

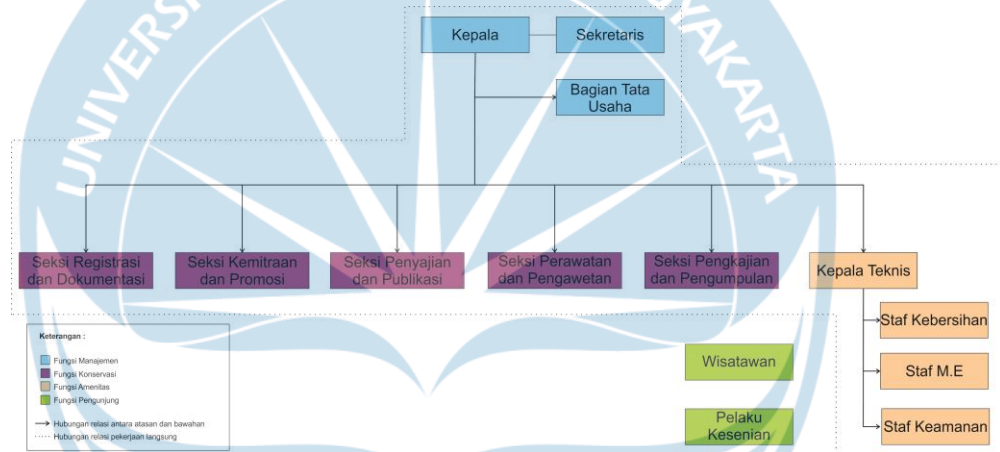
BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Perencanaan

6.1.1 Konsep Struktur Organisasi Pelaku

Berdasarkan beberapa literatur yang telah di analisis pada bab 5, struktur organisasi pada Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kesenian Wayang Kulit adalah sebagai berikut.



Gambar 6.1. Struktur Organisasi

Sumber : Analisis Pribadi

6.1.2 Konsep Program Ruang

Dari Analisis Aktivitas Pelaku dapat disimpulkan kebutuhan-kebutuhan ruang pada setiap fungsi bangunan sehingga setiap ruang dapat diciptakan dan kebutuhan pengguna akan terpenuhi sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas pada bangunan.

Fungsi	Ruang
Fungsi Pengelola	1. Parkir 2. Lobby 3. Front Office 4. R.Rapat 5. R.Tamu

	6. Kantin 8. Toilet 9. R. Kepala 10. R. Bidang I 11. R. Bidang II 12. R. Bidang III 13. R. Bidang IV 14. R. Bidang V
Fungsi Konservasi Area Museum	1. Parkir 2. Lobby 3. R. Antrian 4. R. Loket 5. R. Pameran Temporal 6. R. Museum I 7. R. Museum II 8. R. Museum III 9. R. Audiovisual 10. R. Informasi 11. Toilet
Fungsi Konservasi Area Sanggar	1. Parkir 2. Lobby 3. R. Teori 4. R. Praktik Pedhalangan 5. R. Praktik Wiyaga/Pengrawit 6. R. Praktik Waranggana 7. Toilet
Fungsi Amenitas Area Restoran dan Toko Souvenir	1. Parkir 2. R. Loker Karyawan 3. R. Ganti 4. R. Penyimpanan barang 5. R. Penjualan 6. R. Makan 7. Dapur 8. R. Frezzer 9. R. Penyimpanan makanan 10. Loading Dock 11. Toilet

Fungsi Amenitas Area Perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir 2. R. Penyimpanan Buku 3. R. Baca 4. R. Diskusi 5. Toilet
Fungsi Amenitas Area Amphiteater	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir 2. R. Penyimpanan Alat 3. R. Sound 4. R. Rias Dalang dan Asisten 5. R. Rias Wiyaga/Pengrawit 6. R. Rias Waranggana 7. Panggung 8. Tempat duduk Penonton 9. Toilet
Fungsi Amenitas Area R. Ibadah (Musholla)	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Doa 2. Tempat Wudlu 3. Toilet
Fungsi Servis	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Janitor 2. R. Loker Karyawan 3. R. Ganti 4. R. Panel 5. Pos Jaga 6. R. Trafo 7. R. Genset 8. R. Pompa Air 9. Ground tank & Tower Air

Tabel 6.1 Kesimpulan Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisis Pribadi

Dari Kebutuhan-kebutuhan ruang yang ada, maka dapat dihitung besaran ruang yang dibutuhkan dalam membangun sebuah Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kesenian Wayang Kulit ini. Dari analisis yang telah dilakukan, Hasil rekapitulasi yang telah didapatkan adalah sebagai berikut.

Fungsi Bangunan	Luas (m ²)
Fungsi Pengelola	426,852 m ²
Fungsi Konservasi Area Museum	1.921,28 m ²

Fungsi Konservasi Area Sanggar	566,352 m ²
Fungsi Amenitas Area Restoran dan Toko Souvenir	408,98 m ²
Fungsi Amenitas Area Perpustakaan	148,776 m ²
Fungsi Amenitas Area Amphiteater	642,18 m ²
Fungsi Amenitas Area R. Ibadah (Musholla)	102,48 m ²
Fungsi Servis	1.695 m ²
TOTAL	5.911,9 m ²

Tabel 6.2 Kesimpulan Besaran Ruang

Sumber : Analisis Pribadi

6.2 Konsep Perancangan

6.2.1 Konsep Perancangan Tapak

Dalam sebuah Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kesenian Wayang Kulit, 4 kata kunci dalam mendesain bangunan tersebut yaitu populer, pluralist, tradisi dan momentum.

Untuk populer yang ditekankan dalam bangunan yaitu antara lain dengan mendesain bangunan dengan menggunakan material yang banyak dan sering digunakan saat ini, seperti penggunaan material baja dan beton bertulang, serta penggunaan aschrete yang merupakan pengganti concrete yang lebih ramah lingkungan.



