



## Perencanaan dan Perancangan Museum Seni Rupa di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

*Jerremia Octa Meldy<sup>1</sup>, Shirleyana<sup>2</sup>, Hana Rosilawati<sup>3</sup>*

<sup>1</sup>Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, jerremiameldy@gmail.com

<sup>2</sup>Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, shirleyana@widyakartika.ac.id

<sup>3</sup>Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, hanarosilawati@widyakartika.ac.id

### STATUS ARTIKEL

Dikirim 21 September 2025

Direvisi 22 Oktober 2025

Diterima 20 November 2025

### Kata Kunci:

*Museum Seni Rupa, Surabaya,*

*Arsitektur kontemporer, Perencanaan,*

*Perancangan*

### ABSTRAK

Surabaya memiliki potensi besar untuk pengembangan fasilitas seni rupa yang representative sebagai pusat pertumbuhan seni dan budaya di Jawa Timur. Namun saat ini, belum terdapat museum seni rupa yang komprehensif di Surabaya yang mampu mewadahi berbagai bentuk ekspresi seni rupa dan sekaligus menjadi pusat edukasi serta rekreasi bagi masyarakat. Pendekatan arsitektur kontemporer dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan bangunan yang inovatif, fungsional, dan relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus mampu mengakomodasi kebutuhan ruang pameran yang dinamis dan fleksibel. Metode yang digunakan meliputi studi literatur terkait perencanaan museum, prinsip-prinsip arsitektur kontemporer, analisis tapak, serta studi preseden. Hasil perancangan ini dapat menghasilkan sebuah konsep museum seni rupa yang ikonik di Surabaya, yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah apresiasi seni, tetapi juga sebagai landmark kota yang mencerminkan kemajuan arsitektur dan budaya.

## 1. PENDAHULUAN

Seni rupa, sebagai salah satu manifestasi kebudayaan paling lama dari manusia, memegang peranan esensial dalam merefleksikan kompleksitas nilai-nilai sosial, catatan sejarah, dan arah perkembangan peradaban. Lebih dari sekadar objek estetika yang memanjakan indra, seni rupa berfungsi sebagai medium ekspresi jiwa, alat komunikasi non-verbal yang mendalam, wahana edukasi yang memperkaya wawasan, serta sarana dokumentasi yang abadi bagi pengalaman dan pemikiran manusia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Dalam konteks perkotaan modern yang terus berkembang pesat, ketersediaan fasilitas yang memadai untuk apresiasi, konservasi, dan diseminasi seni rupa menjadi indikator krusial bagi kemajuan suatu peradaban dan tolok ukur kualitas hidup masyarakatnya. Dalam ekosistem budaya ini, museum seni rupa muncul sebagai institusi vital yang menjembatani hubungan dinamis antara karya seni yang tak lekang oleh waktu, seniman yang menjadi penciptanya, dan publik yang haus akan pengalaman estetis. Museum tidak hanya mengemban misi suci untuk menyimpan dan memamerkan koleksi berharga, tetapi juga menjelma menjadi pusat pembelajaran interaktif, arena penelitian inovatif, dan simpul interaksi budaya yang memperkaya (Simon, 2010; Hooper-Greenhill, 2011). Peran museum sebagai "laboratorium ide" dan "platform dialog" semakin relevan di tengah masyarakat yang majemuk dan dinamis, di mana seni dapat menjadi jembatan pemahaman antarbudaya dan pemicu refleksi kritis (Anderson, 2004).

Surabaya, sebagai salah satu kota metropolitan terbesar di Indonesia dan ibu kota Provinsi Jawa Timur, telah lama memiliki posisi strategis sebagai pusat ekonomi, pendidikan, dan budaya di wilayah timur Pulau Jawa. Dengan populasi yang terus bertumbuh dan aktivitas

ekonomi yang dinamis, Surabaya secara tidak langsung telah menjadi magnet bagi berbagai sektor, termasuk industri kreatif dan seni. Data terkini menunjukkan bahwa sektor ekonomi kreatif, termasuk seni dan budaya, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Surabaya (Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, 2023). Sejarah panjang Surabaya sebagai kota perdagangan maritim yang sibuk dan medan perjuangan heroik telah mengukir jejak beragam bentuk ekspresi seni dan warisan budaya yang tak ternilai (Good News From Indonesia, 2018). Dari tradisi ludruk dan keroncong, hingga perkembangan seni lukis dan patung modern, Surabaya memiliki akar seni yang dalam (Radar Surabaya, 2024). Berbagai komunitas seni rupa aktif bergerak, seniman-seniman lokal terus berkarya dengan dedikasi tinggi, dan minat masyarakat terhadap seni rupa semakin membumbung tinggi seiring dengan revolusi digital yang memudahkan akses terhadap informasi dan teknologi (Nugraha & Setiawan, 2019; Pratiwi, 2021). Hal ini dapat terlihat dari maraknya pameran seni rupa temporer yang diselenggarakan di berbagai lokasi, banyaknya galeri-galeri seni swasta yang digelar, serta inisiatif dari para seniman mandiri yang bermunculan di berbagai sudut kota, menunjukkan minat masyarakat yang tinggi terhadap kesenian rupa di Surabaya (Detikcom, 2024; Radar Surabaya, 2025).

