

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL CIREBON DENGAN PENDEKATAN KARAKTER SENI PERTUNJUKAN

Tazqia Aulia Zahra¹, Ulylly Irma Maulina Hanfiah², dan Aditya Bayu Perdana³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

tazqiaaulia@student.telkomuniversity.ac.id, ullymaulinafia@telkomuniversity.ac.id,

adityabayuperdana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon merupakan museum yang menyimpan benda-benda koleksi yang berkaitan dengan seni pertunjukan Cirebon. Akar dari perancangan museum ini adalah wacana Disbudpar yang mendukung pembangunan museum, jumlah penonton yang berkurang karena lamanya waktu pertunjukan dan generasi sekarang ingin semuanya terjadi sekaligus, serta berkurangnya jumlah maestro dan frekuensi pertunjukan seni pertunjukan. Generasi saat ini menginginkan segalanya terjadi secara instan. Seiring dengan menurunnya minat terhadap seni pertunjukan, pengetahuan yang berkaitan dengan seni pertunjukan juga berkurang. Museum kini tidak hanya digunakan sebagai sarana pendidikan dan hiburan, tetapi juga sebagai tempat penyembuhan. Oleh karena itu, perancangan museum ini akan menyatukan seni pertunjukan dengan tampilan interaktif untuk menciptakan kesan langsung yang identik dengan seni pertunjukan yang disajikan secara live. Museum merupakan tempat yang tepat karena generasi sekarang lebih tertarik dengan seni pertunjukan yang disajikan secara ringkas. Jika tidak dimasukkan ke dalam museum, maka akan sulit bagi generasi penerus untuk mengetahui atau bahkan mengenali kesenian ini. Perancangan museum menggunakan pendekatan karakter seni pertunjukan, dimana setiap ruangan akan bercerita sesuai dengan katalog karakter seni pertunjukan dari koleksi yang dipamerkan. Dari seni musik hingga cerita rumit seperti drama (masres). Harapannya pengunjung dapat mengikuti alur cerita yang tepat berdasarkan jalur seni pertunjukan Cirebon.

Kata kunci: Museum, Seni Pertunjukan Cirebon, Karakter Seni Pertunjukan

Abstract: Cirebon Traditional Performing Arts Museum is a museum that houses a collection of objects related to Cirebon performing arts. The roots of the design of this museum are the Disbudpar discourse that supports the building of the museum, the reduced number of spectators due to the length of time for performances and the current generation wants everything to happen at once, as well as reducing the number of maestros and the frequency of performing arts performances. The current generation wants everything to happen instantly. Along with the decline in interest in performing arts, knowledge related to performing arts is also decreasing. Museums are now not only used as a means of education and entertainment, but also as a place of healing. Therefore, the design of this museum will define performing arts with an interactive display to create an

immediate impression that is identical to performing arts presented live. Museums are good places because the current generation is more interested in performing arts which are presented briefly. If it is not included in a museum, it will be difficult for future generations to know or even recognize this art. The design of the museum uses a performing arts approach, where each room will tell a story according to the performing arts catalog from the collections on display. From music art to complicated stories like drama (masres). It is hoped that visitors can follow the exact storyline based on the path of Cirebon performing arts.

Keywords: Museum, Cirebon Performing Arts, Performing Arts Character

PENDAHULUAN

Cirebon memiliki beragam kesenian mulai dari seni pertunjukan musik hingga sandiwara. Dengan menurunnya minat generasi muda terhadap seni pertunjukan dan juga mulai berkurangnya maestro terkait seni pertunjukan menjadi salah satu concern dari perancangan museum ini. Seni pertunjukan tradisional merupakan bagian dari berbagai unsur kearifan budaya lokal yang berisi moral, agama, nilai-nilai pendidikan, serta unsur-unsur yang ada sebagai warisan budaya (Bahardur, Iswadi:2018 (Prayogi & Endang Danial, 2016: 63)). Menurut laporan lokal (Sindonews.com: 2014 (Rosidin, D.N & Syafa'ah, A: 2016)) menyatakan bahwa lebih dari 28 kesenian khas Cirebon terancam punah. Dinyatakan hampir punah, salah satunya seni pertunjukan rakyat. Hal tersebut dikarenakan penurunan dan kurangnya kesadaran masyarakat terkait seni pertunjukan tradisional Cirebon. Situasi krisis penonton dan penurunan frekuensi pertunjukan menyebabkan banyak kelompok seni menghentikan animasi atau bahkan menghentikannya sama sekali. Faktor penting yang berperan besar dalam krisis tersebut adalah dampak teknologi informasi terkait kesenian tradisional (R.M. Andri, Laura: 2016)