Gambar 6.2. Baja

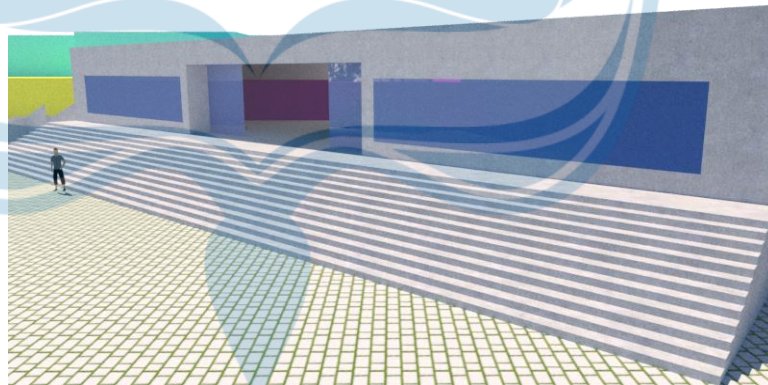
Sumber : <https://www.dekoruma.com/artikel/92653/mengenal-baja-lebih-dalam>



Gambar 6.3. Aschrete

Sumber : <http://ashcretech.com/>

Penggunaan fasad dengan konsep *unfinished* yang dipadukan dengan penggunaan material kaca juga dapat meningkatkan kesan populer pada bangunan.



Gambar 6.4. Fasad bangunan

Sumber : analisis pribadi

Konsep pluralist yang ditekankan adalah aksesibilitas pada bangunan tersebut yang terbuka dan umum bagi semua umur dan kalangan. Hal tersebut dapat direalisasikan antara lain dengan pemberian ramp pada bangunan. Selain itu, penyediaan fasilitas-fasilitas pendukung guna meningkatkan daya tarik masyarakat dalam mengenal kesenian wayang kulit juga diangkat dengan

penyediaan ruang multimedia, perpustakaan hingga area pengenalan yang berupa museum dengan teknologi yang diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap kesenian wayang kulit di setiap umur dan kalangan.



Gambar 6.5. Fasad bangunan

Sumber : analisis pribadi

Untuk konsep tradisi dapat diterapkan dengan menggunakan beberapa unsur vernakular yang terdapat di sekitar site. Penggunaan unsur vernakular dapat diterapkan dengan menggunakan konsep perkampungan yang menggunakan atap-atap kampung dan memiliki massa lebih dari satu (multi massa) serta memiliki jumlah maksimal dua lantai sehingga terkesan seperti perkampungan yang merespon kondisi sekitar.

Dalam sebuah kesenian wayang kulit, wayang merupakan sebuah kesenian yang menggunakan unsur bayangan sebagai sebuah kesenian. Penggunaan bayangan dari aktivitas pengunjung pada bangunan dengan penggunaan kaca yang lebar pada bangunan sehingga dapat menciptakan bayangan dari pergerakan-pergerakan pengunjung di dalamnya.

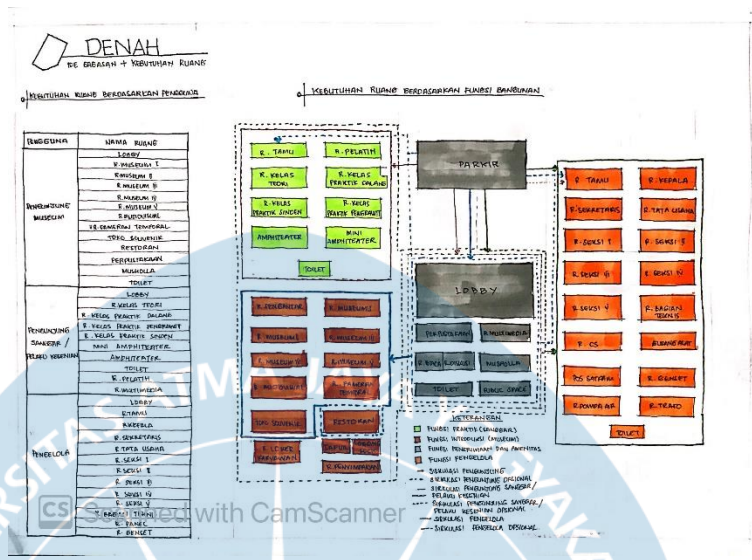
Gunungan merupakan salah satu unsur penting yang terdapat dalam sebuah pagelaran. Gunungan wayang pada umumnya berfungsi sebagai pembuka dan penutup dalam sebuah pagelaran kesenian wayang kulit. Hal ini dapat diterapkan pada penggunaan bentuk gunungan wayang pada setiap pintu

masuk dan keluar dari setiap massa bangunan yang memiliki makna yang sama yaitu sebagai pembuka dan penutup yang dapat dirasakan pada setiap pengunjung yang menggunakan bangunan tersebut.

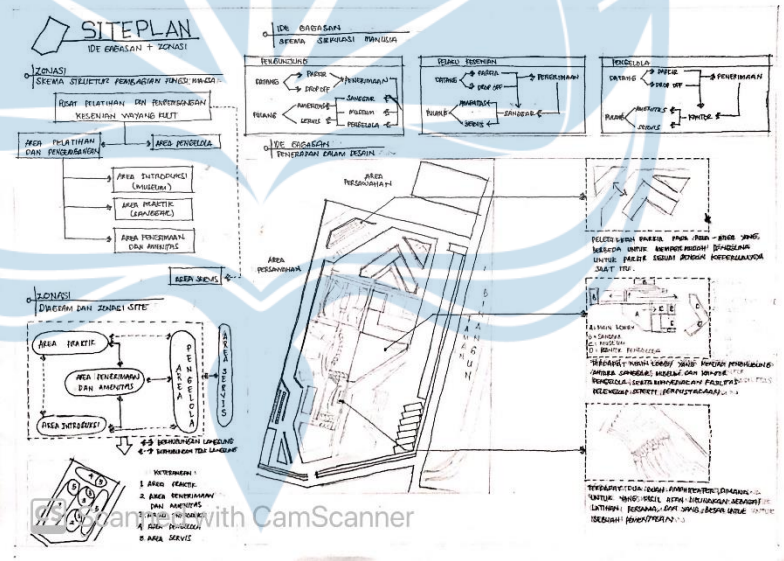


Gambar 6.6. Gunungan
Sumber : analisis pribadi

Selain itu tata lansekap pada bangunan juga menekankan konsep gunungan sebagai alur pembuka dan penutup dimana alur yang diberikan merupakan sebuah alur terpusat dengan satu akses utama Konsep Momentum yang diterapkan pada bangunan terletak pada beberapa bagian ruang yang memiliki teknologi dan beberapa fasilitas pendukung yang dapat menciptakan kesan momentum pada bangunan.