Namun demikian, di tengah pesatnya perkembangan ini, Surabaya masih menghadapi keterbatasan dalam hal infrastruktur untuk mewadahi seni rupa yang komprehensif dan representatif. Observasi yang dilakukan oleh Asosiasi Museum Indonesia pada tahun 2019 menunjukkan hasil bahwa hingga saat ini, belum terdapat museum seni rupa di Surabaya yang secara spesifik dan eksplisit didedikasikan untuk mengakomodasi dan memamerkan secara luas berbagai bidang kesenian rupa, baik tradisional maupun kontemporer, dari seniman lokal maupun nasional, secara permanen dan terstruktur (Surabaya Tourism, 2023; Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya, 2024). Fasilitas yang ada cenderung berupa galeri-galeri kecil yang dikelola oleh swasta, ruang-ruang pameran temporer kecil di dalam pusat perbelanjaan, atau bagian kecil dari museum yang bersifat umum yang tidak secara spesifik berfokus pada seni rupa. Kondisi ini menimbulkan berbagai tantangan, antara lain; kurangnya ruang apresiasi permanen terhadap kesenian rupa; keterbatasan dokumentasi dan pelestarian terhadap kesenian rupa; minimnya pusat edukasi seni rupa; serta kurangnya daya tarik terhadap wisata budaya terutama dalam bidang kesenian rupa (Yapis Dompou, 2024; Mojok.co, 2025).

Menanggapi dari tantangan-tantangan tersebut, gagasan untuk merencanakan dan merancang sebuah museum seni rupa yang komprehensif di Surabaya menjadi sangat relevan. Museum ini tidak hanya diharapkan menjadi wadah apresiasi estetika kesenian rupa yang megah, tetapi juga berfungsi sebagai pusat edukasi yang inovatif, pengembangan seni rupa, sekaligus menjadi salah satu ikon baru yang membanggakan bagi kota Surabaya.

Dalam proses perancangan sebuah museum di era kontemporer, pemilihan pendekatan arsitektur menjadi sangat krusial. Arsitektur kontemporer, yang berkembang sejak akhir abad ke-20 hingga saat ini, menawarkan fleksibilitas, inovasi, dan responsivitas terhadap konteks lokal dan global (Archify, 2017). Berbeda dengan arsitektur modern yang cenderung mengikuti prinsip-prinsip fungsionalisme dan minimalisme yang ketat, arsitektur kontemporer justru lebih terbuka terhadap eksplorasi bentuk, material, teknologi, dan konsep keberlanjutan (Wang & Yu, 2021). Arsitektur kontemporer tidak terbatas pada gaya tertentu, melainkan merupakan sintesis dari berbagai tren, teknologi, dan filosofi yang berkembang, menciptakan sebuah "bahasa" arsitektur yang terus berevolusi (Jencks, 2011).

Pendekatan ini membuka peluang emas bagi perancangan museum yang tidak sekadar memenuhi kebutuhan fungsional esensial dari ruang pameran, tetapi juga berpotensi menciptakan pengalaman spasial yang mendalam, unik, dan tak terlupakan bagi setiap pengunjung. Bangunan museum dalam perspektif kontemporer tidak lagi dianggap hanya sebagai kotak penyimpanan artefak, melainkan berevolusi menjadi sebuah karya seni arsitektur itu sendiri, yang mampu berinteraksi secara simbiosis dengan lingkungan sekitarnya dan secara autentik merefleksikan perkembangan dari masa ke masa. Para arsitek kontemporer seringkali menggunakan metafora, narasi, dan inovasi struktural untuk menyampaikan pesan artistik melalui bangunan itu sendiri (Holl, 2010; Ando, 2018).

