



PEMETAAN PERILAKU PENGGUNA MUSEUM DENGAN TEKNIK *PLACE CENTERED MAPPING*

Studi Kasus Museum La Galigo, Benteng Fort Rotterdam, Makasar, Sulawesi Selatan

Hana Rosilawati¹, Samuel Siriwa²

¹ Program Studi Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, hanarosilawati@widyakartika.ac.id

² Program Studi Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, samuelsiriwa1@gmail.com

STATUS ARTIKEL

Dikirim 3 Maret 2025

Direvisi 14 Maret 2025

Diterima 31 Maret 2025

Kata Kunci:

Pemetaan Perilaku, Place Centered

Mapping, Museum

ABSTRAK

Museum berfungsi sebagai tempat untuk belajar dan memperluas wawasan, serta sebagai sarana rekreasi yang dapat menginspirasi penggunanya. Penataan ruang yang baik sangat diperlukan agar pengguna merasa nyaman. Perilaku pengguna museum perlu difasilitasi agar mereka dapat beraktivitas dengan optimal. Dalam konteks arsitektur, perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Pola perilaku pengguna dan interaksi mereka dengan lingkungan dipengaruhi oleh desain bangunan. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan ruang museum guna menciptakan kenyamanan bagi pengguna melalui pemetaan perilaku. Lokasi penelitian ini adalah Museum La Galigo, Benteng Fort Rotterdam, Makassar, Sulawesi Selatan. Metode yang digunakan adalah pemetaan perilaku dengan pendekatan *place-centered mapping*. Hasil dari penelitian ini adalah rekomendasi desain yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna Museum La Galigo dengan memperhatikan perilaku pengguna.

1. PENDAHULUAN

Dalam Munandar dkk (2011) menjelaskan Museum adalah pusat pengetahuan bersumber dari hasil koleksi. Menurut Oktiara et al., (2021) menjelaskan museum mengumpulkan benda yang memiliki nilai sejarah. Yang mana museum sebagai sarana edukasi kepada masyarakat umum. Putro & Nurmalah (2019) menjelaskan banyak yang menganggap museum sebagai tempat kuno, seram dan tidak menarik untuk didatangi. Padahal fungsi museum ini menjadi tempat pembelajaran dan mencari ilmu, memberikan wawasan luas, sarana rekreasi serta menambah inspirasi. Sehingga di dalam berkegiatan Museum perlu memperhatikan perilaku penggunanya. Museum merupakan suatu institusi publik yang berfungsi penting, tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda kuno (Wulandari, 2014). Beberapa ahli mengatakan Hopper-Greenhill dalam Wulandari (2014) fungsi museum dan alasan keberadaan museum adalah pendidikan. Miles dalam Wulandari (2014) menyatakan masyarakat menjadikan museum sebagai tempat hiburan dan relaksasi. Meskipun tujuan utamanya sebagai wadah informasi, memperluas wawasan, dan sebagai interaksi sosial. Dalam Wulandari (2014) memaparkan bahwa masyarakat dengan berbagai usia mengunjungi

museum. Tujuannya bisa untuk menghabiskan waktu luang bersama keluarga dan sekaligus tempat berekreasi dan relaksasi. Penataan ruang museum perlu memperhatikan beberapa hal yaitu alur sirkulasi (pintu masuk – pintu keluar), konsep dan besaran ruang, bahan bangunan atau material, tekstur dan warna (*texture and visual concept*). Alur pengunjung dan penanda arah dalam ruangan museum sebagai proses kerja perencanaan dalam fase konseptual. Penataan tersebut tidak hanya ruang pamer (interior) namun juga penataan luar (exterior) (Tjahjopurnomo. R., dkk., 2011)

