dan Galeri Seni SBY Ani mengisahkan kehidupan SBY kecil hingga purna tugas sebagai presiden Indonesia dua periode. Mulai dari masa kecil SBY, masa remaja termasuk aktivitas bersama grup bandnya, menjalani pendidikan di AKABRI, dan seterusnya. Museum dan Galeri Seni SBY*ANI dibangun di atas lahan 1,5 Hektar di kawasan Jalan Lingkar Selatan (JLS), Ploso, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Gedungnya memiliki luas sekitar 7.500 meter persegi. (Foto: Google Maps/Alim Murdoko)



Gambar 2. Museum & Galeri Seni SBY*ANI di Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur tampak di waktu malam hari.
(Sumber: Alim Murdoko, 2023)

Museum ini menampilkan berbagai artefak bersejarah, termasuk foto-foto langka, pidato penting, dan benda-benda pribadi yang menyoroti momen-momen kunci dalam kepemimpinan SBY. Pengunjung akan dihadapkan pada pengalaman interaktif yang memungkinkan mereka mendalami berbagai aspek kepemimpinan, kebijakan, dan pencapaian SBY selama masa jabatannya. Tak hanya mengenang SBY, Museum SBY*Ani juga merayakan dedikasi mendiang Ani Yudhoyono. Pameran khusus menggambarkan keterlibatannya dalam berbagai program sosial, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. Pengunjung dapat melihat bagaimana Ani Yudhoyono membantu membentuk kebijakan-kebijakan yang memberi dampak positif pada banyak orang. Dalam upacara pembukaan yang dihadiri oleh para tokoh nasional, SBY berharap bahwa Museum SBY*ANI akan menjadi tempat inspirasi bagi generasi muda Indonesia. Ia juga berharap museum ini akan merangsang semangat cinta tanah air dan dorongan untuk terus berkontribusi pada kemajuan negara. Museum SBY*Ani di Pacitan bukan sekadar destinasi wisata budaya, tetapi juga jendela untuk memahami sejarah dan nilai-nilai yang membentuk Indonesia. Dengan koleksi bersejarah yang kaya dan inspiratif, Museum SBY*ANI di Kabupaten Pacitan ini diharapkan berperan penting dalam melestarikan dan menyebarkan semangat kepemimpinan serta nilai-nilai luhur bagi masa depan bangsa.



Gambar 3. Museum & Galeri Seni SBY*ANI di Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur tampak dari atas terlihat hamparan pegunungan dan pantai di sekitarnya.
(Sumber: Kompas, 2023)

A. Rumusan Permasalahan

1. Masalah Fungsi dan Bentuk; Adanya salah satu ruangan di dalam Museum & Galeri Seni SBY*ANI yang belum dimaksimalkan pada fungsi dan bentuknya kaitannya dengan rencana pembuatan ruang seni atau *Art Space*.
2. Masalah Nilai; Adanya perencanaan sebuah hadirnya ruang ekspresi seni di dalam Museum & Galeri Seni SBY*ANI akan memiliki nilai sosio-ekonomi-kultural yang bermakna khususnya bagi pengunjung museum dan tentunya para seniman dari kota Pacitan pada khususnya dan umumnya dari berbagai pihak di luar kota Pacitan. Hal ini meliputi: a). *Nilai ruang*, seperti: pragmatik (fisik/alamiah: skala/dimensi - proporsi), perseptual (pandangan/orientasi), eksistensial (sosial-ekonomi-budaya),

kognitif (kegunaan/fungsi-kenyamanan fisik), logik. b). *Nilai seni*, seperti simbolik, estetik dan daya tarik.

3. Masalah Pemanfaatan; Selain berfungsi sebagai ruang ekspresi seni nantinya juga dapat dimanfaatkan sebagai arena pameran seni atau *art store*.

B. Manfaat.

Penelitian tentang perancangan konsep interior ruang *art-space* di dalam Museum & Galeri SBY*ANI dapat memberi manfaat terhadap beberapa hal sebagai berikut:

1. Dapat menjadi bahan rujukan terhadap penelitian yang berkaitan dengan ruang dalam eksistensi museum pada umumnya, khususnya yang menyangkut konsep pemanfaatan museum yang ada di sebuah daerah.
2. Pengembangan museum untuk kepentingan berbagai kebutuhan dalam bidang kepariwisataan.
3. Sebagai referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pembelajaran di bidang seni dan desain interior, khususnya yang terkait dengan perancangan desain interior ruang dalam sebuah museum.
4. Bermanfaat bagi kepentingan di bidang profesi perencanaan maupun perancangan, khususnya tentang tata ruang atau desain interior.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah:

