

## **BAB V**

### **KONSEP**

#### **5.1 Konsep Perencanaan**

##### **5.1.1 Konsep Pengguna, Waktu dan Pelayanan**

###### **A. Museum**

Pengunjung merupakan pelaku utama dalam Museum Seni Rupa. Museum Seni Rupa buka setiap hari dari jam 08.00-18.00. Pelayanan di dalam Museum meliputi:

- melihat-lihat benda koleksi yang biasanya dilakukan oleh pengunjung biasa, pelajar, mahasiswa, para ahli, peneliti, seniman dan wisatawan.
- melakukan penelitian hasil koleksi karya seni rupa yang biasanya dilakukan oleh pelajar, mahasiswa, para ahli, peneliti, seniman dan wisatawan.
- mencari data tentang koleksi karya seni rupa di perpustakaan yang biasanya dilakukan oleh pengunjung biasa, pelajar, mahasiswa, para ahli, peneliti, seniman dan wisatawan. Perpustakaan ini memiliki buku-buku seni rupa yang bisa dijadikan panduan tentang seni rupa.
- membeli souvenir atau benda seni yang biasanya dilakukan oleh pengunjung biasa, pelajar, mahasiswa dan wisatawan. Toko souvenir ini menjual kartu pos, buku seni rupa, kerajinan, sketsa, kipas, patung lucu dan lain-lain.

###### **B. Pengelola dan karyawan**

Yang termasuk pengelola dan karyawan adalah direktur utama, wakil direktur, sekretaris, bagian keuangan, bagian administrasi, bagian registrasi dan dokumentasi, bagian penyimpanan koleksi, bagian mekanikal elektrikal dan bagian kebersihan. Jam kerja sama dengan jam buka dan tutup Museum Seni Rupa yaitu dari jam 08.00-18.00. Kegiatan mereka adalah bekerja dan mengawasi kegiatan pameran.

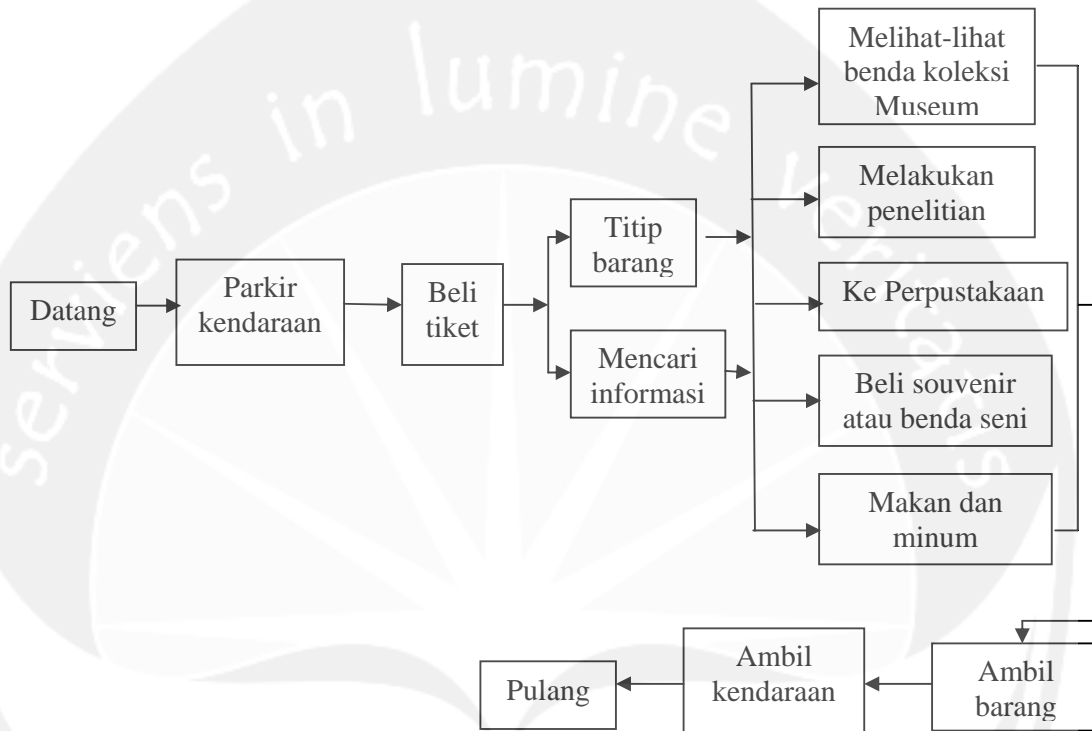
*Museum Seni Rupa di Yogyakarta*

---

**5.1.2 Konsep Kegiatan, Macam Ruang Yang Dibutuhkan, Tuntutan Ruang, Besaran Ruang dan Hubungan Kedekatan Ruang**

**5.1.2.1 Fasilitas Utama**

- Kegiatan dalam Museum dapat disusun sebagai berikut:



**Bagan 5.1**  
**Alur Kegiatan Pengunjung**

**Tabel 5.1**  
**Kebutuhan Ruang Museum**

No.	Kegiatan	Suasana Kegiatan	Karakter dan Tuntutan Ruang	Ruang yang Dibutuhkan
1	Parkir kendaraan	Ramai	Terbuka	Tempat parkir motor dan mobil
2	Beli tiket	Ramai	Terbuka	Loket masuk
3	Titip barang	Ramai	Terbuka	Ruang penitipan barang
4	Mencari informasi	Agak ramai	Agak tertutup	Ruang informasi
5	Melihat-lihat benda koleksi	Tenang	Bisa terbuka, bisa tertutup	Ruang pameran temporer, ruang pameran indoor, ruang pameran outdoor
6	Melakukan penelitian	Tenang	Tertutup	Ruang arsip, ruang penelitian koleksi
7	Ke perpustakaan	Tenang	Tertutup	Perpustakaan
8	Beli souvenir	Ramai	Terbuka	Toko souvenir
9	Makan dan minum	Ramai	Terbuka	Kantin
10	Ke toilet	Ramai	Tertutup	Toilet

**Tabel 5.2**  
**Besaran Ruang Museum**

<b>Nama Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Standar Ukuran</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Total Luas ( m<sup>2</sup> )</b>
Tempat parkir mobil pengunjung	1	4,60 x 2,76 m <sup>2</sup>	30	380,89	50%	571,33
Tempat parkir motor pengunjung	1	2,25 x 1 m <sup>2</sup>	80	180	50%	270
Tempat parkir bus pengunjung	1	12 x 2,5 m <sup>2</sup>	5	150	50%	225
Loket tiket	1	Luas untuk 1 orang 2,23 m <sup>2</sup>	2	4,46	20%	5,352
Ruang penitipan barang/tas	1	Per rak 0,508 x 0,82 m <sup>2</sup> Luas untuk 1 orang 2,23 m <sup>2</sup>	4 rak barang	3,23	20%	3,876
Ruang informasi	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	2	3	20%	3,6
Ruang arsip	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang, 0,3 x 2,5 m <sup>2</sup> /rak	10 orang, 3 rak barang	15 + 2,25 = 17,25	20%	20,7
Ruang penelitian koleksi	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang, 0,3 x 2,5 m <sup>2</sup> /rak	10 orang, 3 rak barang	15 + 2,25 = 17,25	20%	20,7
Perpustakaan	1	0,54 x 1 m <sup>2</sup> /rak, 1,5 m <sup>2</sup> /orang	20 rak buku, 30 orang	10,8 + 45 = 55,8	20%	66,96

<b>Nama Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Standar Ukuran</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Total Luas ( m<sup>2</sup> )</b>
Toko souvenir	1	2,8 x 2 m <sup>2</sup> /rak, 1,5 m <sup>2</sup> /orang	10 rak, 20 orang	56 + 30 = 86	30%	111,8
Kantin	1	2,5 x 2,5 m <sup>2</sup> /4 orang	40	62,5	40%	87,5
Toilet	2 unit toilet wanita dan pria	Luas per unit 1,65 x 2,05 m <sup>2</sup>	4 x 3,38 m <sup>2</sup>	13,52	20%	16,22 m <sup>2</sup>
<b>Luas total</b>						<b>1.403,038</b>

Besaran ruang pameran didapatkan berdasarkan bentuk karya seni rupa yang akan diwadahi, ukuran karya seni rupa dan besaran luas area pengamat obyek pameran.

- Bentuk karya seni rupa

Dalam Museum Seni Rupa ini dikhususkan untuk menampung karya seni dua dimensi yang berupa karya seni lukis, seni grafis dan seni karikatur. Sedangkan karya seni tiga dimensi yang ditampung adalah karya seni patung. Baik karya seni rupa dua dimensi maupun karya seni rupa tiga dimensi akan dikelompokkan menurut umur, aliran, dan pencipta.

Karya seni rupa dua dimensi yang diwadahi dalam Museum memiliki beberapa alternatif cara untuk dipamerkan yang biasa dilakukan oleh Museum-museum yang lain agar orang-orang yang berkunjung dapat melihat dengan jelas, yaitu :

- Sistem panel yaitu lukisan dipamerkan dengan cara dibingkai
- Ditempel pada dinding

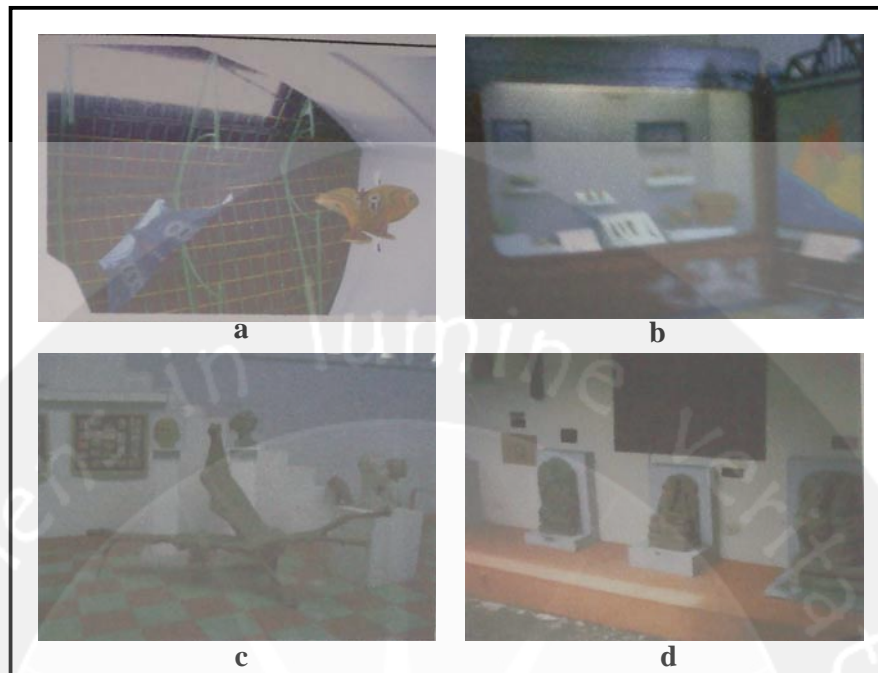


**Gambar 5.1**

**a.Sistem panel; b.Ditempel di dinding**

Sedangkan karya seni rupa tiga dimensi yang diwadahi dalam Museum juga memiliki beberapa cara alternatif untuk dipamerkan, yaitu:

- Digantung memakai paku atau tali
- Diletakkan di dalam kotak kaca transparan
- Disangga dengan kayu
- Diletakkan dengan perbedaan ketinggian karya yang satu dengan karya yang lain.



