



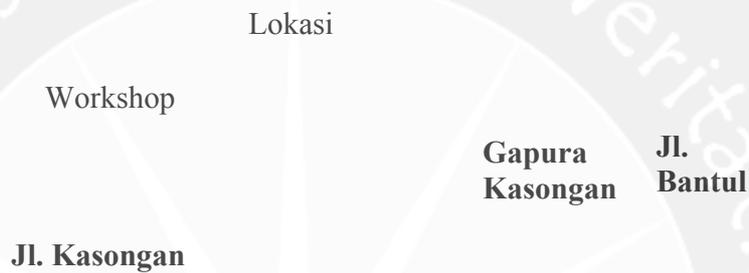
BAB V

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Konsep Lokasi.

Lokasi yang dipilih adalah berada di daerah Kasongan tepatnya berada di sekitar jalan Kasongan 50 m setelah masuk dari Pintu Gerbang Kasongan.

U



Dikarenakan lokasi tersebut di kanan-kiri lokasi belum terdapat bangunan tinggi hanya terdapat bangunan workshop gerabah yang luas disekitarnya karena areal persawahan, sehingga dalam perancangan bisa lebih atraktif dalam merancang. Dan dikarenakan pencapaian ke lokasi yang dekat dan mudah dicapai oleh wisatawan/pengunjung yang akan masuk ke wilayah Kasongan.

Akses yang cukup mudah dekat dan pencapaian ke lokasi site dirasa penting dalam pemilihan site ini. Dimana saat memasuki area entrance pengunjung akan disambut dengan sculpture dari gerabah yang khas. Sehingga membedakan dari bangunan lainnya.

Museum Seni Gerabah di Kasongan

5.1.1. Konsep Site.

Site terpilih:



Museum Seni Gerabah sangat menentukan tingkat representatifnya sebagai bangunan fasilitas umum, memenuhi kriteria:

- Sesuai dengan rencana pengembangan daerah.
- Letak yang tidak jauh dari jalan utama Jl. Bantul untuk mendukung jarak pencapaian.
- Kemudahan transportasi yang mendukung akses kedalam site.

5.3. Konsep Atraktif.

Tabel 5.1. Atraktif dalam Obyek Pamer

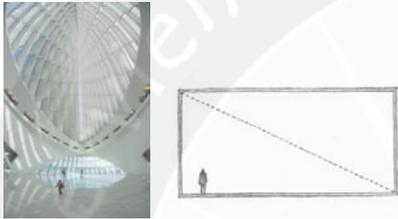
Kelompok Obyek Pamer	Sifat Informasi Museum	Tuntutan
Intro (Sejarah dan Perkembangan Seni Gerabah di Kasongan)	Penjelasan dengan metode analogi sejarah pembuatan gerabah yang dimanfaatkan ke dalam keruangannya (pengalaman meruang pada ruang intor ini)	Dibuat agar tidak monoton dan bisa menarik
Hot Craft (Gerabah di ruang dapur)	Pameran benda berupa diorama 2D dan diorama 3D yang dibuat menarik (analogi ruang dapur)	Interaksi antara pengunjung dengan keruangan ruang pameran peralatannya
Home Craft (Gerabah di dalam rumah)	Display terbuka (analogi di dalam sebuah ruang)	Memadukan unsur yang berbeda pada dioramanya melalui diorama 3D bergerak
Garden Craft (Gerabah di luar ruang)	Display terbuka (analogi di luar bangunan)	Membuat suasana seperti di luar rumah
Craft Art (gerabah yang berfungsi sebagai souvenir)	Display melalui tempat yang bisa dilihat pengunjung (analogi seperti di sebuah workshop)	Dibuat ssemenarik mungkin agar bisa dijadikan acuan dalam membuat souvenir
Creative Craft (sebagai ruang membuat gerabah buatan pengunjung)	Area pengunjung yang bisa digunakan sebagai area membuat souvenir sendiri (analogi seperti workshop namun berbeda dari Craft Art)	Dibuat bisa menampung banyak pengunjung ± 100 orang