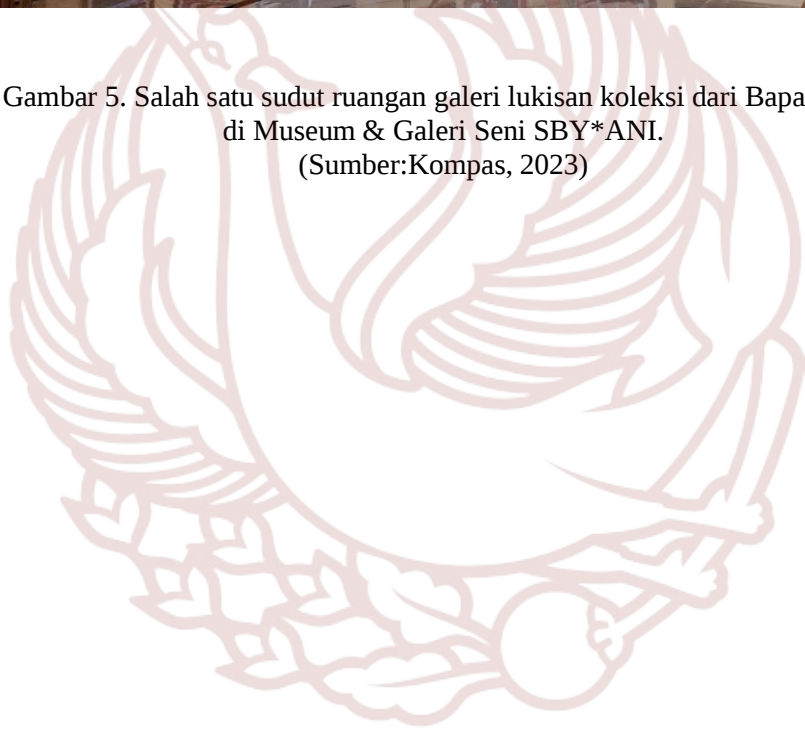
1. Mengetahui tentang fungsi sebuah ruang pameran seni atau art-space dalam perkembangan eksistensi sebuah museum..
2. Memahami tentang pemanfaatan museum yang mampu dimanfaatkan untuk berbagai ekspresi kesenian.
3. Mengungkap efektivitas sebuah ruang pameran ekspresi seni atau art-space yang ada di dalam sebuah museum.



Gambar 4. Bagian ruang depan (*Hall Room*) Museum & Galeri Seni SBY*ANI di Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur.
(Sumber: Rahmat, 2024)



Gambar 5. Salah satu sudut ruangan galeri lukisan koleksi dari Bapak SBY di Museum & Galeri Seni SBY*ANI.
(Sumber:Kompas, 2023)



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Budaya kini ditengarai sebagai salah satu segmen industri pariwisata yang perkembangannya paling cepat. Hal ini dilandasi oleh adanya kecenderungan atau tren baru di kalangan wisatawan untuk mencari sesuatu yang unik dan autentik dari suatu kebudayaan (http://en.wikipedia.org/wiki/Heritage_tourism).

Hasil studi yang dilakukan oleh *Travel Industry Association and Smithsonian Magazine* pada tahun 2003 menunjukkan bahwa wisatawan yang mengunjungi situs sejarah dan atraksi budaya umumnya berpendidikan lebih tinggi, dengan pendapatan lebih banyak, tinggal lebih lama dan membelanjakan uangnya lebih banyak dibandingkan dengan jenis wisatawan lainnya (http://www.squidoo.com/Heritage_tourism).

Pariwisata budaya diyakini memiliki manfaat positif secara ekonomi dan sosial budaya. Jenis pariwisata ini dapat memberikan keuntungan ekonomi kepada masyarakat lokal, dan di sisi lain dapat melestarikan warisan budaya yang sekaligus berfungsi sebagai jati diri masyarakat bersangkutan. Museum adalah salah satu daya tarik wisata budaya. Artefak atau benda warisan budaya yang menjadi koleksi dan bahan pameran dari suatu museum sering menjadi daya tarik wisata. Aneka ragam benda budaya yang menjadi koleksi sebuah museum biasanya merupakan milik berbagai etnik dan berasal dari beberapa daerah.

Dalam konteks ini koleksi museum sesungguhnya mencerminkan pluralisme budaya atau multikultur. Sesuai dengan judul makalah ini maka permasalahan yang akan dibahas berikut adalah bagaimana memanfaatkan museum sebagai salah satu daya tarik wisata yang sekaligus juga dapat menjadi sarana ideologi multikulturalisme. Ideologi multikulturalisme adalah suatu paham atau kesadaran mengapresiasi dan menghormati adanya perbedaan budaya. Selanjutnya juga diuraikan strategi untuk mewujudkan ideologi multikulturalisme melalui benda budaya koleksi museum.