Penerapan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dalam perancangan museum seni rupa di Surabaya diharapkan mampu menciptakan bangunan yang ikonik, dapat menjadi simbol, adaptif, dan mampu menarik minat masyarakat luas dari berbagai latar belakang. Desain yang

inovatif dapat memecah citra museum yang kaku dan statis, menjadi ruang yang dinamis, interaktif, dan relevan bagi generasi muda dan generasi yang akan mendatang (Smith & Jones, 2022).

Penggunaan material lokal dan penyesuaian desain bangunan dalam interpretasi kontemporer juga dapat menjadi fokus dalam perancangan ini, menciptakan sebuah bangunan yang memiliki identitas kuat sebagai museum seni rupa di Surabaya. Berbagai museum seni rupa terkemuka di dunia telah berhasil mengaplikasikan pendekatan arsitektur kontemporer untuk menciptakan bangunan yang tidak hanya menjadi landmark kota, tetapi juga daya tarik arsitektur global. Contohnya seperti Guggenheim Museum Bilbao karya Frank Gehry atau Tate Modern di London yang memanfaatkan bekas pembangkit listrik (Guggenheim Museum, 2023; Tate Modern, 2024). Contoh-contoh ini menunjukkan potensi yang cukup besar dari perancangan museum seni rupa dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

Oleh karena itu, perancangan ini secara spesifik berfokus pada perencanaan dan perancangan museum seni rupa di Surabaya dengan pendekatan arsitektur kontemporer, dengan tujuan untuk menciptakan sebuah institusi seni rupa yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional bagi masyarakat, tetapi juga menjadi simpul kesenian rupa dan arsitektur yang signifikan bagi kota Surabaya di masa yang akan mendatang.

---

## 2. METODE

Metode perancangan ini dibuat untuk mencapai tujuan perencanaan dan perancangan museum seni rupa di Surabaya dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan fokus pada studi kasus perencanaan dan perancangan arsitektur. Perancangan ini akan bersifat deskriptif dan eksploratif, di mana data dikumpulkan, dianalisis, dan disintesis untuk menghasilkan konsep perancangan (Jones .J.C, 1970). Dengan tahapan sebagai berikut.

- Untuk proses pertama dilakukan pencarian gagasan, dalam tahap ini permasalahan dan kebutuhan dalam kota Surabaya digali untuk melakukan pengembangan, yang menghasilkan perencanaan dan perancangan museum seni rupa dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Setelah itu dilakukan pengumpulan literasi dan studi objek sejenis, maka ditemukan kebutuhan yang harus dipenuhi.
- Selanjutnya merupakan proses pengumpulan informasi, pada tahap ini data primer dan sekunder yang spesifik akan dikumpulkan untuk mendukung analisis, pengumpulan data primer yang dimaksud adalah melakukan survei dan pengamatan langsung dari objek sejenis, sedangkan pengumpulan data sekunder didapat dari data yang sudah ada, baik dalam buku, jurnal, artikel, dan beberapa literatur lainnya.
- Tahapan berikutnya merupakan tahap analisis, dalam tahap ini analisis dilakukan dengan cara penyesuaian dengan standar yang sudah didapat dari pengumpulan data dan pengamatan pada lokasi site. Menghasilkan kebutuhan analisis program dalam ruangan, analisis site, studi bentuk, dan analisis sistem dalam ruangan.
- Tahap pengonsepan, pada tahap ini sintesis yang dihasilkan dikumpulkan untuk diwujudkan dalam bentuk visual, dimulai dengan pengembangan konsep makro untuk keseluruhan bangunan, konsep mikro bentuk, mikro ruang, dan mikro landscape.
- Puncak perancangan merupakan tahap desain, tahap ini mengembangkan desain yang dihasilkan dari konsep, hasil perancangan dikomunikasikan dalam bentuk gambar berupa gambar kerja seperti, denah, layout, potongan, tampak, perspektif, dan interior.

---

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Program Ruang

Pelaku kegiatan pada museum seni rupa ini dibagi menjadi dua pengguna, pengguna pertama merupakan pengelola museum seni rupa yang terdiri dari bidang tata usaha, pelayanan umum, dan servis, sedangkan untuk pelaku kedua adalah pengunjung museum seni rupa dan vendor. Keperluan ruang pada museum seni rupa didapat dari hasil analisis pengguna, analisis objek sejenis, dan survei langsung objek sejenis. Berikut merupakan kebutuhan ruang yang didapat.