Tabel 5.2. Atraktif dalam Ruang Pamer

Kelompok Obyek Pamer	Tuntutan Atraktif	Karakter Ruang	Elemen Arsitektural	Aplikasi Desain
Intro (Sejarah dan Perkembangan Seni Gerabah di Kasongan)	Analogi ruang tungku pembakaran dan peralatan membuat gerabah	Intro	Warna, Bentuk dan Skala	Skala Monumental sebagai wujud kedudukan dari istilah ningrat yang lebih agung, sehingga pengamat terkesan kecil. Warna coklat, dan unfinished untuk menjadikan tidak monoton. Material Alam sebagai adopsi Karakter gerabah dengan nuansa alami seperti gerabah yang diolah sehingga terkesan atraktif
Hot Craft (Gerabah di ruang dapur)	Analogi ruang dapur	Sederhana	Bentuk dan Pola Ruang	Bentuk Ruang yang Sederhana dengan menonjolkan karakter bentuk asli dari elemen arsitektural seperti dinding, lantai, dan plafon. Material yang Sederhana seperti bata ekspos, yang terlihat sederhana tetapi masih memiliki kekuatan cukup. Sistem Pencahayaan Alami dan Buatan sebagai aksen yang memperkuat obyek pamer sehingga interaktif.
Home Craft (Gerabah di dalam rumah)	Analaogi ruang	Sederhana	Bentuk, Pola Ruang, Warna	Penyelesaian desain dengan gerabah dimanfaatkan sebahai elemen pengisi ruang dan pembentuk ruang
Garden Craft (Gerabah di luar ruang)	Analogi outdoor bangunan/tamanlandscape taman dan bangunan	Sederhana	Material	Gerabah yang didesain sedemikian rupa hingga tampil atraktif pada lemen luar ruang
Craft Art (gerabah yang berfungsi sebagai	Analogi seperti d sebuah workshop	Sederhana Atraktif	Material, Bentuk, Pola Ruang	Bentuk material pada elemen display dan objek pamer dirancang

souvenir)				sedemikian rupa
Creative Craft (sebagai ruang membuat gerabah buatan pengunjung)	Analogi seperti workshop namun berbeda dari Craft Art	Sederhana Atraktif	Material, Bentuk, Pola Ruang	Bentuk material pada elemen display dan objek pamer dirancang sedemikian rupa

Tabel 5.3 Konsep Wujud Ruang

Wujud Ruang	
<p>Skala monumental</p> 	<p>warna coklat unfinished dan penggunaan material Gerabah sebagai elemen pembentuk ruang</p> 
<p>Bentuk ruang yang sederhana, material sederhana dan terkesan atraktif</p>	
	
<p>Bentuk-bentuk yang tidak biasa</p>	
	

5.4. Konsep Seni Gerabah Yang Dimanfaatkan sebagai Unsur Pembentuk Ruang Dalam.

Dalam sebuah ruang penggunaan gerabah bisa berbagai macam jenis pemakaiannya dan bisa menimbulkan kesan tertentu.

Tabel 5.4 Pemakaian Gerabah pada Tata Ruang

Tata Ruang	Penggunaan dalam material
Halaman	
Ruang Tamu	
Ruang Keluarga	

<p>Ruang Makan</p>	
<p>Kamar Mandi/ WC</p>	
<p>Ruang Tidur</p>	

Dalam pemanfaatan gerabah sebagai unsur pembentuk sebuah ruang berbagai pernik yang ada sangat dibutuhkan dalam mendesain, peletakan desain yang menarik dan tidak perlu dijelaskan melalui keterangan sehingga pengunjung Museum Seni Gerabah dapat tertarik sendiri oleh keberadaan seni gerabah dalam pembentuk sebuah ruang sehingga menimbulkan kesan dan kreativitas dalam ide-idenya yang Seni Gerabah ke dalam kehidupan sehari-hari pengunjung Museum Seni Gerabah ini.

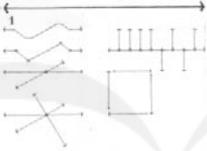
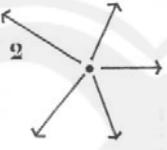
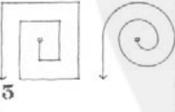
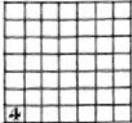
5.5. Konsep Desa Wisata.