**Gambar 5.2**

**a.Digantung; b.Diletakkan dalam kotak kaca;**

**c.Disangga dengan kayu;**

**d.Diletakkan dengan perbedaan ketinggian karya yang satu dengan yang lain**

- Bentuk karya seni rupa dan ukurannya

**Tabel 5.3**

**Ukuran Materi Dua Dimensi**

Jenis	Ukuran ( cm )	Kemungkinan Posisi	
		Panjang ( cm )	Lebar ( cm )
Kecil	20-75	20	75
		75	20
Sedang	75-150	75	150
		150	75
Besar	100-300	100	300
		300	100
		100	150
		150	100

**Tabel 5.4**  
**Ukuran Materi Tiga Dimensi**

Jenis	Ukuran ( cm )	Kemungkinan Posisi		
		Panjang ( cm )	Lebar ( cm )	Tinggi ( cm )
Kecil	10-20-30	10	20	30
		10	30	20
		20	10	30
		20	30	10
		30	10	20
		30	20	10
Sedang	40-100-150	40	100	150
		40	150	100
		100	40	150
		100	150	40
		150	40	100
		150	100	40
Besar	100-200-300	100	200	300
		100	300	200
		200	100	300
		200	300	100
		300	100	200
		300	200	100

- Luas area pengamat obyek pameran

**Tabel 5.5**  
**Rekapitulasi Perhitungan Kenikmatan Pandang Obyek Pamer 3D**

Jenis karya 3D	Ukuran			Hasil perhitungan					Luas (m <sup>2</sup> )
	P (cm)	L (cm)	T (cm)	JP		Posisi obyek			
				V (cm)	H (cm)	T <sup>1</sup> (cm)	T <sup>2</sup> (cm)	JO (cm)	
Besar	300	300	300	461,21	259,80	235	65	85	149,41
Sedang	150	150	150	105,90	129,90	61,14	88,86	61,14	73,91
Kecil	30	30	30	21,18	25,98	14,23	14,77	12,23	32,38



**Tabel 5.6**

**Rekapitulasi Perhitungan Kenikmatan Pandang Obyek Pamer 2D**

Jenis karya 3D	Ukuran		Hasil perhitungan					Luas (m <sup>2</sup> )
	P (cm)	L (cm)	JP		Posisi obyek			
			V (cm)	H (cm)	L <sup>1</sup> (cm)	L <sup>2</sup> (cm)	JO (cm)	
Besar	300	300	461,21	259,80	65	65	86	25,94
Sedang	150	150	105,90	129,90	88,86	61,14	61	8,18
Kecil	30	30	52,95	64,95	30,57	44,43	105,57	4,31

Berdasarkan ukuran karya seni rupa dua dimensi maupun tiga dimensi, kapasitas karya seni rupa yang bisa ditampung dan luas area pengamatan masing-masing bentuk karya seni maka besaran ruang pameran temporer dan ruang pameran tetap indoor maupun indoor:

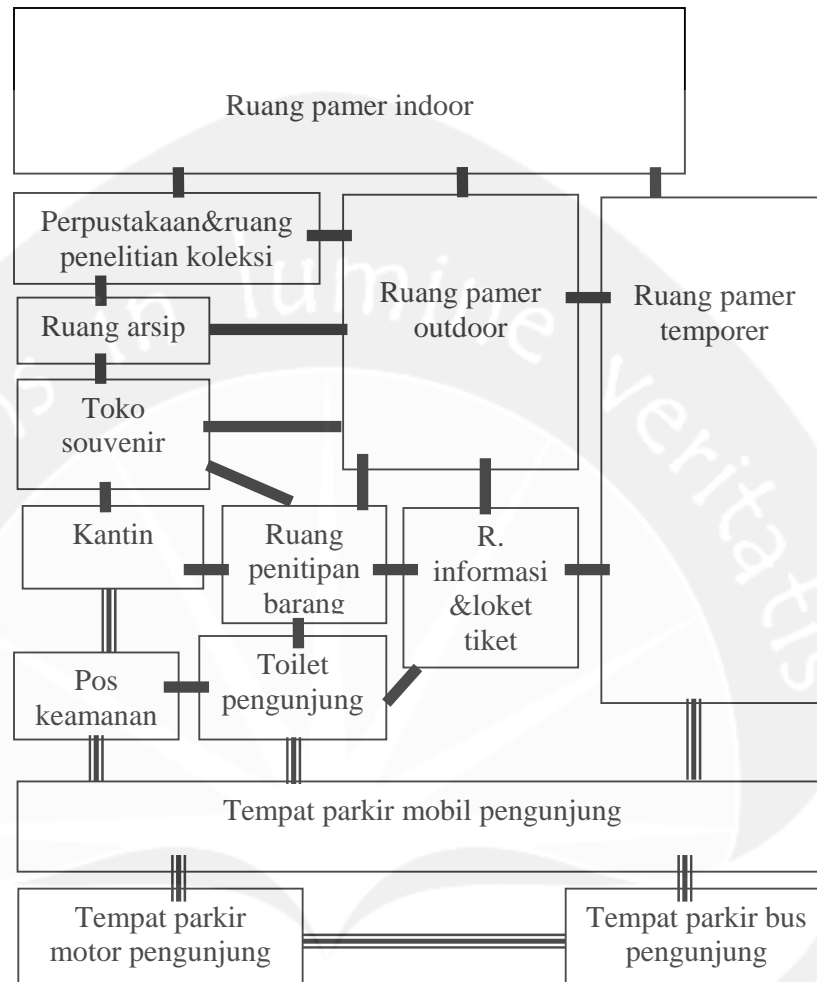
**Luas total ruang pameran temporer = luas total materi pameran 2 dimensi + luas total materi pameran 3 dimensi = 583,52 m<sup>2</sup> + 2.516,34 m<sup>2</sup> = 3.099,86 m<sup>2</sup>**

**Luas total ruang pameran tetap ( indoor ) = luas total area 2 dimensi + luas total area materi pameran 3 dimensi = 1.751 m<sup>2</sup> + 1.884,15 m<sup>2</sup> = 3.635,15 m<sup>2</sup>**

**Luas ruang pameran outdoor = 25% x 1.884,15 m<sup>2</sup> = 471, 0375 m<sup>2</sup>**

**Jadi luas total kelompok kegiatan pameran = 1.403,038 m<sup>2</sup> + 3.099,86 m<sup>2</sup> + 3.635,15 m<sup>2</sup> + 471,0375 m<sup>2</sup> = 8.609,0855 m<sup>2</sup>**

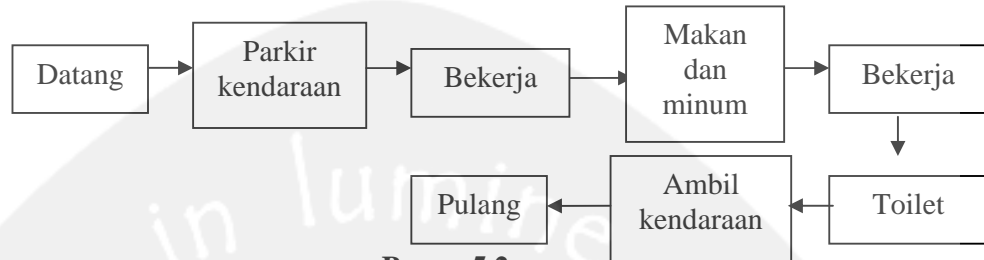
### Kedekatan antar ruang pada Museum Seni Rupa



**Gambar 5.3**  
**Hubungan Kedekatan Ruang Museum**

### 5.1.2.2 Fasilitas Pendukung

- Kegiatan dalam Ruang Pengelola dapat disusun sebagai berikut:



**Bagan 5.2**

**Alur Kegiatan Pengelola**

**Tabel 5.7**

**Kebutuhan Ruang Pengelola**

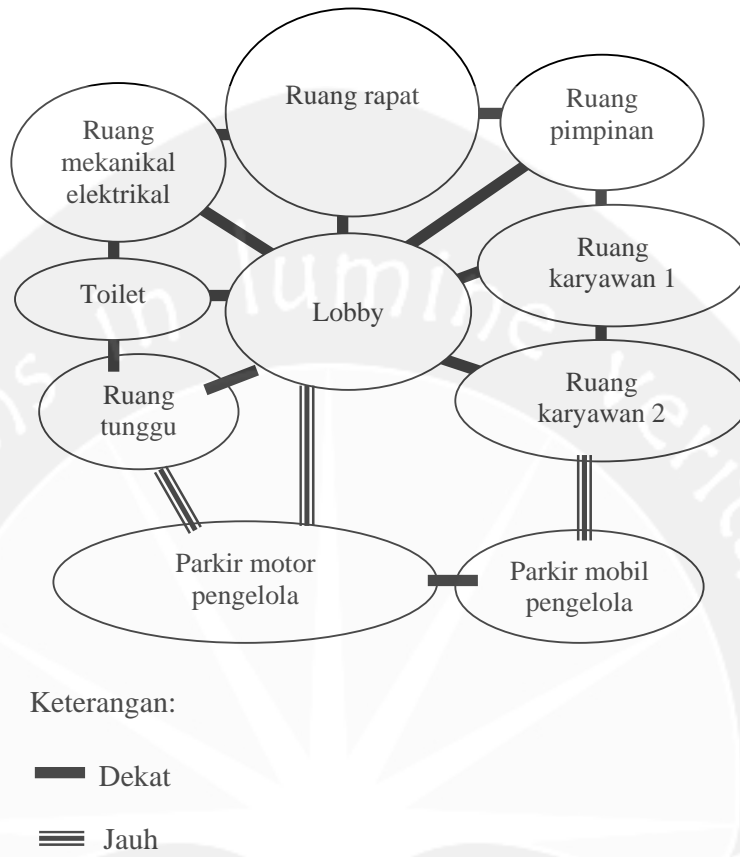
No.	Program Kegiatan	Suasana Kegiatan	Karakter dan Tuntutan Ruang	Ruang yang Dibutuhkan
1	Mengelola	Formal, santai, tenang	Tertutup	Ruang pimpinan
2	Sekretaris, keuangan, administrasi	Formal, santai, tenang	Tertutup	Ruang karyawan 1
3	Registrasi dan dokumentasi, penyimpanan koleksi	Formal, santai, tenang	Tertutup	Ruang karyawan 2
4	Mekanikal dan elektrikal	Santai, tenang	Tertutup	Ruang mekanikal dan elektrikal
5	Membersihkan ruangan	Santai	Tertutup	Ruang cleaning service
6	Menunggu	Santai	Tertutup	Lobby
7	Rapat	Formal, tenang	Tertutup	Ruang rapat
8	Ke kamar mandi	Santai	Tertutup	Toilet

