

# Perancangan Interior Museum Purbakala Di Situs Purbakala Patiayam, Kudus

Jessica Nathania Prajogo, S. P. Honggowidjaja, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*Email: i.jessinathania@gmail.com, sphomgwi@petra.ac.id, dante\_luq@yahoo.co.id*

**Abstrak** — Sebagai sebuah cagar budaya, Situs Purbakala Patiayam merupakan tempat yang menarik untuk melakukan perjalanan kembali ke masa prasejarah. Banyak hal yang bisa dipelajari di situs ini, antara lain tentang kehidupan di masa lalu dan tentang misteri evolusi makhluk hidup yang sangat menarik untuk diungkap. Tujuan perancangan interior museum purbakala di Situs Purbakala Patiayam, Kudus ini adalah sebagai tempat edukasi kepada masyarakat dan mengajak masyarakat untuk ikut dalam pelestarian dan restorasi cagar budaya. Perancangan Museum ini meliputi area lobby, galeri, toko souvenir, ruang audio visual dan café. Museum ini dirancang dengan menggunakan alur sirkulasi linear, agar pengunjung mengikuti dan melewati semua fasilitas dalam museum.

**Kata Kunci** : Museum, Purbakala, Perancangan Interior, Cagar Budaya

**Abstract** — *As a cultural heritage, Patiayam Archaeological Site is an interesting place to travel back to prehistoric times. Many things that can be learned on this site, as examples about life in the past and about the mystery evolution of living beings, which is very interesting to be revealed. The purpose of designing the interior of archaeological museums in Patiayam ancient Site, Kudus, is as a place for education to the community and invites the community to participate in the preservation and restoration of cultural heritage. The design of this museum includes lobby area, gallery, souvenir shop, audio visual room and café. The museum is designed using a linear circulation flow, in the order to let the visitor follow and pass through all the facilities within the museum.*

**Key Words** : Museum, Archeology, Interior Design, Cultural Heritage

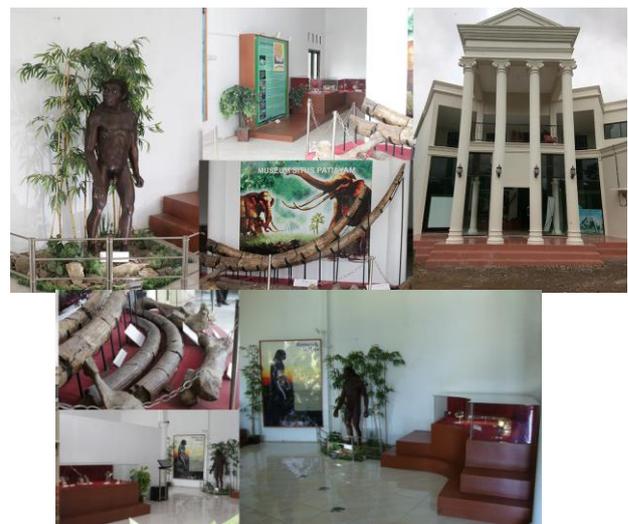
## I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah bangsa yang sangat besar dengan sejarah yang beragam dan panjang. sejarah ini patut dijaga agar tidak lekang oleh waktu. Keberagaman sejarah ini membuat bangsa indonesia sangat kaya akan benda - benda bersejarah sehingga dapat menjadi sumber untuk perkembangan kedepannya dan museum adalah salah satu wadah untuk menjaga dan melestarikan peninggalan bersejarah tersebut. Selain sebagai wadah melestarikan sejarah, museum dapat juga menjadi tempat wisata dan edukasi yang dapat dikunjungi dan dimanfaatkan oleh masyarakat ataupun instansi pendidikan.