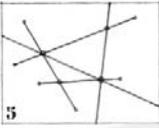
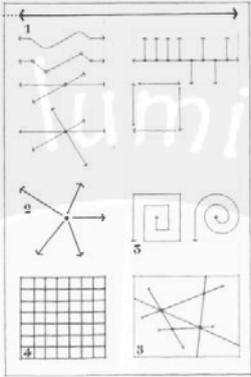
Tabel 5.5 Konsep Wujud Ruang Desa Wisata

Wujud Ruang	
Skala monumental di dalam ruang intro	warna coklat unfinished dan penggunaan material Gerabah sebagai elemen pembentuk ruang
	
Penerapan analogi dengan gerabah pada tiap ruang pameran	
	
Bentuk-bentuk yang tidak biasa	
	

5.6. Konsep Sirkulasi.

Tabel 5.6. Penyelesaian Sirkulasi

Elemen bangunan.	Yang diusulkan	Penyelesaian
Main Entrance	Terbuka  Sumber: http://google.com	Standar bukaan yang jelas pada entrance
	Tertutup  Sumber: http://google.com	Standar bukaan entance dimungkinkan untuk area pengelola. Atau pada arah sirkulasi bisa diberi gerbang sebagai analogi gerbang Kasongan.
Pathways	Linear 	Bisa dipakai dalam sirkulasi menuju koridor museum
	Radial 	Dapat dimanfaatkan sebagai tata massa bangunan
	Spiral 	Dapat dimanfaatkan sebagai arah dalam sirkulasi pergerakan ruang pamer
	Grid 	Pola pada area taman/ruang pamer garden craft

	<p>Network</p> 	Pola pada area antar massa
	<p>Composite</p> 	Gabungan pola dapat dimanfaatkan diseluruh area ruang pameran
Pintu Masuk dan Keluar	<p>Tertutup</p> 	Standar jadi mungkin mungkin dipakai sebagai koridor penghubung
	<p>Terbuka pada salah satu sisi</p> 	Bisa dipakai untuk arus sirkulasi menuju ke dalam ruang pameran.
	<p>Terbuka pada kedua sisi</p> 	Yang dipilih karena mengesankan menarik / menarik pengunjung untuk masuk ke museum.

5.7. Konsep Penzoningan.

Pembagian area zoning didasarkan pada:

Ruang Pamer:

Ruang Penunjang, meliputi :

- Parkir
- Lobby
- Ruang jaga
- Kafetaria
- Lavatory
- Mushola
- Ruang data koleksi
- Ruang servis
- Ruang penyimpanan sementara

Ruang Pengelola, meliputi :

- Ruang tamu
- Ruang pimpinan
- Ruang wakil pimpinan
- Ruang pegawai
- Ruang rapat
- Ruang arsip
- Lavatory

Ruang Servis, meliputi :

- Ruang genset
- Gudang
- Pantry
- Cleaning service
- Lavatory

- Pos keamanan

Zona Transisi:

- Entrance hall
- Lobby.
- Ruang Duduk

Penzoningan sebuah bagian dalam bangunan museum:

Zona publik:

- Lobby
- Lavatory
- Ruang jaga
- Ruang Penerimaan dan Informasi
- Ticketing/Ticket Box
- Ruang duduk
- Ruang Informasi
- Perpustakaan
- Ruang Intro (sejarah dan perkembangan Gerabah di Kasongan)
- Ruang Hot Craft (gerabah yang digunakan pada ruang dapur)
- Ruang Home Craft (gerabah yang digunakan sebagai dekorasi/penghias di dalam ruang/indoor rumah)
- Ruang Garden Craft (gerabah yang digunakan sebagai dekorasi di luar ruang/outdoor rumah)
- Ruang Craft Art (gerabah yang digunakan sebagai suvenir)
- Ruang Creative Craft (sebagai ruang penarik pengunjung untuk membuat gerabah sendiri dan dijadikan cenderamata/suvenir)

Zona Transisi:

- Ruang pameran temporer.
- Ruang pameran permanen.