Dari hasil wawancara dengan budayawan Cirebon Bapak Jajat menyebutkan bahwa salah satunya wayang cepak saat ini sudah punah maestro wayang cepak hanya tinggal 1 orang lagi dan peminatnya pun sekarang sudah sangat menurun. Sehingga dibuatnya museum ini sebagai antisipasi juga

repository terkait kesenian yang sudah punah, bahkan hampir punah juga perkembangannya. Jika dibuatnya sanggar/gedung pertunjukan namun tidak adanya edukasi terlebih dahulu terkait seni pertunjukan akan sulit, selain itu saat ini Kota Cirebon tidak kekurangan sanggar namun kekurangan audience dari seni pertunjukan.

Dikutip dari wawancara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Cirebon (Dialog Indonesia, 2022) mewacanakan pembangunan sebuah museum, karena sampai saat ini, selain museum yang ada di keraton, Kota Cirebon tidak memiliki museum yang menjadi sumber koleksi dan cerita jati diri kota. Museum menjadi wadah yang tepat dikarenakan saat ini generasi muda lebih tertarik untuk melihat seni pertunjukan yang dikemas dengan singkat. Dengan mengunjungi museum memberikan ketenangan dan kesenangan yang mampu menyembuhkan atau menjadi healing dari berbagai macam kesibukan yang telah dilewati (Tasyarani, N.M:2022).

Sehingga harapannya dapat meningkatkan kembali minat masyarakat terkait seni pertunjukan tradisional Cirebon. Jika tidak dimuseumkan akan sulit untuk generasi selanjutnya mengetahui atau bahkan mengenal kesenian tersebut. Selain itu jika dibuatnya museum audience yang didapat tidak hanya dari masyarakat Cirebon saja namun juga dari luar Cirebon, seni pertunjukan Cirebon tidaknya untuk dikenal oleh masyarakat Cirebon tetapi juga untuk masyarakat luar Cirebon yang sedang berkunjung ke Cirebon.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan dalam merancang Perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon ini adalah sebagai berikut:

Menentukan Objek

Perancangan Objek perancangan diambil berdasarkan permasalahan latar belakang mengenai kebutuhan masyarakat Cirebon akan edukasi dan melestarikan seni pertunjukan tradisional Cirebon.

Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai bahan referensi untuk mendukung dalam proses perancangan, diantaranya:

Quisioner

Quisioner ini ditujukan kepada masyarakat luas sebagai penikmat museum guna mengetahui urgensi juga respon dan minat pengunjung terhadap museum yang berisi koleksi seni dan budaya.

Wawancara

Wawancara dilakukan pada Petugas museum guna mengetahui aktivitas yang dilakukan di museum, mulai dari penerimaan koleksi, perawatan, pendisplayan, dan aktivitas saat museum dibuka hingga tutup. Selain itu melakukan wawancara dengan Kepala Disbudpar Kota Cirebon, Staff Disbudpar, Budayawan Cirebon dan Seniman Cirebon terkait pengembangan juga upaya pihak Disbudpar Kota Cirebon akan menurunnya minat masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisional Cirebon dan wacana pembangunan museum.

Observasi

Studi lapangan dilakukan guna mengetahui data mengenai perancangan sebuah museum dengan mengamati elemen-elemen interior, perilaku pengunjung, pola sirkulasi, penataan display, dan penataan ruang. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengunjungi Museum Wayang dan Museum Sonobudoyo.

Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan guna mencari data-data sebagai tolak ukur dan standar dalam perancangan sebuah museum. Studi pustaka didapatkan dari referensi buku, jurnal, e-proceeding, berita, tugas akhir, artikel, dan peraturan perundang-undangan.

Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah melakukan pengumpulan data yang kemudian data tersebut dianalisis dengan melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan.