Situs purbakala patiayam, Kudus, merupakan situs purbakala dimana ditemukan fosil - fosil binatang prasejarah dan fosil utama yang ditemukan adalah fosil gajah

purba. Sejak 22 September 2005 situs Patiayam ditetapkan sebagai cagar budaya oleh Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Jawa Tengah. Sebelumnya situs ini sudah lama dikenal sebagai salah satu situs manusia purba (hominid) di Indonesia. Penemuan fosil purbakala di Patiayam sudah berlangsung sejak zaman penjajahan belanda, namun baru pada tahun 2012 baru dibagun Museum Purbakala di Patiayam dan pada 2014 mulai digunakan. Namun, masih banyak fosil purbakala yang belum bisa dipamerkan dan sekarang masih disimpan dirumah warga-warga.

Museum Purbakala ini mengambil lokasi di Situs Purbakala Patiayam. Situs ini memiliki lokasi yang strategis dan sumber daya yang melimpah. Letak museum yang berdekatan dengan lokasi penggalian fosil memudahkan para arkeolog untuk mencari dan menganalisa fosil-fosil tersebut. Dari sisi wisata, daerah gunung muria ini memiliki beberapa wisata alam yang berdekatan dengan lokasi museum, sehingga wisatawan juga dapat mengunjungi wisata alam lainnya, sehingga akan memajukan sektor pariwisata Kabupaten Kudus.

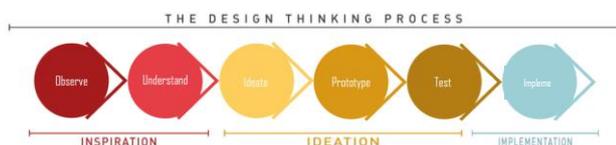


Gambar. 1. Foto Lokasi Museum Purbakala Patiayam, Kudus

Situs Patiayam merupakan tempat yang menarik untuk melakukan perjalanan kembali ke masa prasejarah. Banyak hal yang bisa dipelajari di situs ini, antara lain tentang kehidupan di masa lalu dan tentang misteri evolusi makhluk hidup yang sangat menarik untuk diungkap. Oleh karena itu, penulis ingin mencoba menggabungkan kebutuhan dari museum sendiri dan

kebutuhan masyarakat khususnya daerah Kabupaten Kudus dan sekitarnya, agar museum dapat lebih optimal lagi dalam menjalankan fungsinya sebagai sumber pengetahuan dan cagar budaya. Penggabungan ini akan berupa perancangan interior museum termasuk dengan fasilitas di dalamnya.

## II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 2. Metode Perancangan

### a. Observe

Pada tahap observasi, perancang akan mengumpulkan data, baik data fisik bangunan, data aktifitas pengguna, data literatur dan data tipologi. Data fisik bangunan dilakukan dengan observasi lapangan. Dalam melaksanakan observasi, perancang akan mengobservasi kondisi lapangan dan observasi tipologi sejenis. Data aktifitas pengguna akan didapatkan dengan metode wawancara dengan pengurus museum. Bersamaan dengan hal tersebut, perancang juga akan mencari data literatur untuk dapat digunakan sebagai dasar dan prinsip perancangan museum. Data literatur dapat berupa buku, jurnal, perancangan dan lain sebagainya. Data literature ini juga dilengkapi dengan data tipologi museum yang berada di luar negeri agar museum yang akan dirancang memiliki nilai lebih dibandingkan dengan museum lainnya. Selain itu, metode yang digunakan adalah metode *buzz feed*, yakni mencari fakta atau tren terbaru. Hal ini dilaksanakan dengan cara mencari fakta atau tren berdasarkan sumber-sumber terkini.

### b. Understanding

Pada tahap *understanding* perancang akan menguraikan dan mendeskripsikan data serta fakta mengenai proyek yang akan dirancang. Kemudian, perancang akan menganalisa dan membandingkan data literatur, data lapangan dan tipologi, sehingga akan didapatkan permasalahan yang akan dibuat solusinya dalam perancangan. Dalam analisa ini, perancang akan menganalisa kapasitas ruang yang dibutuhkan, karakteristik ruang, *zoning* dan *grouping* ruang, serta *framework*.