Zona Museum:

- Lobby
- Lavatory
- Ruang jaga
- Ruang Penerimaan dan Informasi
- Ticketing/Ticket Box
- Ruang duduk
- Ruang Informasi
- Perpustakaan
- Ruang Intro (sejarah dan perkembangan Gerabah di Kasongan)
- Ruang Hot Craft (gerabah yang digunakan pada ruang dapur)
- Ruang Home Craft (gerabah yang digunakan sebagai dekorasi/penghias di dalam ruang/indoor rumah)
- Ruang Garden Craft (gerabah yang digunakan sebagai dekorasi di luar ruang/outdoor rumah)
- Ruang Craft Art (gerabah yang digunakan sebagai souvenir)
- Ruang Creative Craft (sebagai ruang penarik pengunjung untuk membuat gerabah sendiri dan dijadikan cenderamata/souvenir)

Zona Penunjang:

1. Kafetaria
2. Restoran.
3. Workshop.

5.8. Konsep Tata Massa.

Mengolah area di sekitar yang bisa dimanfaatkan sebagai area pameran, hiburan, dan rest area dalam beberapa massa yang dihubungkan oleh beberapa koridor-koridor penghubungnya.

5.9. Konsep Bentuk Massa.

Menggunakan gubahan massa dari wujud dasar simetri persegi panjang dan platonik solid. Yang dirasa atraktif bentuknya.

5.10. Konsep Tata Letak Ruang.

Mempertimbangkan pola interaksi kedekatan antar ruang-ruang yang ada sehingga mudah dicapai oleh pengguna bangunan. Berupa kedekatan ruang-ruang disekitarnya dan terjalin pola yang teratur dan dekat kekerabatannya/kedekatan hubungannya.

5.11. Konsep Bentuk Ruang.

Bentuk ruang mengikuti fungsinya dimana organisasi ruangnya mengikuti kedekatan ruang-ruang yang ada.

Tabel 5.7 Besaran Ruang

Nama Ruang	Kelompok Ruang	Luas Ruang (m ²)	Jumlah (m ²)
Ruang Penunjang <ul style="list-style-type: none"> • Kafetaria 1 • Lavatory • Mushola • Ruang Jaga • Ruang Data Koleksi • Ruang Servis • Ruang Penyimpanan Sementara 	Massa Penunjang	2672.86 m ² 7.44 m ² 37.38 m ² 7.92 m ² 22.31 m ² 22.62 m ² 62.4 m ²	2832.93
Ruang Pamer <ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Lavatory • Kafetaria 2 • Ruang Jaga • Ruang Penerimaan dan Informasi • Ticket Box • Ruang Duduk • Perpustakaan • Ruang Pamer 1 	Massa Pamer	81.25 m ² 22.63 m ² 105.14 m ² 7.917 m ² 23.5 m ² 82.59 m ² 22.23 m ² 176.15 m ² 145.82 m ²	1479.49

<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pamer 2 • Ruang Pamer 3 • Ruang Pamer 4 • Ruang Pamer 5 • Ruang Pamer 6 		295.73 m ² 238.13 m ² 138.03 m ² 138.03 m ² 2.3355 m ²	
Ruang Pengelola <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Tamu • Ruang Pimpinan • Ruang Wakil Pimpinan • Ruang Pegawai • Ruang Rapat <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Arsip • Lavatory 	Massa Pengelola	15.21 m ² 19.21 m ² 8.43 m ² 32.76 m ² 51.22 m ² 12.48 m ² 7.44 m ²	146.75
Ruang Servis <ul style="list-style-type: none"> • Ruang genzet • Gudang • Pantry • Ruang Cleaning Service • Lavatory • Pos Keamanan 	Massa Servis	31.2 m ² 15.6 m ² 4.16 m ² 9.5 m ² 7.44 m ² 2.96 m ²	70.86

Sumber: Analisis

Luas Lantai Dasar Bangunan yaitu 4530.03 m², Luas Parkir 1032.45 m². Dengan KDB 40% maka Ruang Terbuka Hijau yang tercipta adalah 4730.89 m². Luas Lahan yang dibutuhkan adalah sebesar 10.293.37 m².

