

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM ARKEOLOGI AIRLANGGA KOTA KEDIRI, JAWA TIMUR

Fudla Nurul Fahmi¹

Abstrak

Museum Airlangga adalah museum arkeologi yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri dan diresmikan oleh gubernur Jawa Timur Drs. Soelarso. Nama Airlangga diambil dari raja besar yang pernah menyatukan Jawa Timur.

Dari sumber informasi yang didapat serta pengamatan perancang langsung, untuk Museum Arkeologi Airlangga yang dikelola Disbud Parpora Kota Kediri yang menyimpan berbagai *artefact* arkeologi jauh dari kata informatif. Menurut informasi artikel tahun 2014 Museum Arkeologi Airlangga sempat menyandang gelar museum teramai kedua di Jawa Timur, tapi kenyataannya banyak ditemui pada museum kurang bisa mengelola interiornya dengan baik, sehingga belum bisa tersampaikan secara mendalam fungsi dan manfaat dari sebuah museum itu sendiri.

Museum memiliki ketentuan dan fungsi yang membedakan dari bangunan-bangunan publik lainnya, hal tersebut dapat menjadikan tolok ukur layak atau tidaknya disebut sebuah museum yang peduli terhadap objek museum dan pengguna. Melalui metode analisis dan sintesis, serta berbekal ketentuan revitalisasi museum dari pemerintah Indonesia perancangan Museum Arkeologi Airlangga ini diharapkan menjadi sebuah media sekaligus tempat sebagai merawat, mengenalkan dan menjaga cikal bakal kota mereka nantinya diharapkan pula tumbuh rasa menjaga, menyayangi dan paham dengan warisan-warisan pendahulunya. Perancangan interior Museum Arkeologi Airlangga sebagai pembangkit dan penggerak jiwa manusia, kali ini manusia bukan sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.

Kata Kunci : Interior, Museum, Revitalisasi

Airlangga Museum is an archaeological museum maintained by the Department of Culture, Tourism, Youth and Sports Kediri (Disbud Parpora) and was inaugurated by the governor of East Java Drs. Soelarso. Airlangga name is taken from the great king who never unite East Java.

Sources of information obtained and observation direct designer, for Archaeological Museum of Airlangga managed Disbud Parpora Kediri store

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274417219
Email : fudlanurul@gmail.com

various archaeological artefact far from informative. According to the information articles in 2014 Archaeological Museum of Airlangga had bearing the title museum the busiest second in East Java, but in reality, many found in the museum are less able to manage the interior well, so can't be conveyed in depth the functions and benefits of a museum itself.

The Museum has provisions and functions that differentiate it from other public buildings, it can make a decent measure of whether or not called a museum concerned with the museum objects and users. Through the methods of analysis and synthesis, and armed with the provisions of the revitalization of the museum of Indonesia government designing Archaeological Museum of Airlangga is expected to become a medium all at once place as nurturing, introducing and maintaining the embryo of the city they will be expected also a growing sense maintain, cherish and understand the legacies of his predecessor, Archaeological Museum of Airlangga the interior design as power station and locomotion soul , this time human not biological of but people as a person.

Keyword : Interior, Museum, Revitalization

I. Pendahuluan

Penjelasan yang mendalam tentang museum menurut *The International Council of Museum (ICOM)* “A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purpose of education, study and enjoyment”.

Museum adalah lembaga *non-profit* yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

Keputusan tentang museum yang dikeluarkan ICOM telah disesuaikan oleh pemerintah Indonesia yang mana museum sebagai lembaga *social cultural edukatif*, yakni sebagai suaka peninggalan sejarah perkembangan alam, manusia dan kebudayaan, sebagai pusat dokumentasi dan informasi, sebagai pusat studi dan rekreasi, yang melayani kepentingan-kepentingan

lingkungan sosial budayanya bagi usaha-usaha pencerdasan kehidupan bangsa dalam menuju masyarakat Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila.

Suatu kebanggaan hidup dan tinggal di Indonesia yang memiliki sosial budaya yang terjalin bagus, letak geografisnya yang khas, lingkungan hidup yang baik, ilmu pengetahuan yang mendukung dan warisan budaya yang terlampau kaya. Masyarakat tradisional Indonesia percaya bahwa mengingat masa lalu adalah penting, oleh karena itu peran museum arkeologi sangat membantu penyampaian informasi mengenai peradaban masa lalu dan masa sekarang.