Perilaku dalam arsitektur menjelaskan manusia yang dapat dibentuk oleh lingkungannya. Dalam bagian arsitektur dan sosial pola perilaku penggunaannya dan lingkungan dipengaruhi melalui bangunan yang didesain. Sehingga kebutuhan manusia dapat dipenuhi oleh arsitektur, maupun kebutuhan manusia menciptakan arsitektur (Dafrina et al., 2022). Lauren (2004) menjelaskan Perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya berkaitan dengan semua aktifitas manusia secara fisik berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun lingkungan fisiknya. Fasilitator terjalannya perilaku dan dapat menjadi penghalang terjadinya perilaku menjadi peran hasil desain arsitektur. Ruang-ruang pembentuk perilaku menurut Haryadi dan Setiawan (2020) menjelaskan beberapa aspek. Aspek penggunaan warna yang berpengaruh terhadap psikologis penggunaannya. Bentuk dan ukuran ruang yang ditentukan kebutuhan dan kebiasaan pengguna ruang. Tekstur dan material yang mempengaruhi kesan halus dan kasar. Suara, cahaya dan temperatur mempengaruhi psikologis, ketenangan dan kenyamanan pengguna. Dalam kegiatannya pengunjung museum perlu diberikan kenyamanan dalam melakukan kegiatan di museum dalam mengamati dan melihat setiap obyek yang dipamerkan, sehingga perlu kajian perilaku yang mampu mewedahi aktivitas penggunaannya. *Behavior Setting* dalam (Pramudito & Kurnial, 2020) merupakan interaksi suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. *Behavior setting* terdapat unsur tempat, waktu kegiatan secara spesifik dilakukan. Konsep *Behavior Setting* dapat digunakan untuk mengkasi setting ruang dan perilaku pengguna. Dapat diartikan secara sederhana sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. *Behavior Setting* mengandung unsur sekelompok orang tersebut, tempat dimana kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan (Haryadi and Setiawan 2010). Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*) dilakukan dengan penggambaran bentuk sketsa atau diagram melalui area di mana manusia melakukan kegiatan untuk menggambarkan perilaku manusia pada suatu area. Kemudian digambarkan dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku serta menunjukkan kaitan antar perilaku dengan rancangan yang spesifik (Agustapraja, 2018). Teknik pemetaan perilaku (*Behavioral Mapping*) dengan *Place Centered Mapping* untuk mengetahui sekelompok manusia menggunakan, memanfaatkan, perilakunya dalam suatu waktu dan tempat tertentu. Dengan cara membuat sketsa tempat / *setting* yang terdiri dari unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna. Kemudian membuat daftar perilaku yang diamati dengan menentukan simbol atau tanda pada sketsa untuk setiap perilaku. Dan menentukan satu kurun waktu tertentu untuk pengamatan (Hartati and Ernawati 2018).

Berdasarkan kondisi pada area pameran museum ini, terlihat adanya penatan yang kurang memperhatikan kebutuhan, kenyamanan dan perilaku penggunaannya. Hal tersebut terlihat dri aktivitas pengguna museum. Sehingga pengguna museum dapat terfasilitasi, untuk digunakan sebagai sarana rekreasi dan penambahan ilmu pengetahuan bagi keluarga, dan masyarakat umum. Penelitian ini berada di Museum La Galigo, Sulawesi Selatan. Dengan luas bangunan 2211m². Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perilaku pengguna museum dengan pemetaan perilaku *behavioral mapping* melalui *place centered mapping*. Pemetaan

Perilaku ini digunakan untuk bisa memberikan usulan efektifitas penggunaan ruang pada area pameran Museum La Galigo, Sulawesi Selatan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *behavioral mapping* atau pemetaan perilaku dengan *Place Centered Mapping* pada ruang pameran La Galigo, Sulawesi Selatan. Pemetaan perilaku ini dilakukan langsung dengan waktu dan tempat ruang pameran La Galigo, Sulawesi Selatan. Metode berupa *behavioral mapping* atau pemetaan perilaku dengan *Place Centered Mapping* ini melakukan analisis pengguna Museum La Galigo pada area Ruang Pameran, untuk melihat aktivitas pengguna museum. Berdasarkan skala waktu pengamatan, Usia pengguna berdasarkan World Health Organization yaitu usia 0-17 tahun, usia 18-65 tahun, usia 66-79 tahun dan usia 80-99 tahun, dan aktifitas penggunaan yaitu berdiri, duduk, lesehan.



Gambar 2.1 Lokasi penelitian
Sumber : Google Map, 2023, dan Dokumentasi Pribadi 2023

Tahapan penelitian ini meliputi :

1. Melakukan pembuatan sketsa denah tempat atau *setting* ruang pengamatan, dengan memperhatikan seluruh bagian fisik yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna ruang pameran.
2. Membuat daftar perilaku yang diamati. Meliputi aktifitas penggunaannya dan usia, Usia pengguna berdasarkan World Health Organization usia 0-17 tahun, usia 18-65 tahun, usia 66-79 tahun dan usia 80-99 tahun, dan aktifitas penggunaan yaitu berdiri, duduk, lesehan.
3. Melakukan pencatatan perilaku pengguna dalam ruang pameran yang tersaji dalam sketsa dengan menggambarkan symbol pada denah yang disediakan.
4. Membuat sketsa perilaku pengguna Museum La Galigo, dengan aktifitas yang dilakukan dalam ruang pameran

Time Budget Method

1. Pengamatan 1, 3 Juni 2023, pukul 14.00 – 17.00 WITA

2. Pengamatan 2, 4 Juni 2023, pukul 14.00 – 17.00 WITA

Penelitian ini ditinjau berdasarkan beberapa Variabel Penelitian, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Variabel Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel
1	Variabel Bebas	Aktifitas perilaku pengguna dan Usia
2	Variabel Terikat	Setting Ruang Pameran Museum La Galigo
		Waktu aktifitas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum La Galigo berada di Benteng Fort Rotterdam, Makasar, Sulawesi Selatan. Dengan luas bangunan 2211m². Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perilaku pengguna museum dengan *place centered mapping*.



