

NASKAH PUBLIKASI

KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM

GUMUK PASIR PARANGTRITIS



PERANCANGAN

oleh :

RIZKI AYU VIDIANTI

NIM 1612055023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR JURUSAN

DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

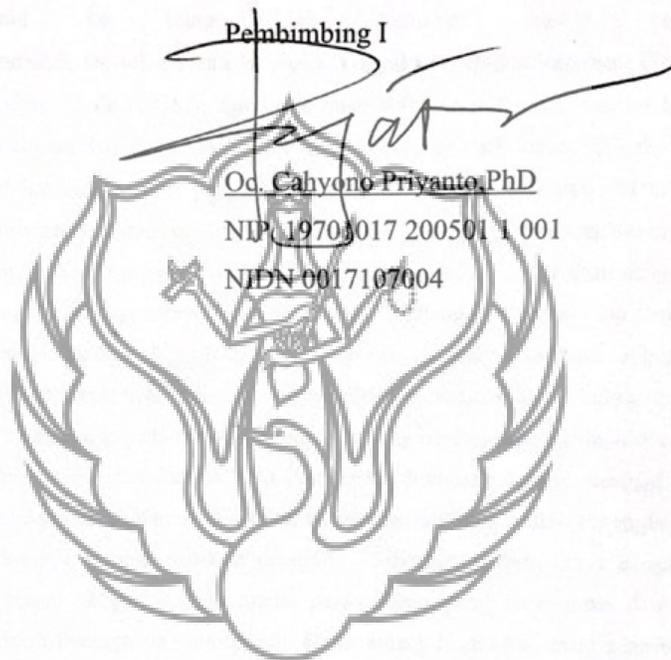
2022

Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUMUK PASIR PARANGTRITIS

diajukan oleh Rizki Ayu Vidianti NIM 161 2055 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi; 90221) , telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Oc. Cahyono Priyanto, PhD

NIP. 197001017 200501 1 001

NIDN 0017107004

Perancangan Interior Museum Gumuk Pasir Parangtritis

Rizki Ayu Vidianti, Oc. Cahyono Priyanto, PhD, Dony Arsetyasmoro, M.Ds.

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
ayuukk08@gmail.com

Abstrak

Museum adalah salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Berbekal adanya perjanjian kerjasama antara Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta, Badan Informasi Geospasial (BIG), Universitas Gadjah Mada (UGM), dan Pemerintah Kabupaten Bantul, saat ini Museum Gumuk Pasir menjadi bagian dari Parangtritis Geomaritime Science Park dalam pengelolaan dan pengembangan terkait hasil-hasil riset, pengetahuan geospasial, serta wawasan dalam bidang kepesisiran dan kemaritiman. Keberadaan Museum Gumuk Pasir sebagai sarana penghubung antara masyarakat dengan fenomena alam yang terdapat di Pesisir Parangtritis beserta ilmu pengetahuan yang meliputinya. Museum ini juga menyediakan informasi di bidang geospasial yang terintegrasi dan mudah dimanfaatkan. Dengan bentuk gedung yang menyimbolkan langkah terbentuknya Gumuk Pasir Parangtritis, membuat museum menghadapi permasalahan sirkulasi dan alur pengunjung museum. Mengacu kepada metode Design Thinking berdasarkan Gavin Ambrose dan Paul Harris gedung kerucut Museum Gumuk Pasir Parangtritis dirancang dengan menggabungkan konsep penampilan koleksi pendekatan evokatif dari unsur kearifan lokal Pesisir Parangtritis baik dalam bidang sosial budaya maupun keadaan geografis. Sirkulasi disusun ulang dengan pola kunjungan mengalir sesuai dengan konsep utama perancangan yang terinspirasi dari proses terbentuknya Gumuk Pasir Parangtritis yang melalui aliran sungai. Kemudian unsur kearifan lokal Pesisir Parangtritis dimunculkan melalui bentuk dan dekorasi ruang guna memperkenalkan latar sosial dan budaya wilayah pesisir Bantul. Hal tersebut diharapkan dapat meninggalkan kesan pengalaman kunjungan yang lebih lama pada pengunjung.

Kata kunci: Museum Pengetahuan, Gumuk Pasir, Pesisir Parangtritis

Abstract

Museum is one of the elements that holds cultural heritage that connects humans from the past to the present. Armed with a cooperation agreement between the Government of the Special Region of Yogyakarta, the Geospatial Information Agency (BIG), Gadjah Mada University (UGM), and the Bantul Regency Government, currently Gumuk Pasir Museum is part of the Parangtritis Geomaritime Science Park in the management and development of related research, geospatial knowledge, as well as insights in the coastal and maritime fields. The existence of Gumuk Pasir Museum as a means of connecting the community with natural phenomena found in the Parangtritis Coast and the knowledge that covers it. This museum also provides integrated and easy-to-use geospatial information. With the shape of a building that symbolizes the steps in which Gumuk Pasir Parangtritis was formed, the museum faces problems with circulation and flow of museum visitors. Referring to the Design Thinking method based on Gavin Ambrose and Paul Harris, the Gumuk

Pasir Parangtritis Museum building then designed by combining the concept of collection display with an evocative approach from elements of local wisdom of the Parangtritis Coast both in the socio-cultural and geographical section. The circulation is rearranged with a visit pattern flow in accordance with the main design concept which was inspired by the formation process of the Parangtritis Sand Dunes that is going through the river flow. Then the element of local wisdom of the Parangtritis Coast is raised through the shape and decoration of the space to introduce the social and cultural background of the Bantul coastal area. This is expected to leave the impression of a longer visit experience on visitors.