### c. Ideate

Perancang akan melaksanakan *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide perancangan dan memetakannya dalam *mind-mapping*. Ide perancangan ini kemudian akan digunakan untuk membuat konsep desain perancangan. Setelah konsep didapatkan, perancang akan membuat skematik desain dengan sketsa-sketsa gambar untuk suasana museum.

### d. Prototype

Pada tahap *prototype*, perancang akan membuat *modeling* untuk dapat dilihat suasana museum. Pada

tahap ini, desain akan berkembang sesuai dengan masukan dan kebutuhan ruang yang belum terpenuhi.

### e. Test

Setelah dari tahapan *prototype*, perancang memasuki tahapan *test*, dimana perancang akan mengevaluasi kritik dan saran yang diperoleh dari pembuatan *modeling*. *Test* menjadi tahapan dimana perancang menentukan desain akhir perancangan dan perancang akan membuat gambar kerja dari desain akhir tersebut.

### f. Implementation

Tahap implementasi akan dilaksanakan dengan pembuatan maket presentasi sebagai produk akhir. Selain itu, akan dibuat booklet desain, dimana booklet ini berisikan detail – detail perancangan, yang kemudian akan diberikan kepada pihak pengurus museum, sehingga desain dapat diajukan dalam proposal untuk pengajuan dana sponsor.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Definisi Museum

Museum/mu-se-um/ /muséum/ n gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno; (Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum)

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

### 2. Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008. museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

- a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :
  - Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
  - Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
  - Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
  - Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

### 3. Syarat-syarat Museum

Museum merupakan sebuah ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan. Pada umumnya ruang-ruang tersebut haruslah :

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
- Mendapatkan cahaya yang terang merupakan bagian dari pameran yang baik.

Suatu pameran yang baik dapat membuat para pengunjung tidak merasa lelah. Biasanya penyusunan ruangan diberi pembatas atau sekat yang cocok dengan bentuk ruangan. Pencahayaan pada museum juga haruslah baik. Museum bukan hanya sebagai tempat untuk mengadakan sebuah pameran tetapi juga merupakan suatu tempat pusat kebudayaan.

Pada museum terdapat ruang-ruang yang terdiri dari :

- Ruang pameran yaitu meliputi pameran yang tetap dan yang selalu berganti ruang untuk meletakkan karya-karya, miniature, serta ruang untuk belajar dan ruang untuk rapat
- Ruang hiburan yaitu meliputi ruang santai, ruang simulasi, kafe, auditorium dan lain-lain.
- Tempat penyimpanan barang, ruang pengawetan, organisasi dan administrasi.

### Elemen Utama dalam Museum

Berikut adalah elemen-elemen utama yang dapat ditemukan dalam kebanyakan museum, walaupun sangat bervariasi, tergantung ukuran, jenis, letak, tujuan, misi edukasi dan lainnya.

#### a. Layanan Umum

Ruangan umum ini seharusnya terletak bersama dengan pintu masuk umum. Ruang ini termasuk ruang depan, ruang tunggu umum, meja informasi, tempat penitipan barang, toko, auditorium, ruang rapat, ruang presentasi, toilet umum, kran air minum dan telepon. Spesifikasi ruangan sebagai berikut :

- Ruang Tunggu Umum

Umumnya merupakan ruang yang berperan penting. Ruang tunggu ini memiliki berbagai fungsi praktis : orientasi dan akses terhadap semua fungsi layanan umum (tidak hanya galeri) dan setting untuk fungsi social.

- Ruang Rapat dan Auditorium

Ruang ini akan bervariasi berdasarkan even yang direncanakan. Museum kecil biasanya memiliki lantai seperti anak tangga pada ruang auditorium atau ruang serbaguna.