**Tabel 5.8**  
**Besaran Ruang Pengelola**

No.	Nama Ruang	Jumlah	Standar Ukuran	Kapasitas ( orang )	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Total Luas (m <sup>2</sup> )
1	Lobby	1	1 m <sup>2</sup> /orang	20	20	40%	28
2	Ruang tunggu	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	5	7,5	20%	9
3	Ruang pimpinan	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	2	3	30%	3,9
4	Ruang karyawan 1	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	6	9	30%	11,7
5	Ruang karyawan 2	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	6	9	30%	11,7
6	Ruang mekanikal elektrik	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	3	4,5	30%	10,725
			0,3 x 2,5 m <sup>2</sup> /rak	5	3,75		
1	Ruang cleaning service	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	3	4,5	30%	8,775
			0,3 x 2,5 m <sup>2</sup> /rak	3	2,25		
8	Ruang rapat	1	1,5 m <sup>2</sup> /orang	20	30	30%	39
9	Toilet	2	2 m <sup>2</sup> /orang	2	8	20%	9,6
10	Tempat parkir motor pengelola	1	2,25 x 1 m <sup>2</sup>	15	33,75	50%	50,625
11	Tempat parkir mobil pengelola	1	4,60 x 2,76 m <sup>2</sup>	5	63,48	50%	95,22
<b>Jumlah total luas ruang-ruang pengelola</b>							<b>278,245</b>

Total luas seluruh bangunan = total luas Museum + total luas ruang pengelola = 8.609,0855 m<sup>2</sup> + 278,245 m<sup>2</sup> = **8.887,3305 m<sup>2</sup>**.

Kedekatan antar ruang pada Ruang Pengelola



Gambar 5.4

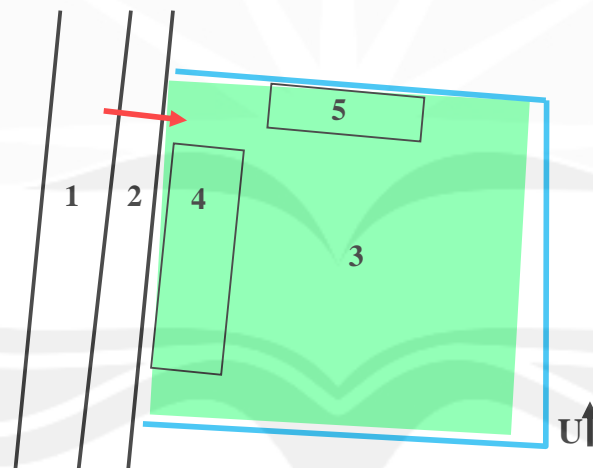
Hubungan Kedekatan Antar Ruang Pada Ruang Pengelola

### 5.1.1 Konsep Pemilihan Lokasi

- ◆ Letaknya strategis, mudah dijangkau oleh kendaraan roda dua maupun roda empat
- ◆ Lokasi berada di wilayah Yogyakarta karena di Yogyakarta peningkatan jumlah pengunjung Museum semakin meningkat
- ◆ Luasan lahan yang mencukupi untuk didirikan museum beserta fasilitas pendukung lainnya adalah 8.887,3305 m<sup>2</sup>
- ◆ Ketersediaan dan kelengkapan utilitas lingkungan yang berupa jaringan air bersih, jaringan air kotor, peresapan air hujan, jaringan listrik dan jaringan telepon
- ◆ Lokasi jangan terlalu dekat dengan pembuangan limbah atau sampah pabrik atau rumah tangga, tidak dekat dengan jaringan listrik tegangan tinggi
- ◆ Bukan merupakan tanah rawa atau tanah berpasir

### 5.1.2 Konsep Lokasi dan Site Terpilih

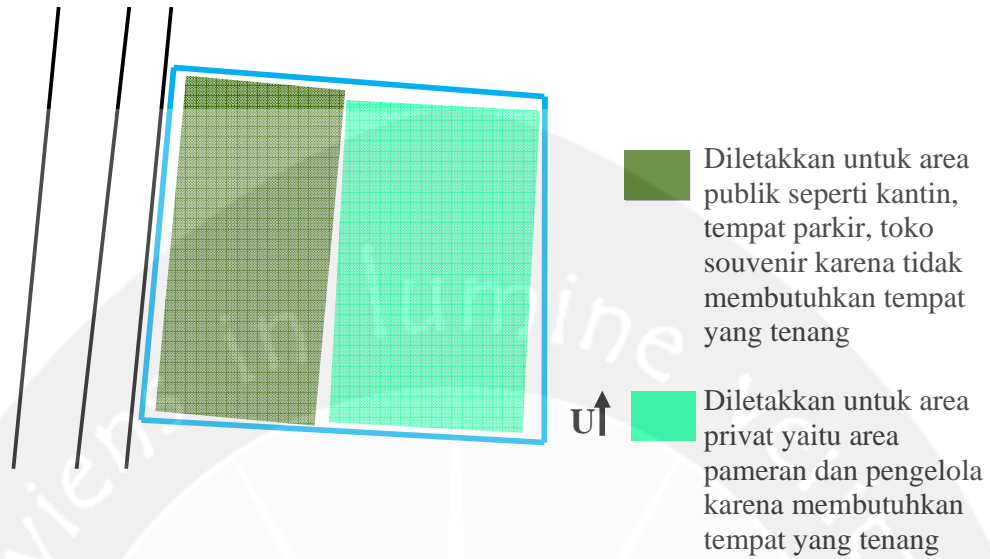
#### 5.1.2.1 Sirkulasi



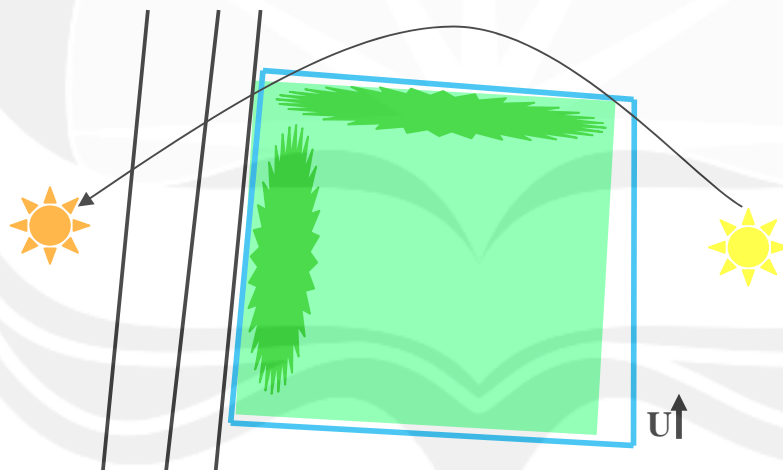
Keterangan :

1. Jalan Mangkubumi
  2. Trotoar
  3. Site
  4. Tempat parkir mobil
  5. Tempat parkir motor
- Akses masuk  
→ Akses keluar

### 5.1.2.2 Kebisingan

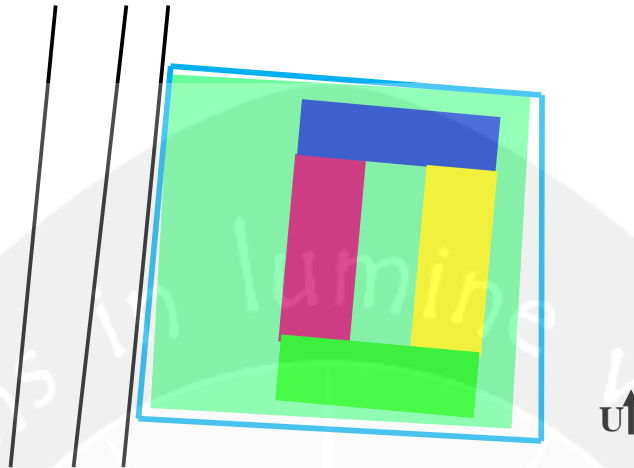


### 5.1.2.3 Sinar matahari



Sisi utara dan barat perlu adanya barrier yang berupa pepohonan untuk melindungi dari cahaya matahari yang membawa panas dan silau  
Dinding bangunan yang menghadap timur dapat dibuat banyak bukaan untuk memasukkan cahaya matahari pagi

#### 5.1.2.4 View dari site



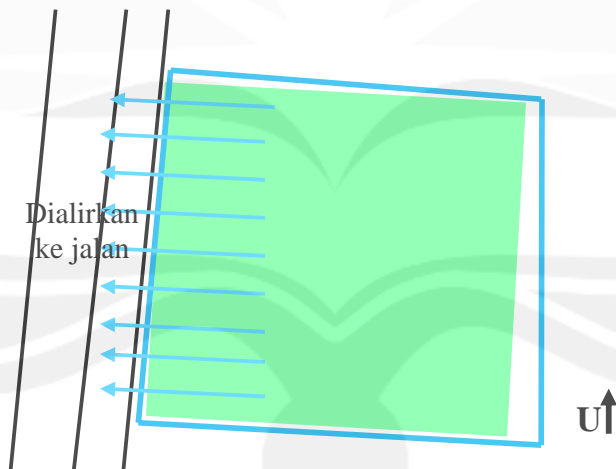
View dari site ke Jalan Mangkubumi, view bagus