Keywords: Science Museum, Sand Dunes, Parangtritis Coast

Pendahuluan

Gumuk pasir (*sand dunes*) adalah salah satu bentang alam yang proses pembentukannya dipengaruhi angin, terbentuk karena pasir yang menumpuk dalam jumlah besar. Gundukan pasir ini berasal dari hasil erupsi Gunung Merapi yang endapannya dibawa oleh sungai-sungai yang bermuara di Pantai Selatan, antara lain Sungai Opak dan Sungai Progo. Di Asia Tenggara, coastal dunes sedikitnya terdapat di tiga negara, yakni Filipina (*La Paz Sand Dunes*), Vietnam (*Mui Ne Sand Dunes*), dan Indonesia. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa gumuk pasir yang memanjang di selatan Jawa. Namun, pembentukan paling signifikan terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Gumuk pasir juga bisa diklasifikasikan berdasarkan perbedaan iklimnya. Pada iklim basah, umumnya dijumpai gumuk membusut (*hummock dunes*) dan gumuk parabolik (*parabolic dunes*). Pada iklim kering dan setengah kering (*arid* dan *semi-arid*), lebih banyak ditemukan gumuk pasir *barchan*. Terdapat satu fakta yang menarik dari Gumuk Pasir Parangkusumo: tipenya *barchan*, tetapi iklimnya tropika basah. Hal inilah yang menjadikan Gumuk Pasir Parangkusumo langka. Gumuk pasir ini bahkan seharusnya tidak terbentuk karena iklimnya yang tidak sesuai. Inilah yang membuat Gumuk Pasir Parangkusumo istimewa dan langka. Sayangnya, dengan begitu banyak keistimewaan itu, Indonesia belum mampu melestarikan keberadaannya. Wiwin Ambarwulan dari Badan Informasi Geospasial yang mengelola kawasan gumuk pasir menyebut, dalam 40 tahun terakhir ancaman terhadap karya alam ini kian memprihatinkan.

Museum Gumuk Pasir kemudian didirikan dengan revitalisasi Laboratorium Geospasial Pesisir Parangtritis yang berfungsi menyediakan informasi di bidang geospasial yang terintegrasi dan mudah dimanfaatkan. Museum Gumuk Pasir juga hadir sebagai sarana komunikasi lembaga-lembaga yang berkaitan dengan keberadaan gumuk pasir dengan masyarakat terutama di wilayah sekitar mengenai gumuk pasir dan pelestariannya. Di museum ini, disediakan informasi mengenai proses terbentuknya gumuk pasir pantai selatan. Selain itu terdapat alat-alat pemetaan, sampel pasir dan batu dari beberapa daerah di Indonesia.

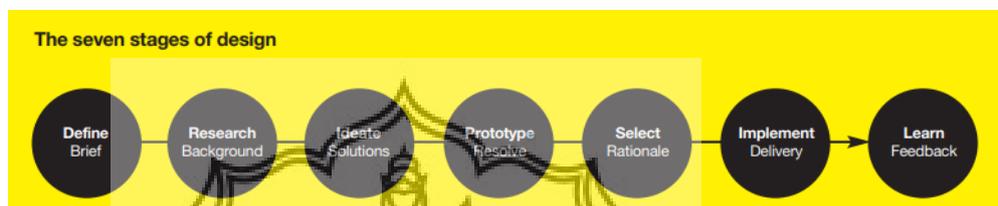
Adapun permasalahan yang dihadapi Museum Gumuk Pasir ketika ada kunjungan rombongan antara lain rute mengelilingi museum tidak dapat diberikan sama rata antara rombongan pengunjung satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan akses tangga yang cukup curam untuk pengunjung anak-anak sehingga cukup beresiko jika tetap mengunjungi lantai tiga dan empat. Kemudian tidak tersedianya ruang berkumpul untuk pengarahannya sebelum rombongan yang telah dibagi-bagi menjadi kelompok kecil mengelilingi museum dengan pemandu museum.

Kemudian permasalahan lain berada pada koleksi museum yang cukup beragam. Ruang pameran di lantai satu dan dua memiliki beberapa instalasi yang mengajak pengunjung berinteraksi langsung dengan koleksi dan memberi pengalaman yang berkaitan dengan bahari dan alat-alat yang digunakan dalam pemetaan dan penginderaan jauh dengan simulasi. Sementara informasi mengenai gumuk pasir sendiri berada di lantai tiga sehingga rombongan pengunjung yang tidak memungkinkan untuk mengunjungi lantai tiga tidak mendapat kesempatan melihat koleksi mengenai gumuk pasir.