- Toko

Ruang untuk berjualan ini berperan penting dalam program edukasi khususnya toko buku dan sebagai sumber pendapatan. Ruang ini seharusnya terletak dekat dengan ruang tunggu atau setidaknya dapat terlihat dari ruang tunggu, sehingga menarik pengunjung yang akan meninggalkan museum. Kantor dan tempat penyimpanan sangatlah diperukan dimana ukurannya ditentukan oleh program penjualannya.

- Toilet Umum

Toilet seharusnya memiliki ukuran yang dapat mengantisipasi pameran dan even terbesar yang diadakan museum.

- Galeri

Galeri bervariasi berdasarkan benda yang dipamerkan. Ukuran dan proporsi galeri seperti lantai, dinding, bahan atap dan pencahayaan harus menunjang objek yang dipamerkan. Yang dibahas dibawah ini adalah beberapa jenis galeri yang umum.

#### i. Galeri Seni

Umumnya berupa ruangan yang memiliki finishing yang bagus dimana benda dipamerkan sebagai keindahan dengan bahan sederhana yang sesuai. Koleksi seni termasuk lukisan, pahatan, furniture, seni dekorasi, mural, minatur arsitek dan rekonstruksi, cetakan, gambar dan foto.

#### ii. Galeri Interpretif

Merupakan arsitektur yang sederhana, tetapi lingkungannya didominasi oleh bahan interpretatif (rekonstruksi bersejarah, foto mural, grafik, teks dan lainnya). Pameran interpretif menampilkan benda seperti sejarah dan sejarah nasional serta menggunakan teknik seperti diorama, ruang periodic dan bayangan gelap.

#### iii. Galeri Pusat Sains

Mungkin tidak memiliki benda untuk dipamerkan sama sekali, tetapi mungkin menampilkan peralatan edukasi interaktif yang menggambarkan konsep-konsep sains. Ruang ini dapat berupa ruang kelas atau bahkan tempat bermain dari pada ruangan galeri yang tradisional.

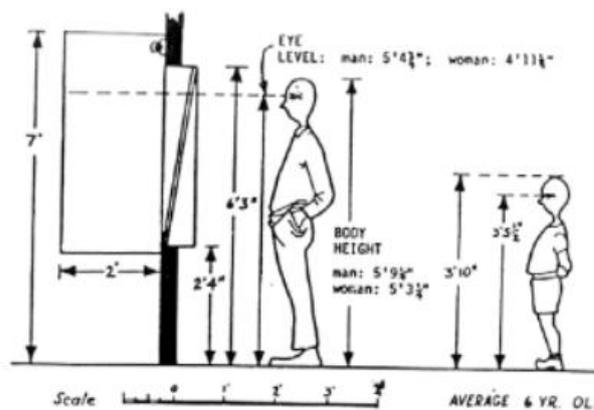
#### iv. Galeri Untuk Tempat Penyimpanan

Terdiri dari banyak sekali benda museum dari koleksi dengan sedikit interpretasi tetapi dengan bahan referensi yang tersedia untuk dipelajari.

#### v. Galeri Pameran

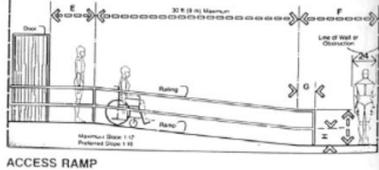
Merupakan galeri yang fleksibel dimana dapat digunakan untuk berbagai macam pameran, sebagian dipasang untuk periode terbatas.

## 4. Prinsip Anthropometri



Gambar 3. Perbandingan Dimensi Level Ketinggian Mata Manusia

in	cm
18	45.7
48 min.	121.9 min.
54 max.	137.2 max.
30	76.2
42 min.	106.7 min.
72 min.	182.9 min.
12-16	30.5-45.7
18-20	45.7-50.8
33-34	83.8-86.4



Gambar 4. Standar Dimensi Ramp Lantai

#### IV. DESKRIPSI DESAIN

##### 1. Tema dan Konsep

Konsep dari museum ini adalah museum yang informatif, edukatif dan dinamis. Informatif dan edukatif akan ditampilkan dengan cara :

- memberikan individual signage untuk masing – masing display,
- memberikan display elektronik untuk beberapa objek utama,
- memanfaatkan media audio visual
- memberikan pengalaman secara langsung mengenai proses dalam laboratorium arkeologi.