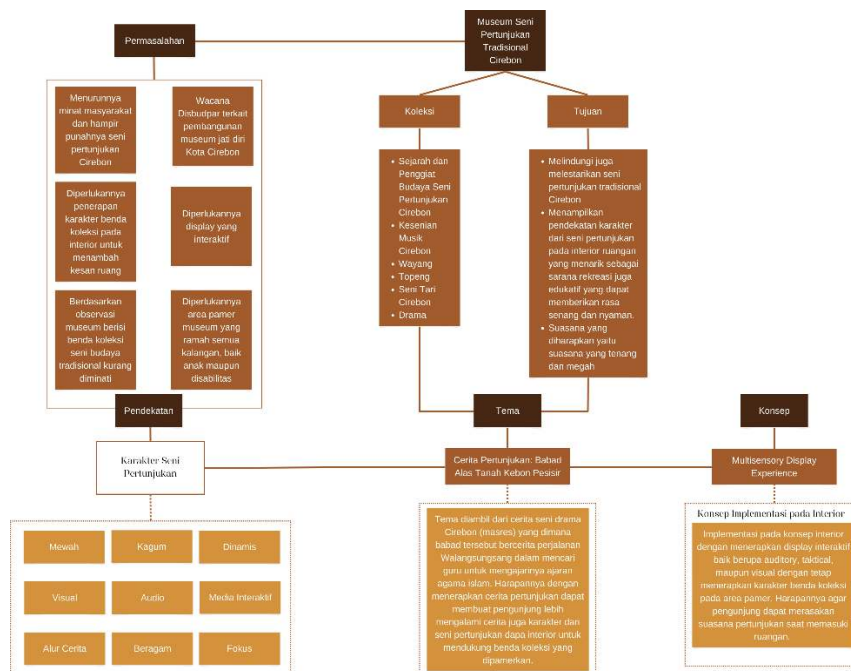
Sintesis Data

Metode ini merupakan metode yang penting meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, dan sirkulasi.

Pengembangan Desain

Pengembangan desain merupakan hasil akhir dari perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon dengan menganalisa data yang didapatkan dari proses pengumpulan data, programming, dan konsep yang akan diimplementasikan pada layout.

Tema Perancangan



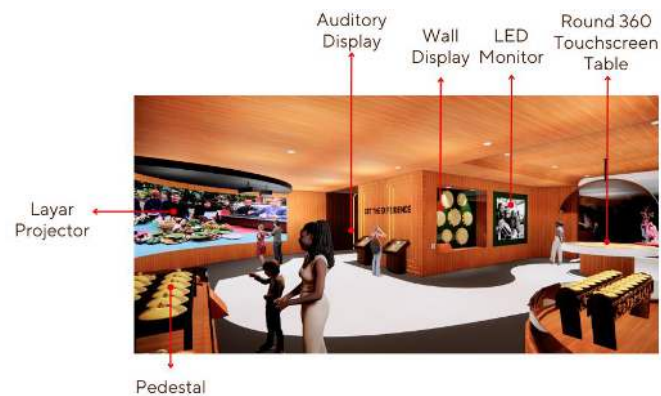
Gambar 2 Tema dan Konsep Perancangan
 Sumber: Data Pribadi, 2023

Tema perancangan yang diterapkan pada Perancangan Baru Interior Museum Seni Pertunjukan Cirebon yaitu Babad Alas Tanah Kebon Pesisir, pengambilan tema diambil dari judul cerita pertunjukan kesenian drama Cirebon yang biasanya ditampilkan pada pertunjukan masres di Cirebon. Cerita Babad Alas Tanah Kebon Pesisir merupakan cerita perjalanan walangsungsang dalam mencari guru untuk mengajarnya ajaran agama islam yang dimana walangsungsang memiliki kehidupan dikelilingi oleh ajaran agama HinduBuddha. Alasan dipilihnya tema ini dimana sang tokoh utama yaitu Walangsungsang melakukan perjalanan untuk memupuk pengetahuannya terkait ajaran agama Islam yang datang dari latar belakang kehidupan Hindhu-Buddha berangkat menuju Cirebon yang saat itu sudah dipengaruhi oleh ajaran agama islam dan kekayaan keberagamannya. Interior ruang museum memberikan suasana ruang yang ringan hingga terasa kompleks. Hal tersebut harapannya dengan tema ini pengunjung dapat

pengalaman dan juga pengetahuan baru terkait seni pertunjukan dan memiliki rasa ketertarikan untuk menikmatinya.