Museum dengan bentuk gedung yang unik dan terletak di wilayah gumpuk pasir ini mempunyai peluang untuk menjadi museum yang dapat dikembangkan secara *display* koleksi menjadi lebih interaktif. Terlebih museum ini merupakan satu-satunya museum yang memuat informasi di bidang geospasial tentang gumpuk pasir dan pesisir pantai. Maka dibutuhkan ruang pameran yang lebih atraktif dan terbaru.

Metode

Pada perancangan Museum Gumpuk Pasir, metode desain yang digunakan adalah design thinking. Berdasarkan buku *Basic Design: Design Thinking* oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2010) proses desain dibagi menjadi tujuh tahap, yakni define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn. Berikut penjelasan serta implementasi masing-masing tahap dalam proses desain dengan metode design thinking.



Bagan 1.1 Tujuh Langkah dalam Desain
(Sumber: Basic Design: Design Thinking, 2010)

a. *Define*

Define adalah langkah pertama dalam proses desain dan hampir selalu berhubungan dengan menghasilkan atau menerima ringkasan desain. Langkah ini terdiri dari pengumpulan *brief* dari klien mengenai objek dan hal-hal yang berkaitan dengan objek.

b. *Research*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi dasar. Terdapat dua jenis riset yaitu riset primer dan sekunder. Riset primer merupakan riset yang sumber utamanya adalah umpan balik yang dihasilkan selama proses pembelajaran dari klien dan proyek sebelumnya yang serupa. Riset sekunder merupakan informasi yang didapat dari sumber umum sekunder, seperti laporan riset konsumen pasar.

c. *Ideate*

Selama tahap *ideate*, desainer menarik riset yang sudah dikumpulkan pada tahap *define*. Metode ideasi ada beragam, misalnya brainstorming, sketsa ide, mengadaptasi *tried-and-tested* desain yang sudah ada, dan mengambil pendekatan analisa yang berfokus pada pengguna. Dengan berjalannya tahap *ideate*, kemudian akan semakin jelas adanya kesalahpahaman atau kekurangan pada tahap *define* dan *research* mencukupi atau tidak.

d. *Prototype*

Tahap *ideate* menghasilkan banyak potensi solusi untuk *brief* desain. Sebelum pemilihan solusi yang akan diterapkan, akan lebih baik untuk desainer menelaah lebih jauh solusi yang lebih berpotensi untuk terpilih. Sebuah *prototype* dapat digunakan untuk menguji kelayakan ide desain dapat bekerja sebagai objek nyata. Sebuah *prototype* dapat dijadikan sarana untuk memvisualisasikan dan menangani konsep desain untuk mendapatkan ide dari kehadiran secara fisik maupun secara kualitas sentuhan oleh tim desain dan klien.

e. *Select*

Tahap *select* adalah titik dimana solusi desain terpilih diajukan untuk kemudian dikembangkan. Kunci dari kriteria keputusannya adalah kecocokannya pada tujuan, kesesuaian desain dengan sasaran *brief*, dan efektif mengkomunikasikan kepada target audiens untuk memproleh tujuan.

f. *Implement*

Pada tahap ini, desainer menyerahkan karya desain dan spesifikasi pada pihak yang akan menyediakan produk akhir. Pihak ini dapat berupa pencetak, pembangun, atau *fabricator*. Tim desain biasanya menyediakan manajemen proyek pada tahap ini dalam rangka memastikan agar hasil akhir memenuhi ekspektasi desain, juga untuk menjaga proyek berjalan tepat waktu dan sesuai anggaran.

g. *Learn*

Pada tahap terakhir ini, dalam prosesnya melibatkan pembelajaran dari apa yang sudah terjadi selama proses desain. Tahap ini adalah tahap umpan balik untuk klien dan desainer mencari tahap mana yang sudah terlaksana dengan baik dan tahap mana yang memerlukan perbaikan.

Pembahasan

Permasalahan Desain

Berdasarkan data yang diperoleh baik data lapangan, data literatur, maupun data informasi berupa hasil wawancara dengan pengguna gedung, riset, dan analisis pribadi permasalahan yang didapat adalah:

- Museum Gumuk Pasir membutuhkan penataan ulang pola sirkulasi menyesuaikan dengan akses gedung agar alur perjalanan museum terarah.
- Museum Gumuk Pasir membutuhkan perancangan ulang *display* koleksi yang beragam dengan lebih komunikatif secara visual bagi pengunjung untuk lebih mudah menangkap pesan dan informasi yang disampaikan mengenai Gumuk Pasir Parangtritis kaitannya dengan informasi geospasial.

Konsep dan Tema Perancangan

Museum ini memuat koleksi yang bertujuan agar masyarakat mengenal wilayah pesisir di Indonesia pada umumnya dan Pesisir Parangtritis pada khususnya, pelestarian gumuk pasir, dan teknologi seputar informasi kepesisiran. Berkaitan dengan informasi yang dimuat museum dan tujuan museum yang merupakan pengenalan terhadap masyarakat, maka diterapkan konsep perancangan yang memberikan nuansa yang merepresentasikan keadaan geografis, sosial, dan budaya pesisir selatan Yogyakarta.