Awalmula terpilihnya Museum Arkeologi Airlangga sebagai objek perancangan adalah timbulnya rasa kurang mengenai informasi tentang sebuah media edukasi untuk mengetahui Kota Kediri lebih. Museum Arkeologi Airlangga yang dikelola oleh Disbud Parpora Kota Kediri sebagai museum penyimpanan benda-benda cagar budaya menginginkan sebuah perancangan interior :

- a. Ketika masuk museum pengunjung diarahkan untuk melihat objek-objek museum sesuai masa / periode *artefact* tersebut.
- b. Pemberian *lighting* pada interior museum sehingga memberikan kesan *modern* dan menarik.
- c. Perancangan interior sekaligus menyediakan tempat penyimpanan yang aman bagi objek museum dari faktor *external* (hewan pengerat, pencuri dll) serta aman bagi pengunjung dan rapi untuk objek-objek koleksi museum serta menjaga agar tidak adanya kontak fisik *artefact* dengan pengunjung.
- d. Mengembalikan fasilitas-fasilitas yang pernah ada pada Museum Arkeologi Airlangga (*locker*, *computer* dan lainnya).
- e. Menghidupkan dan memberi area audiovisual serta area perpustakaan pada Museum Arkeologi Airlangga.

Terdapat dua unit bangunan museum dan taman pada perancangan, yang pertama area bangunan Museum Arkeologi Airlangga Timur dengan

keluasan 508 m² meliputi area resepsionis, area loket, area antrian, area penitipan barang, area pameran *artefact* dan area audiovisual. Area bangunan Museum Arkeologi Airlangga Barat dengan keluasan 438 m² meliputi area resepsionis, area penitipan barang, area pameran *artefact* dan area perpustakaan. Area taman memiliki keluasan 1179 m².

Tujuan Perancangan Interior Museum Arkeologi Airlangga adalah :

- a. Menjaga, merawat dan menginformasikan situs / *artefact* yang menggambarkan peradaban masyarakat Kota Kediri,
- b. Mengenang Airlangga yang merupakan raja yang berjasa bagi Kota Kediri dari kerajaan Kahuripan,
- c. Menanamkan rasa memiliki dan bangga terhadap benda-benda bersejarah Kota Kediri.

Sasaran Perancangan Interior Museum Arkeologi Airlangga adalah :

- a. Memberikan fasilitas yang mendukung untuk objek-objek museum,
- b. Mengaplikasikan beberapa sejarah yang berkaitan tentang raja Airlangga lewat interior museum,
- c. Menyajikan informasi mengenai objek museum dan sejarah dengan menarik.

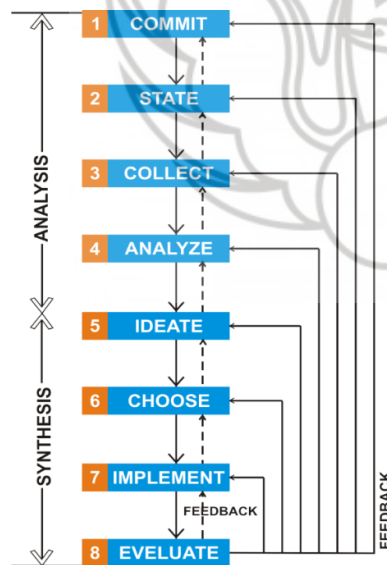
Perancang merumuskan permasalahan perancangan interior Museum Arkeologi Airlangga ini adalah :

- a. Bagaimana merancang interior Museum Arkeologi Airlangga Kota Kediri agar memunculkan esensi museum melalui konsep Taman *Outdoor* dan gaya *post-modern* dengan tetap mengedepankan penyampaian informasi yang mudah dimengerti dan menarik.
- b. Bagaimana mengatur dan mengelola sirkulasi pengunjung agar dapat melihat objek-objek Museum Arkeologi Airlangga Kota Kediri sesuai pendekatan gabungan serta mampu memfasilitasi kebutuhan sarana informasi mudah dan enak dibaca.
- c. Bagaimana memberikan pencahayaan yang menarik minat pengunjung dan memberikan perhatian pengunjung agar memiliki rasa

ingin tahu yang besar tentang informasi Museum Arkeologi Airlangga Kota Kediri.