Konsep Perancangan

Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon ini dalam perancangannya menjadi museum yang menggambarkan suasana seni pertunjukan Cirebon. Pengunjung dapat merasakan suasana ruang seperti saat menonton seni pertunjukan. Setiap ruangan pada museum akan mengimplementasikan karakter dari seni pertunjukan khususnya seni pertunjukan tradisional Cirebon. Hal tersebut akan membantu pengunjung lebih merasakan suasana pertunjukan saat memasuki ruangan. Suasana tersebut tidak hanya didapat dari benda koleksi namun juga didukung oleh konsep interior yang diterapkan. Kegiatan seperti display interaktif, screen display video, juga tersedianya pertanyaan quiz yang berada pada akhir video screen display yang dapat dijawab oleh pengunjung menjadi salah satu cara menghadirkan suasana pertunjukan langsung yang singkat namun dapat dirasakan oleh semua pengunjung dan interaksi antara manusia dengan display yang disediakan. Konsep yang digunakan pada perancangan museum ini yaitu multisensory display experience. Dengan menerapkan teknologi display yang interaktif menjadi pendukung dari benda koleksi yang dipamerkan, dan memberi kesan hidup pada area pameran terasa seperti halnya pertunjukan langsung. Berikut merupakan contoh implementasi konsep multisensory display experience pada area pameran:



Gambar 3 Konsep Perancangan
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep Organisasi Ruang

Menurut Neufert, E & dkk (2012) dalam bukunya yang berjudul Architects' data (4th ed.) menyatakan, bahwa ada enam jenis dari layout, diantaranya: open plan, core and satellite rooms, linier chaining, labyrinth, complex, dan round tour (loop). Pada perancangan Interior Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon organisasi ruang linier digunakan dimana area masuk dan keluar museum berbeda, selain itu pengunjung akan berjalan mengelilingi area pameran berdasarkan urutan storyline yang dipamerkan. Menurut Wulandari (2014) menyatakan bahwa penataan langkah dan sirkulasi ruang pameran dirancang untuk menentukan pergerakan pengunjung, agar pengunjung tidak bosan saat menjelajahi ruang pameran.

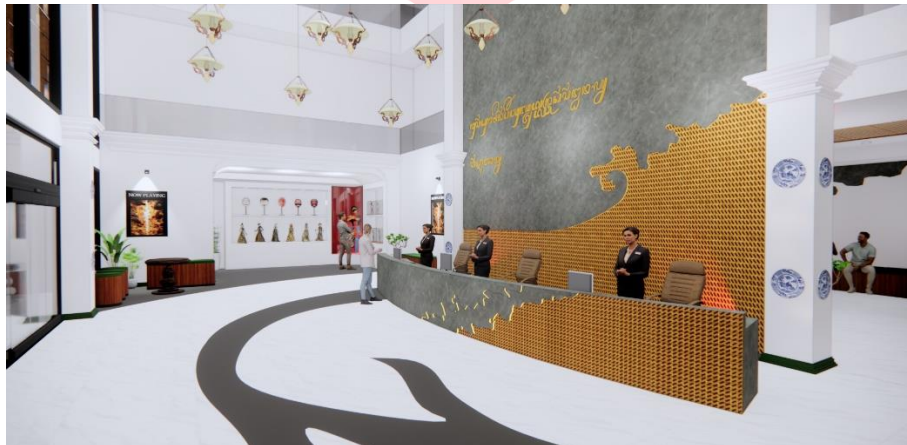


Gambar 4 Sirkulasi Area Lobby
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 5 Sirkulasi Area Pamer
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep Bentuk



Gambar 6 Konsep Bentuk
Sumber: Data Pribadi, 2023

Bentuk organik diterapkan pada pola lantai, furniture serta dinding museum. Bentuk organik diambil dari tema yang dipilih dimana tokoh utama cerita banyak berkelana di pegunungan dimana banyak terdapat bentuk-bentuk abstrak, organik dan floral pada tema yang dipilih, selain itu latar waktu dari tema yang diambil merupakan masa akhir dari Hindu Buddha sebelum masuknya ajaran Islam, seperti di Cirebon, bentuk batik wadisan atau batu karang sebagai lambang kehidupan manusia memerlukan landasan yang kokoh seperti batu. Selain itu, pertapaan banyak dilakukan oleh budaya Hindu dan Budha terutama berlangsung

di gua-gua dan karena pengaruh Tiongkok, bentuk bebatuan dianggap penting pada saat itu. Itulah sebabnya bentuk organis pada bebatuan diimplementasikan pada interior, sebagai awal cerita selanjutnya dari museum ini.

Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan pada area pameran meliputi warna-warna netral dan aksen seperti kuning keemasan. Penerapan warna pada area ekspos akan dimulai dari terang hingga gelap pada ekspos dramatis. Tujuannya untuk menghadirkan pengalaman spasial yang berbeda pada area pameran, ketika pengunjung merasakan langsung karakter ruangan tersebut. Selain itu juga memberikan kesan alur mulai dari pendahuluan, isi hingga akhir cerita. Area pengenalan akan didominasi warna coklat kemerahan, area kesenian musik, topeng, dan wayang akan diberi warna coklat terang hingga gelap, sedangkan area tari dan panggung akan diberi warna utama hitam. Karena ciri pertunjukan wayang menggunakan kegelapan, minim cahaya. Tari Cirebon dikenal sebagai tari yang mempunyai kesan mistis dan dramatis. Pertunjukan Masres biasanya berlangsung pada malam hari hingga subuh, hal ini menggambarkan suasana yang gelap dan hanya berfokus pada pertunjukan dramatis dan merupakan area terakhir dalam area pameran yang dirancang dimuseum ini. Berikut merupakan salah satu contoh penerapan warna pada area pameran wayang:



Gambar 7 Konsep Warna
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep Material

Material yang digunakan untuk mendukung tercapainya tema yang digunakan yaitu material dengan nuansa kayu, pengaplikasiannya diterapkan pada lantai, dinding, juga furniture. Selain itu didukung juga oleh material bernuansa batu yang merupakan unsur dari latar cerita tema yang diambil yaitu pengaruh budaya Hindu-Buddha. Penerapan unsur lokalitas tidak hanya diterapkan pada backdrop lobby namun juga diterapkan pada ceiling menuju entrance area pameran, memberi kesan seperti karpet yang digelar agar pengunjung merasa disambut untuk menuju ke area pameran.



Gambar 8 Konsep Material

Konsep Display

Menurut Arbi, Yunus(2011) menyatakan bahwa bentuk dan ukuran furnitur peraga ditentukan oleh skala, besaran, dan ruang gerak benda koleksi

pamer dan ruang gerak perawatan. Bahan atau material furnitureperabot yang akan digunakan ditentukan oleh ukuran dan persyaratan konservasi.

Keistimewaan pada display area pameran yaitu adanya display interaktif yang dapat digunakan oleh pengunjung pada setiap area pameran. Menurut Andriana, F(2019) menyatakan bahwa saat membuat tampilan interaktif, pertimbangkan hal berikut:

1. Pertimbangkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan tampilan objek.
2. Konfigurasi bagaimana fitur berinteraksi dengan desain visual.
3. Tampilan interaktif harus memperhatikan unsur kegunaan, kemampuan belajar, fleksibilitas dan daya tahan objek.
4. Tampilan yang interaktif dapat memberikan kemudahan kepada pengguna saat mencoba objek, mudah dipelajari, dipahami dan fleksibel.

Selain itu pada setiap display touchscreen terdapat quiz yang dapat diisi oleh pengunjung jika benar pengunjung dapat mendapatkan poin dengan menscan barcode yang diberikan dan jika dikumpulkan setiap poin pengunjung dapat menukarnya dengan merchandise yang disediakan.



Gambar 9 Konsep Display
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep Pencahayaan

Menurut Buku Sistem Pencahayaan Vol.3 berdasarkan peraturan Gubernur No.38/2012 perimeter lobi/area tunggu lebih dari 100m² dan kedalaman area cahaya yang dikendalikan oleh sensor cahaya dengan jendela harus 1,5 kali tinggi dari lantai ke langit-langit. Besaran tingkat pencahayaan untuk area lobby sebesar 100 lux. Di sebagian besar museum, pencahayaan di semua area pameran dan koleksi lainnya harus dilindungi dari sinar UV hingga kurang dari 75 mikrowatt per lumen (Widiyanti, 2018).