Selain memamerkan koleksi yang berkaitan dengan kegiatan pengambilan informasi geospasial, koleksi kepesisiran dan kemaritiman di Indonesia, dan koleksi mengenai gumuk pasir Parangtritis, museum juga mengajak masyarakat menyadari pentingnya serta mengetahui bagaimana melestarikan gumuk pasir Pantai Parangtritis. Dari uraian di atas, maka diterapkan "*Get to Know The Coast*" sebagai konsep perancangan.

Hal tersebut dicapai dengan cara menata ulang alur sirkulasi kunjungan museum dengan penyesuaian bentuk gedung kerucut dan mengganti cara penyajian koleksi museum agar lebih

menarik dengan menggunakan alat peraga dan ilustrasi interaktif dan non-interaktif dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, serta *digital display* untuk meningkatkan efektifitas penangkapan informasi oleh pengunjung dari koleksi yang dipamerkan museum. Kemudian dimunculkan pula suasana pesisir yang *beachy* dan menyenangkan pada ruang-ruang pameran dengan warna-warna khas pesisir yakni putih, *sand tones*, abu-abu, gradasi biru, hijau, serta aksesoris warna gelap dan hitam di beberapa elemen.

Alur Kunjungan dan Penyajian Koleksi

Penataan alur perjalanan museum dengan pendekatan alur sirkulasi pameran disarankan (*suggested circulation*) yang diatur berdasarkan pertimbangan-pertimbangan terhadap bentuk gedung museum dan mengikuti garis cerita (*story line*) pameran. Beberapa area ditukar dan dipindahkan lokasinya agar alur kunjungan mengalir dan tidak terjadi penumpukan keramaian di titik-titik yang mempertemukan pengunjung dari arah kunjungan berbeda.



Gambar 1. Garis Cerita Pameran
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Dalam perancangan Museum Gumuk Pasir ini, akan diterapkan metode pendekatan romantik (evokatif) dengan menyajikan benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana kepesisiran dan kemaritiman serta peristiwa terbentuknya gumuk pasir yang berada di Parangtritis. Selain itu juga diterapkan rancangan yang menginterpretasikan latar sosial dan budaya lingkungan sekitar, yakni dengan merancang elemen pembentuk ruang dan elemen estetis museum dengan dengan lengkungan-lengkungan yang luwes dan alur yang mengalir untuk merepresentasikan bentuk fenomena alam di pesisir selatan Yogyakarta, seperti gumuk pasir tipe *barchan*, pantai, dan legenda Kanjeng Ratu Kidul sebagai penguasa laut selatan yang berkembang di masyarakat sekitar yang dipahami sebagai *çakti*, digambarkan sebagai maha hebat dan “dewi laut” yang perkasa yang menjaga laut sebagai pemberi harapan hidup dan wilayah yang aman.

Kemudian mengubah sajian koleksi museum dengan meminimalisir tampilan informasi yang berupa tulisan dan menggantinya dengan alat peraga dan *digital display* upaya mengilustrasikan atau memberikan gambaran terhadap pengunjung atas informasi yang dituturkan pemandu museum. Penyajian koleksi museum lalu dipadukan dengan teknik penataan pameran secara tematik. Koleksi di museum dikelompokkan menjadi tema tertentu sesuai dengan yang sudah disusun oleh Museum Gumuk Pasir Parangtritis, yakni Zona Bahariku, Zona IPTEK, Zona Gumuk Pasir, Ufuk Parangtritis, Lorong Pengetahuan, kemudian ditambahkan Zona Ilmu Pengetahuan.

Moodboard

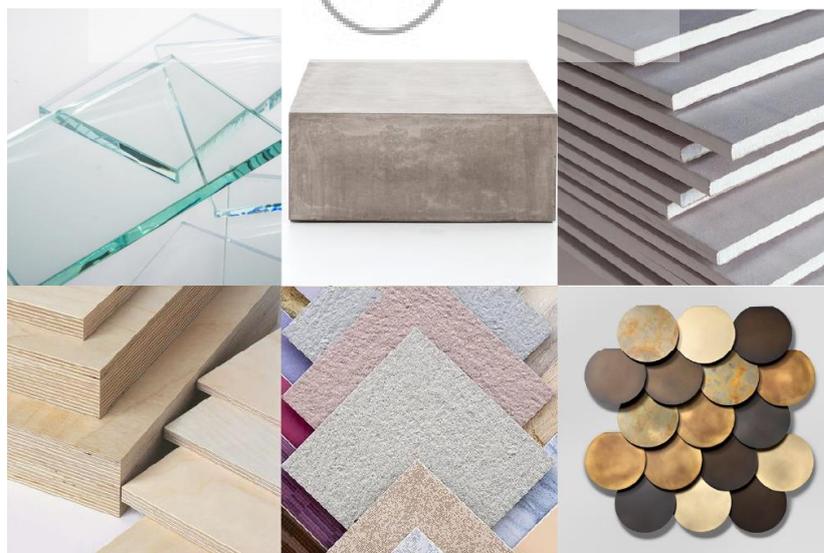


Gambar 3 Komposisi Warna
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Warna yang diterapkan dalam perancangan ini diambil dari *base* warna gaya yang diterapkan diantaranya warna *neutral*; putih, abu-abu, dan *sandy tones*, dan aksen warna hitam yang didapat dari karakteristik asli material dan *finishing*. Kemudian ditambahkan aksen nuansa biru lembut, hijau muda dan warna *coral*. Pemilihan warna-warna tersebut bertujuan memunculkan nuansa pesisir dan mendukung bentuk ruang dan elemen pendukung yang bertajuk *feminine but strong*.