- d. Bagaimana memberikan sebuah desain yang aman dari faktor *external* (pengunjung, pencuri dll) untuk Museum Arkeologi Airlangga Kota Kediri.
- e. Bagaimanana merehabilitasi interior bangunan dengan melakukan prioritas pada ruang-ruang publik, ruang pameran dan penyimpanan, seperti bagian atap, penataan kembali sistem mekanikal, elektrikal, *utilitas*, keselamatan, dan keamanan.
- f. Bagimanan merancang interior ruang pameran yang mengacu pada pertimbangan konservasi, keselamatan, kenyamanan pengunjung dan pengamanan benda koleksi pamer.
- g. Bagimana menghubungkan antar bangunan museum timur dan barat dengan memanfaatkan taman.

II. Metode Perancangan



Tabel 1. Bagan Pola Pikir Perancangan

Sumber : Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, yang telah diterapkan perancang sebagai berikut :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah. Melakukan studi lapangan dan membentuk pola pikir bahwa objek perancangan memang membutuhkan sebuah perancangan baru untuk memfungsikan sebagaimana kebutuhan dan kegunaannya.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah. Perancang melakukan studi lapangan, menarik permasalahan awal tentang objek perancangan.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta. Pada bagian ini perancang melakukan studi lapangan, wawancara, data lapangan dan mencari data literatur Perancangan Museum Arkeologi Airlangga. Dengan adanya proses ini perancang mendapatkan data secara *valid* yang bersifat terdata yang berkaitan dengan dimensi dan karakteristik, yang tidak terdata yang berkaitan dengan kondisi realita berdasarkan pengamatan pribadi. Wawancara bertujuan untuk informasi mengenai minat pengguna dan pengunjung museum. Data tipologi dan data literatur diperlukan untuk mengumpulkan data sebagai pembanding yang sejenis dengan data lapangan dan mengkaji untuk dijadikan referensi. Data lapangan tidak sepenuhnya didapat dari pengelola museum, perancang perlu mengukur denah dan mendata setiap objek museum yang mana tidak semua di masukkan dalam katalog museum.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan, proses di mana rumusan masalah perancang Museum Arkeologi Airlangga sudah tersusun.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Perancang Museum Arkeologi Airlangga menentukan konsep dengan mempertimbangkan proses *state* dan *collect*.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Perancang Museum Arkeologi Airlangga membuat maksimal 3 alternatif pada programing. Melalui programing ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan perancangan Museum Arkeologi Airlangga.

Sehingga diperoleh solusi desain untuk mengatasi permasalahan yang ada.

- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung. Digunakan juga sebagai media penilaian pada perancangan ini dosen sebagai penguji dari kelengkapan proses perancangan Museum Arkeologi Airlangga.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan. Evaluasi adalah proses pengembalian data kepada pengelola Museum Arkeologi Airlangga yang data tersebut telah melewati sekian proses yang perancang pergunakan untuk merealisasikan solusi untuk permasalahan.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Keperdulian terhadap lingkungan hidup dapat ditinjau dengan dua tujuan utama. Pertama, dalam hal tersedianya sumber daya alam, sampai sejauhmana sumber-sumber tersebut secara ekonomik menguntungkan untuk digali dan kemudian dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan guna membiayai kegiatan pembangunan. Kedua, jika kekayaan yang dimiliki memang terbatas dan secara ekonomik tidak menguntungkan untuk digali dan diolah, maka untuk selanjutnya strategi apa yang ditempuh untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan pembangunan bangsa yang bersangkutan (Ramly, 2005 : 28).