Salah satu fungsi museum adalah sebagai tempat menyimpan dan memajang benda warisan budaya (*cultural heritage*). Museum berfungsi sebagai pengelolaan warisan budaya sesungguhnya memiliki ideologi yang sama dengan pariwisata budaya yakni memberikan informasi dan pelayanan kepada publik dan/atau wisatawan tentang fungsi dan makna suatu artefak ataupun event tertentu. Sebagaimana diketahui bahwa warisan budaya belakangan ini merupakan daya tarik wisata yang sangat signifikan. Wisatawan pada umumnya cenderung ingin memahami tentang asal-usul kebudayaan masa lalu yang dianggap masih autentik. Selain itu, wisatawan juga ingin memahami kebudayaan yang berbeda dengan yang mereka miliki. Dalam konteks ini museum adalah tempat wisatawan untuk dapat melihat dan memahami warisan budaya masa lalu dari etnik lain, yang berasal dari kurun waktu yang berbeda.

Eksibisi dan pengelolaan benda warisan budaya seharusnya diatur sedemikian rupa sehingga menarik minat wisatawan. Informasi yang lengkap dan menarik, serta penataan yang baik tentang warisan budaya akan dapat menjadi daya tarik wisatawan. Dalam hubungan ini kerjasama antar museum dan komponen pariwisata budaya perlu dikembangkan. Museum dapat memamerkan

atau memajang benda warisan budaya yang menjadi daya tarik wisata, dan di sisi lain industri pariwisata juga mendapat keuntungan ekonomi sehingga dapat membantu keberadaan museum sebagai lembaga nirlaba (*non profit*).

Museum sebagaimana didefinisikan oleh the *International Council of Museums (ICOM)*: *A museum is a non profit making, permanent institution in the service of soccity and of its development, and open public, which acquaires, conserves, research, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment* (Benediktason, 2004: 9). Sebagai lembaga nirlaba (*non profit*), museum juga perlu dana untuk memelihara koleksi dan kesejahteraan karyawannya. Salah satu sumber dananya dapat diupayakan dari industri pariwisata, sehingga dengan demikian ada hubungan yang saling menguntungkan antara museum dan pariwisata budaya.

Pengelolaan museum di dunia belakangan ini mengalami perubahan paradigma yakni dari pemeliharaan dan perawatan koleksi museum itu sendiri ke pelayanan publik. Museum kini tidak lagi sebagai gudang tempat menyimpan barang-barang antik yang langka, tetapi museum berfungsi sebagai tempat work-shop dan dapat memberi kesan tersendiri kepada pengunjungnya atau wisatawan. Dalam hubungannya dengan pariwisata budaya, museum mempunyai manfaat ekonomi. Kehadiran wisatawan ke suatu museum akan memberikan manfaat ekonomi secara langsung ataupun tidak langsung kepada masyarakat setempat dan industri pariwisata. Selain menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi penduduk setempat, wisatawan juga memerlukan akomodasi, makanan, dan shopping atau belanja (Tien, 2003:2-3).

Hal ini merupakan manfaat ekonomi dari suatu museum. Pengelolaan museum sedapat mungkin agar dilakukan secara kluster, baik antar museum maupun dengan komponen industri pariwisata. Wisatawan akan mendapat kemudahan dan keuntungan ekonomi karena harga tiket atau fee yang harus dibayar biasanya menjadi lebih murah, sehingga jumlah mereka akan meningkat untuk mengunjungi museum. Meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke suatu museum yang dikelola secara kluster itu juga berarti keuntungan bagi industri pariwisata. Hal ini dapat memberikan keuntungan kepada masyarakat lokal, wisatawan, dan industri pariwisata (Tien, 2003: 5-9).

A. Museum Sarana Edukasi Masyarakat

Museum pada awalnya adalah tempat para aristokrat di Eropa untuk menyimpan benda-benda yang eksklusif dan langka yang dilandasi oleh pemikiran Renaissance dan Pencerahan pada abad ke 18. Selanjutnya muncul gagasan baru untuk memungsikan museum sebagai media pendidikan dan pencerahan bagi publik agar mereka lebih beradab dan melaksanakan kehidupan sosial yang lebih baik (Benediktason, 2004: 8). Museum sebagai sarana untuk mewujudkan ideologi multikulturalisme. Multikulturalisme adalah ideologi yang mengakui dan mengagungkan perbedaan dalam kesederajatan, baik secara individu maupun kebudayaan (Fay, 1996).

Dalam masyarakat multikultural perbedaan budaya, perbedaan etnis, lokalitas, ras, dan lain-lain dilihat sebagai mozaik yang memperindah masyarakat (Ardika, 2011: 5-6). Perbedaan dan persamaan benda-benda koleksi museum dipandang sebagai landasan dalam multikulturalisme. Fungsi museum kini dilihat sebagai dimensi multikultural yakni peradaban manusia melalui rentang waktu

dan tempat. Museum berfungsi sebagai tempat yang netral dimana bertemunya benda-benda budaya yang berbeda dan bersifat lintas budaya (*interculture*) dan lintas bangsa, namun diperlakukan secara sama dan setara (*equal*). Dalam hubungan ini museum mempunyai posisi yang bersifat lokal, regional dan internasional. Museum memberikan peluang kepada kita untuk memahami dan mengapresiasi perbedaan dan merayakan persamaan. Selain itu, museum juga merupakan wahana untuk mengajarkan kepada manusia di dunia bahwa mereka adalah bersaudara sebagai kakak-adik (*African American Multicultural Museum*) (<http://webcache.googleusercontent.com/search?hl=id&q=cache:Ibzl75PB864J:htp://www…>).