Komposisi Material

Material yang Sebagian besar digunakan mengekspos karakteristik asli material, di antaranya *concrete*, kayu, *roster*, dan kaca. Beberapa bagian dinding menggunakan dinding acian *finishing* cat putih dan beberapa bagian menggunakan cat warna biru atau hijau sebagai aksen. Kemudian untuk furniture yang menunjang *display* koleksi museum berbahan dasar *plywood* dengan finishing HPL. Ruang *amphitheatre* menggunakan peredam suara dan dilapis *gypsum* pada dinding sebagai elemen estetis dipadukan dengan pencahayaan untuk menciptakan suasana ruang. Kemudian untuk lantai, Sebagian besar gedung menggunakan *ceramic tile*, kemudian karpet pada ruang pameran lantai 2 dan *amphitheatre*, dan *painted concrete* pada lorong pengetahuan.

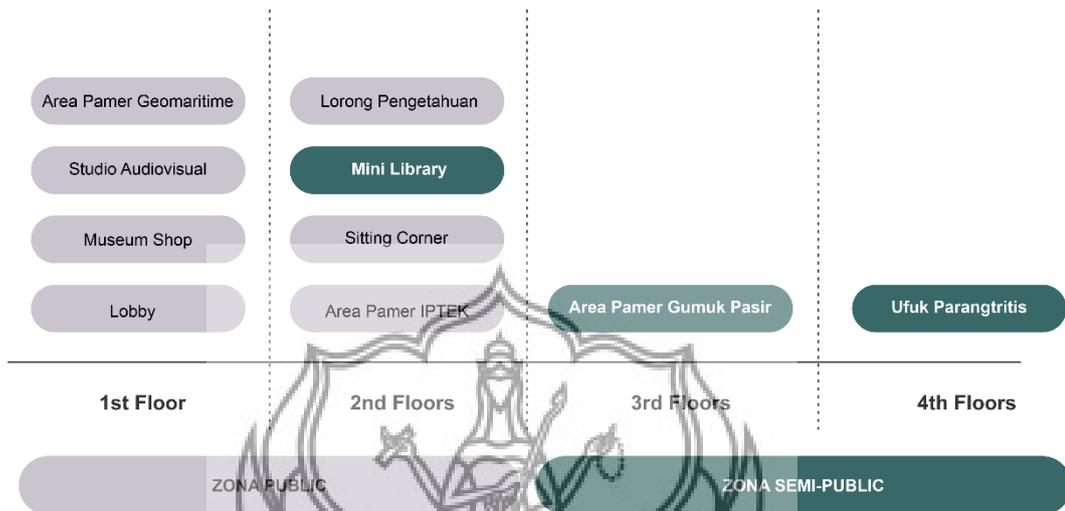


Gambar 4 Komposisi Material
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Organisasi Ruang

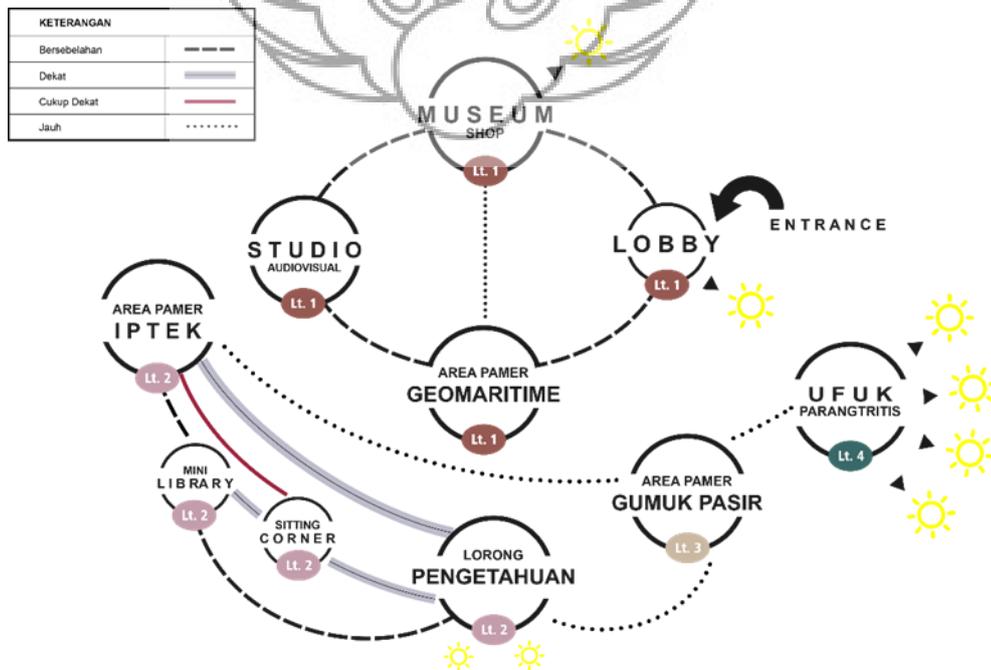
Secara keseluruhan, gedung kerucut Museum Gumuk Pasir Parangtritis terbagimenjadi dua bagian, yaitu:

- 1) Zona publik
- 2) Zona semi-publik, yakni area yang hanya untuk kelompok pengunjung tertentu seperti pengunjung siswa SMP, SMA, dan pengunjung dewasa.