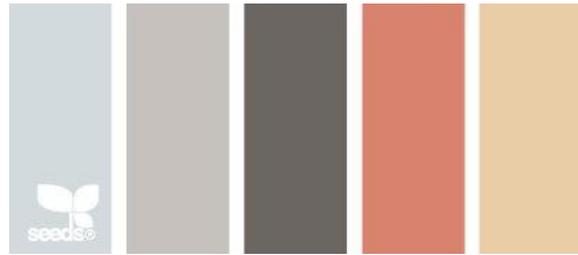
Museum Arkeologi diharuskan untuk dapat ikut berubah dengan dinamis mengikuti perkembangan zaman. Sifat dinamis ini ditampilkan dalam sirkulasi layout yang mengalir, sehingga pengunjung dapat bergerak dengan aktif mengikuti arah museum. Selain itu, desain moderen kontemporer memungkinkan museum tetap bertahan dalam perubahan dunia yang cepat. Bentuk-bentuk yang digunakan adalah bentuk organis, dimana bentuk organis melambangkan arah yang lebih mengalir dan halus.

Oleh karena itu, diambil tema *Natural Chic*. *Natural* berarti dipengaruhi oleh alam. *Natural* ini diambil karena museum arkeologi ini termasuk dalam museum natural histori, sehingga alam dijadikan inspirasi dalam mendesain. *Chic* berarti *sleek, elegant* dan *stylish*. *Chic* diambil untuk memberikan kesan modern, sehingga museum ini menjadi daya tarik dan dapat mengikuti arus desain yang sedang berkembang.

##### 2. Aplikasi Desain

Pengaplikasian konsep dalam desain:

- Bentuk yang digunakan adalah bentuk-bentuk dasar yang dikombinasikan sehingga menghasilkan siluet yang organis dan dinamis.
- Komposisi warna yang digunakan adalah warna-warna netral, seperti *warm grey, pale blue, dark warm grey* dan *peach* sebagai warna aksen. Warna-warna netral digunakan untuk mencapai konsep modern. Warna *warm grey* digunakan untuk mencapai konsep natural, dimana warna *warm grey* ini memiliki tone warna yang hangat dan nyaman.

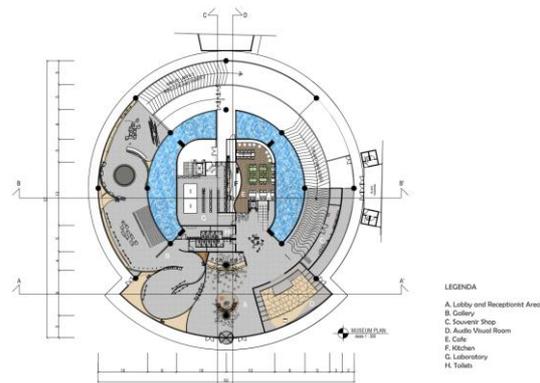


Gambar 5. Skema Warna

- Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linier. Sirkulasi linier digunakan agar pengunjung melewati semua fasilitas dalam museum dan mencobanya.
- Material yang dipilih adalah :
  - Material alami : material yang didapatkan dari alam (kayu, marmer)
  - Material olahan : material alam yang mengalami olahan (MDF, Multiplek, gypsum board)
  - Material Sintesis : Material dari alam yang diolah dengan teknologi proses kimia (besi, kaca)
  - Material siap pakai (karpet dan wallpaper)

#### V. HASIL PERANCANGAN

##### 1. Layout



Gambar 6. Layout Perancangan Interior Museum Purbakala Patiayam, Kudus

Layout Museum Purbakala Patiayam, Kudus ini didominasi oleh warna abu-abu hangat, karena warna ini memberikan kesan elegan tetapi tetap memberikan kesan hangat. Sirkulasi dalam museum adalah sirkulasi linier. Pengunjung diarahkan untuk mengelilingi seluruh area galeri dan melewati toko souvenir pada saat selesai.