Audien adalah para pihak stakeholder yang berpengalaman yang datang ke museum untuk memenuhi bermacam-macam tujuan antara lain: rekreasi dan memenuhi pengalaman atau pengembangan diri. Di lain pihak, merupakan kewajiban museum untuk menciptakan metode agar para pihak/stakeholder termasuk wisatawan dapat memahami fungsi dan makna benda-benda koleksi museum.

Warisan budaya dan etnik dianggap sebagai elemen kuat yang menjadi karakter sebuah bangsa. Koleksi museum dan eksibisi benda-benda warisan budaya merefleksikan keanekaragaman etnik dan sekaligus dijadikan sebagai bahan ajar dan topik tentang multikultur di sekolah-sekolah. Dengan demikian, pendidikan merupakan kunci penting bagaimana multikulturalisme itu dapat diterima sebagai kesadaran nasional sehingga menjadi kekuatan positif (Donley, 1993:2).

Proyeksi sensus menunjukkan bahwa secara budaya penduduk di Amerika cenderung bervariasi. Istilah yang banyak sekarang digunakan adalah mozaik, dan

bukan melting pot. Istilah mozaik melambangkan satu tipe ideal yakni satu dalam perbedaan/keragaman (*unity in diversity*). Selain mozaik, “salad bowl” (mangkuk salad) juga sering digunakan di Amerika untuk menggambarkan keindahan dan kekuatan budaya yang berasal dari beraneka budaya, dan memelihara identitasnya masing-masing dengan tujuan yang sama. Siswa diajarkan untuk memahami multikulturalisme dengan tingkatan atau hirarki sebagai berikut: kesadaran (*awareness*), memahami/mengerti (*understanding*), toleran (*tolerance/acceptance*), dan apresiasi (*appreciation*) di Amerika (Donley, 1993:5-6).

Dalam upaya mengajarkan kepada siswa tentang multikulturalisme yang perlu dilakukan adalah menghargai budaya sendiri (*self esteem*), sebelum dapat menghargai budaya orang lain. Menghargai budaya sendiri selanjutnya dapat digunakan sebagai basis untuk membandingkan dengan budaya lain (*cross cultural comparisons*). Dalam menginterpretasikan benda-benda budaya koleksi museum yang perlu diperhatikan adalah konteks benda-benda tersebut. Dengan memahami konteksnya maka kita akan lebih dapat memahami fungsi ataupun makna dari suatu artefak.

Kecenderungan pariwisata global telah menempatkan museum sebagai salah satu daya tarik wisata budaya. Wisatawan yang ingin memahami keragaman dan keaslian atau autentisitas budaya menyebabkan museum sebagai salah tempat pilihan kunjungannya. Sebagaimana diketahui bahwa wisatawan yang tertarik dengan budaya biasanya memiliki pendidikan tinggi dan uang yang lebih banyak sehingga mereka cenderung tinggal lebih lama (*length of stay*) dan membelanjakan uang lebih banyak (*high spending*) dari jenis wisatawan lain. Museum biasanya memiliki koleksi benda-benda budaya yang beragam dan

berasal dari berbagai etnik atau bangsa. Oleh karena itu, koleksi museum bersifat plural dan multikultur.

Koleksi dan pengunjung museum yang bersifat plural atau heterogin dapat dijadikan media untuk pengembangan pendidikan multikulturalisme. Multikulturalisme adalah suatu ideologi yang menghormati perbedaan atas dasar persamaan. Paradigma pengelolaan museum kini harus diubah dari tempat menyimpan barang-barang antik menjadi forum untuk mendiskusikan dan menginterpretasikan benda-benda budaya tersebut sehingga muncul pemahaman, toleransi, dan apresiasi terhadap keanekaragaman dan persamaan budaya.

B. Tinjauan Ruang Berkesenian (*Art-Space*)

Art space atau yang lebih dikenal dengan galeri memiliki beberapa definisi seperti dalam bahasa Inggris “Gallery” dalam *Oxford Learner’s Pocket Dictionary* adalah merupakan suatu tempat untuk menyimpan atau memamerkan barang seni. Galeri berarti ruang atau bangunan yang difungsikan sebagai tempat dipamerkannya suatu karya seni. Lorong sempit dan panjang atau ruang pameran yang dapat memberikan nuansa dan karakteristik khusus terhadap benda-benda yang dipamerkan. Untuk dapat menentukan kriteria yang baik yang akan digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan sebuah galeri dapat dilihat dari fungsi galeri tersebut, diantaranya :

a. Fungsi komunikatif

Merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada konsumen atau pengunjung galeri mengenai produk- produknya.

b. Fungsi apresiatif

Merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam menuangkan ide-ide dan karyanya

c. Fungsi estetis

Adalah sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual.