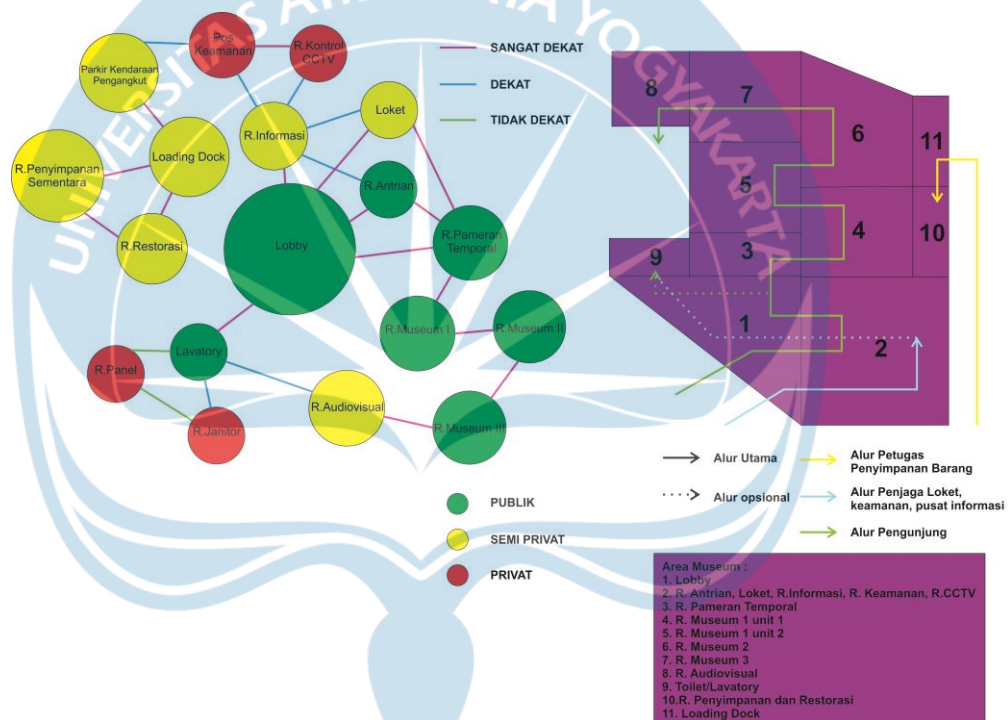
Gambar 6.10. Sintesis Gubahan massa
Sumber : analisis pribadi



Pada *Block plan* Makro, dapat terlihat bahwa Area Museum diletakkan pada bagian utara karena tidak menimbulkan suara yang dapat mengganggu bangunan disekitarnya. Untuk Area Sanggar diletakkan pada bagian selatan karena pada bagian selatan tidak terdapat bangunan sehingga tidak akan mengganggu bangunan tetangga. Selain itu bentuk massa mengarah ke arah

angin yang berhembus. Sedangkan Area Pengelola diletakkan pada lantai 2 agar memiliki akses ke area museum dan sanggar yang baik tanpa mengganggu view dari restoran dan toko souvenir. Pada Amphitheatre sendiri yang berfungsi sebagai tempat menampilkan kesenian wayang kulit yang telah dilatih pada sanggar. Penggunaan elemen air pada ruang luar untuk memberikan penghawaan alami yang lebih baik pada bangunan.

a. Sintesis Area Museum



Gambar 6.11. Sintesis alur museum

Sumber : analisis pribadi

Pada Museum, terdapat kurang lebih sekitar 11 ruang utama dengan beberapa fungsinya masing-masing. Pada bagian ruang antrian, terdapat juga ruangan untuk loket, ruang informasi, ruang keamanan, dan juga ruang CCTV. Untuk toilet pun terdapat ruang janitor di dalamnya. Untuk alur dari museum sendiri adalah pengunjung akan masuk melalui pintu masuk utama (*entrance*) pada

lobby, kemudian dapat membeli tiket pada loket dan mengantri, kemudian dapat menunggu antrian masuk pada lobby. Pada daerah lobby dan ruang antrian membutuhkan tingkat pencahayaan dan penghawaan alami yang cukup tinggi sehingga massa dipotong mengarah arah menuju arah angin yang berhembus. Selain itu material dinding menggunakan material kaca agar cahaya dapat masuk pada ruangan dengan optimal.

Setelah dari zona penerima pengunjung akan diberikan ruang museum pertama yaitu ruang pameran temporal. Pada ruang pameran temporal dapat berubah sewaktu-waktu menyesuaikan kegiatan dan acara yang ditentukan pengelola. Untuk ruang temporal sendiri memiliki kebutuhan pencahayaan alami yang normal dan pencahayaan buatan yang juga normal untuk menyeimbangkan pencahayaan pada ruangan dan dapat memfokuskan pandangan pengunjung pada objek yang dipamerkan pada ruang pameran.

Kemudian pengunjung akan melanjutkan perjalanan menuju ruang museum I unit 1 yang berisikan tentang pengenalan tentang beberapa tokoh wayang kulit yang sering dilakonkan. Ruangan akan menggunakan pencahayaan buatan yang lebih optimal karena menggunakan teknologi proyeksi dari cahaya buatan yang dipantulkan ke dinding. Setelah melalui ruangan yang cukup redup tersebut pengunjung akan beralih ke ruangan dengan penggunaan pencahayaan alami yang lebih optimal lagi pada ruang museum I unit 2 yang berisi wayang kulit asli (bukan proyeksi) dan juga penjelasan cara pembuatannya.