**Tabel 3.1** Kebutuhan Ruang Museum Seni Rupa

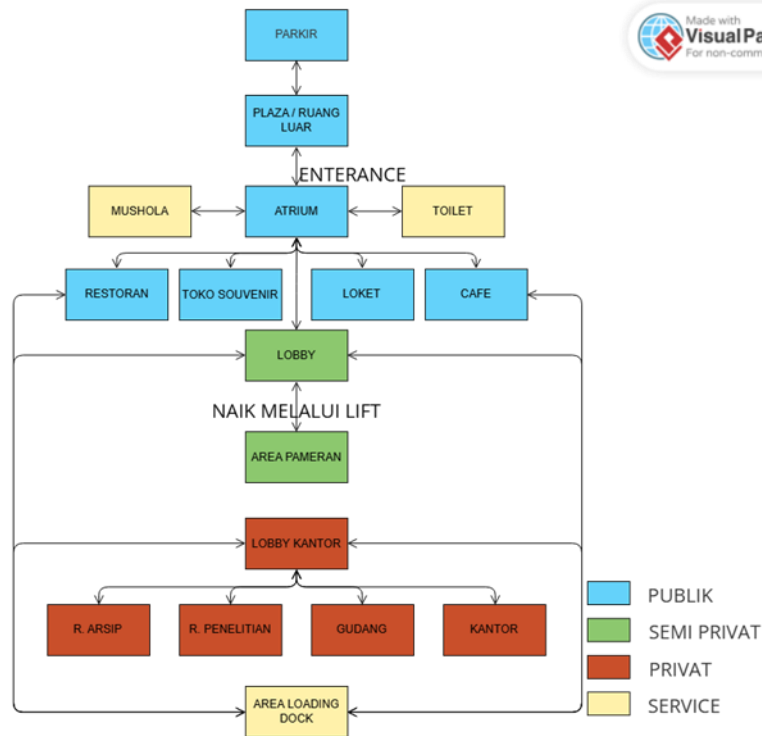
PENGGUN A	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN RUANG BERSAMA
Tata Usaha	- R. Kepala Museum - R. Administrasi - R. Keuangan - R. Rapat	- Toilet/lavatory - Ruang laktasi - Mushola - Tempat parkir mobil - Tempat parkir bus - Tempat parkir sepeda motor
Pelayanan Umum	- R informasi - R. Arsip - R. Penelitian - Gudang Koleksi	
Servis	- Janitor - R. Staff Servis - R. Staff <i>Maintenance</i> - R. Kelistrikan - R. Plumbing - Pos Satpam - R. CCTV - Genset - Loading Dock	
Pengunjung	- Taman - Lobby - Area Pameran - Toko Souvenir	

Sumber: Pengamatan studi objek sejenis, neufert (1996)

Organisasi ruang mengelompokkan ruang-ruang menjadi beberapa area berdasarkan jenis pengguna, dalam perencanaan dan perancangan museum seni rupa pengelompokan dibagi sebagai berikut.

1. Zona publik, area ini dapat diakses oleh seluruh pengguna bangunan tanpa terkecuali, baik oleh pengunjung, maupun pengelola.
2. Zona semi privat, area ini dapat diakses oleh beberapa pengguna bangunan yang memiliki akses atau tiket untuk masuk ke dalam ruang pameran.
3. Zona privat, area ini hanya dapat diakses oleh orang yang memiliki akses khusus, seperti pengelola museum seni rupa.
4. Zona servis, area ini merupakan area penunjang suatu bangunan, dapat diakses oleh pengelola dan staff yang berkepentingan.

Organisasi ruang yang tercipta adalah sebagai berikut.



**Gambar 3.1** Organisasi Ruang

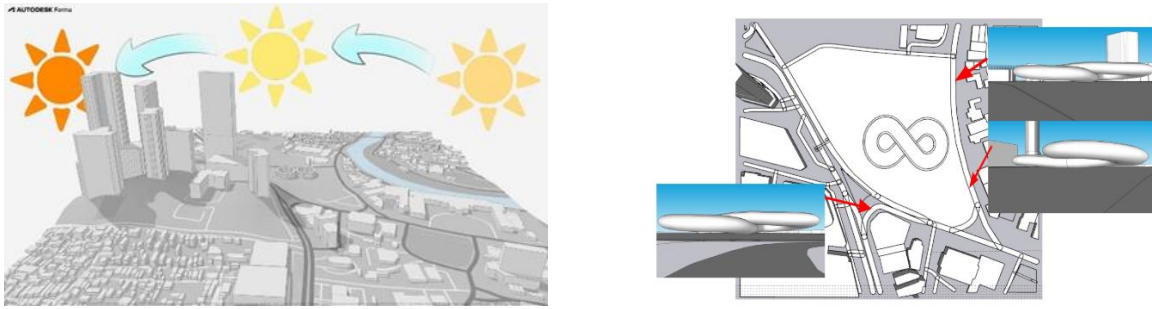
### 3.2 Analisa Tapak

Lahan yang digunakan berada di Jalan Tunjungan No.80, RT.002/RW.02, Embong Kaliasin, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur, dengan luas lahan 26.000 meter persegi.