III. METODE PELAKSANAAN LITIAN

Ada bermacam-macam paradigma, tetapi yang mendominasi ilmu pengetahuan adalah *scientific paradigm* (paradigma keilmuan/paradigma ilmiah) dan *naturalistic paradigm* (paradigma alamiah). Paradigma ilmiah bersumber dari pandangan positivisme, sedangkan paradigma alamiah bersumber pada pandangan fenomenologis (Lexy J. Moleong, 2001: 30). Dalam percaturan ilmu pengetahuan telah diakui adanya tiga pandangan filosofis yang utama, atau lebih dikenal sebagai paradigma, yaitu positivisme, rasionalisme, dan fenomenologi (konstruktivisme). Oleh Guba istilah paradigma ini didefinisikan sebagai sejumlah keyakinan dasar yang menjadi pedoman dalam melakukan tindakan (Guba, 1990: 17).

A. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah keterkaitan antara arsitektur dengan kesenian, khususnya seni pertunjukan. Arsitektur dan kesenian merupakan bagian dari kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat (1987) bahwa Kebudayaan mempunyai paling sedikit tiga wujud yaitu : 1). Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Wujud ini berada pada alam pikiran dari warga masyarakat atau dapat pula berupa tulisan-tulisan, karangan-karangan warga masyarakat yang bersangkutan ; 2). Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan

berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud ini berupa sistem sosial dalam masyarakat yang bersangkutan ; 3). Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Ia berupa kebudayaan fisik dalam bentuk nyata yang merupakan hasil karya masyarakat yang bersangkutan.

Keterkaitan antara arsitektur dan seni pertunjukkan serta pengertian tentang kebudayaan di atas melatarbelakangi pemilihan metode penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap konsep perancangan interior sebuah ruang pameran seni atau art-space. Fokus permasalahan yang akan diangkat adalah pada pemanfaatan interior sebuah ruang pameran seni di dalam museum.

Berdasarkan pada pemikiran di atas, metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode Studi Kasus. Menurut Linda Groat dan David Wang (2002), terdapat lima ciri utama pendekatan Studi Kasus: 1). Fokus pada satu atau banyak kasus, yang mempelajari konteks kehidupan nyata, 2). Memiliki kapasitas untuk menjelaskan hubungan sebab akibat, 3). Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan teori dalam tahap *research design*, 4). Kepercayaan pada bermacam-macam sumber nyata dengan data yang ditentukan sebagai pusat dalam triangulasi, 5). Mempunyai kekuatan untuk generalisasi teori.

Sedangkan menurut Creswell (1997), prosedur penelitian Studi Kasus meliputi: 1). Identifikasi kasus: dalam mengidentifikasi kasus, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah batasan sistem yang diteliti, memilih beberapa kandidat untuk diseleksi dan direalisasikan menjadi kasus; 2). Pemilihan strategi penggunaan kasus: Penggunaan strategi perlu dipertimbangkan, apakah menggunakan satu kasus (*single case*) atau beberapa kasus (*multiple cases*) yang tidak boleh lebih

dari empat kasus; 3). Menyeleksi kasus: Menyeleksi kasus yang ditetapkan oleh peneliti dengan strategi *purposive sampling* untuk menyeleksi kasus dan mengumpulkan informasi tentang kasus tersebut; 4). Mengumpulkan informasi kedalaman kasus: Memiliki cukup informasi untuk menggambarkan kedalaman kasus yang diteliti; 5). Melakukan batasan kasus sebagai penekanan tema: Batasan kasus dapat dilakukan dengan mengambil penekanan terhadap tema tertentu. Tema dapat berupa waktu, peristiwa atau proses. Sebagian besar penelitian studi kasus tidak bersih pada saat awal dan akhir proses penelitian. Penelitian studi kasus membutuhkan kerja dengan batasan yang realistis.

Penelitian ini akan dilakukan di Museum & Galeri Seni SBY*ANI di Kabupaten Pacitan. Penelitian juga akan difokuskan pada perancangan konsep desain interior sebuah ruang pameran seni (*Art-Space*) yang belum maksimal pemanfaatannya di dalam museum. Data literatur yang digunakan adalah Sebagai Berikut literatur Yang digunakan Meliputi Literatur Tentang Seni, Arsitektur museum.

1. Data Lapangan: Data penelitian dilapangan sesuai dengan objek penelitian.
2. Sampel Penelitian: Dalam melakukan penelitian ini, sampel terdiri dari berbagai interior ruang-ruang dalam museum.