Pengelompokan ruang didasarkan dari kedekatan atau hubungan kegiatan masing-masing ruang. Penataan hubungan kegiatan dilihat berdasarkan kebutuhan masing-masing terhadap kegiatan lainnya.

5.12. Konsep Beban Material.

5.12.1. Dalam Strukur dan Konstruksi.

Menggunakan rancangan penyaluran beban yang tepat. Dan penggunaan struktur berupa form follow functionnya karena menerapkan perancangan bangunan pada penggunaan cahaya sebagai elemen perancangan utamanya dimana menentukan arah ruang an bukaan terhadap ruang-ruang yang ada untuk menciptakan suasana dan bentuk ruang yang ada di dalam sebuah museum.

Struktur yang digunakan adalah struktur yang dapat menyerap atau mereduksi bising sesuai dengan kebutuhan yang berbeda-beda atau struktur yang dirancang untuk fungsi bangunan yang rentan terhadap gangguan lain. Hal ini bertujuan untuk:

1. Dapat mendukung pemodelan terhadap cacat bangunan yang disebabkan oleh gempa.
2. Dapat mendukung penampilan visual sebagai pelindung dan perwadahan museum seni rupa.
3. Mendukung persyaratan fungsi, dimensi ruang, luasan, dan kemudahan dalam pelaksanaan.

5.11.2. Sistem Utilitas.

- Pengkondisian udara.

Penghawaan alami: melalui optimalisasi penempatan bukaan

Penghawaan buatan: menggunakan pemanfaatan AC pada ruang tertentu. Penggunaan AC dibagi menjadi 2 jenis yaitu jenis AC Sentral dan AC Split, AC sentral dikhususkan pada ruang-ruang yang berkapasitas besar dan masih dalam kegiatan yang sama, sedangkan AC Split digunakan pada ruang-ruang pengelolaan dan pendukung. Penggunaan AC Sentral pada ruang pameran ini didasarkan atas pertimbangan antara lain:

- Temperatur seluruh ruang pameran dapat diatur dengan mudah dan stabil.
- Kapasitas pendingin besar dan merata pada seluruh ruang pameran.
- Koleksi dapat terhindar dari debu dan kotoran.

Ruang-ruang lain yang perlu pemanfaatan AC adalah ruang pengelola. Sistem pencahayaan Museum Seni Gerabah dibedakan menjadi dua macam:

- Pencahayaan:

- a. Sistem Pencahayaan Alami : sistem pencahayaan alami digunakan hanya sebagai faktor pembentuk suasana ruang, digunakan pada ruang-ruang pendukung kegiatan pameran, seperti ruang pengelola.
- b. Sistem Pencahayaan Buatan: digunakan sebagai faktor pendukung penampilan objek koleksi, pembentuk susasana ruang, mempertegas jalur pergerakan dan mengarahkannya, dan mengurangi kejenuhan selama pergerakan. pada Museum Seni Gerabah menggunakan pencahayaan secara general lighting maupun accent lighting. General lighting diterapkan pada ruang-ruang yang komunal yang membutuhkan pencahayaan netral seperti lobby, lavatory, perpustakaan, dan penunjang lainnya. Accent lighting diterapkan pada ruang yang memiliki obyek khusus seperti ruang pamer dan ruang penelitian. Tipe accent lighting yang digunakan adalah wall-washlighting, spotlighting, dan up-lighting. Spotlighting ini diterapkan pada obyek 3D maupun 2D. Sedangkan wall-wash lighting dan up-lighting digunakan pada aksen ruang.

- Akustikal

Sistem aksutik Museum Seni Gerabah dibedakan menjadi beberapa macam:

a. Sistem Aksutik Lingkungan

Untuk memenuhi sistem aksutik lingkungan, upaya-upaya yang dapat dilakukan adalah dengan:

- Menjauhkan ruang-ruang yang memerlukan tingkat ketenangan tinggi dari sumber kebisingan, seperti perpustakaan, auditorium, dan sebagainya.