##### 2. Perspektif



Gambar 7. Area Lobby Museum Purbakala Patiayam, Kudus



Gambar 8. Area Lobby Museum Purbakala Patiyam, Kudus

Area Lobby didominasi oleh warna *warm grey* dimana warna ini memberikan kesan hangat, dengan tambahan lampu LED dengan warna *warm white*. Konsep Natural Chic dihadirkan dengan adanya stilasi bentuk pohon menggunakan material metal dengan finishing gold chrome. Selain itu, receptionist counter yang memiliki desain minimalis, diambil dari konsep chic, natural dituangkan dengan menggunakan material HPL motif kayu.



Gambar 9. Area Galeri Museum Purbakala Patiyam, Kudus



Gambar 10. Area Galeri Museum Purbakala Patiyam, Kudus



Gambar 11. Area Galeri Museum Purbakala Patiyam, Kudus



Gambar 12. Area Galeri Museum Purbakala Patiyam, Kudus



Gambar 13. Area Galeri Museum Purbakala Patiyam, Kudus



Gambar 14. Area Galeri Museum Purbakala Patiyam, Kudus

Area galeri museum di dominasi oleh warna abu – abu dan coklat yang berasal dari material kayu HPL. 2 kombinasi warna ini digunakan untuk menciptakan kesan modern, dimana dilengkapi dengan permainan lampu pada area ini. Pada area galeri ini, terdapat banyak fasilitas interaktif pada masing-masing objek display. Beberapa memiliki fitur audiovisual, beberapa hanya berupa visual, dan beberapa hanya audio saja.

Pada galeri terdapat area khusus untuk mengalami dan mencoba kegiatan dalam laboratorium arkeologi, sehingga pengunjung dapat merasakan secara langsung bagaimana proses ekskavasi, pembersihan hingga proses identifikasi fosil berlangsung.



Gambar 15. Area Toko Souvenir Museum Purbakala Patiyam, Kudus

Setelah turun dari lantai 2, pengunjung akan melalui toko souvenir di sebelah kiri, sehingga pengunjung yang ingin membeli oleh-oleh dapat langsung membelinya. Sirkulasi museum dibuat sedemikian rupa agar toko souvenir selalu dilewati oleh pengunjung. Selain melihat toko souvenir, pengunjung akan melihat cafe pada sebelah kanannya, sehingga pengunjung juga mengetahui jika ada cafe yang dapat dikunjungi.



Gambar 16. Ruang Audio Visual Museum Purbakala Patiyam, Kudus

Ruang audio visual terletak pada akhir sirkulasi museum. Ruang ini desain dengan konsep seperti runtutan tanah, dimana tekstur ini sering kali ditemukan pada lokasi penggalian fosil. Warna yang mendominasi adalah abu-abu dan coklat dari material kayu. Hal ini dimaksudkan agar pengunjung fokus kepada tayangan video dari pada hiasan dinding ataupun plafon.



Gambar 17. Cafe Purbakala Museum Patiayam, Kudus



Gambar 18. Cafe Purbakala Museum Patiayam, Kudus

Cafe pada museum didesain dengan menggunakan warna dominan putih dan tekstur kayu. Cafe terletak di bagian tengah bangunan, dimana membuat cafe ini memiliki dinding kaca. Dinding-dinding kaca ini membuat pengunjung dapat melihat kearah kolam ikan, yang juga telah di desain sehingga menjadi salah satu display edukasi. Selain itu juga dapat melihat ke arah toko sovenir. Demikian juga sebaliknya, pengunjung yang baru saja turun dari lantai 2 dapat melihat area cafe dari dinding-dinding kaca ini.