View dari site ke kantor PLN, view tidak bagus

View dari site ke jalan kampung, view kurang bagus

View dari site ke Hotel Toegoe, view tidak bagus

#### 5.1.2.5 Drainase



Dialirkan  
ke jalan



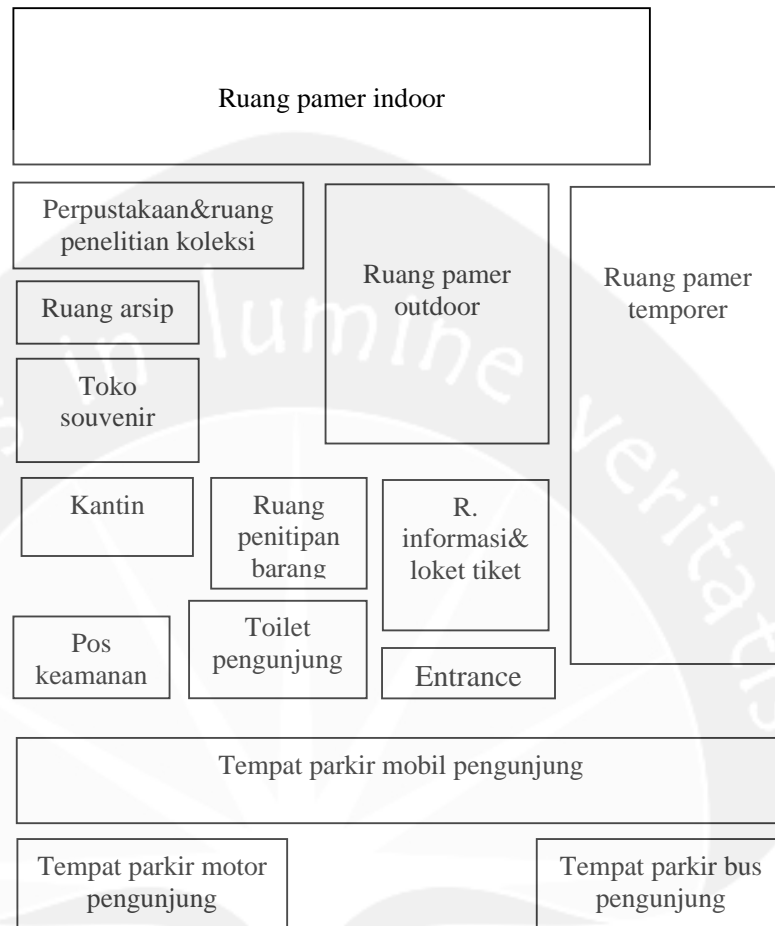
### 5.1.3 Konsep Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang

#### a) Organisasi ruang

Berdasarkan dari analisis lokasi dan site yang terpilih maka perletakkan bangunan fasilitas utama dan fasilitas pendukung diletakkan agak jauh dari Jalan Mangkubumi karena di depan akan diletakkan area tempat parkir motor dan bus. Hal itu membutuhkan area yang luas. Sebagai pembatas antara bangunan dengan Jalan Mangkubumi maka diletakkan taman di area depan. Hal ini selain dapat berfungsi sebagai pembatas, juga dapat berfungsi sebagai barrier dari kebisingan kendaraan bermotor yang lewat di Jalan Mangkubumi dan sebagai barrier dari silau dan panas matahari pada saat siang hari. Tata bangunan yang akan digunakan adalah *clustered form* yaitu massa-massa bangunan tersebar namun tetap memiliki kedekatan secara visual.

Sistem tata ruang yang akan digunakan dalam bangunan Museum Seni Rupa adalah sistem *linear form*. Sedangkan untuk kantor pengelola, sistem tata ruang yang akan digunakan adalah sistem *radial form* dengan lobby sebagai acuan penyebaran karyawan-karyawan Museum Seni Rupa untuk bekerja di ruangannya masing-masing.

1) Pola organisasi Museum



**Gambar 5.5**  
**Organisasi Ruang Museum**

## 2) Pola organisasi ruang pengelola



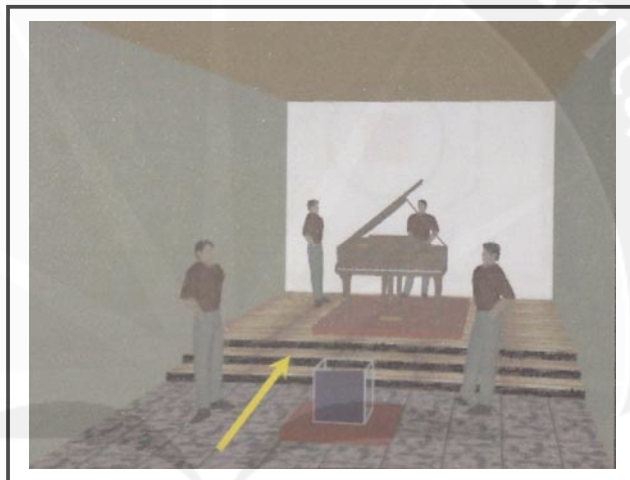
**Gambar 5.6**  
**Organisasi Ruang Pengelola**

Ruang-ruang pada bangunan fasilitas utama dan fasilitas pendukung yang memiliki suasana kegiatan tenang maupun formal kemudian yang membutuhkan karakter dan tuntutan ruang yang tertutup maka akan diletakkan pada area tengah dan belakang karena untuk menghindari kebisingan yang berasal dari kendaraan bermotor yang lewat di Jalan Mangkubumi.

### **b) Elemen pembentuk ruang**

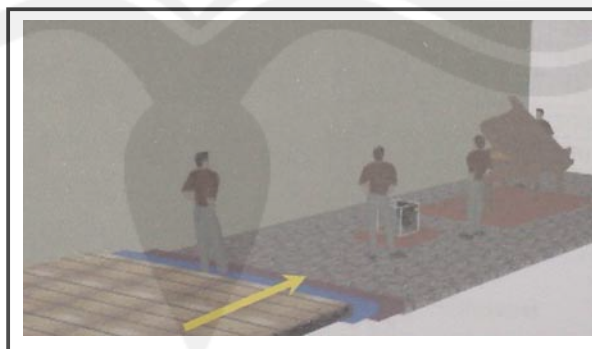
Elemen vertikal yang digunakan adalah elemen vertikal linear yang pembatas antar ruang bangunan fasilitas utama dan pendukung dapat berupa dinding dengan ketinggian yang berbeda, dengan bentuk yang bervariasi. Namun yang harus diperhatikan adalah material dan pemasangan dinding. Sebaiknya menggunakan material yang kuat karena bangunan merupakan bentang lebar sehingga tidak roboh.

Pada bangunan fasilitas utama menggunakan elemen horisontal yang berupa bidang dasar yang dinaikkan dan diturunkan. Kontinuitas visual antar ruang hal tersebut tergantung pada skala perubahan ketinggiannya. Pada bangunan fasilitas utama khususnya ruang pameran, menaikkan bidang dasar dengan cara mengangkat area pengamatan dengan tujuan untuk memberikan hambatan dan mengurangi laju pergerakan sehingga dapat menciptakan daya tarik pengunjung terhadap obyek pameran. Sedangkan menurunkan bidang dasar dengan cara menurunkan area pengamatan dengan tujuan memberikan suatu variasi pada arus pergerakan pengunjung dengan tujuan menghilangkan kesan monoton pada ruang pameran.



**Gambar 5.7**

**Mengangkat Area Pengamatan**



**Gambar 5.8**

**Menurunkan Area Pengamatan**

Pada bangunan fasilitas pendukung tidak ada permainan tinggi rendahnya lantai karena merupakan kantor yang kegiatannya hanya bekerja.

### c) Sirkulasi

#### ◆ *Approach* (pencapaian)

Pencapaian untuk akses masuk dan keluar kendaraan yang akan parkir di Museum Seni Rupa dibedakan karena untuk mengantisipasi terjadinya kemacetan dan supaya teratur letak kendaraannya. Tempat parkir kendaraan roda dua, roda empat dan bus dibedakan tetapi letaknya berdekatan. Untuk tempat parkir motor dan mobil pengelola diletakkan dekat dengan bangunan pengelola, hal ini bertujuan agar mudah bagi pengelola untuk menuju ruangnya.

Pencapaian ke tempat parkir pengunjung Museum menggunakan bentuk langsung karena letak tempat parkir sangat jelas jika dilihat dari entrance saat kendaraan masuk ke site. Untuk pencapaian bangunan menggunakan jenis oblique karena tidak hanya dari tempat parkir pengunjung Museum saja untuk menuju bangunan tapi juga dari tempat parkir pengelola.

#### ◆ *Entrance* (pintu masuk)

- *Entrance* yang dipakai dalam bangunan fasilitas utama adalah *entrance* yang tercipta dari pilar dan balok karena memudahkan pengunjung mengetahui pintu masuk ke dalam bangunan dan juga sekaligus bisa sebagai ornamen penanda.
- *Entrance* yang dipakai dalam bangunan fasilitas pendukung adalah *entrance* berupa bidang vertikal sebagai batas antara ruang luar dan dalam untuk memenuhi kebutuhan yaitu keamanan dan kenyamanan dengan peletakan yang disesuaikan dengan jalur, sekaligus menjadi orientasi yang jelas.

- ◆ *Configuration of the path* (konfigurasi jalur ruang)  
*Configuration of the path* pada bangunan fasilitas utama dan pendukung adalah linear namun dapat diubah seperti menjadi kurvalinear, memiliki cabang atau berbentuk *loop*.
- ◆ *Path-space relationship* ( hubungan jalur ruang)  
*Path-space relationship* (hubungan jalur ruang) pada bangunan fasilitas utama menggunakan jalur yang berakhir pada ruang karena memang digunakan untuk mendekati dan masuk ke dalam ruang-ruang pameran yang penting.  
*Path-space relationship* (hubungan jalur ruang) pada bangunan fasilitas pendukung menggunakan jalur yang melewati ruang yaitu lobby jadi untuk memasuki ruang-ruang lainnya harus melewati lobby terlebih dahulu.
- ◆ *Form of the circulation space* ( bentuk dari ruang sirkulasi)  
*Form of the circulation space* (bentuk dari ruang sirkulasi) menurut jenisnya pada bangunan fasilitas utama dan fasilitas pendukung adalah tertutup yaitu bangunan yang berhubungan dengan ruang-ruang disekitarnya melalui pintu-pintu pada sebuah bidang vertikal yaitu tembok dengan memperhatikan lebar dan tinggi ruang sirkulasi harus proposional dengan karakter dan jumlah pergerakan yang ditampung. selain tertutup, juga digunakan terbuka pada satu sisi yang menghubungkan ke ruang pameran outdoor yaitu berbentuk seperti selasar yang menyediakan visual dan spasial kontinuitas dengan ruang-ruang di sekitarnya.