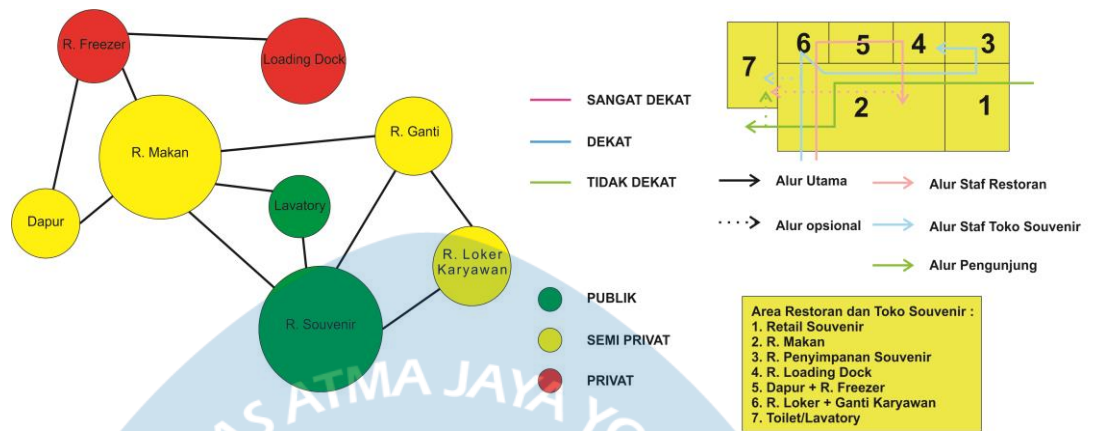
Setelah dari ruang museum I, pengunjung akan masuk ke dalam ruang museum II yang berisi tentang pengenalan alat perlengkapan dalam sebuah kegiatan pagelaran kesenian wayang kulit. Mulai dari

perlengkapan dalang hingga alat musik gamelan yang digunakan dalam sebuah pagelaran kesenian wayang kulit. Dengan dibagi menjadi dua segmen dalam satu ruang, dimana segmen pertama akan disuguhkan layar interaktif yang dapat menjelaskan perlengkapan, cara pembuatannya, hingga suara yang dihasilkan dengan menggunakan audio yang dikomparasikan dengan layar interaktif. Kemudian segmen kedua berisi peralatan perlengkapan yang asli atau replika.

Pada ruang museum III akan berisi tentang pengenalan pelaku kesenian wayang kulit. Dimana terdiri dari 3 unsur pelaku utama yaitu dalang, pengrawit/wiyaga, dan pesinden/waranggana. Ruang museum III ini akan dibagi menjadi 2 segmen dimana segmen pertama akan menciptakan 3 suasana yang berbeda, yaitu pengalaman visual dan audio mengenali seorang dalang, pengrawit dan pesinden secara singkat dan berakhir pada segmen kedua yaitu replika pelaku kesenian beserta perlengkapan dan susunan posisi di sebuah panggung replika.

Setelah melewati beberapa ruang museum, pengunjung dapat mengikuti kegiatan pada ruang audiovisual untuk menonton cuplikan kesenian wayang kulit yang dapat disediakan oleh pengelola sebagai alur terakhir dari museum. Setelah melalui alur terakhir pada museum, pengunjung akan memasuki area restoran dan toko souvenir.

b. Sintesis Restoran dan Toko Souvenir

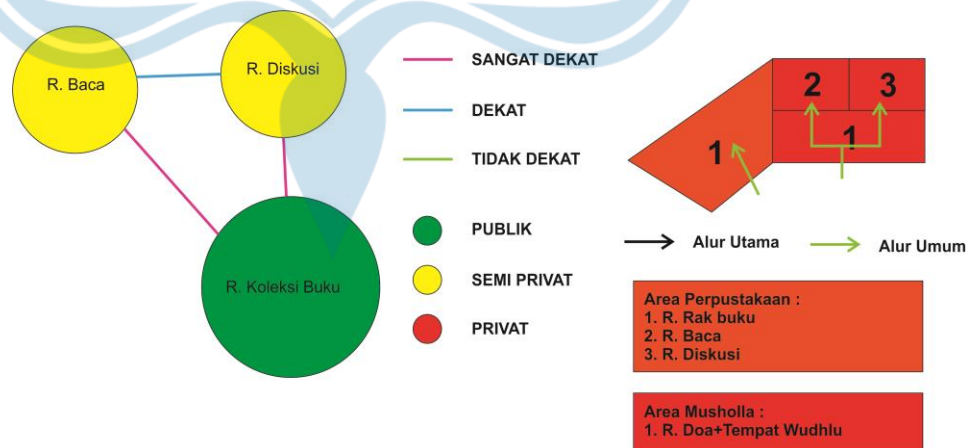


Gambar 6.12. Sintesis alur Restoran dan Toko Souvenir

Sumber : analisis pribadi

Pada area restoran dan toko souvenir pengunjung akan di berikan berbagai macam souvenir yang telah disediakan oleh pengelola. Selain itu pengunjung dapat beristirahat sejenak setelah melakukan kegiatan *touring room* pada museum dengan makan atau minum pada restoran yang disediakan. Selain itu pula juga terdapat toilet/lavatory.