Gambar 19. Laboratorium Museum Purbakala Patiayam, Kudus

Laboratorium Museum Purbakala ini didesain menggunakan warna dominan putih, agar terkesan luas dan bersih. Laboratorium didesain minimalis agar laboran tidak menjadi salah fokus antara pekerjaan dan unsur dekorasinya. Storage di laboratorium ini bersifat sementara, hanya untuk menyimpan benda-benda fosil yang sedang dan akan diidentifikasi dan restorasi dalam waktu dekat..

## VI. KESIMPULAN

Sebagai sebuah cagar budaya, Situs Purbakala Patiayam merupakan tempat yang menarik untuk melakukan perjalanan kembali ke masa prasejarah. Banyak hal yang bisa dipelajari di situs ini, antara lain tentang kehidupan di masa lalu dan tentang misteri evolusi makhluk hidup yang sangat menarik untuk diungkap. Namun, pada kenyataannya museum di situs purbakala Patiayam ini belum mendapatkan perhatian lebih, sehingga kegiatan yang dilakukan masih belum maksimal. Oleh karena itu, perancangan interior museum purbakala ini ditujukan agar museum dapat lebih optimal lagi dalam menjalankan fungsinya sebagai sumber pengetahuan dan cagar budaya.

Perancangan interior Museum Purbakala Patiayam ini meliputi area *lobby*, galeri, *souvenir shop*, *café* dan ruang audiovisual. Perancangan interior yang dibutuhkan dalam sebuah museum purbakala harus ditunjang oleh sistem signage dan informasi yang baik. Hal ini dicapai dengan pengadaan signage individual untuk tiap-tiap display, sehingga memudahkan pengunjung untuk membaca dan menerima informasi. Selain itu, juga pemanfaatan media elektronik dan audiovisual, agar pemberian informasi lebih jelas dan universal untuk semua pengunjung. Dengan adanya pengadaan sistem informasi ini, diharapkan pengunjung diajak untuk dapat ikut dalam kegiatan pelestarian cagar budaya.

Perancangan interior museum yang bersifat dinamis diterapkan dalam sirkulasi museum, dimana pengunjung diarahkan untuk mengikuti alur sirkulasi sehingga dapat melewati semua fasilitas yang disediakan oleh museum, sehingga pengunjung mendapatkan informasi secara lengkap tanpa terputus. Tak lupa juga penggunaan bentuk-bentuk organis dan lengkung yang membuat arah sirkulasi menjadi lebih mengalir dan dinamis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pengurus Museum Purbakala Patiayam, Kudus yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing perancangan tugas akhir Program Studi Desain Interior yang telah membantu selama proses perancangan hingga penulisan jurnal ini, sehingga segala bentuk dukungan, saran dan bimbingan dari awal proses hingga perancangan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis. Selain itu juga kepada pihak-pihak yang telah membantu penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## REFERENSI

- [1] *Architects and Museum Planners*. Detroit : Michigan, 1998.
- [2] *Appendix I, NPS Museum Handbook, Part I*. Washington, DC. 2016
- [3] Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Museum. Retrieved November 29, 2016, from <http://kbbi.web.id/museum>

- [4] Mahatyanto, Handi. 2015. *Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Museum Paleontologi Patiayam Kudus*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Diponegoro, Semarang.
- [5] Meilani, Diana. (2005). *Perancangan Interior Museum Tokoh Perjuangan dan Peranan Wanita Indonesia di Surabaya*. (TA No. 00050266/DIN/2005). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [6] Piotrowski ,Christine M., ASID, IIDA and Elizabeth A. Rogers, IIDA. *Designing Commercial Interiors*.2007. Canada : John Wiley & Sons,Inc. page : 373 – 383.
- [7] Yahya, Felix. (2007). *Perancangan Interior Museum Gempa Jawa Tengah di Jogja*. (No. 00050476/DIN/2007). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.