## 5.2 Konsep Perencanaan Penekanan Studi

### 5.2.1 Konsep Wujud

Bentuk dasar yang akan dipakai pada fasilitas utama dan fasilitas pendukung di Museum Seni Rupa disini adalah perpaduan bentuk persegi dan segitiga yang divariasikan dengan penambahan dan pengurangan bentuk.

Sedangkan menurut penampilannya, wujud bangunan berupa perpaduan bentuk teratur dan tidak teratur karena meski teratur yaitu menggunakan bentuk-bentuk yang geometris, kotak, kubus, dan kerucut tapi perletakkan ruang-ruang

*Museum Seni Rupa di Yogyakarta*

dibuat ada yang meruncing seperti segitiga. Hal ini dilakukan supaya pengunjung tidak bosan melihat wujud bangunan yang hanya berbentuk geometris saja.

Jenis bahan atau material yang digunakan pada interior dan eksterior bangunan Museum Seni Rupa ini merupakan material yang tidak berbahaya bagi kesehatan manusia dan khususnya harus berkesan kokoh dan keras seperti batu bata, beton, keramik, kaca dan baja karena bangunan Museum Seni Rupa ini merupakan bangunan yang dimensinya cukup luas.

Warna yang akan digunakan pada ruang-ruang pada fasilitas pendukung adalah warna kuning pastel untuk plafon, putih kebiruan untuk dinding dan putih untuk lantai. Kuning pastel dapat menimbulkan kesan semangat dalam bekerja, putih kebiruan dapat menimbulkan kesan ruangan yang segar dan bersih dan warna putih dapat menimbulkan kesan terang, bersih, luas dan membantu konsentrasi dalam bekerja. Sedangkan warna yang akan dipakai untuk Museum Seni Rupa adalah kuning pastel untuk plafon, putih untuk dinding dan biru muda untuk lantai. Kuning pastel dapat menimbulkan kesan ruangan yang ceria dan hangat sehingga pengunjung merasa nyaman untuk melihat hasil karya seni rupa demikian juga dengan warna biru muda dapat menimbulkan kesan ruangan yang sejuk dan tenang dan warna putih dapat menimbulkan kesan bersih, terang, modern, luas dan membantu konsentrasi pengunjung untuk melihat hasil karya seni rupa yang dipamerkan.

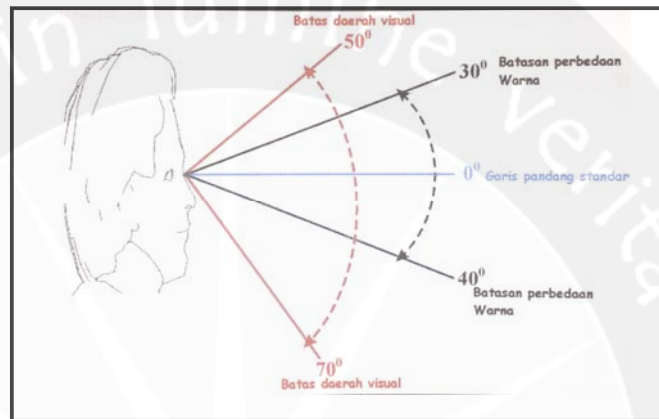
Tekstur dan material yang akan digunakan dalam Museum Seni Rupa adalah kombinasi dari ketiga jenis tekstur dan material tersebut. Material yang dipakai dalam semua bangunan Museum Seni Rupa adalah material batu bata, beton, aluminium dan kaca. Batu bata dan beton akan digunakan sebagai konstruksi dan aluminium dan kaca akan digunakan sebagai bingkai dan daun jendela dan pintu.

Pada Museum Seni Rupa ini skala yang akan digunakan untuk fasilitas utama adalah skala megah karena untuk mendukung dalam beraktivitas yaitu melihat-lihat obyek karya seni dibutuhkan ruangan yang luas dan tinggi agar tidak merasa kesempitan jika plafon terlalu rendah. Sedangkan untuk fasilitas

pendukung, skala yang akan digunakan adalah skala wajar agar dapat untuk mendukung pengelola dalam bekerja dan beraktivitas.

### 5.2.2 Konsep Kenyamanan Visual Dengan Suasana Edukatif dan Rekreatif Melalui Pengolahan Tata Ruang Pamer dan Sirkulasi Ruang Pamer

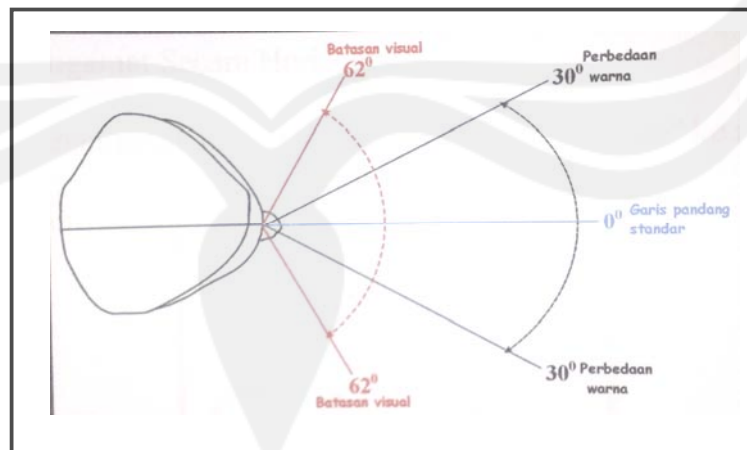
- Sudut pandang pada potongan vertikal  
Sudut pandang keadaan normal ke bawah  $40^\circ$  dan ke atas  $30^\circ$   
Sudut pandang maksimum ke bawah  $70^\circ$  dan ke atas  $50^\circ$



Gambar 5.9

#### Daerah Visual Dalam Bidang Vertikal

- Sudut pandang pada potongan horisontal  
Kemampuan pandang mata secara horisontal berdasarkan perbedaan warna adalah  $30^\circ$ - $60^\circ$  ke arah kiri dan kanan garis pandang standar.



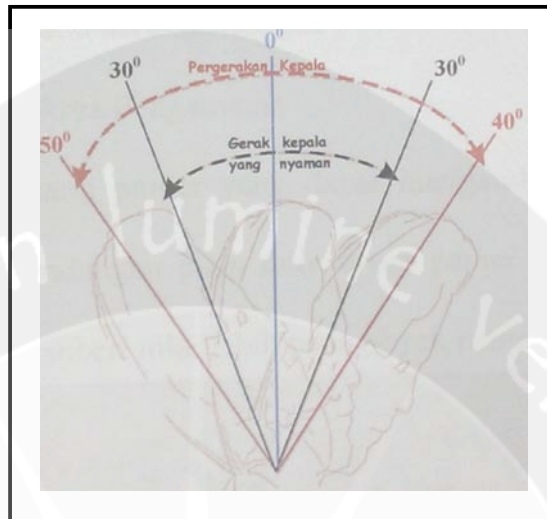
Gambar 5.10

#### Daerah Visual Dalam Bidang Horisontal

*Museum Seni Rupa di Yogyakarta*



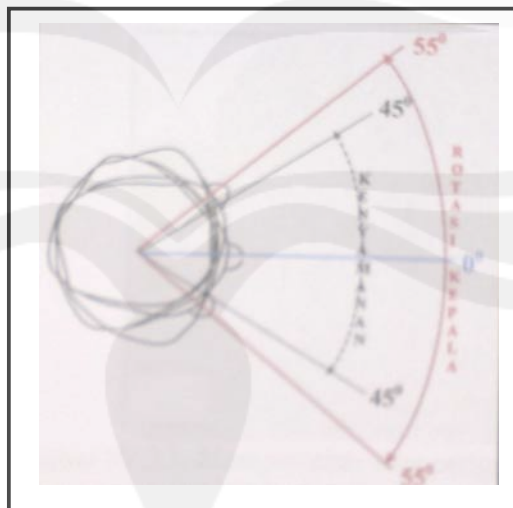
- Kenyamanan gerak pengamat secara vertikal  
Kenyamanan gerak kepala secara vertikal adalah  $30^\circ$  ke arah depan dan ke belakang.



**Gambar 5.11**

**Pergerakan Kepala Pengamat Secara Vertikal**

- Kenyamanan gerak pengamat secara horisontal  
Kenyamanan gerak pengamat secara horisontal adalah  $45^\circ$  ke arah kiri dan ke arah kanan.



**Gambar 5.12**

**Pergerakan Kepala Pengamat Secara Vertikal**

Pengolahan tata ruang bertujuan untuk menciptakan ruang pameran pada Museum Seni Rupa terhadap area objek pameran, sehingga dapat dilakukan dengan:

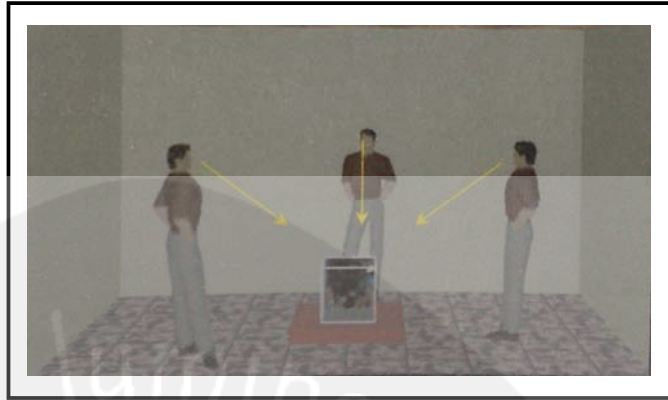
- mempersempit area pengamatan  
menciptakan ruang pameran yang dapat mengarahkan untuk memusatkan pandangan pada satu objek pameran yang disajikan, dengan tujuan untuk memberi nilai lebih pada objek pameran.



**Gambar 5.13**

#### **Mempersempit Area Pengamatan**

- memperlebar area pengamatan  
menciptakan ruang pameran yang dapat memberikan keleluasaan gerak sehingga mendapatkan suasana ruang yang santai, bebas dan terbuka.
- mendatarkan area pengamatan  
dapat memberikan keleluasaan pandangan ke objek pameran sehingga pengamat dapat melihat dan menganalisis objek secara detail.



**Gambar 5.14**

**Mendatarkan Area Pengamatan**

- mengangkat area pengamatan  
bertujuan untuk memberikan hambatan dan mengurangi laju pergerakan sehingga dapat menciptakan daya tarik pengunjung terhadap obyek pameran.