c. Sintesis Perpustakaan dan Musholla

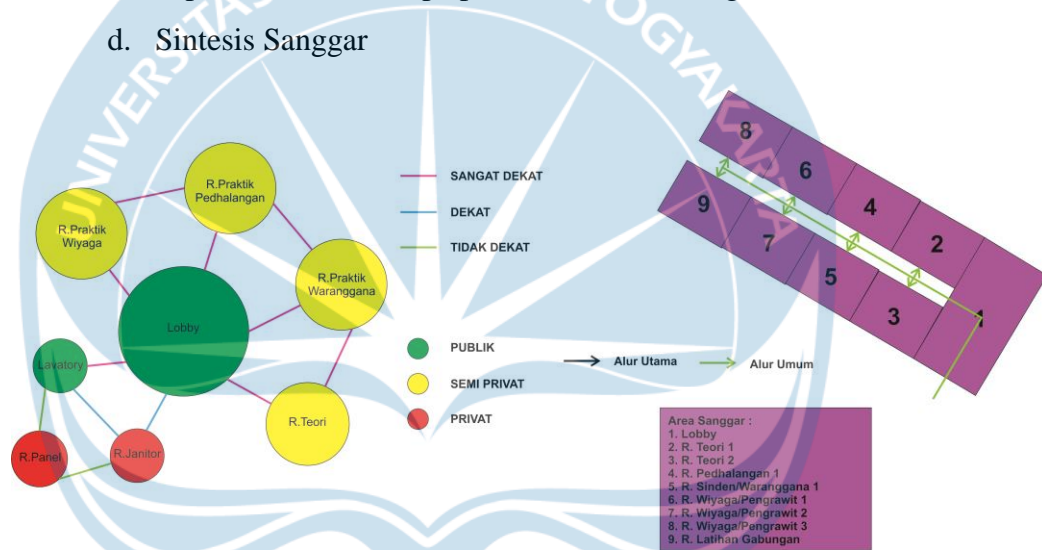


Gambar 6.13. Sintesis alur perpustakaan dan musholla

Sumber : analisis pribadi

Bersebelahan dengan restoran dan toko souvenir, terdapat juga fasilitas berupa perpustakaan dan juga musholla. Perpustakaan dapat digunakan untuk umum, baik pengunjung dari museum, maupun sanggar, hingga masyarakat umum. Untuk musholla sendiri digunakan sebagai fasilitas ibadah bagi umat yang beragama muslim yang merupakan agama mayoritas pada daerah setempat dan memiliki 5 waktu beribadah dalam sehari sehingga pengunjung dapat terfasilitasi tanpa perlu keluar dari bangunan.

d. Sintesis Sanggar

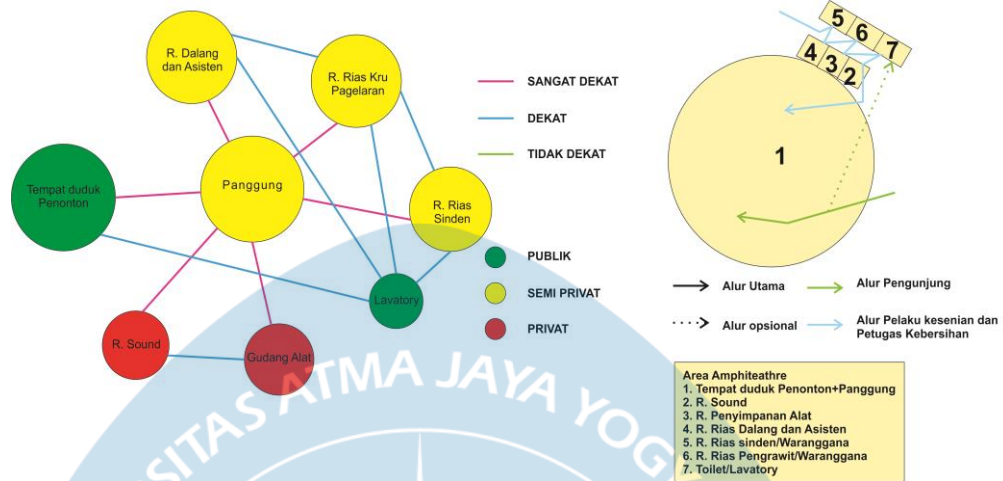


Gambar 6.14. Sintesis alur Sanggar

Sumber : analisis pribadi

Pada bagian sanggar terdapat lobby yang berfungsi sebagai ruang tunggu maupun ruang berkumpul dan diskusi pada area sanggar. Selain itu pada lobby juga disediakan toilet/lavatory. Kemudian terdapat dua buah ruang teori, satu ruang pedhalangan, satu ruang sinden/waranggana, dan tiga ruang pengrawit/wiyaga, serta satu ruang latihan gabungan untuk memfasilitasi ketiga unsur tersebut ketika latihan bersama.

e. Sintesis *Amphitheatre*

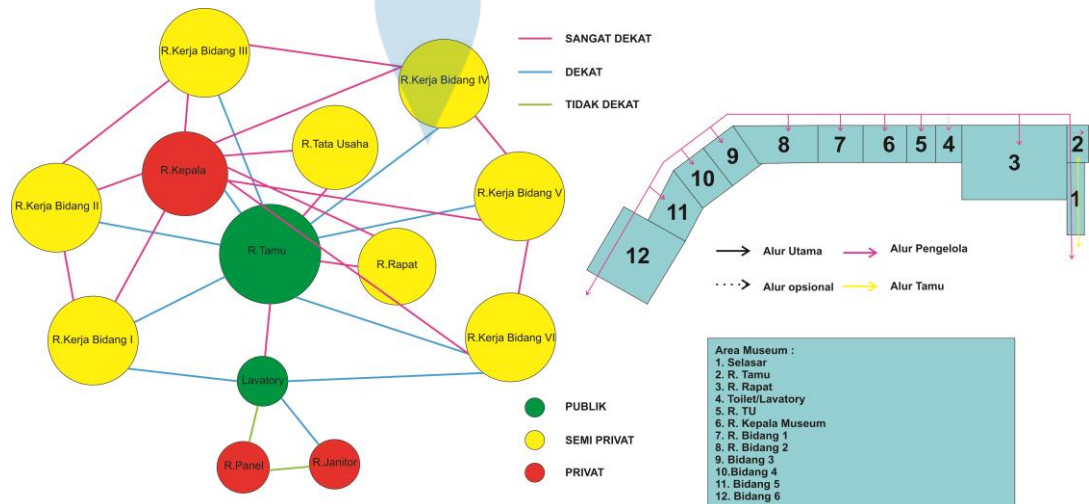


Gambar 6.15. Sintesis alur Amphitheatre

Sumber : analisis pribadi

Pada area amphitheatre terdapat tempat duduk penonton yang dapat menampung sekitar 300 penonton yang disusun secara melingkar tidak penuh. Kemudian juga terdapat panggung yang dapat digunakan untuk pementasan pagelaran kesenian wayang kulit. Selain itu terdapat ruang-ruang pelengkap seperti ruang *sound*, ruang penyimpanan alat, beberapa ruang rias dan juga toilet/lavatory.

f. Sintesis Area Pengelola

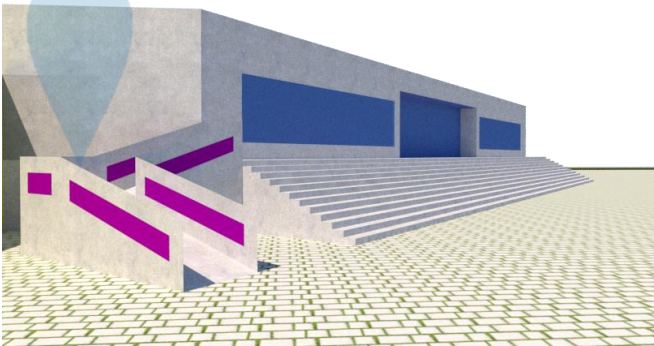


Gambar 6.16. Sintesis alur Kantor Pengelola

Sumber : analisis pribadi

Area Pengelola diletakkan di lantai 2 sehingga dapat memantau kegiatan lebih baik. Pada area pengelola terdapat ruang tamu. Kemudian alur selanjutnya terdapat ruang rapat. Dikarenakan ruang kepala memiliki kedekatan ruang dengan hamper seluruh ruang, maka diletakkan pada tengah area sehingga dapat dijangkau oleh semua ruangan pada area pengelola.