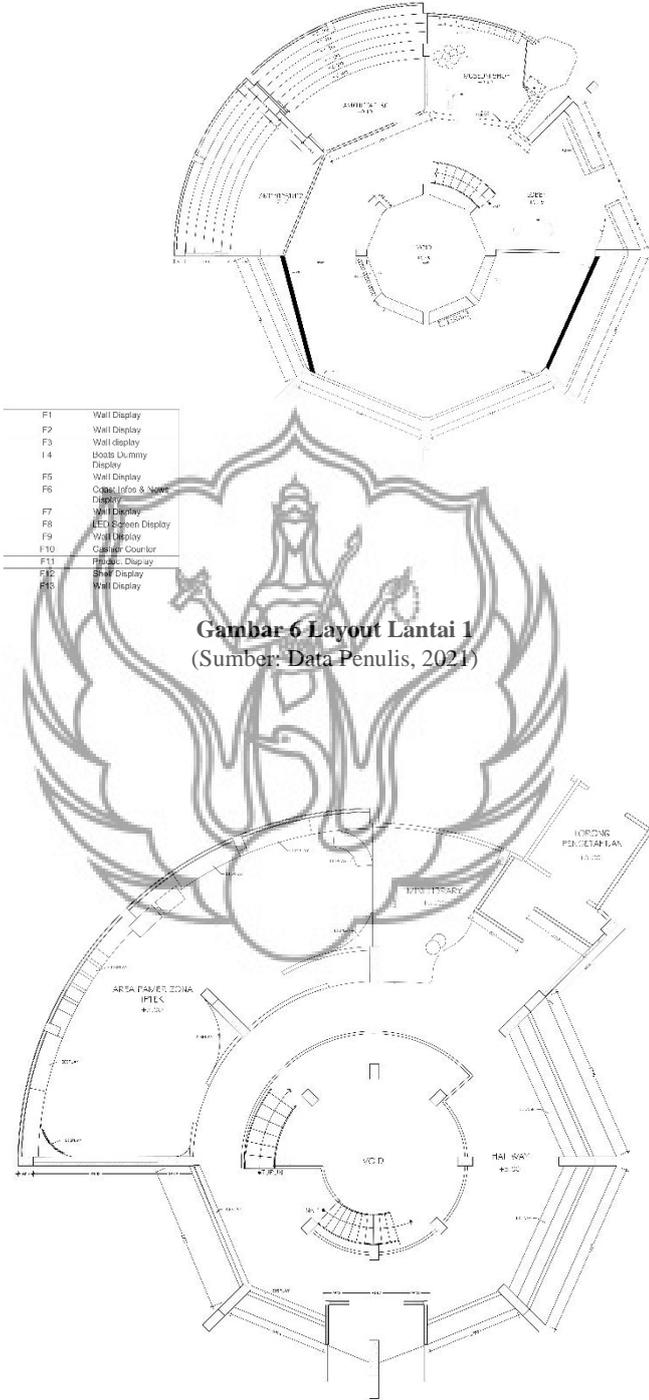
Gambar 5 Organisasi Ruang
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Hubungan Antar Ruang