B. Mekanisme Pengumpulan Data Peneliti

Terdapat beberapa cara dalam mengumpulkan data penelitian ini, yang antara lain adalah sebagai berikut:

- a). Pengumpulan data lapangan sebagai obyek penelitian, dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.
- b). Melakukan wawancara dengan para pakar serta tokoh-tokoh yang dianggap sebagai nara sumber yang dapat menginformasikan data secara akurat.

Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam tentang fungsi dan pemanfaatan ruang pameran seni atau *art-space*..

c). Dokumentasi visual dilakukan setelah memperoleh gambaran tentang obyek penelitian itu, kemudian tiap-tiap obyek penelitian diabadikan serta didokumentasikan.

d). Melakukan telaah terhadap data kualitatif yang telah diperoleh secara cermat.

Dalam menelaah data itu perlu didukung referensi berupa buku, karya ilmiah, jurnal ilmiah dan beberapa informasi dari internet yang terkait dengan data penelitian yang ada.

C. Analisis Data Penelitian

Dalam menganalisis data penelitian dilakukan dengan beberapa cara:

a). Deskriptif/penggambaran, dilakukan pada saat mengungkapkan temuan secara kualitatif tentang fungsi dan pemanfaatan ruang pameran seni atau *art-space*.

b). Matriks, digunakan untuk merangkum informasi deskripsi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

c). Diagram, digunakan untuk proses induksi pada informasi yang telah ada pada deskripsi dan matriks sehingga lebih mengerucut dan mengaitkan dengan teori formalnya.

d). Pola, digunakan untuk menyederhanakan informasi visual yang ditemukan.

Dalam perumusan kesimpulan dilakukan dengan memformulasikan seluruh temuan yang telah diklasifikasikan atau dikategorikan pada sebuah struktur atau sistem menyeluruh, sehingga dimungkinkan terbentuknya satu temuan yang menjadi inti temuan-temuan yang lain.

G. Luaran Penelitian

Luaran yang dicapai dalam penelitian ini berupa luaran wajib dan juga tambahan diantara sebagai berikut :

1. Konsep perancangan desain
2. HAKI
3. Artikel jurnal ilmiah
4. Modul ilmiah
5. Dokumentasi penelitian



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian artistik ini memiliki tahapan dalam pelaksanaan kegiatan penelitiannya yang diantaranya terdeskripsikan di bawah ini :

No	Kegiatan / bulan th. 2024	6	7	8	9	10	11
I	Persiapan						
1	Observasi lapangan dan kepustakaan						
II	Pelaksanaan						
1	Merancang konsep-konsep desain penelitian sesuai objeknya						
2	Mengumpulkan bahan material konsep dan rancangan desain alternatif <i>Arts Space</i>						
3	Perancangan model konsep alternatif <i>Arts Space</i>						
4	<i>Finishing</i>						
III	Pelaporan						
1	Menyusun laporan penelitian						
2	Penulisan artikel dan modul ilmiah						
3	Pendaftaran HAKI						
4.	Seminar						
5.	Penggandaan laporan penelitian						

B. Pelaksanaan Penelitian.

Hasil-hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa perancangan ruang berkesenian di museum dan galeri seni khususnya untuk kasus pada penelitian ini adalah pada Museum & Galeri Seni SBY*ANI sudah semestinya sangat penting untuk mendukung pengalaman pengunjung dan meningkatkan partisipasi publik dalam kegiatan seni dan budaya. Gambaran pokok mengenai hal-hal penting terkait perlunya kehadiran perancangan artistik ruang berkesenian (Art Space) di sebuah museum telah disampaikan di beberapa ulasan di bawah ini dan beberapa gambar atau foto yang menunjukkan potensi yang dimiliki oleh museum untuk dapat selalu memanfaatkan beberapa ruang atau halaman yang ada di museum untuk ruang-ruang menyenggarakan acara-acara seni dan lain-lain



Gambar 6. Halaman depan Museum & Galeri Seni SBY*ANI yang biasanya digunakan untuk tempat-tempat menggelar acara-acara kesenian dan lain-lain
(Sumber: Rahmat, 2024)

Museum sudah seharusnya lebih meningkatkan interaksi dan keterlibatan Pengunjung. Ruang yang dirancang untuk interaksi memungkinkan pengunjung tidak hanya mengamati, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan seni. Ruang yang fleksibel dan interaktif, seperti area workshop atau studio, memungkinkan pengunjung merasa terlibat dan berkontribusi, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna.



Gambar 7. Acara ‘Membatik di Museum’ bersama sahabat museum siswa-siswa sekolah dasar yang ada di Kabupaten Pacitan dalam rangka Hari Batik Nasional
(Sumber: Instagram Museum, 2024)

Hadirnya museum dapat mendorong kreativitas dan eksplorasi Seni. Penelitian menunjukkan bahwa ruang yang didesain untuk aktivitas kreatif, seperti area eksperimen dan ruang workshop, dapat mendorong pengunjung untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Pengunjung diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai media seni, yang dapat memperkaya apresiasi dan pemahaman mereka terhadap seni.