- Pengaturan bukaan dinding pada arah atau letak yang berjauhan dari sumber suara.
 - Penanaman vegetasi dan peninggian peil tanah sebagai penyaring/buffer suara.
- b. Sistem Aksutik Kedap Lingkungan
- Pengendalian suara di dalam ruangan dengan menggunakan bahan kedap suara pada dinding, langit-langit dan lantai. Ruang-ruang yang memerlukan pengendalian suara adalah ruang perpustakaan, ruang pameran, dan ruang serba guna juga auditorium.
- Sistem keamanan.
 1. Kaitannya dengan pengelolaan museum, perhatian terhadap koleksi adalah penting. Agar koleksi jelas keberadaannya, tentu harus dilakukan registrasi, preservasi, dan antisipasi terhadap kemungkinan bencana secara tepat dan jelas. Jangan sampai sebuah koleksi tidak diketahui keberadaannya hanya karena sebab registrasi yang kurang jelas. Begitu pula dalam hal preservasi, misalnya, harus diprioritaskan terhadap koleksi-koleksi yang bernilai tinggi dan penting. Sebab preservasi membutuhkan anggaran besar. Selain itu perawatan koleksi juga harus memperhatikan kelembaban udara dan temperatur. Kasus yang sering terjadi di Indonesia adalah kelembaban dan temperatur yang tinggi. Untuk itu perlu penanganan yang tepat agar koleksi tidak mudah rusak atau paling tidak mengurangi kerusakan pada koleksi yang dikonservasi.

2. Keamanan terhadap bahaya kebakaran dibagi menjadi dua:

- Preventif

Suatu cara pencegahan yang dilakukan dengan cara melapisi komponen struktur dan non struktur dengan bahan isolator yang tahan api dan panas (*uncombustable*), misalnya dengan gypsum plester, gypsum membrane, gypsum board atau bahan lainnya, terutama pada ruang pameran museum.

- Represif

Usaha yang dilakukan sebagai berikut:

1. Masing-masing lantai dilengkapi fire detector dan fire alarm yang bekerja secara otomatis.
2. Masing-masing lantai dilengkapi dengan alat pemadam api seperti: springkler system yang bekerja secara otomatis, portable fire extinguisher dan hydran box yang disediakan pada tiap titik tertentu.
3. Di luar bangunan disediakan jaringan pemadam kebakaran (hydran air) untuk mempermudah penanganan kebakaran dari luar bangunan.

- Sumber Listrik, Penangkal Petir, dan Air.

1. Listrik utama dari PLN, generator / genset untuk listrik jika dari PLN mengalami gangguan.
2. Sistem penangkal Petir berfungsi untuk menghindarkan bangunan dari sambaran petir dengan cara menghubungkan kelebihan muatan listrik positif ke anode (negatif) dibawah permukaan tanah. Sistem penangkal petir ini ada 2 macam yaitu sistem Franklin dan Farady/Melsen. Sistem yang dipilih untuk Museum Seni Gerabah ini adalah Sistem Penangkal Petir Farady/Melsen. Sistem Franklin

tidak dipilih karena merupakan sistem yang sederhana dan biasanya digunakan pada bangunan-bangunan kecil.

3. Sistem jaringan air bersih ini menggunakan sistem downfeet. Sistem upfeet tidak dipilih karena pertimbangan biaya operasional pompa air yang akan bekerja terus menerus untuk memenuhi kebutuhan air. Sistem downfeet menyimpan air dalam jumlah tertentu dalam tangki air yang diletakkan diatas bangunan. Pompa air bekerja hanya bila air dalam tangki mulai habis atau menurun.

- Sanitasi.

Kotoran atau limbah dari bangunan secara umum dibedakan menjadi 2 macam yaitu limbah cair berupa buangan air kotor yang berasal dari lavatory, urinoir, WC, wastafel, dan air kotor dari dapur. Sedangkan limbah padat dapat berupa kertas, sisa makanan, debu, serta buangan padat lainnya.

- Drainasi.

Sistem pengairan air hujan secara garis besar sama seperti konsep dasar perencanaan bangunan yaitu dari bangunan dialirkan dari atap ke talang, kemudian dialirkan ke bawah melalui pipa lalu dialirkan ke selokan yang selanjutnya dialirkan ke riol kota.