**Gambar 3.2** Gambar Lokasi Lahan

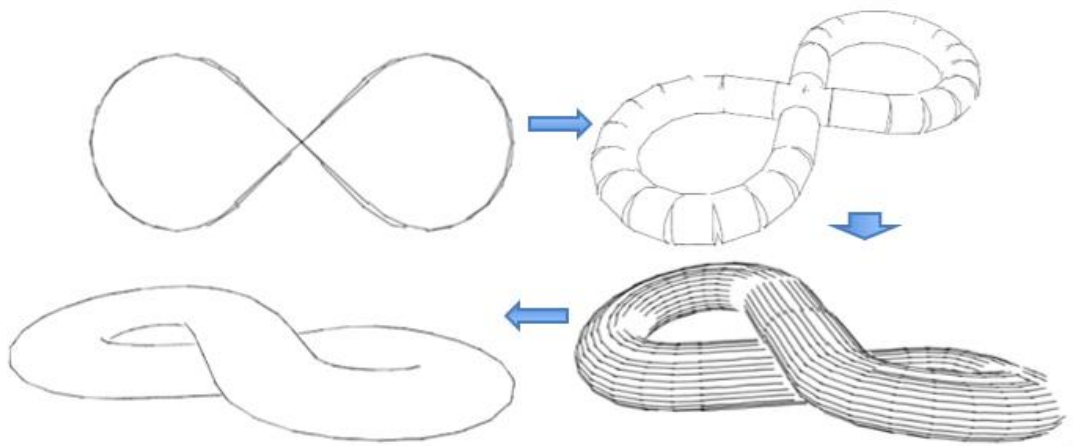
Rekomendasi dari hasil analisa faktor alam adalah bangunan museum dapat diletakkan pada utara site yang mana bangunan dapat terhindar dari beberapa faktor, seperti terlindunginya dari cahaya matahari sore karena tertutup gedung tunjungan, selain itu udara dengan pergerakan yang lebih kencang terletak pada bagian barat daya site yang mana udara tersebut dapat dimanfaatkan sebagai penghawaan alami pada site. Hasil yang didapat dari analisa faktor kultur adalah luas lahan yang dapat digunakan sekitar 60% dari 26.000 meter persegi. Sedangkan maksimal luas bangunan adalah 56.000 meter persegi. Selain itu garis sempadan bangunan yang diterapkan oleh peraturan adalah 6 meter. Rekomendasi dari analisis faktor estetika yang didapat adalah bangunan museum dapat diletakkan pada utara site yang mana bangunan akan mudah terlihat dari berbagai sisi jalan. Untuk penampilan view from site, pada area landscape bangunan dapat diberi vegetasi dan taman untuk mempercantik ruang luar bangunan.



Gambar 3.3 (a.) Analisis Faktor Alam Pergerakan Matahari, (b) Analisis *View To Site*