6.2.2 Konsep Perancangan Pendekatan Studi


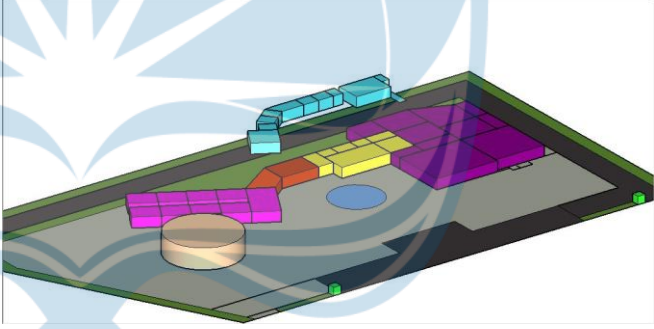
Kata Kunci	Penerapan
Tata Ruang Dalam	
1. Museum	<p>1. Penggunaan pintu kaca dengan ukuran yang besar yang menjorok ke dalam maupun ke luar sehingga dapat menginterpretasikan sebuah pintu masuk utama sebuah bangunan. Selain itu untuk menuju lobby dari luar, terdapat perbedaan elevasi untuk membedakan fungsi ruang yang juga diberikan fasilitas ramp agar terbuka bagi semua orang.</p>  <p>2. Ruang tunggu atau lobby yang diberikan sirkulasi, penghawaan dan pencahayaan serta dengan pemberian tempat duduk yang nyaman</p>


seperti penambahan vegetasi pada lobby untuk menunggu.


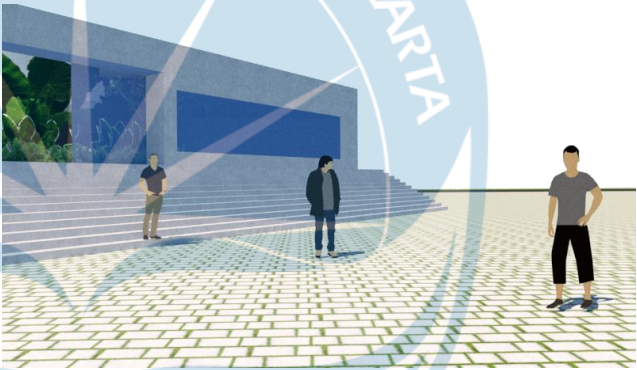



3. Alur dibuat naik turun terang gelap dengan memanfaatkan teknologi dan permainan cahaya buatan dan alami. Selain itu satu jenis ruangan memiliki alur mikro yang berulang yaitu alur mempelajari dan merefleksikan. Dimana akan dipelajari dengan layar interaktif yang menjelaskan, dan merefleksikan pada ruangan yang berisikan benda tak bergerak.



	
2. Sanggar	<p>1. Untuk setiap ruang praktik perlu memperhatikan kualitas akustik sehingga setiap ruang tidak saling mengganggu.</p>
3. Kantor Pengelola	<p>1. Area pengelola diletakkan pada lantai 2 untuk menciptakan view yang baik sehingga dapat memantau kegiatan bangunan di bawahnya.</p> 
4. Amenitas	<p>1. Penerapan arsitektur kontemporer pada bagian Amenitas seperti Amphitheatre, Restoran dan tempat Souvenir, serta perpustakaan dapat dilakukan mulai dari penggunaan <i>furniture</i> pada ruang yang populer yang dipadukan unsur tradisi sehingga dapat diterima semua orang dan terkesan dinamis</p>
Tata Ruang Luar	

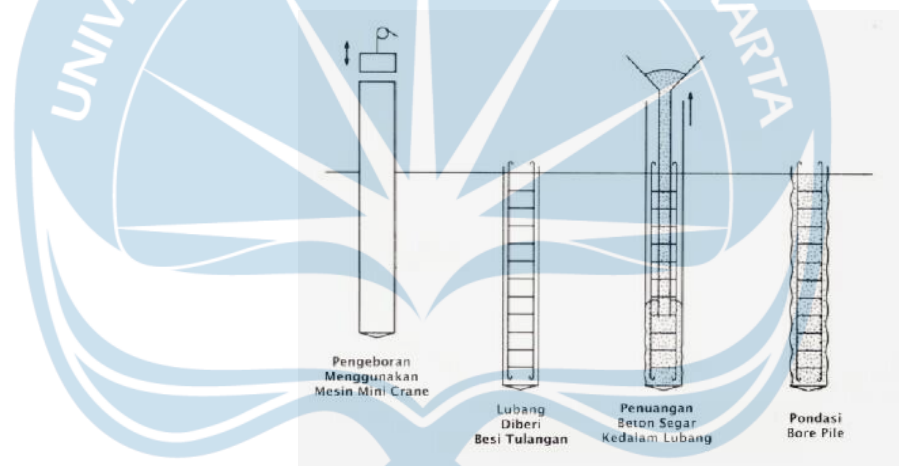
<p>1. Vegetasi</p>	<p>1. Vegetasi yang berfungsi untuk mengurangi panas matahari berlebihan yang masuk pada bangunan</p> <p>2. Vegetasi yang berfungsi mengurangi polusi udara dan suara yang bersumber dari sekitar bangunan</p> <p>3. Vegetasi yang berfungsi sebagai penjelas alur dan sirkulasi pada bangunan.</p>  <p>4. Vegetasi yang berfungsi meningkatkan visual bangunan yang dapat diletakkan pada area lobby, restoran, dan juga sanggar.</p>
<p>2. Elemen Perkerasan</p>	<p>1. Penggunaan perkerasan aspal pada sirkulasi kendaraan dan juga tempat parkir untuk meningkatkan kenyamanan dalam berkendara dan memudahkan dalam membedakan fungsi lahan yang lainnya.</p>