Gambar 3.1 Museum La Galigo
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Fakta Empiris Pengamatan Pemetaan Perilaku Pengguna



Gambar 3.2 (a)Tampak Depan Bangunan Museum yang Diamati, (b)Tampak Belakang Bangunan Museum yang Diamati
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

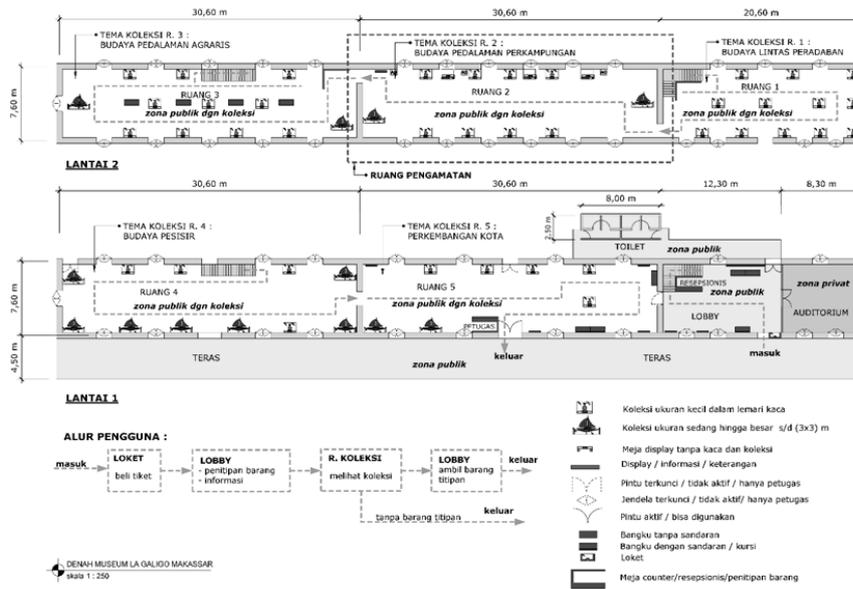


Gambar 3.3 Atap Konstruksi Kayu, Foto Dinding Batu Bata dengan Tebal 60 cm
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 3.4 Konstruksi Kayu Lantai Dua dengan Papan Sebagai Lantai
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Tahapan penelitian yang dikerjakan dalam penelitian ini dengan pembuatan sketsa tempat atau *setting*. Berikut denah ruang museum dan alur pengguna :



Gambar 3.5 Denah Museum dan Alur Pengguna
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 3.6 Denah Museum dan Alur Pengguna
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Langkah berikutnya membuat daftar perilaku yang diamati. Meliputi aktifitas penggunaannya dan usia, Usia pengguna berdasarkan World Health Organization usia 0-17 tahun, usia 18-65 tahun, usia 66-79 tahun dan usia 80-99 tahun, dan aktifitas penggunaan yaitu berdiri, duduk, lesehan. Pengamatan dilakukan selama dua hari dan tiap hari selama tiga jam.



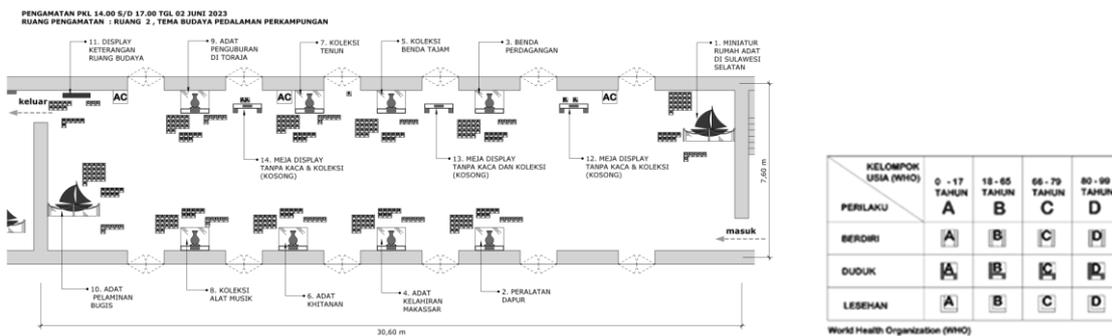
Gambar 3.7 Perilaku Lesehan, Perilaku Duduk dan Lesehan, Perilaku Duduk
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 3.8 Perilaku Berdiri dalam Mengamati Koleksi, Perilaku Berjalan Tanpa Pengamatan Koleksi
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Pengamatan 1 Pemetaan Perilaku (*Behavior Mapping*)

Berikut ini merupakan sketsa denah ruangan museum dengan pemberian simbol pengguna museum yang datang pada waktu tertentu. Pengamatan 1 ini dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2023, pukul 14.00 – 17.00 WITA.