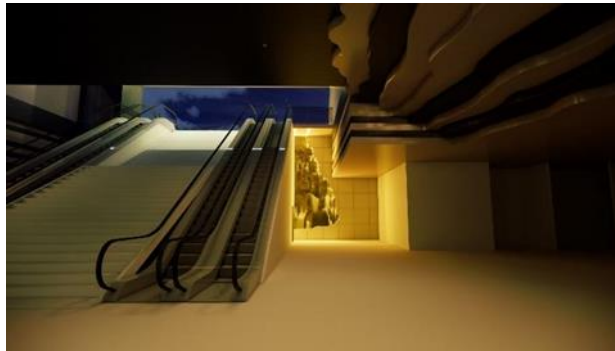
### 3.3 Konsep

Konsep makro dalam Perencanaan dan Perancangan Museum Seni Rupa di Surabaya dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer diambil dari beberapa permasalahan dan penanganan, seperti kurangnya minat masyarakat terhadap museum yang didasari dari persepsi masyarakat mengenai museum yang kurang menarik atau terkesan kuno. Selain itu museum ini diharap dapat menjadi ikon baru dan tempat wisata baru bagi Surabaya. Maka dari itu penerapan gaya arsitektur kontemporer *Hybrid Expression* (gaya arsitektur kontemporer yang menggabungkan/mengadaptasi dua atau lebih teori arsitektur yang berbeda) (Charles Jencks, 1981). Penerapan bentuk yang digunakan adalah bentuk organik. Bentuk bangunan mengambil inspirasi dari lambang *unlimited* yang memberikan kesan perputaran. Hal ini diambil dari prinsip arsitektur kontemporer yang memiliki bentuk ekspresif dan dinamis, menghasilkan bentuk fasad yang menarik dan tidak monoton sesuai dengan gaya kontemporer *Hybrid Expression*. Lambang *unlimited* dapat menunjukkan bahwa suatu seni rupa dapat selalu ada dari masa ke masa. Menghasilkan suatu identitas/tanda yang menjadi ciri dari bangunan yang dapat langsung dipahami, sesuai dengan pendekatan arsitektur kontemporer *Hybrid Expression*.



Gambar 3.4 Transformasi Bentuk

Pertimbangan ruang dari hasil analisis bangunan museum menghasilkan suatu ruang yang saling terhubung antara lantai dasar dengan lantai berikutnya dan antar pameran temporer dengan pameran tetap, sesuai dengan prinsip arsitektur kontemporer ruang terbuka dan saling terhubung. Selain itu penerapan prinsip kenyamanan juga diterapkan pada sirkulasi ruang pameran yang menggunakan *ramp* secara menerus untuk memberikan kenyamanan pada pengguna kursi roda.



**Gambar 3.5** Ruang yang Saling Terhubung

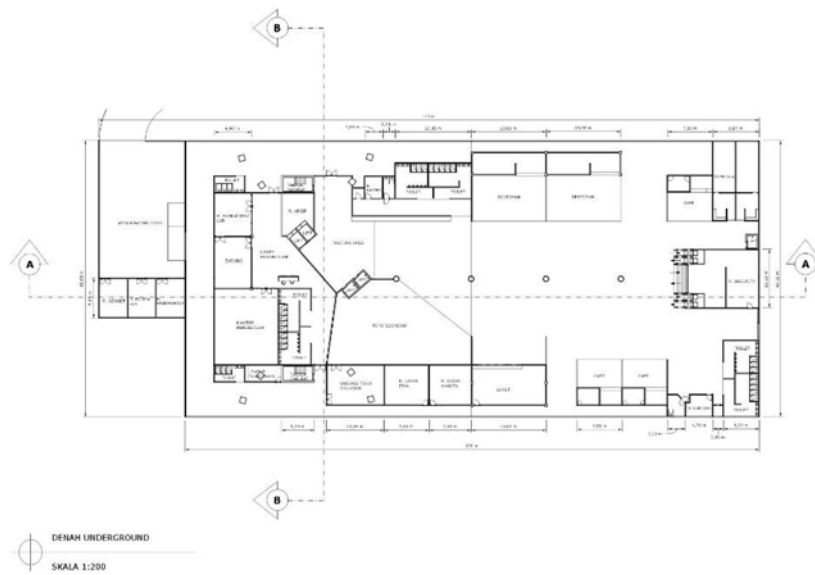
Berdasarkan sintesa teori dan analisis site, mikro landscape mengambil prinsip eksplorasi ruang luar yang mana menggunakan *underground* sebagai akses masuk pada bangunan. Tujuan dari penggunaan *underground* adalah untuk menciptakan kesan luas pada bagian landscape, menghasilkan sebuah landscape dengan penghalang non-visual sebagai batasan pengunjung, hal ini dapat menggambarkan ruang luar yang tak terbatas (*unlimited*) secara pandangan.