Gambar 8. Acara ‘Panggung Kreasi & Lomba Mading’ bersama siswa-siswa SMA yang ada di Kabupaten Pacitan (Sumber: Instagram Museum, 2024)

Museum juga harus mampu mengakomodasi kebutuhan beragam pengunjungnya sebagai sahabat museum. Desain ruang berkesenian yang inklusif memungkinkan museum dan galeri menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk anak-anak, pelajar, orang dewasa, dan lansia. Penelitian menyoroti pentingnya desain ruang yang ramah bagi segala usia dan kebutuhan, misalnya menyediakan area bermain anak, ruang yang tenang untuk refleksi, atau fasilitas yang mendukung pengunjung dengan disabilitas.

Kehadiran museum tentunya dapat juga membantu menyampaikan nilai edukatif secara efektif. Museum dan galeri seni yang dirancang dengan mempertimbangkan edukasi dapat lebih efektif dalam menyampaikan nilai sejarah, budaya, atau seni tertentu. Penelitian menyarankan adanya ruang pembelajaran khusus seperti ruang diskusi, perpustakaan kecil, atau ruang multimedia yang memungkinkan pengunjung memperdalam pengetahuan melalui aktivitas belajar langsung.

Menciptakan Ruang Sosial untuk Diskusi dan Kolaborasi. Ruang berkesenian di museum dan galeri tidak hanya menjadi tempat apresiasi seni, tetapi juga menjadi ruang sosial yang memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar pengunjung, seniman, dan komunitas. Area seperti lounge atau kafe yang berada di dalam galeri atau museum bisa mendorong terciptanya dialog budaya dan diskusi kreatif yang memperkaya pengalaman pengunjung.

Mendukung Kegiatan Pameran Temporer dan Program Kreatif Lainnya. Ruang fleksibel yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan acara atau pameran temporer dinilai penting dalam penelitian. Dengan ruang yang dapat diubah-ubah, museum dan galeri memiliki fleksibilitas untuk menampilkan karya-karya seni baru, mengadakan acara, atau program-program khusus yang menarik minat masyarakat.



Gambar 10. Acara ‘Pameran Lukisan Bapak SBY’ yang juga menggunakan salah satu ruang yang ada di museum yang sering untuk acara-acara seni dan lain-lain
(Sumber: Instagram Museum, 2024)

Museum juga harus mampu meningkatkan relevansi museum dan galeri bagi Masyarakat. Perancangan ruang yang modern, interaktif, dan ramah pengunjung dapat membuat museum dan galeri lebih relevan di mata masyarakat. Penelitian menunjukkan bahwa museum yang memperhatikan kenyamanan pengunjung dan menawarkan pengalaman interaktif lebih mungkin untuk menarik pengunjung dari berbagai latar belakang dan menciptakan keterlibatan jangka panjang.



Gambar 11. Salah satu aktivitas berkesenian (konser) seni pertunjukan musik 'Selendang Biru' dengan artis lokal dan nasional yang berpentas di depan Museum & Galeri Seni SBY*ANI, Juli 2024.
(Sumber: Pacitanku.com)

Secara keseluruhan bahwa dalam penelitian ini telah menunjukkan bahwa desain ruang yang inovatif, inklusif, dan interaktif pada museum dan galeri seni dapat meningkatkan fungsi tempat tersebut sebagai pusat edukasi, kreativitas, dan interaksi budaya.

V. PENUTUP

Dalam perkembangannya museum telah berperan sebagai pengelola bukti material hasil budaya dan material alam yang memiliki nilai penting bagi berbagai aspek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan pariwisata. Museum menyajikan koleksi ini kepada masyarakat melalui pameran yang beragam, seperti pameran permanen, temporer, dan keliling.

Selain menampilkan koleksi, museum biasanya juga menyelenggarakan program dan kegiatan yang dirancang untuk menjangkau berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa, anak-anak, keluarga, hingga kalangan profesional. Program umum di museum bisa mencakup kuliah atau pelatihan yang dipandu oleh pengajar atau ahli, serta kegiatan berbentuk film, pertunjukan musik atau tari, dan demonstrasi teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, memperkaya pengetahuan pengunjung, dan meningkatkan minat masyarakat terhadap koleksi yang dimiliki museum.