**Gambar 5.15**

**Mengangkat Area Pengamatan**

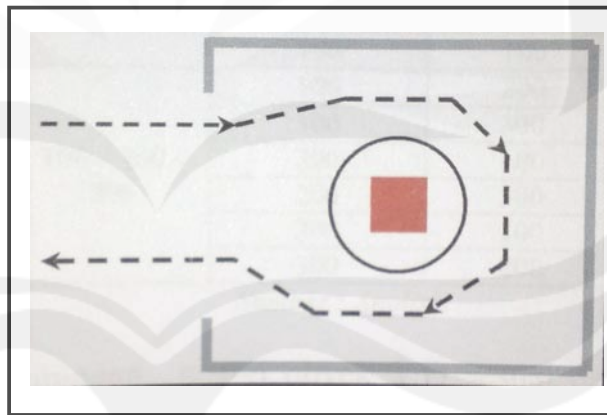
- menurunkan area pengamatan  
memberikan suatu variasi pada arus pergerakan pengunjung,  
dengan tujuan untuk menghilangkan kesan monoton pada ruang  
pamer.



**Gambar 5.16**

#### **Menurunkan Area Pengamatan**

- mengitari area pengamatan  
dapat memberikan suasana yang lebih dalam menikmati obyek  
pamer secara detail atau lebih seksama (teliti).



**Gambar 5.17**

#### **Mengitari Area Pengamatan**

Sirkulasi pada obyek pameran menggunakan sirkulasi satu arah pada obyek pameran dengan pertimbangan pengunjung akan lebih mudah menikmati obyek pameran secara berurutan. Sirkulasi antar ruang pameran yang dipakai adalah sirkulasi dari ruang ke ruang dengan pertimbangan pengunjung dapat menikmati obyek pameran secara berurutan berdasarkan jenis materi koleksi karya seni rupa.

### 5.2.3 Tata Ruang Pameran yang Bersifat Edukatif

Ada beberapa hal yang dipertimbangkan agar suasana edukatif diperoleh yaitu :

- a. penyusunan obyek pameran berdasarkan bentuk karya seninya yaitu :



- b. penyusunan obyek pameran berdasarkan pencipta, tahun pembuatan dan aliran

Raden Saleh, Basuki Abdullah, Affandi, Kartika Affandi, Marah Sultan Baharudin, Tino Sidin, Sidik W. Martowidjojo, Katinka Dasiah, Heri Dono, Hans Jaladra, Bryan Jevonika, Batara Lubis, Srihadi Soedarsono, Nyoman Gunarsa, Widayat, Wakidi, Dolorosa Sinaga, Gregorius Sidharta, I Nyoman Nuarta, Iriantine Karnaya Firman Lie, Kabeel Suadi, Suromo, Anthony Ann, Libra, Muhammad Misrad, Benny Rachmadi dan seniman-seniman lainnya.

Penyusunan-penyusunan tersebut juga memudahkan untuk membentuk suasana tiap ruang pameran sesuai dengan jenis materi koleksi seni rupa yang dipamerkan.

Selain penyusunan obyek pameran, suasana edukatif juga dapat diperoleh melalui suasana yang tenang yang dapat dicapai dengan cara :

- mempersempit area pengamatan melalui memusatkan pada satu obyek dan memberikan nilai lebih pada obyek pameran
- memperlebar area pengamatan melalui memberikan keleluasaan gerak, memberikan suasana terbuka dan santai
- m mendatarkan area pengamatan melalui memberikan kesan tenang dan santai, memberikan keleluasaan pandangan ke obyek pameran

## 5.2.4 Tata Ruang Pameran yang Bersifat Rekreatif

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu :

- a. lama pengamatan bersifat rekreatif dan tergantung dari pengunjung Museum dalam menikmati obyek pameran
- b. faktor kelelahan yang biasanya timbul setelah mengamati obyek-obyek pameran
- c. mengangkat area pengamatan melalui menghambat laju pergerakan, memberikan daya tarik pengunjung terhadap obyek pameran
- d. menurunkan area pengamatan melalui memberi variasi arus pergerakan dan menghilangkan kesan monoton pada ruang
- e. mengitari area pengamatan melalui memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk melihat obyek karya seni rupa yang dipamerkan lebih seksama, memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk mengenali obyek karya seni rupa yang dipamerkan lebih teliti

Unsur rekreatif dalam ruang pameran indoor juga bisa didapatkan melalui memasukkan unsur alam dalam bentuk penggunaan batu alam pada lantai yang diatur polanya sehingga menarik untuk dilihat oleh pengunjung. Sedangkan dalam ruang pameran outdoor, unsur alam bisa didapatkan melalui meletakkan tanaman disekeliling tempat tersebut. Unsur alam tersebut dapat membantu terciptanya suasana yang rileks, kondusif dalam ruang untuk mendukung terciptanya konsentrasi kesegaran dan kenyamanan pengunjung sehingga dapat menikmati hasil karya seni rupa dengan maksimal. Unsur alam dalam hal ini vegetasi juga dapat berfungsi sebagai pelindung secara visual dari sinar matahari yang menyilaukan dan membawa panas sehingga membuat pengunjung tidak merasa silau atau kepanasan.

## 5.3 Konsep Perancangan

### 5.3.1 Konsep Pencahayaan Ruang

Pencahayaan dalam Museum Seni Rupa ini dibantu dengan sistem pencahayaan buatan di dalam ruang pameran sehingga pengunjung dapat menikmati obyek pameran dengan jelas.

Museum Seni Rupa ini menggunakan kombinasi pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari *skylight* dan bukaan-bukaan yang berupa jendela yang biasanya berfungsi maksimal menerangi obyek karya seni rupa dari pagi hingga siang. Sedangkan pencahayaan buatan digunakan pada saat menjelang sore hari dan jika matahari tidak bersinar (cuaca mendung). Pencahayaan buatan tersebut menggunakan lampu yang menggunakan energi hemat listrik. Pencahayaan buatan tersebut berupa titik-titik lampu penerangan dan diletakkan di berbagai arah, bisa dari atas, bawah, atas-bawah maupun di dalam media box.

Cahaya berwarna yang akan dipertimbangkan untuk memberikan efek khusus bagi ruang adalah cahaya oranye atau kuning karena dapat mengurangi depresi, stress dan dapat menenangkan suasana hati, membantu menciptakan suasana ruang yang hangat. Sedangkan cahaya putih yang memberikan kesan sejuk dan bisa memberikan efek terang yang merata bagi ruang dapat digunakan pada ruangan yang membutuhkan tingkat kejelian tinggi seperti ruang pengelola dan juga bisa digunakan pada ruang pameran.

### **5.3.2 Konsep Penghawaan Ruang**

#### **a. Penghawaan alami**

Lokasi site Museum Seni Rupa berada di jalur jalan raya yang udaranya bau, berdebu, panas bising karena jalan tersebut sering dilalui kendaraan bermotor tetapi pada bagian timur site dekat dengan perumahan yang udaranya tidak bau, tidak berdebu, tidak terlalu panas dan lingkungan tidak bising sehingga penghawaan ruang yang akan dipakai adalah penghawaan alami yang dipakai pada bagian timur bangunan dengan menggunakan ventilasi silang.

#### **b. Penghawaan buatan**

Penghawaan buatan dapat dicapai melalui penggunaan AC. AC yang digunakan adalah model AC split dan AC model berdiri. Untuk ruang pameran menggunakan gabungan dua jenis AC tersebut agar pengunjung mendapatkan kesegaran dan kesejukan udara saat melihat obyek karya seni yang dipamerkan sehingga merasa nyaman dan betah untuk melihat-lihat obyek karya seni tersebut.



**Gambar 5.18**  
**AC split dan AC Standing**

### **5.3.3 Konsep Akustika Ruang**

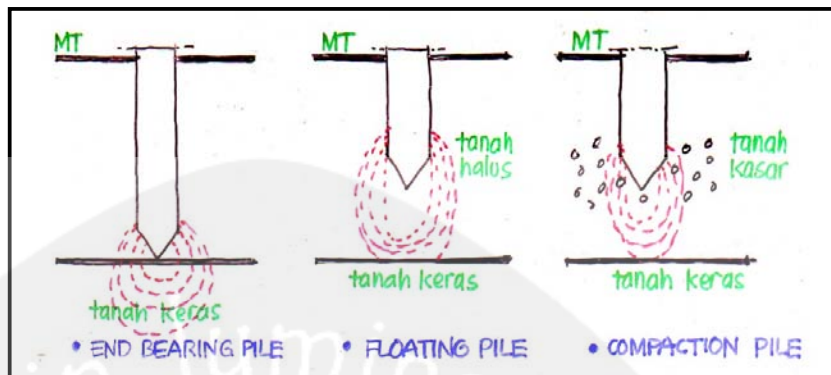
Untuk menyerap kebisingan dapat dilakukan berbagai macam pengendalian yaitu:

- a. Ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan dikondisikan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu kegiatan yang ada yaitu dengan menggunakan acoustic tile dan karpet untuk meredam kebisingan dan meletakkan ruang-ruang tersebut jauh dari sumber kebisingan.
- b. Menggunakan barrier dan vegetasi untuk mereduksi suara yang berasal dari jalan Mangkubumi.

### **5.3.4 Konsep Sistem Struktur**

Jenis pondasi untuk bangunan tergantung dari berat beban yang harus ditanggung, penyaluran gaya, bentuk bangunan dan kondisi tanah. Adapun macam pondasi untuk bangunan satu lantai seperti Museum Seni Rupa yaitu pondasi tiang pancang..Pondasi tiang pancang digunakan bila beban struktur sangat berat dan distribusi beban pada tanah tidak merata, permukaan air tanah tidak tetap, dan penggunaan pompa terlalu mahal.

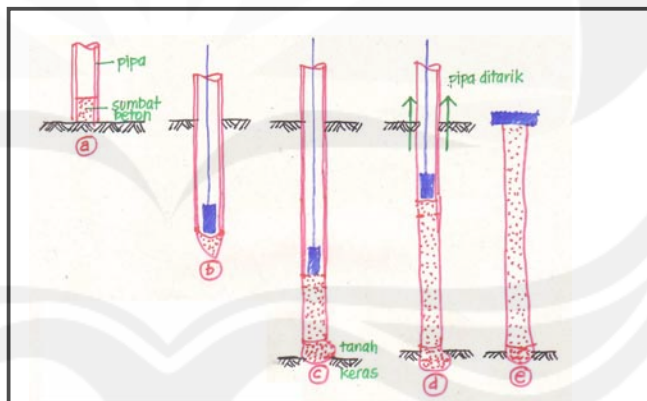




Gambar 5.19

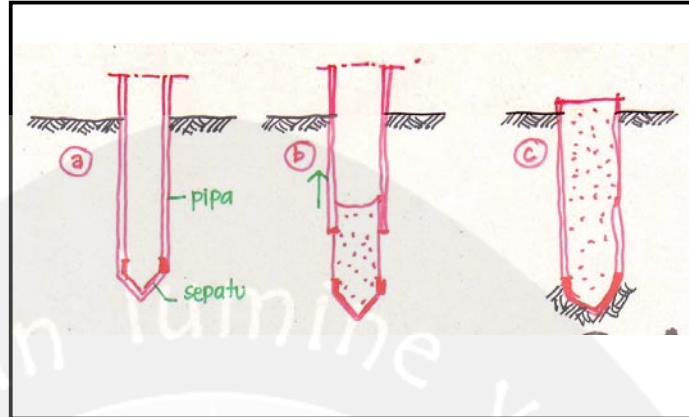
### Pondasi Tiang Pancang

Pondasi tiang pancang yang digunakan adalah jenis *cast in site* yaitu tiang pancang yang langsung dicetak pada tempatnya. Keuntungannya yaitu pelaksanaan tidak menghambat pekerjaan, resiko rusak dalam transportasi tidak ada dan panjangnya bisa disesuaikan dengan kondisi di lapangan.