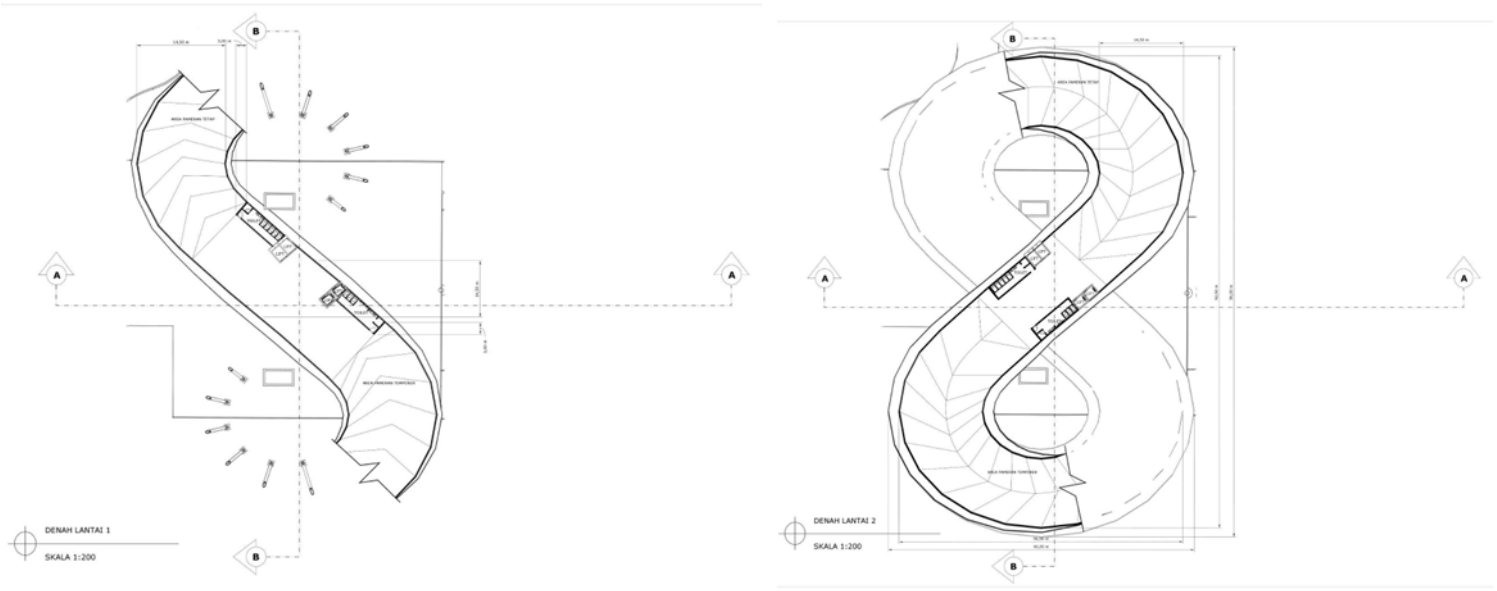
**Gambar 3.6** Landscape dan Area Pintu Masuk



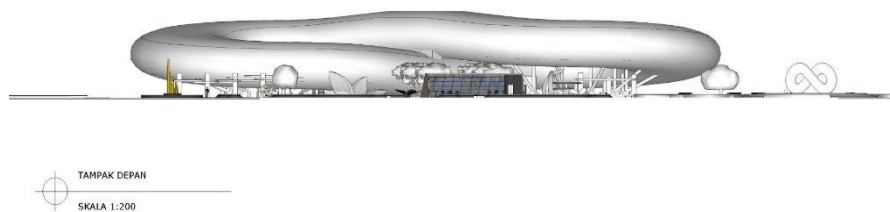
**Gambar 3.7** Site plan

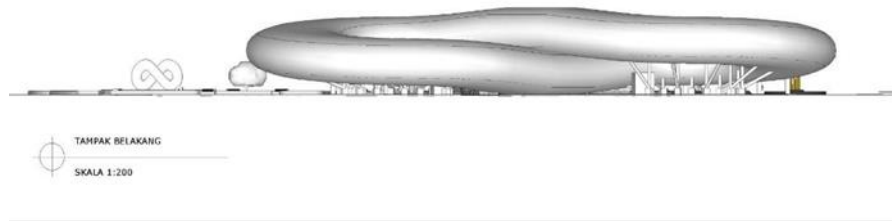


**Gambar 3.8** Denah Underground



**Gambar 3.9** Denah Lantai 1 dan Denah Lantai 2





**Gambar 3.10** Tampak Bangunan



**Gambar 3.11** Perspektif dari arah barat daya

---

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan perencanaan dan perancangan yang telah dilakukan, perancangan ini dapat menjawab tujuan utamanya dengan menghasilkan konsep museum seni rupa yang komprehensif di Surabaya, menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer. Konsep ini diwujudkan melalui penerapan gaya arsitektur kontemporer "*Hybrid Expression*". Bentuk bangunan organik, terinspirasi dari lambang *unlimited*, yang dipilih untuk memberikan kesan perputaran/pergerakan dan menunjukkan bahwa seni rupa akan selalu ada dari masa ke masa. Bentuk ini juga menciptakan fasad yang ekspresif dan dinamis, diharapkan dapat menarik minat masyarakat dan memecah citra museum yang kaku dan statis, menjadikannya ruang yang dinamis, yang saling terhubung antar ruangnya dan relevan bagi generasi muda. Sedangkan pada bagian landscape, dapat menciptakan kesan yang luas bagi pengguna bangunan.