A. Kesimpulan

Museum mengalami transformasi pengertian dan peran dari zaman ke zaman. Perubahan ini disebabkan oleh perkembangan tugas dan kewajiban yang diemban museum seiring dengan berjalannya waktu. Sebagai fenomena sosial dan kultural, museum terus beradaptasi dengan sejarah perkembangan masyarakat dan

kebudayaan yang memanfaatkannya sebagai sarana sosial atau budaya. Museum tidak hanya menjadi tempat penyimpanan artefak dan warisan budaya, tetapi juga berevolusi menjadi ruang yang merefleksikan nilai-nilai masyarakat, tempat pembelajaran, pusat penelitian, hingga ruang alternatif bagi ekspresi seni dan kreativitas. Transformasi ini menunjukkan bahwa museum selalu relevan dengan kebutuhan dan dinamika sosial yang ada, memperluas maknanya dalam kehidupan masyarakat. Peran penting museum sebagai ruang alternatif bagi perkembangan kesenian dan kebudayaan. Pada saat kondisi dan dinamika masyarakat atas kemajuan teknologi, museum tidak lagi sekadar menjadi tempat penyimpanan artefak sejarah, tetapi juga hadir sebagai pusat aktivitas kreatif yang memungkinkan dialog antarbudaya dan interaksi lintas disiplin. Eksistensi museum sebagai ruang alternatif kesenian membuka peluang bagi seniman, komunitas kreatif, dan masyarakat luas untuk mengeksplorasi berbagai bentuk ekspresi artistik. Keberadaan museum telah berperan aktif dalam mendukung inovasi artistik, memperluas akses publik terhadap seni, dan menjaga keberagaman budaya agar tetap relevan di masa kini dan mendatang.

B. Saran.

Eksistensi museum seperti contohnya Museum & Galeri Seni SBY*ANI kiranya saat ini harus dapat juga sebagai ruang alternatif bagi seni dan kebudayaan antara lain; dengan mengembangkan program kreatif dan kolaboratif dengan berbagai pihak. Museum juga tentunya dapat berfungsi sebagai tempat kolaborasi antara seniman, budayawan, dan komunitas lokal. Dengan membuka program residensi seniman, workshop kreatif, dan pameran tematik yang melibatkan masyarakat, museum dapat menjadi platform bagi eksplorasi ide baru

dan ekspresi seni kontemporer. Hal lain yang dapat dilakukan oleh pengelola museum adalah dengan menyediakan fasilitas ruang terbuka yang dapat dirancang ulang agar lebih fleksibel untuk berbagai kegiatan, seperti pertunjukan teater, tari, atau konser kecil. Ruang ini tidak harus berbentuk formal; area terbuka atau outdoor juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan seni, sehingga memberi kesan bahwa museum adalah tempat yang hidup dan interaktif.

Kehadiran museum saat ini kiranya juga harus mampu mengintegrasikan teknologi interaktif yang dapat mengintegrasikan instalasi multimedia, pameran digital, dan aplikasi realitas virtual atau augmented yang juga dapat memperkaya pengalaman pengunjung museum, terutama bagi generasi muda. Hal-hal yang interaktif dan imersif seperti ini dapat menarik minat berbagai kalangan serta menjadikan museum lebih dinamis dan relevan.

Melalui saran dan pendekatan-pendekatan ini, museum dapat memainkan peran yang lebih luas, bukan hanya sebagai penyimpan artefak, tetapi juga sebagai ruang alternatif yang dinamis untuk kreativitas, edukasi, dan partisipasi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arguelles, Miriam and Jose, 1972, *Mandala*, Shambhala, Boulder and London. Budihardjo, Eko, 1997, *Arsitek dan Arsitektur Indonesia: Menyongsong Masa Depan*, ANDI, Yogyakarta.
- Budhisantoso, S, 1984, *Identitas Budaya dalam Karya Arsitektur*, Simposium arsitektur, Jakarta.
- Ching, Francis DK, 1979, *Architecture: Form, Space & Order*, Van Nostrand Reinhold Comp, New York.
- Creswell, John W, 1997, *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions*, Sage Publications International Educational and Professional Publisher, London.
- Darsiti Soeratman, 1989, *Kehidupan Dunia Kraton Surakarta 1830-1939*, Penerbit Taman Siswa, Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985, *Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Tengah*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Jawa Tengah, Semarang.
- Doczi, Gyorgy, 1981, *The Power of Limits: Proportional Harmonies in Nature, Art and Architecture*, Shambala, Boston & London.
- Guba, E.G, 1990, *The Paradigm Dialog*, Sage Publication, London.
- Groat, Linda dan Wang, David, 2001, *Architectural Research Methods*, John Wiley & Sons, Inc New York.
- Kayam, Umar, 1980, *Arsitektur dan Keseimbangan*, Seminar Arsitektur, Bandung.
- Mangunwijaya, YB, 1988, *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya beserta Contoh-contoh Praktis*, PT. Gramedia, Jakarta.
- Sachari, Agus & Sunarya, Yan Yan, 2001, *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*, Penerbit ITB, Bandung.

- Santosa, Revianto Budi, 2000, *Omah: Membaca Makna Rumah Jawa*, Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta.
- Strauss, Anselm & Corbin, Juliet, 2007, *Dasar-dasar penelitian Kualitatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wiryomartono, A. Bagoes P, *Seni Bangunan dan Seni Bina Kota Di Indonesia*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.



Dokumentasi Penelitian di Museum & Galeri Seni SBY*ANI