Menurut Glasgow Museum dalam bukunya yang berjudul Glasgow Museum Display Guidelines (A Practical Guide for Exhibitions) menyatakan bahwa tingkat cahaya dapat bervariasi tergantung pada jenis pameran, materi yang sedang ditampilkan dan suasana yang diinginkan.

Pencahayaan yang digunakan pada interior Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon yaitu pencahayaan buatan dan alami. Pada area lobby terdapat jendela-jendela yang tinggi sehingga Cahaya matahari dapat masuk ke dalam area lobby. Pada area pameran tidak memiliki bukaan jendela sehingga tidak mendapatkan pencahayaan alami untuk menjaga kualitas dari benda pameran. Selain itu penggunaan pencahayaan buatan diterapkan pada area area pameran. Berikut merupakan contoh dari penerapakan pencahayaan alami pada area pameran:



Gambar 10 Konsep Pencahayaan

Sumber: Data Pribadi, 2023

Penerapan general lighting yang digunakan sebagai pencahayaan utama pada area pameran. Task lighting digunakan untuk menerangi display dan benda pameran, agar pengunjung dapat melihat lebih detail dari benda pameran yang di pameran.

Konsep Penghawaan

Menurut Aghniya, A.H & Pandelaki, E.E (2020) menyatakan bahwa suhu ruangan yang nyaman di daerah tropis adalah 20-25 °C. Jika dibawah ini berarti ruangan terlalu dingin, jika melebihi maka suhu ruangan dianggap cukup panas. Sedangkan pada display Menurut Kusuma, H.B (2017) penghawaan pada area pameran bergantung pada apa yang di pajang dan material yang digunakan. Untuk kayu sekitar 55-60%, canvas 50-55%, kertas 45-50%, dan logam maksimal 40%.

Penghawaan yang digunakan pada area pameran Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon yaitu penghawaan buatan. Penghawaan buatan digunakan dengan penerapan AC Ceiling Mounted Cassette untuk memberikan kenyamanan pada para pengunjung maupun pengelola di setiap area pameran museum dengan tetap memperhatikan kualitas benda koleksi.



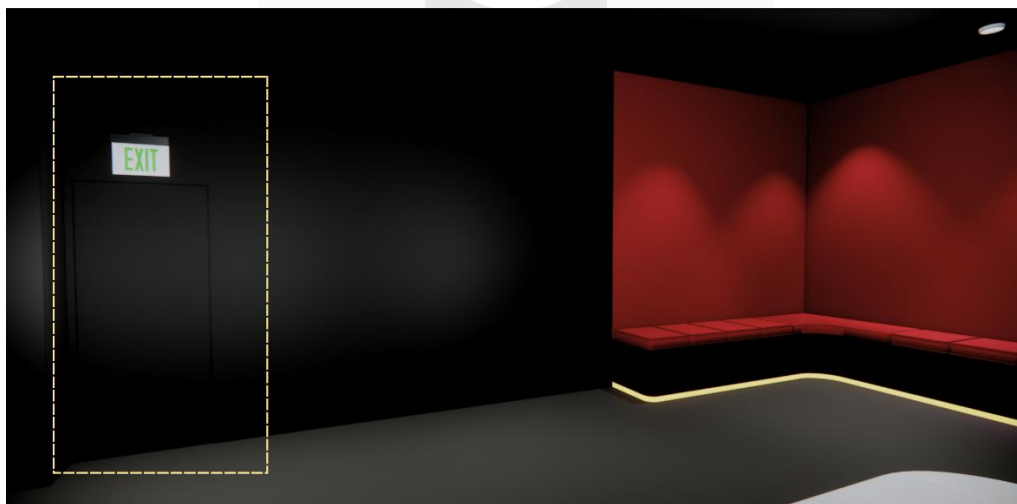
Gambar 11 Konsep Penghawaan
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep Keamanan

Menurut Benggeli, C (2012), keamanan museum dapat dicapai melalui desain museum, gembok dan sistem alarm yang dirancang khusus dan dikonsultasikan dengan profesional industri keamanan.