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah konsep museum seni rupa yang ikonik di Surabaya, yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah apresiasi seni, tetapi juga sebagai landmark kota yang mencerminkan kemajuan arsitektur dan budaya. Museum ini diharapkan menjadi pusat edukasi yang inovatif dan menjadi penggerak dalam pengembangan seni rupa. Untuk pengembangan selanjutnya, gagasan ini dapat diperdalam dengan studi kelayakan teknis yang lebih detail, termasuk analisis struktur, sistem utilitas, dan material secara spesifik.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, G. (2004). *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*. AltaMira Press.
- Ando, T. (2018). *Tadao Ando: The Colours of Light*. Thames & Hudson.
- Archify. (2017, 07 Juli). Apa beda arsitektur modern dan kontemporer? Archify.
- Badan Pusat Statistik Kota Surabaya. (2023). *Surabaya Dalam Angka 2023*.
- Detikcom. (2024, 26 Oktober). Melihat ARTSUBS 2024, Pameran Seni Kontemporer Terbesar di Surabaya. Diperoleh dari <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7607916/melihat-artsubs-2024-pameran-seni-kontemporer-terbesar-di-surabaya>
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. (2024). *Profil Kebudayaan Kota Surabaya*.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek* Jil. 1 ed. 33. Erlangga.
- Good News From Indonesia. (2018, 31 Mei). Surabaya, Kota Ujung Tombak Poros Maritim Indonesia. Diperoleh dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/05/31/surabaya-kota-ujung-tombak-poros-maritim-indonesia>
- Guggenheim Museum. (2023). *Guggenheim Museum Bilbao*. Diakses pada 4 Juni 2025, dari <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en>
- Holl, S. (2010). *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. William Stout Publishers.
- Hooper-Greenhill, E. (2011). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Routledge.
- Jencks, C. (2002). *The new paradigm in architecture: The language of post-modernism*. Yale University Press.
- Jencks, C. (2011). *The Story of Post-Modernism: Five Decades of the Ironic, Iconic and Critical in Architecture*. Wiley.
- JiIP STKIP Yapis Dompus. (2024, 1 Desember). Hambatan dan Tantangan Museum Pendidikan Surabaya sebagai Wisata Edukasi. Diperoleh dari <https://www.jiip.stkipyapisdompus.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/download/6399/4797/42429>
- Jones, J. C. (1970). *Design methods*. John Wiley & Sons.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Pedoman Pengembangan Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Mojok.co. (2025, 17 Januari). Surabaya Banyak Wisata Menarik, Warga Kurang Bersyukur Saja. Diperoleh dari <https://mojok.co/terminal/banyak-wisata-menarik-di-surabaya-warganya-saja-yang-kurang-bersyukur/>
- Nugraha, A., & Setiawan, B. (2019). Nugraha, A., & Setiawan, B. (2019). Peran Komunitas Seni dalam Pengembangan Industri Kreatif di Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik Lokal*, 5(2), 78-90.
- Pratiwi, R. (2021). Pergeseran Minat Masyarakat Surabaya Terhadap Seni Rupa Kontemporer. *Jurnal Kajian Budaya Urban*, 8(1), 45-58).
- Radar Surabaya. (2024, 26 Oktober). ARTSUBS 2024: Pameran Terbesar Sepanjang Sejarah Seni Rupa Indonesia di Surabaya, Simak Agendanya. Diperoleh dari <https://radarsurabaya.jawapos.com/surabaya/775240503/artsubs-2024-pameran-terbesar-sepanjang-sejarah-seni-rupa-indonesia-di-surabaya-simak-agendanya>
- Radar Surabaya. (2025, 11 Juli). 120 Seniman Ramaikan ARTSUBS 2025 di Surabaya,

- Eksplorasi Seni dan Teknologi. Diperoleh dari  
<https://radarsurabaya.jawapos.com/nasional/776279030/120-seniman-ramaikan-artsubs-2025-di-surabaya-eksplorasi-seni-dan-teknologi>
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Smith, J., & Jones, A. (2022). *The Digital Museum: Technology and Visitor Engagement in the 21st Century*.
- Tate Modern. (2024). About Tate Modern. Diakses pada 4 Juni 2025, dari  
<https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>
- Wang, L., & Yu, H. (2021). Contemporary Architecture and its Influence on Urban Landscape. *Journal of Urban Studies*, 45(2), 123-140.