Gambar 5.20

### Pondasi Tiang Pancang Cast In Site-Franki Pile



**Gambar 5.21**

**Pondasi Tiang Pancang *Cast In Site-Simplex Concrete Pile***

Rangka bangunan meliputi tiang, lantai, atap dan bagian-bagian bangunan lainnya. Material dapat menggunakan beton karena bangunan tersebut berukuran luas dan bahan tersebut cukup kuat untuk menahan beban yang ditimbulkan.

**5.3.5 Konsep Perlengkapan Bangunan**

**A. Sistem dan Peralatan Penanggulangan Bahaya Akibat Kebakaran**

Beberapa syarat untuk mencegah kebakaran pada bangunan yaitu :

- a. Mempunyai bahan struktur utama dan finishing yang tahan api
- b. Mempunyai jarak bebas dengan bangunan-bangunan di sebelahnya atau terhadap lingkungannya
- c. Melakukan penempatan tangga kebakaran sesuai dengan persyaratan-persyaratannya
- d. Mempunyai pencegahan terhadap sistem elektrik
- e. Mempunyai pencegahan terhadap sistem penangkal petir
- f. Mempunyai alat kontrol untuk *ducting* pada sistem pengkondisian udara
- g. Mempunyai sistem pendeteksian dengan sistem alarm, sistem *automatic smoke* dan *heat ventilating*

Selain itu juga harus terdapat instalasi sistem pemadam kebakaran pada bangunan terdiri dari:

- a. Instalasi *out-door hydrant* (di luar bangunan)



**Gambar 5.22**  
*Out-door Hydrant*

- b. Instalasi *in-door hydrant* (di dalam bangunan)



**Gambar 5.23**  
*In-door Hydrant*

- c. Instalasi *fire-sprinkler* (di dalam ruangan)



**Gambar 5.24**  
*Fire-Sprinkler*

d. Instalasi *fire alarm* (di dalam ruangan)



**Gambar 5.25**  
*Fire Alarm*

### **B. Sistem dan Peralatan Penanggulangan Bahaya Akibat Petir**

Yang perlu diperhatikan dalam pemasangan penangkal petir antara lain:

- Penangkal petir diletakkan pada bagian bangunan yang cenderung lebih tinggi daripada yang lain
- Pada atap datar, penangkal petir diletakkan dengan jarak 10 meter antara satu dengan yang lainnya
- Tinggi penangkal petir  $\pm$  1-2 meter



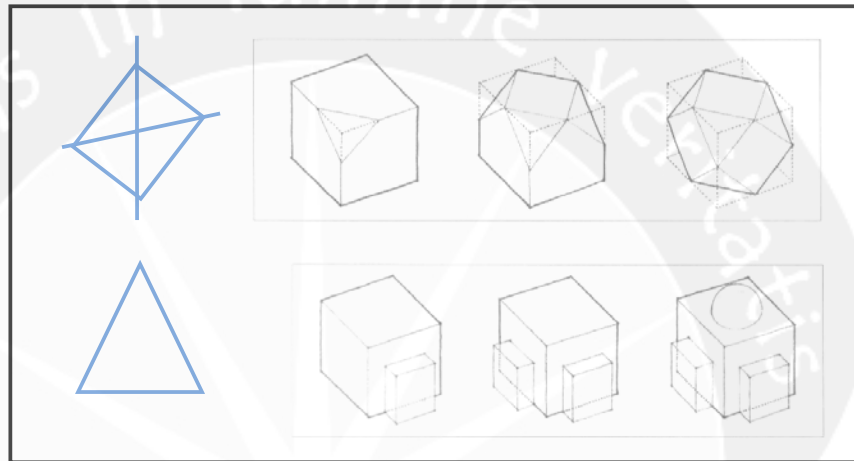
**Gambar 5.26**  
**Penangkal Petir**

## 5.4 Analisis Perancangan Penekanan Studi

### 5.4.1 Analisis Wujud

#### A. Bentuk

Bentuk dasar yang akan dipakai pada fasilitas utama dan fasilitas pendukung di Museum Seni Rupa disini adalah perpaduan bentuk persegi dan segitiga yang divariasikan dengan penambahan dan pengurangan bentuk.



Gambar 5.27

Bentuk Dasar Yang Dipilih dan Aplikasinya

#### B. Jenis Bahan, Warna, Tekstur dan Skala pada:

##### a) Museum

Tabel 5.9

Jenis Material, Warna, Tekstur dan Skala Pada Museum

No.	Nama ruang	Jenis Material	Warna	Tekstur	Skala
1	Loket masuk	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar
2	Ruang penitipan barang	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar
3	Ruang informasi	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar

<b>No.</b>	<b>Nama ruang</b>	<b>Jenis Material</b>	<b>Warna</b>	<b>Tekstur</b>	<b>Skala</b>
1	Loket masuk	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar
2	Ruang penitipan barang	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar
3	Ruang informasi	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar
4	Ruang pameran temporer	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih dan kuning	Kasar, halus	Skala megah
5	Ruang pameran indoor	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih dan kuning	Kasar, halus	Skala megah
6	Ruang pameran outdoor	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	-	Kasar, halus	Skala megah
7	Ruang arsip	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih	Kasar, halus	Skala wajar
8	Ruang penelitian koleksi	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Biru muda	Kasar, halus	Skala wajar
9	Perpustakaan	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Biru muda	Kasar, halus	Skala wajar
10	Toko souvenir	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Biru muda	Kasar, halus	Skala wajar
11	Kantin	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Biru muda	Kasar, halus	Skala wajar
12	Toilet	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Biru muda	Kasar, halus	Skala wajar

## b) Ruang Pengelola

**Tabel 5.10**

**Jenis Material, Warna, Tekstur dan Skala Pada Ruang Pengelola**

No.	Nama Ruang	Jenis material	Warna	Tekstur	Skala
1	Ruang pimpinan	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih, kuning pastel	Kasar, halus	Skala wajar
2	Ruang karyawan 1	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih, kuning pastel	Kasar, halus	Skala wajar
3	Ruang karyawan 2	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih, kuning pastel	Kasar, halus	Skala wajar
4	Ruang mekanikal dan elektrik	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih kebiruan	Kasar, halus	Skala wajar
5	Ruang cleaning service	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih kebiruan	Kasar, halus	Skala wajar
6	Lobby	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih, kuning	Kasar, halus	Skala wajar
7	Ruang rapat	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih, kuning pastel	Kasar, halus	Skala wajar
8	Toilet	Batu bata untuk dinding, keramik untuk lantai	Putih kebiruan	Kasar, halus	Skala wajar

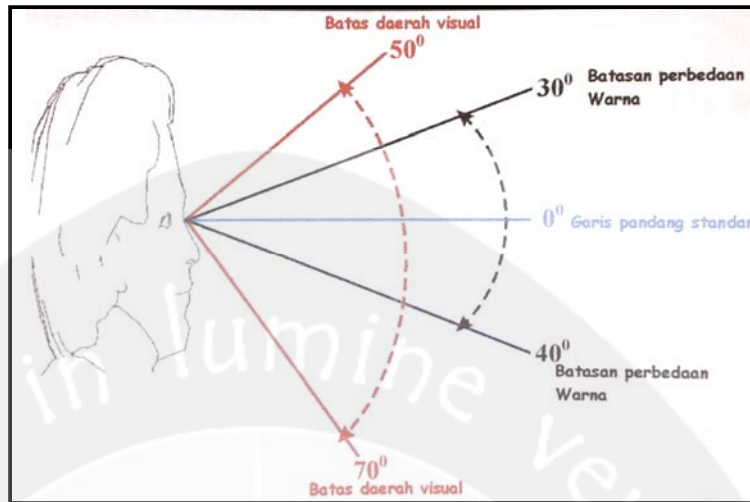
### 5.4.2 Konsep Kenyamanan Visual Dengan Suasana Edukatif dan Rekreatif Melalui Pengolahan Tata Ruang Pamer dan Sirkulasi Ruang Pamer

Dengan kenyamanan visual melalui :

- Sudut pandang pada potongan vertikal

Sudut pandang keadaan normal ke bawah  $40^{\circ}$  dan ke atas  $30^{\circ}$

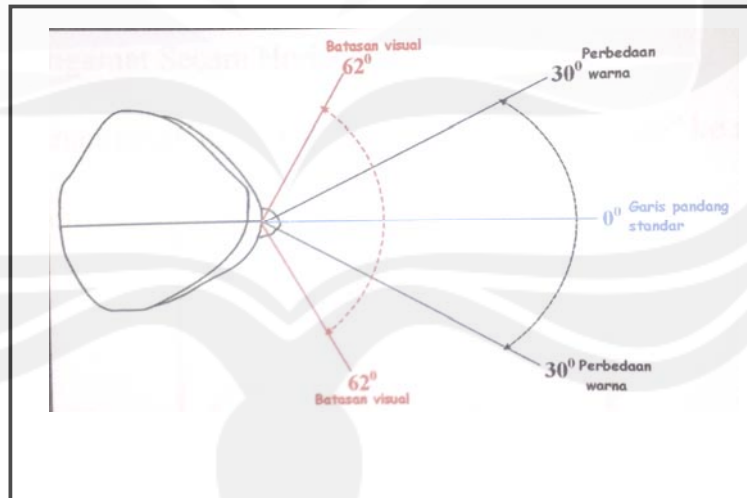
Sudut pandang maksimum ke bawah  $70^{\circ}$  dan ke atas  $50^{\circ}$



Gambar 5.28

**Daerah Visual Dalam Bidang Vertikal**

- Sudut pandang pada potongan horisontal  
 .Kemampuan pandang mata secara horisontal berdasarkan perbedaan warna adalah 30°-60° ke arah kiri dan kanan garis pandang standar.