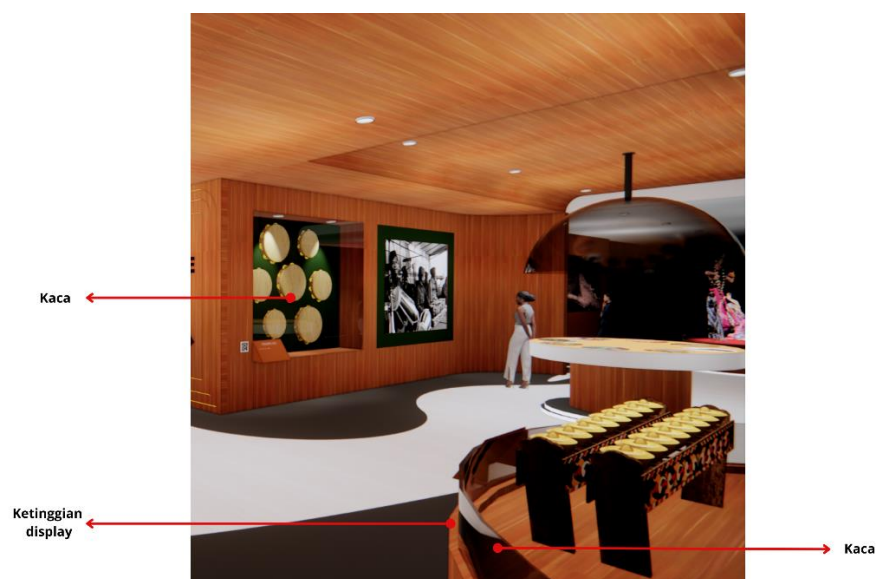
Konsep keamanan pada area pameran meliputi 2 hal, yaitu keamanan umum dan interior (pada benda koleksi).

1. Keamanan Umum
Keamanan umum berupa keamanan terhadap manusia, bencana, dan kebakaran dengan menerapkannya CCTV disetiap sudut area pameran yang berfungsi memantau aktivitas setiap pengguna ruang di museum dan tersedianya beberapa emergency exit didalam area pameran, untuk memudahkan mengunjung keluar area bangunan ketika terjadi bencana. Pengamanan untuk asap dan api menggunakan smoke detector, sprinkler, dan fire extinguisher. Smoke detector: ditempatkan di setiap ruang museum dengan jarak 3-meter antara satu sama lain. Sprinkler yang digunakan yaitu 2 jenis sprinkler sesuai dengan material dari benda koleksi, diantaranya:
 1. koleksi mudah terbakar (kain, kulit, kertas): Sprinkler powder
 2. koleksi dengan daya rambat yang rendah (kayu, tembaga): Sprinkler air



Gambar 12 Konsep Keamanan Umum
Sumber: Data Pribadi, 2023

2. Keamanan Interior Keamanan interior dengan menggunakan kaca pada display untuk benda koleksi dengan ukuran dibawah 1-meter. Sedangkan untuk benda koleksi dengan ukuran diatas 1-meter dengan memberi jarak antara area display dan area pengunjung untuk melihat koleksi tersebut, baik menggunakan lampu, perbedaan pola lantai maupun pembatas. Juga menerapkan glass break detector, jika kaca display pecah maka akan tersambung dengan alarm keamanan dari museum.



Gambar 13 Konsep Keamanan Interior
Sumber: Data Pribadi, 2023

KESIMPULAN

Latar belakang desain Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon melalui:

1. Ada wacana Disbudpar tentang pembangunan museum.
2. Pengurangan jumlah penonton yang disebabkan durasi pertunjukan yang lama dan generasi saat ini menginginkan segalanya terjadi secara instan.
3. Berkurang jumlah maestro dan frekuensi pertunjukan seni.

Cirebon menawarkan beragam bentuk kesenian, mulai dari seni pertunjukan hingga musik bermain. Dengan menurunnya minat generasi muda

terhadap seni pertunjukan dan juga mulai berkurangnya maestro terkait seni pertunjukan hal itu menjadi salah satu perhatian dari perancangan museum ini. Pendekatan yang dilakukan di museum ini yaitu karakter seni pertunjukan, sehingga pengunjung dapat merasakan aliran seni pertunjukan melalui ruang-ruang interior yang menunjang koleksi yang dipamerkan. Untuk mendukung pendekatan yang diterapkan maka tema yang dipilih adalah judul cerita seni pertunjukan yaitu Babad Alas Kebon Pesisir. Dimana pengunjung akan diajak masuk untuk lebih memahami seni pertunjukan. Diharapkan pengunjung semakin menambah pengetahuan dan pemahaman serta mencintai seni pertunjukan Cirebon.