Hubungan antara alam dengan lingkungan, lingkungan dengan manusia dan sebaliknya sampai akhirnya menumbuhkan tradisi pada masyarakat merupakan kebiasaan (*habit*) yang bersifat nyaman dan mendarah daging. Dari berbagai penjelasan hubungan manusia dengan sekitarnya terpilihah sebuah perancangan dengan tema taman *outdoor* yang menerapkan suasana jagongan. Jagongan merupakan sebuah

habit masyarakat rata-rata di Indonesia, sering dilakukan oleh para bapak dan ibu, lansia dan anak muda, kebiasaan ini sering di temui di kampung yang terdapat di ibu Kota atau di desa-desa pelosok. Kenapa kebiasaan ini masih sering ditemui di era yang *modern*, instan dan cepat ini. Setelah membaca penjelasan dari berbagai sumber di atas bahwasanya lingkungan, manusia, alam dan kebudayaan atau tradisi saling terkait. Jagongan sendiri adalah kegiatan bercengkrama dengan topik yang sebelumnya tidak tersusun atau spontanitas. Tempat atau bahkan waktu juga terbentuk dengan spontan, intensitas waktu yang dihabiskan bisa sampai berjam-jam. Lalu kenapa pemilihan ide suasana perancangan dari kegiatan “ Jagongan “. Jagongan adalah gambaran dari masyarakat yang memiliki rasa demokratis, suasana masyarakat timur, kebersamaan, dan gotong-royong. Dari fasilitas dan pembahasan sangat melekat pada tradisi *figure* masyarakat timur, demokratis, rasa membaur yang tinggi menjadikan kegiatan ini dilakukan terus menerus oleh masyarakat. Membuat spot-spot tempat berkumpul yang mana jika dilihat kondisi tempat yang bisa jadi sangat minim dengan kenyamanan, dapat diambil contoh dari pos ronda kondisi yang terbuka, terdapat di persimpangan adalah spot yang paling sering di temui masyarakat berkegiatan tersebut.

“Kumpul konco” dan suasana malam hari, merupakan hiburan bagi masyarakat tersebut. Hal inilah yang menjadi pemilihan dari ide suasana yang ingin dibangun pada program perancangan Museum Arkeologi Airlangga kondisi kesederhanaan yang dicari dan sebagai hiburan selingan sehari-hari. Kesimpulannya adalah bukan di mana tapi suasana yang seperti apa yang diinginkan manusia hidup di lingkungannya, keinginan tersebut akan terbentuk dan tumbuh sehingga terciptanya sebuah tradisi dan karakteristik.

Kecintaan akan sejarah sudah mulai bisa teraba pada masyarakat Kediri dengan dibuktikan menerapkan nama-nama tokoh pendahulu. Oleh karena itu perancangan Museum Arkeologi Airlangga

menumbuhkan rasa nostalgia dan mengenalkan Raja Airlangga dari Kerajaan Kahuripan.

Masih berkaitan dengan kondisi dan suasana terbuka (alam), upaya pengenalan Raja Airlangga dan nostalgia, terdapat pada sebuah konsep estetis interior sebuah taman yang diadaptasi dari Taman Kilisuci, setelah melalui tahapan pencarian tema perancang menerapkan tema estetis “Taman *Outdoor*“ dengan penerapan suasana “Jagongan” kedalam interior museum. Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya *post-modern*. Gaya *post-modern* mempunyai sisi pluralis dan humanis yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Imajinasi dan *metaphor* merupakan dasar yang terpenting dalam filsafat *post-modern*.