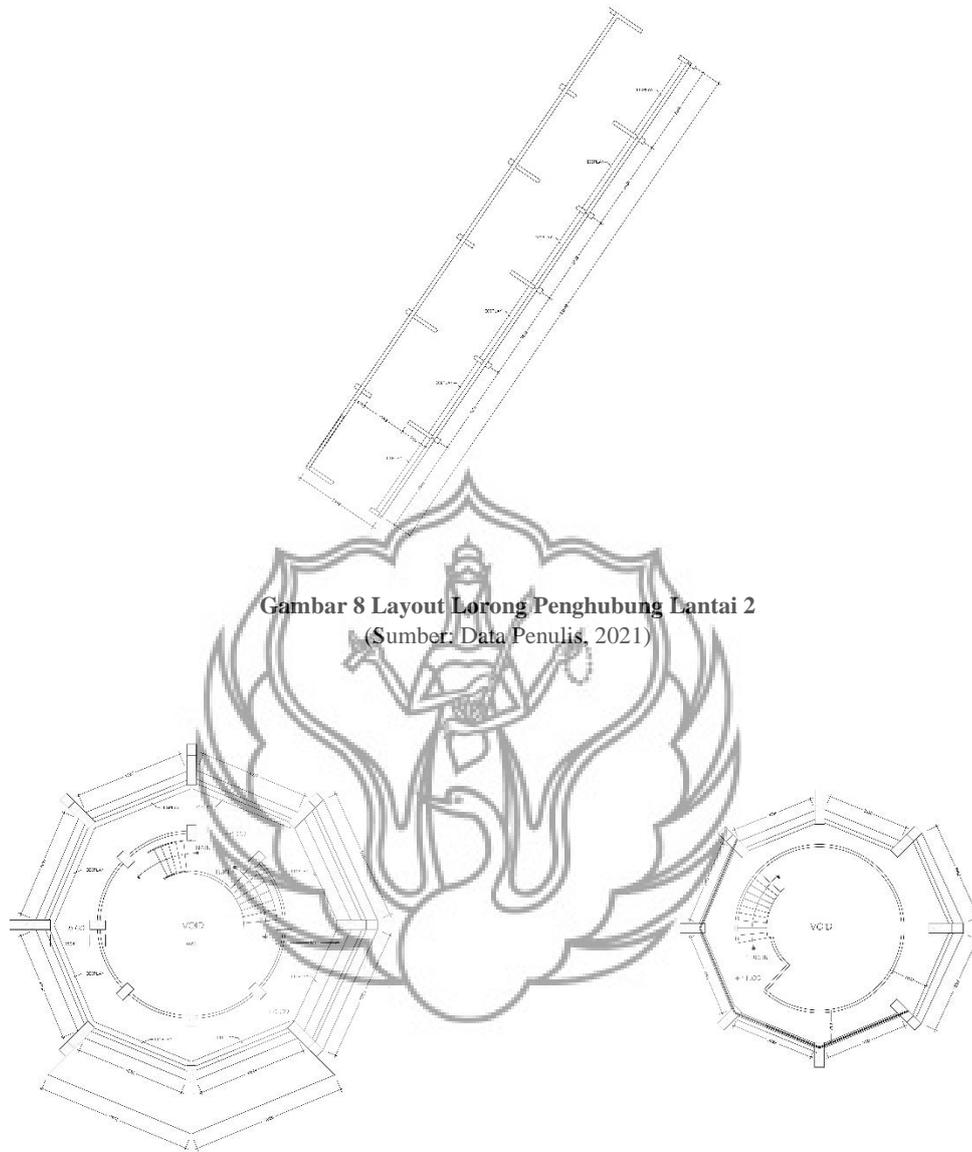
Gambar 5 Organisasi Ruang
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Layout Hasil Perancangan



Gambar 6 Layout Lantai 1
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Gambar 7 Layout Lantai 2
(Sumber: Data Penulis, 2021)



Gambar 8 Layout Lorong Penghubung Lantai 2
(Sumber: Data Penulis, 2021)

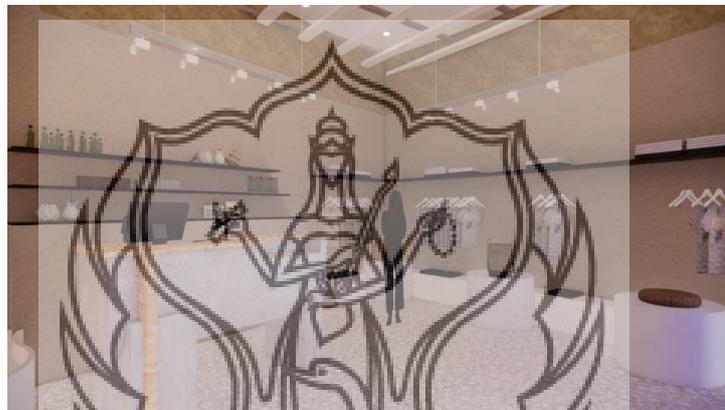
Gambar 9 Layout Lantai 3 dan 4
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Rancangan Akhir

Pada lantai satu, suasana yang ditonjolkan adalah representasi wilayah pesisir sekitar museum, yakni termasuk pula Gumuk Pasir Parangtritis. Maka dari itu pada lantai satu, warna abu-abu, putih, dan *sand tones* mendominasi dengan paduan material khas pesisir seperti *bleached-finish wood* dan material dengan *finishing* yang mempertahankan tekstur aslinya seperti besi.



Gambar 10 Ruang Pamer Lantai 1
(Sumber: Data Penulis, 2021)



Gambar 11 Museum Shop
(Sumber: Data Penulis, 2021)

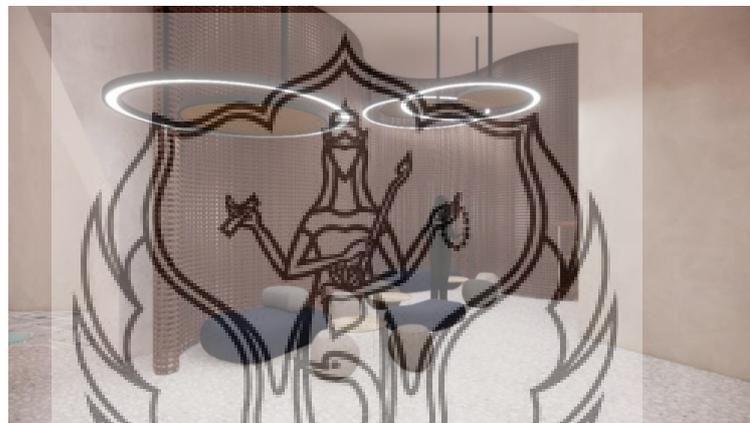


Gambar 12 Studio Audiovisual (Amphitheatre)
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Kemudian di lantai dua, warna yang mendominasi adalah abu-abu, putih, dan biru, yang mana merupakan representasi dari pesisir tepi laut. Penggunaan *custom rug* menekankan tema penginderaan jauh pada ruang pameran lantai dua. Kemudian penggunaan material yang mempertahankan tekstur aslinya diperlihatkan pada area transisi menuju lorong penghubung dan *sitting corner* dimana area tersebut menggunakan batu bata, *bleached-finish wood*, dan besi.