Dengan perencanaan perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon diharapkan dapat membangkitkan kembali minat masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisional Cirebon. Museum menjadi tempat yang tepat karena generasi muda kini lebih tertarik melihat seni pertunjukan secara singkat. Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon dengan menggabungkan seni pertunjukan kedalam museum dapat membangkitkan minat baru terhadap seni pertunjukan di masyarakat. Dimana seni pertunjukan biasanya diadakan pada acara-acara tertentu dengan durasi yang lama. Dengan menghadirkan layar interaktif berupa layar pendengaran, layar sensorik, layar taktil. Hal ini akan memberikan kesan baru bagi pengunjung museum dan menciptakan suasana pertunjukan yang tidak dapat dirasakan melalui pameran interaktif virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Aghniya, A.A & Pandelaki, E.E. (2020). Kajian Kenyamanan Pada Ruang Dalam Perkantoran (Studi Kasus Lobi Gedung Dekanat ft Universitas Diponegoro). IMAJI: Jurnal Riset Arsitektur. 9 (5).

- Andriana, F., dkk (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *AKSEN: Journal of Design and Creative Industry*, 3(2). <https://doi.org/10.37715/aksen.v3i2.806>.
- Andri R.M., L. (2016). Seni Pertunjukan Tradisional Di Persimpangan Zaman: Studi Kasus Kesenian Menak Koncer Sumowono Semarang. *HUMANIKA*, 23(2), 25-31. <https://doi.org/10.14710/humanika.v23i2.13642>.
- Arbi, Y., Yulianto, K., Tjahjopurnomo, R., Kosim, M. R. A., Oesman, O., & Sukasno. (2011). Konsep penyajian museum. Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Bahardur, I. (2018, November 30). KEARIFAN LOKAL BUDAYA MINANGKABAU DALAM SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL RANDAI Local Wisdom of Minangkabau Culture in Traditional Performing Arts "Randai". Jentera: *Jurnal Kajian Sastra*, 7(2). <https://doi.org/10.26499/jentera.v7i2.932>.
- Benggeli, C. (Ed.). (2012). *Interior Graphic Standards: Student Edition (2nd ed.)*. Wiley.
- Dialog Indonesia. (2022, Juli 9). Dialog Indonesia. Kota Cirebon Akan Punya Museum Disbudpar Sudah Lakukan Kajian. <https://dialogindonesia.com/kota-cirebon-akanpunya-museum-disbudpar-sudah-lakukan-kajian>.
- Glasgow Museum. (n.d.). *Glasgow Museum Display Guidelines (A Practical Guide for Exhibitions)*.
- Kusuma, H.B. (2017, Oktober). Kenyamanan Termal Pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia-Jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni* 1(2), 500-510.
- Neufert, E., dkk (2012). *Architects' data (4th ed.)*. Chichester: Wiley Blackwell.

- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. 2012. Sistem Pencahayaan Vol.3 Panduan Pengguna Bangunan Gedung Hijau Jakarta Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 38/2012.
- Rosidin, D.N., & Syafa'ah, A. (2016). Keragaman Budaya Cirebon: Survey Atas Empat Entitas Budaya Cirebon. Cirebon: CV. Elsi Pro.
- Tasyarani, N. M. (2022, April 8). Kumparan. Tren Self-Healing Kaum Muda Perlahan Bangkitkan Eksistensi Museum. <https://kumparan.com/tasyarani-aca/tren-selfhealing-kaum-muda-perlahan-bangkitkan-eksistensi-museum-1xqFYsxbc9M>
- Widiyanti, C. T., Cardiah, T., & Gunawan, A. N. S. (2018). Redesain Museum Brawijaya Malang. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Wulandari, A. A. A. (2014, April). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *HUMANIORA*, 5(1), 246-257. <https://media.neliti.com/media/publications/167241-ID-dasar-dasar-perencanaan-interior-museum.pdf>.