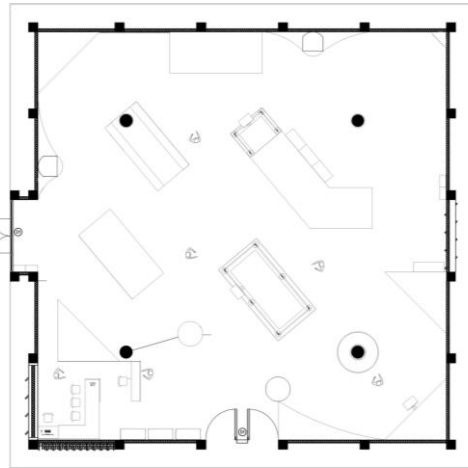


Gambar. 1 Warna Perancangan Museum Arkeologi Airlangga

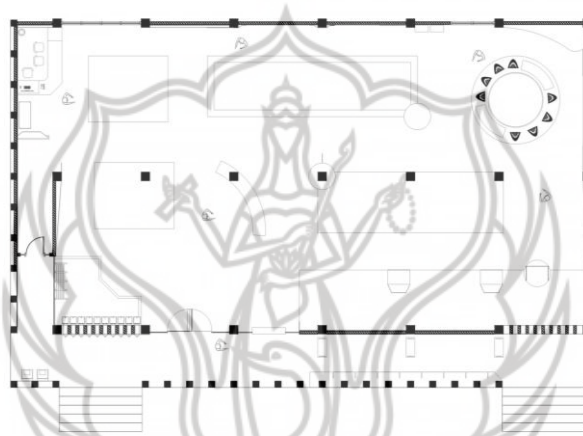
Material yang digunakan antara lain HPL wood Texture, Cat Lantai, Stainless Steel, Semen Plester, Solid Surface, Kaca Film, Besi Beton, Besi Galvanis, Acrylic, Kanfas, Kaca, ACP, dan Kayu Mahoni.



Gambar. 2 Transformasi Bentuk



Gambar. 3 Layout Museum Arkeologi Airlangga Timur Keluasan 508 m²



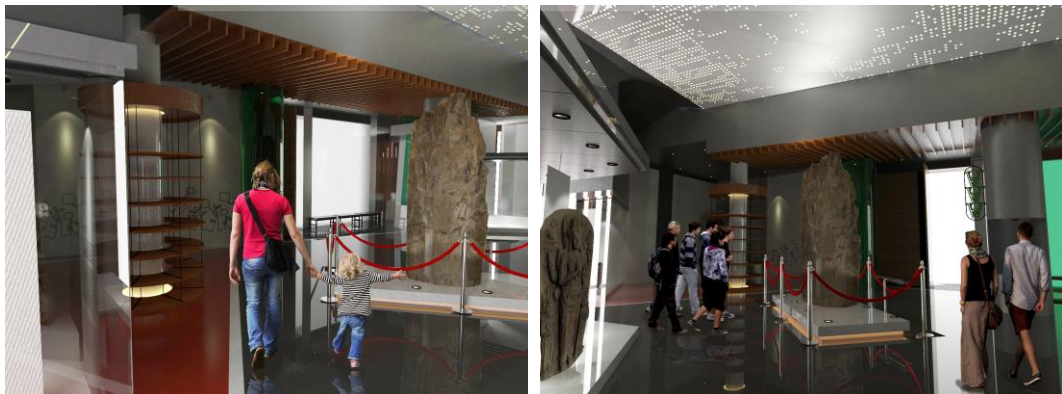
Gambar. 4 Layout Museum Arkeologi Airlangga Timur Keluasan 438 m²

Kedua bangunan museum memiliki dua akses, satu akses untuk masuk dan keluar satu akses lagi sebagai pintu darurat atau dibuka saat waktu-waktu tertentu. Referensi visual akan banyak diterapkan pada proses perancangan interior kedua unit bangunan museum. Kedua bangunan museum menerapkan pendekatan gabungan hanya saja disisipkan pendekatan tematik, hal ini berkaitan dengan objek benda dan bentuk bangunan. Museum Arkeologi Airlangga Timur menerapkan pendekatan tematik yang mana objek yang berukuran besar di tempatkan pada bagian depan atau bagian dekat dengan pintu masuk, museum Arkeologi Airlangga Barat menerapkan pendekatan tematik berupa alur ketika seseorang akan beraktifitas diluar rumah.



Gambar. 5 Resepsionis Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Gambar. 6 Resepsionis Museum Arkeologi Airlangga Barat

Pada area loket, area antrian, area resepsionis dan area penitipan barang kedekatan ruang tidak terlampau jauh antara area satu sama lain, dapat di akses dari pintu utama bangunan. Pada perancangan terjadi perubahan tata letak (*layout*) pada ke-empat area dibangun museum timur, sedangkan pada bangunan museum barat terjadi perubahan tata letak area resepsionis dan penambahan area penitipan barang. Diterapkannya ritme yang dinamis pada area-area tersebut di kedua bangunan museum. Menggunakan warna sesuai konsep agar komposisi yang didapat senada dengan ruangan di sekitarnya. Area resepsionis, loket, dan antrian pada museum timur menggunakan lantai cat *glossy* warna abu-abu lalu untuk area penitipan menggunakan cat lantai coklat *glossy*, warna lantai pada area resepsionis dan tempat penitipan barang pada museum barat menggunakan cat lantai *doff*.