Gambar 5.29

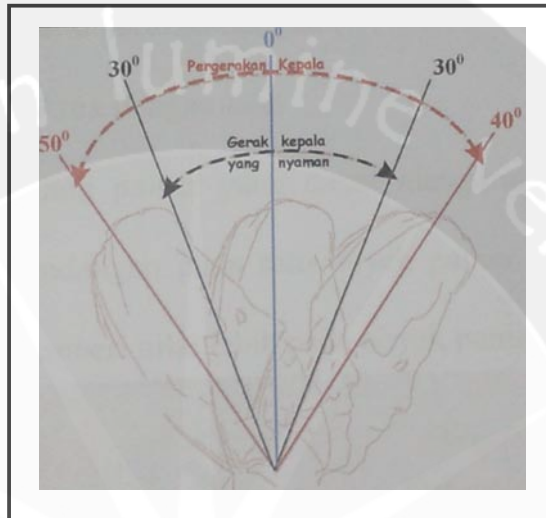
**Daerah Visual Dalam Bidang Horisontal**



Selain kenyamanan visual didapat melalui kenyamanan sudut pandang mata pengamat juga didapat melalui gerak pengamat yang juga dibedakan menjadi dua yaitu:

- Kenyamanan gerak pengamat secara vertikal

Kenyamanan gerak kepala secara vertikal adalah  $30^\circ$  ke arah depan dan ke belakang.

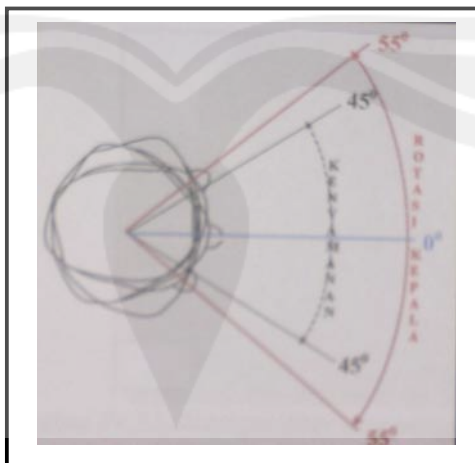


**Gambar 5.30**

**Pergerakan Kepala Pengamat Secara Vertikal**

- Kenyamanan gerak pengamat secara horisontal

Kenyamanan gerak pengamat secara horisontal adalah  $45^\circ$  ke arah kiri dan ke arah kanan.



**Gambar 5.31**

**Pergerakan Kepala Pengamat Secara Vertikal**

*Museum Seni Rupa di Yogyakarta*

Didapatkan penataan ruangan pameran dengan cara :

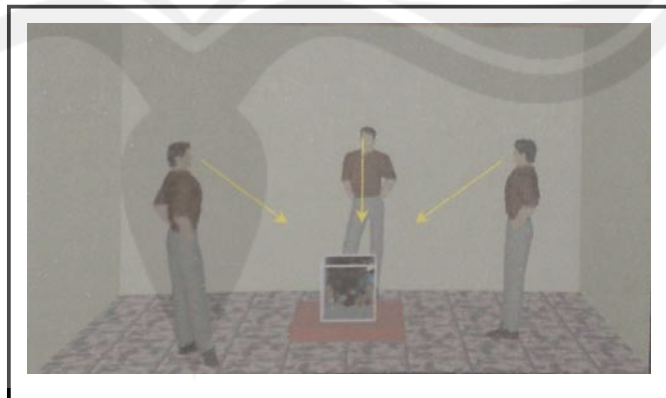
- mempersempit area pengamatan  
menciptakan ruang pameran yang dapat mengarahkan untuk memusatkan pandangan pada satu obyek pameran yang disajikan, dengan tujuan untuk memberi nilai lebih pada obyek pameran.



**Gambar 5.32**

**Mempersempit Area Pengamatan**

- memperlebar area pengamatan  
menciptakan ruang pameran yang dapat memberikan keleluasaan gerak sehingga mendapatkan suasana ruang yang santai, bebas dan terbuka.
- mendatarkan area pengamatan  
dapat memberikan keleluasaan pandangan ke obyek pameran sehingga pengamat dapat melihat dan menganalisis obyek secara detail.

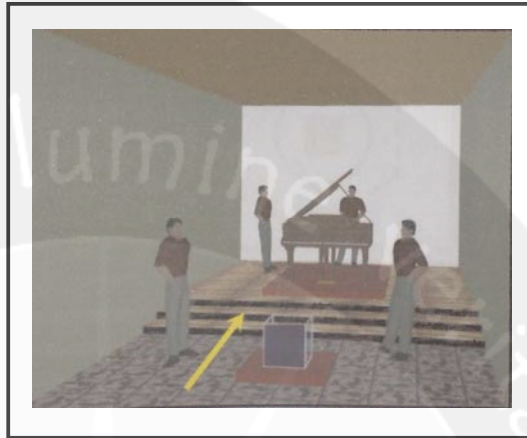


**Gambar 5.33**

**M mendatarkan Area Pengamatan**

*Museum Seni Rupa di Yogyakarta*

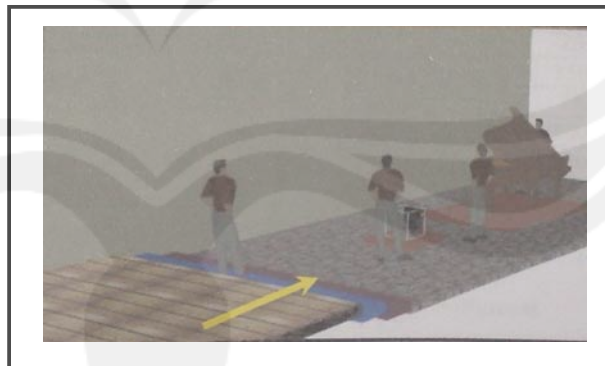
- mengangkat area pengamatan  
bertujuan untuk memberikan hambatan dan mengurangi laju pergerakan sehingga dapat menciptakan daya tarik pengunjung terhadap obyek pameran.



**Gambar 5.34**

#### **Mengangkat Area Pengamatan**

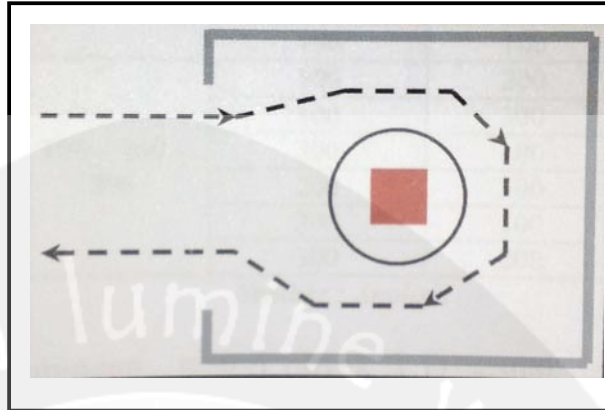
- menurunkan area pengamatan  
memberikan suatu variasi pada arus pergerakan pengunjung, dengan tujuan untuk menghilangkan kesan monoton pada ruang pameran.



**Gambar 5.35**

#### **Menurunkan Area Pengamatan**

- mengitari area pengamatan  
dapat memberikan suasana yang lebih dalam menikmati obyek pameran secara detail atau lebih seksama (teliti).



**Gambar 5.36**

**Mengitari Area Pengamatan**

Dan sirkulasi pada obyek pameran menggunakan sirkulasi satu arah pada obyek pameran dengan pertimbangan pengunjung akan lebih mudah menikmati obyek pameran secara berurutan. Sirkulasi antar ruang pameran yang dipakai adalah sirkulasi dari ruang ke ruang dengan pertimbangan pengunjung dapat menikmati obyek pameran secara berurutan berdasarkan jenis materi koleksi karya seni rupa.

Ruangan-ruangan pameran tersebut memiliki suasana edukatif dengan cara:

- a. penyusunan obyek pameran berdasarkan bentuk karya seninya yaitu :



- b. penyusunan obyek pameran berdasarkan pencipta, tahun pembuatan dan aliran

Raden Saleh, Basuki Abdullah, Affandi, Kartika Affandi, Marah Sultan Baharudin, Tino Sidin, Sidik W. Martowidjojo, Katinka Dasiah, Heri Dono, Hans Jaladra, Bryan Jevonika, Batara Lubis, Srihadi Soedarsono, Nyoman Gunarsa, Widayat, Wakidi, Dolorosa Sinaga, Gregorius

***Museum Seni Rupa di Yogyakarta***

Sidharta, I Nyoman Nuarto, Iriantine Karnaya Firman Lie, Kaboel Suadi, Suromo, Anthony Ann, Libra, Muhammad Misrad, Benny Rachmadi dan seniman-seniman lainnya.

Penyusunan-penyusunan tersebut juga memudahkan untuk membentuk suasana tiap ruang pameran sesuai dengan jenis materi koleksi seni rupa yang dipamerkan.

Selain suasana edukatif, juga didapat suasana rekreatif yang bisa didapatkan selain penataan obyek karya seni yang menarik, juga dapat melalui memasukkan unsur alam dalam bentuk penggunaan batu alam pada lantai yang diatur polanya sehingga menarik untuk dilihat oleh pengunjung. Sedangkan dalam ruang pameran outdoor, unsur alam bisa didapatkan melalui meletakkan tanaman disekeliling tempat tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Feldman, Edmund Burke, *Art as Image and Idea*, Prentice Hall, Inc, Englewood Cliff, New Jersey, 1967.

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid I dan II. Terjemahan Oleh Tjahjadi, Sunarto*. Jakarta: Erlangga.

Sutarga, M. Amir, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Jakarta, 1989.

White, Edward T., *Buku Pedoman Konsep*, Bandung.

Ching, D.K. Francis. 1996. *Architecture Form, Space, and Order. Second Edition*. United States: Wiley – Academy.

De Chiara, Joseph & Michael J. Crosbie. 2005. *Time Saver Standards For Buildings Types. Fourth Edition*. Singapore: Mc Graw Hill.

Hendraningsih, Dkk. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta, Djambatan, 1982.

Hakim, Rustam dan Utomo, Hardi. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Prinsip, Unsur, dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Bumi Aksara.

[www.google.com](http://www.google.com)

[www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

[www.arcspace.com](http://www.arcspace.com)

[www.en.wikipedia.org](http://www.en.wikipedia.org)