	 <p>2. Penggunaan perkerasan grass block untuk agar masih terdapat celah area penyerapan air pada bangunan</p> 
<p>3. Elemen Air</p>	<p>1. Penggunaan elemen air pada bangunan sehingga dapat membentuk iklim mikro dalam meningkatkan kualitas penghawaan alami.</p> 

6.2.4 Konsep Perancangan Konstruksi dan Struktur Bangunan

A. Pondasi

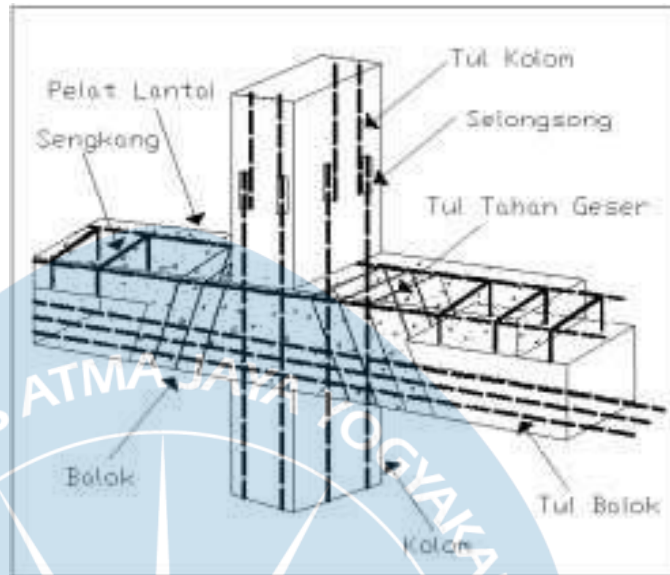
Pondasi yang digunakan pada bangunan Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kesenian Wayang Kulit adalah dengan penggunaan pondasi *bored pile*. Hal ini dikarenakan pondasi tersebut mampu untuk menahan beban cukup besar, dimana pada bangunan ini sendiri memiliki kapasitas pengunjung yang cukup besar juga. Selain itu penggunaan pondasi tersebut karena dapat diterapkan pada bangunan bentang lebar dimana terapat fungsi bangunan yang memiliki bentangan yang cukup lebar yaitu pada amphitheatre dan juga pada lobby museum.



Sumber : <https://www.arsitur.com/>

B. Kolom dan Balok

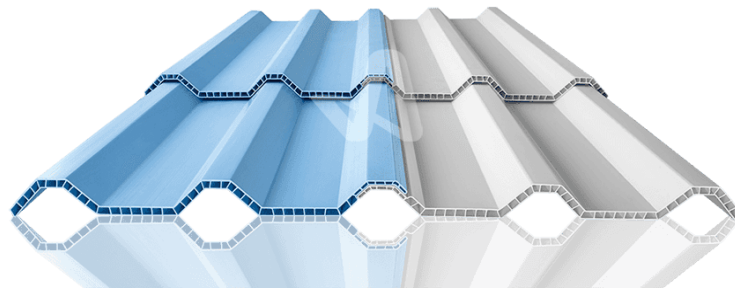
Pada kolom dan balok bangunan digunakan struktur beton bertulang dikarenakan selain kuat dan kokoh, struktur tersebut tahan terhadap api maupun air sehingga aman untuk bangunan. Selain itu perawatannya pun tidak tinggi dan awet serta tahan lama. Selain itu cara pembuatannya pun tidak begitu sulit dan juga menggunakan material-material lokal yang mudah ditemukan.



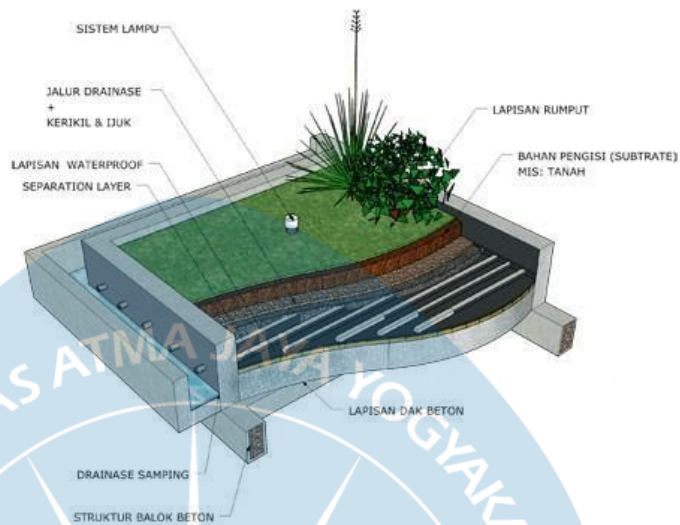
<https://docplayer.info/51289538>

C. Atap

Pada bagian atap terdapat rangka atap yang berfungsi menopang penutup atap itu sendiri. Untuk jenis atap menggunakan atap jenis atap pelana dan beberapa bagian yang tidak beton dengan *rooftop garden* di atasnya. Untuk atap pelananya sendiri menggunakan konstruksi kuda-kuda baja dan penutupnya menggunakan bahan uPVC yang dapat meredam panas dan suara dengan baik. Selain itu tahan lama dan memiliki biaya perawatan yang lebih murah. uPVC juga tidak merambatkan api dan tidak mudah berkarat serta ramah lingkungan.