Gambar. 7 Area Penitipan Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Gambar. 8 Area Pamer Museum Arkeologi Airlangga Timur



Gambar. 9 Area Penitipan Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Gambar. 10 Area Penitipan Museum Arkeologi Airlangga Barat

Pada area pameran di kedua bangunan museum, barat dan timur area ini di bagi menjadi dua zona, yaitu zona pameran / *display* dan zona pengunjung. Pengaplikasian material dan warna pada area ini akan disamakan karena kedua bangunan menerapkan konsep yang sama. Pada museum timur kejutan atau luapan kebebasan ketika berada tepat di tengah area pameran menggambarkan kebahagiaan seseorang ketika memasuki sebuah taman pertama kali rasa senang, semangat dan aktif ingin perancang gambarkan pada area ini. Sedangkan area pameran pada bangunan museum barat menekankan kepada ketenangan, yang mana adakalanya menjadi tujuan ketika seseorang mengunjungi sebuah taman. Lantai pada area museum timur menggunakan lantai cat *glossy* warna abu-abu terdapat penambahan warna lantai coklat *glossy* sedangkan lantai untuk museum barat keseluruhannya menggunakan cat lantai abu-abu *doff*. Pencahayaan *down light* dan LED serta penghawaan buatan dan *AC central unit* diterapkan pada kedua area ini.



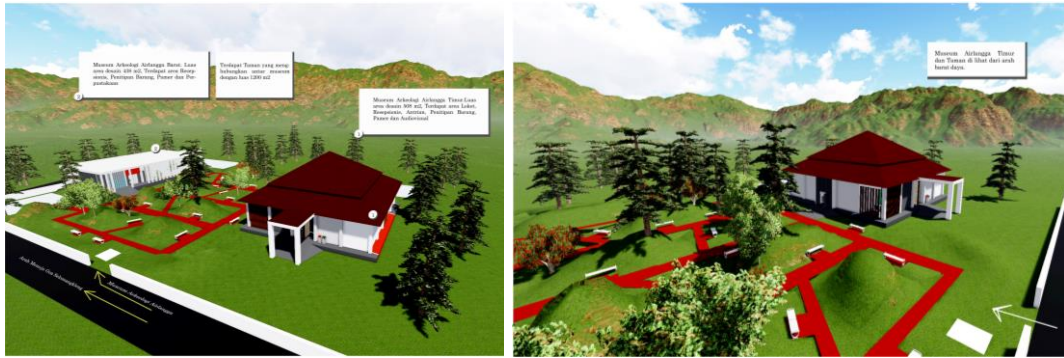
Gambar. 11 Tehnik Informasi pada Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Gambar. 12 Tehnik *Display* pada Museum Arkeologi Airlangga Timur



Gambar. 13 Area Audiovisual Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Gambar. 14 Area Perpustakaan Museum Arkeologi Airlangga Barat

Selanjutnya area audiovisual dapat di akses setelah melewati area pameran / *display* pada bangunan museum timur, terletak di sudut belakang ruangan. Di bagi menjadi dua zona, yaitu zona operator / peralatan dan zona pengunjung dimana pengunjung dapat menikmati tanyangan. Lantai menggunakan lantai cat *glossy* warna abu-abu dengan *pattern* cat lantai abu-abu *doff*, plafon menggunakan *gypsum* dengan warna gelap. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami serta penempatan pencahayaan buatan di beberapa titik menggunakan *down light* , sedangkan untuk penghawaan menggunakan penghawaan buatan berupa *AC central unit*.

Area perpustakaan pada bangunan museum barat terdapat di belakang, sirkulasi dipilih dengan pertimbangan karena ruang terbatas dan penerapan zona yang memusat / bulat. Area ini bisa dipergunakan baik oleh pengunjung atau pun petugas. Warna diadaptasi dari warna sebuah pohon, menggunakan material berupa kayu dan besi yang difinishing, lantai menggunakan cat lantai *doff* warna hijau. Dinding tidak diterapkan pada area ini, hanya pembeda warna lantai yang sebagai penanda area. Plafon menggunakan material kayu *expose*. Pencahayaan dan penghawaan pada area ini sama dengan area-area pada bangunan.