Gambar 13 Ruang Pamer Lantai 2
(Sumber: Data Penulis, 2021)



Gambar 14 *Escape Hatch*
(Sumber: Data Penulis, 2021)



Gambar 15 Ruang Pamer Lantai 3
(Sumber: Data Penulis, 2021)



Gambar 16 Ruang Pamer Lantai 4
(Sumber: Data Penulis, 2021)

Pada lantai tiga, koleksi yang dipamerkan difokuskan kepada koleksi dua dimensi dan koleksi tiga dimensi yang dimensinya tipis. Hal ini upaya menyesuaikan dan memaksimalkan sirkulasi pengunjung di lantai tiga. Koleksi pada lantai tiga utamanya adalah koleksi seputar gumuk pasir. Untuk lantai empat tidak ada furnitur dan koleksi karena peruntukannya sebagai gardu pandang. Informasi pada lantai empat kemudian ditempatkan pada jendela kaca dan dinding-dinding dalam bentuk mural. Suasana yang ditonjolkan pada lantai tiga dan empat cenderung netral dengan dominasi warna putih, *sand tones*, dan abu-abu muda.

Simpulan

Fenomena alam yang terdapat di Pesisir Parangtritis membutuhkan pengelolaan dan pelestarian yang melibatkan berbagai elemen di antaranya pemerintah, instansi keilmuan terkait, dan tentu saja masyarakat. Untuk mencapai upaya tersebut maka didirikanlah museum sebagai satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini yang diprakarsai oleh kerjasama antara Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta, Badan Informasi Geospasial (BIG), Universitas Gadjah Mada (UGM), dan Pemerintah Kabupaten Bantul. Keberadaan Museum Gumuk Pasir sebagai sarana penghubung antara masyarakat dengan fenomena alam yang terdapat di Pesisir Parangtritis beserta ilmu pengetahuan yang meliputinya.

Untuk meningkatkan pengalaman kunjungan museum oleh pengunjung, maka Museum Gumuk Pasir perlu merancang ruang pameran dengan sirkulasi yang sesuai dengan bentuk gedung dan alur koleksi yang tersedia. Selain itu, museum juga perlu meningkatkan kualitas pengalaman yang diperoleh pengunjung melalui perancangan interior yang lebih nyaman dan efektif dalam penyampaian informasi; display koleksi yang meminimalisir tulisan panjang, interaktif, komunikatif, dan edukatif. Penelusuran masalah hingga perancangan interior Museum Gumuk Pasir Parangtritis dilakukan dengan metode *Design Thinking*. Konsep dan tema perancangan yang diterapkan dalam perancangan adalah *Get to Know The Coast* dengan mengangkat kekayaan sosial dan budaya yang berada di pesisir sekitar museum. Ruangan dibangun dengan elemen berwarna khas pesisir dengan bentuk dinamis yang mendukung alur kunjungan yang mengalir dan penggunaan warna utama diambil dari tokoh legenda Kanjeng Ratu Kidul sebagai penguasa laut selatan yang berkembang di masyarakat sekitar yang dipahami sebagai *çakti*, digambarkan sebagai maha hebat dan “dewi laut” yang perkasa yang menjaga laut sebagai pemberi harapan hidup dan wilayah yang aman sehingga dipilihlah warna yang tidak terlalu feminim dan memunculkan kesan kuat dan kokoh. Ide solusi desain tersebut diharapkan dapat meningkatkan kesan dan ingatan yang lebih mendalam pada pengunjung dan masyarakat mengenai informasi yang disajikan museum khususnya mengenai keberadaan dan pelestarian gumuk pasir di pesisir Pantai Parangtritis.

Daftar Pustaka

Ambrose, G., & Harris, P., *Basic Design: Design Thinking*, Switzerland, 2010

Khotimah, Nurul. *Kelestarian Gumuk Pasir Pantai Parangtritis Sebagai Penghalang (Barrier) Alami Gelombang Pasang dan Tsunami dalam Geomedia* Vol. 4, No. 2, Yogyakarta: November 2006

M, Fakhruddin. Poniman, Aris. H, Malikusworo. *Dinamika Pemanfaatan Lahan Bentang Alam Gumuk Pasir Pantai Parangtritis, Kabupaten Bantul dalam Jurnal Ilmiah Geomatika* Vol. 16, No. 2, Jakarta: Desember 2010

Soenarso, S. *Pengenalan Bentang Lahan Parangtritis*, Bali: Yayasan Pembina Fakultas Geografi UGM Yogyakarta, 1996

Sutikno. 1997. *Gumuk, Satu-satunya di Asia Tenggara*. www.indomedia.com

Verstappen, H. *Outline of The Geomorphology of Indonesia*, Netherland: ITC Enchede, 2000