- Telekomunikasi.

Jaringan telekomunikasi telah ada pada sekitar lokasi baik di sebelah timur, selatan, maupun barat sengan kapasitas yang masih terus dikembangkan oleh PT. Telkom.

Untuk memenuhi kebutuhan berkomunikasi setiap kelompok kegiatan di dalam Museum Seni gerabah dipakai sistem komunikasi yang saling melengkapi (over lapping) satu terhadap yang lain, yaitu :

- PABX/SLTO (Sentral Telepon Langganan Otomatis) dengan pertimbangan:

1. Dapat menggunakan fasilitas hunting, dimana panggilan dari luar dapat memilih sendiri saluran yang tidak sedang digunakan.
2. Mampu melakukan komunikasi intern tanpa beban biaya pulsa.
3. Sistem saluran ekonomis dan mudah dikembangkan.
4. Dapat digunakan untuk komunikasi data antar komunikasi dalam maupun dengan unit komunikasi di luar lokasi.
 - Interkom Exchange: untuk menangani kebutuhan komunikasi antar ruang-ruang penting antar kelompok kegiatan. Sistem intercom yang dipakai adalah sistem bintang dengan pertimbangan:
 4. Hemat dalam jumlah kabel.
 5. Mampu disambung dengan sistem PABX.
 6. Mampu disambung dengan eksternal paging/jaringan sound system.
 - Telepon umum : sebagai fasilitas telekomunikasi pengunjung museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar., **Pengetahuan Keramik**, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 1997
- Ching, Francis, D.K., **Architecture: Form, Space, & Order**, John Wiley & Sons, Inc. Canada, 1985
- Ching, Francis, D.K., **Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan**, Erlangga, Jakarta, 1996, Ilustrasi Desain Interior, Erlangga, Jakarta, 1996
- Frick, Heinz, **Sistem Struktur Bangunan**, Kanisius, Yogyakarta, 1999
- Guntur. Drs., **Keramik Kasongan Konteks Sosial dan Kultur Perubahan**, Penerbit Bina Citra Pustaka, Wonogiri, 2005
- Henry, Fendo, **Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Taman Kuliner di Desa Kerajinan Tembi, Bantul**, Tugas Akhir Sarjana Strata Satu, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, UAJY, Yogyakarta, 2010
- John Ormsbes Simonds, **Landscape Architecture**, New York, Mc. Grew Hill Company, 1961
- Neufert, Ernst, **Data Arsitek Jilid I**, alih bahasa Sjamsu Amril, Penerbit: Erlangga, Jakarta, 1989
- Neufert, Ernst, **Data Arsitek Jilid II**, alih bahasa Sjamsu Amril, Penerbit: Erlangga, Jakarta, 1989
- Panero, Julius dan Martin Zeinik, **Human Dimension and Interior Space**, Watson-Guptill Publications, 1979
- Paramitha, Judhiestira, **Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Revitalisasi Museum Kretek di Kudus**, Tugas Akhir Sarjana Strata Satu, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, UAJY, Yogyakarta, 2009
- Robillard, David, A., **Public Space Design in Museums**, Wisconsin, 1982
- Satwiko, Prasasto. 2004, **Fisika Bangunan 1 dan 2 Edisi 1**. Penerbit Andi: Yogyakarta
- Snyder. James. C & Anthony J. Catanese., **Pengantar Arsitektur**
- White. E.T., **Pengantar Merancang Arsitektur**, terjemahan, ITB, 1986
- White, Edward T., **Site Analysis : Diagramming Information For Architectural Design**, Architectural Media Publisher, USA, 1983
- Wijayanti, Diorita, **Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Batik di Yogyakarta**, Tugas Akhir Sarjana Strata Satu, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, UAJY, Yogyakarta, 2005
- Yoseph de Chiara and John Callender, **Time Saver Standard**, 1973

<http://id.wikipedia.org/wiki/kasongan>

<http://google.com>

www.kerajinangerabah.com

www.rumahkerajinan.com

www.gerabahtradisional.blogspot.com

www.taspromosidansuvenir.blogspot.com

www.visitkotabatu.com