Gambar. 15 Lansekap Museum Arkeologi Airlangga dari Arah Selatan dan Gambar. 16 Lansekap Museum Arkeologi Airlangga dari Arah Barat

Area terahir terdapat di antara bangunan Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Barat, area taman ini saling menghubungkan kedua bangunan, pembuatan gundukan tanah sebagai media akustik serta sebagai upaya merespons wilayah sekitar museum yang berbukit-bukit. Penerapan tema suasana jagongan pada taman menjadi kesinambungan antara interior museum dengan area luar dapat dilihat banyaknya kursi taman yang diterapkan. Lantai untuk jalan setapak taman menggunakan cat lantai *outdoor* warna cokelat, pencahayaan menggunakan pencahayaan *downlight* yang diterapkan pada jalan setapak.

IV. Kesimpulan

Pada era *modern* ini dapat dilihat cara perawatan dan menjaga berbagai benda-benda warisan yang bersejarah. Dapat kita mengamati diri sendiri, orang lain bahkan lembaga yang ditunjuk langsung untuk merawat dan menjaga berbagai benda koleksi, benda dan cara perawatannya jelas berbeda selain melihat pribadi pengelola kita juga dapat menilai bagaimana hasil dari perawatan atau pemeliharannya. Museum Arkeologi Airlangga yang terdapat di Kota Kediri yang dikelola oleh Disbud Parpora Kota Kediri, Jawa Timur. Perancangan interiornya yang mengacu pada keputusan tentang museum yang dikeluarkan ICOM telah disesuaikan oleh pemerintah Indonesia yang mana museum sebagai lembaga *social cultural edukatif*,

diharapkan Museum Arkeologi Airlangga di Kota Kediri suka peninggalan sejarah perkembangan alam, manusia dan kebudayaan, sebagai pusat dokumentasi dan informasi, sebagai pusat studi dan rekreasi, yang melayani kepentingan-kepentingan lingkungan sosial budayanya bagi usaha-usaha pencerdasan kehidupan bangsa dalam menuju masyarakat Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila.

Kriteria keberhasilan pameran bagi pengunjung dapat dilihat dari pengunjung merasa nyaman baik secara fisik maupun psikis, terutama kemudahan dalam aksesibilitas (*Comfort*). Pengunjung secara intelektual merasa kompeten, menyangkut alur, tingkat pengertian, kosa kata dalam label, kandungan visual dan lainnya yang terintegrasi dalam membentuk pengalaman diri mereka (*Competence*). Pengunjung merasa ada ikatan dengan isi pameran (*Engagement*). Ada pemaknaan secara pribadi bagi pengunjung (*Meaningfulness*), lalu pengunjung mendapatkan pengalaman yang memuaskan (*Satisfaction*). (Konsep Penyajian Museum, 2011)

V. Daftar Pustaka

Arbi, Yunus. et al. (2011). *Konsep Penyajian Museum.*

Kilmer, Rosemary. (1992). *Designing Interiors.* California: Wadsworth Publishing Company.

Ramly, Nadjmuddin. (2006). *Membangun Lingkungan Hidup yang Harmonis & Berperadaban.* Jakarta : Grafindo Khazanah Ilmu.

Jurnal :

Lim Renawati Limantoro, Lim. (2013). Perancangan Interior Museum Film Indonesia di Surabaya. Diakses pada tanggal 30 November 2015, pukul 15:34 WIB.

Website :

Akucintanusantaraku. (2014). *Gua Selomangleng.* [Online]. Tersedia : <http://akucintanusantaraku.blogspot.co.id/2014/02/selomangleng-gua-pertapaan-kilisuci.html?m=1> “ . Diakses pada tanggal 10 Juni 2015, Pukul 07.10 WIB.

Icom. *Museum Definition.* [Online]. Tersedia : <Http://Icom.Museum/>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2015, Pukul 09.30 WIB.