Sumber : <https://www.alderon.co.id/id>



Sumber : <https://docplayer.info/51477766>

6.2.5 Konsep Perancangan Utilitas Bangunan

A. Distribusi Jaringan Listrik

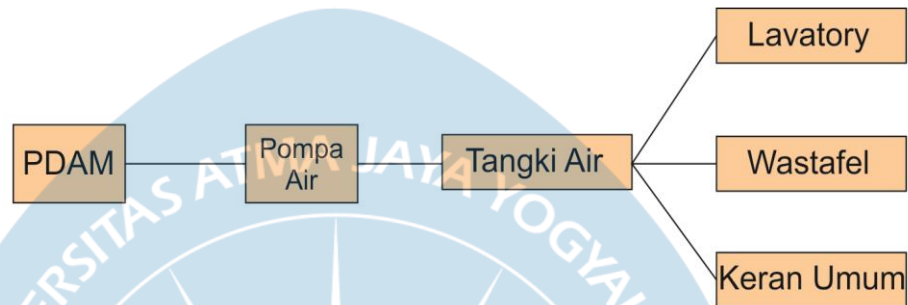
Sumber tenaga listrik utama yang digunakan pada bangunan Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kesenian Wayang Kulit berasal dari PLN. Ketika terjadi pemadaman listrik dari PLN dapat menggunakan sumber tenaga listrik dari *Genset* (*Generator Set*).



Pada Skema pendistribusian terlihat bahwa akan terdapat 2 ruang sub panel dimana sub panel 1 akan mengalirkan listrik menuju Museum, Restoran, Toko Souvenir dan perpustakaan, sedangkan sub panel 2 akan mengalirkan listrik menuju sanggar, amphitheatre, musholla dan ruang dan pada area parker.

B. Distribusi Air Bersih

Pendistribusian air bersih bersumber dari PDAM yang kemudia dialirkan melalui pipa PVC menuju bak penampungan air bersih di atas bangunan dan atau *water tower* dan kemudian dialirkan kembali melalui sistem *down feed* menuju ke semua bangunan yang membutuhkan air bersih.



C. Jaringan Drainase

Air hujan dapat ditampung dan dimanfaatkan untuk kebutuhan pada bangunan. Air hujan yang jatuh mengenai atap akan dialirkan ke talang dan menuju pipa yang disalurkan pada sumur resapan air hujan penyaringan dan kemudian disimpan pada bak penampungan air hujan sehingga dapat digunakan untuk menyiram tanaman atau mengganti kolam bahkan dapat digunakan untuk toilet pada bangunan sehingga dapat menghemat biaya.

Untuk air hujan yang jatuh pada perkerasan akan langsung dialiri melewati selokan, dibawa menuju sumur resapan kemudian dialiri menuju riol kota. Sedangkan untuk air hujan yang jatuh pada tanah atau grass block dapat langsung diserap oleh tanah.

D. Jaringan Sanitasi

Pada jaringan sanitasi ini terdapat dua jenis air limbah, air limbah padat berupa air yang membawa tinja manusia, dan air limbah cair yang membawa urin manusia, maupun air bekas wastafel dan toilet. Sebelumnya, limbah cair harus diolah melalui bak control kemudian menuju bak penangkap lemak terlebih dahulu sehingga tidak

mengakibatkan pencemaran pada lingkungan. Sedangkan untuk limbah padat akan ditampung pada *septictank*.



DAFTAR PUSTAKA

Ensiklopedi Budaya Kulon Progo.2015: 245

<https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2018/06/28/514/924752/12-dalang-anak-dan-remaja-bakal-unjuk-kebolehan-di-festival-dalang-kulonprogo>

<https://pendidikan.kulonprogokab.go.id/detil/492/pentas-wayang-oleh-dalang-cilik-di-sd-kalisari-uptd-paud-dan-dikdas-kecamatan-temon>

<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/node/306>

<https://www.arsitag.com/article/arsitektur-dan-desain-kontemporer>

https://www.archdaily.com/119076/artscience-museum-in-singapore-safdie-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

<https://kbbi.web.id/wayang>

Lisbijanto, Herry.2013. Wayang. Yogyakarta:Graha Ilmu

Priyanto. 2012.buku ajar mpk seni wayang

Ensiklopedi Budaya Kulon Progo.2015: 275

<https://www.senibudayaku.com/2018/07/unsur-unsur-pertunjukan-wayang-kulit.html>

Hidayat, Rohman.2017. Pusat Wayang Kulit di Kota Surakarta dengan Pendekatan Neo-vernakular

<https://highlandexperience.co.id/pengertian-pelatihan-pengembangan-sdm>

<https://marksharetraining.co.id/pengertian-pelatihan-dan-pengembangan/>

Kotler dan Kotler, 1998: 6

PP RI No.19, 1995:3

Direktorat Museum,2008:15

Majalah Ilmu Permuseuman, 1988

<https://pendidikan.kulonprogokab.go.id/>

<https://data.go.id/dataset/sanggar-seni-budaya>

Amelia dalam Helda,2015.hlm.8

<https://lupariwisata.com/sanggar-seni-pun-saat-ini-memiliki-standar-usaha-pariwisata/>

<https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/pentingnya-sanggar-seni-untuk-pelestarian-budaya-daerah-99>

Surasetja, Irawan,2007.FUNGSI, RUANG, BENTUK DAN EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR

Ching, F. D. 2014. Architecture: Form, Space & Order Fourth Edition. Indianapolis: Wiley.

Ashihara, Yoshinobu. 1986. Perancangan Eksterior dalam Arsitektur. Bandung

Sartika, Ajeng.2008.PENGEMBANGAN DAN RENOVASI KANTOR PUSAT ROSALIA INDAH

Charles Jencks,Karl Kropf.1981.Theoris And Manifestoes Of Contemporary Architecture.London.

Egon Schimbeck. (1988). Gagasan, bentuk, dan arsitektur. Prinsip-prinsip perancangan dalam arsitektur kontemporer. Intermatra. Bandung.

Riski Hidayatullah,(2017). Evaluasi Penerapan Karakteristik Arsitektur Kontemporer,Yogyakarta

<https://www.archdaily.com/>

Reni Widiarti,2015

<https://pendidikan.kulonprogokab.go.id/>

<https://jogjaprov.go.id/berita/detail/2025-diy-jadi-pusat-kebudayaan-asia-tenggara>

<https://yogyakarta.bps.go.id/>

<https://acaraseni.top/art/menoreh-art-festival-tahun-2019-hadirkan-pasar-kangen-di-taman-budaya-kulon-progo.html>

<https://data.dukcapil.kulonprogokab.go.id/>

<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=040400&level=2>

<http://gis.jogjaprovo.go.id/>

<https://www.arsitur.com/>

<https://docplayer.info/51289538>

<https://www.alderon.co.id/id>

<https://docplayer.info/51477766>