Gambar 3.9 Pengamatan 1 *Place Centered Mapping*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Setelah dilakukan pengamatan secara langsung, maka untuk memudahkan dalam pendataan pengguna dilakukan pemasukan data dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Pengamatan 1 Place Centered Mapping

TABEL : TEMPAT, OBJEK DAN PERILAKU PENGGUNA / PENUNJUNG
 MASYARAKAT TAMPILAN PERUMBAHAN / PERILAKU / PERILAKU / PERILAKU / PERILAKU
 JUMLAH PENUNJUNG : 36 ORANG

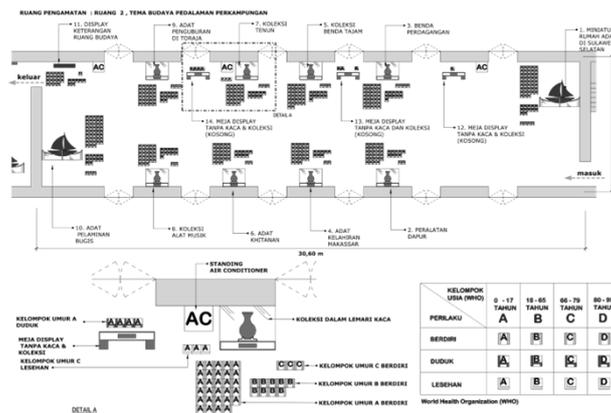
NOMOR TEMPAT	FUNGSI TEMPAT DAN OBJEK	PERSENTASE PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG	JUMLAH PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG	POSISI BERDIRI KELOMPOK USA DAN JUMLAH				POSISI DUDUK KELOMPOK USA DAN JUMLAH				POSISI LEBEHAN KELOMPOK USA DAN JUMLAH					
				A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D		
1		100%	36	P321	PE8	PE6											
2		83,33%	30	P118	PE71	PE6											
3		91,66%	33	P119	PE8	PE6											
4		83,33%	30	P117	PE8	PE6											
5		86,11%	31	PE18	PE8	PE6										A1	
6		83,33%	30	PE17	PE8	PE6											
7		86,11%	31	PE17	PE8	PE6											
8		86,11%	31	PE17	PE8	PE6											
9		86,11%	31	P117	PE8	PE6											
10		100%	36	P321	PE8	PE6											
11		50%	18	PE8	PE8	PE6											
12		5,55%	2							PE1	PE1						
13																	
14		5,55%	2							PE2							

JUMLAH ORANG YANG DUDUK DAN LEBEHAN : 5 ORANG ATAU 13,8% DARI 36 ORANG PENUNJUNG

Hasil tersebut menjelaskan bahwa jumlah pengunjung yang hadir 36 pengunjung, dengan jumlah orang yang duduk dan lesehan berjumlah 5 orang atau 13,8% dari 36 orang pengunjung.

Pengamatan 2 Pemetaan Perilaku (Behavior Mapping)

Berikut ini merupakan sketsa denah ruangan museum dengan pemberian simbol pengguna museum yang datang pada waktu tertentu. Pengamatan 2 ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2023, pukul 14.00 – 17.00 WITA.



Gambar 3.10 Pengamatan 2 Place Centered Mapping
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Setelah dilakukan pengamatan secara langsung, maka untuk memudahkan dalam pendataan pengguna dilakukan pemasukan data dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.2 Pengamatan 2 Place Centered Mapping

TABEL : TEMPAT, OBJEK DAN PERILAKU PENGGUNA / PENUNJUNG
 MASYARAKAT TAMPILAN PERUMBAHAN / PERILAKU / PERILAKU / PERILAKU / PERILAKU
 JUMLAH PENUNJUNG : 54 ORANG

NOMOR TEMPAT	FUNGSI TEMPAT DAN OBJEK	PERSENTASE PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG	JUMLAH PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG / PENUNJANG	POSISI BERDIRI KELOMPOK USA DAN JUMLAH				POSISI DUDUK KELOMPOK USA DAN JUMLAH				POSISI LEBEHAN KELOMPOK USA DAN JUMLAH					
				A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D		
1		100%	54	P330	PE12	PE4											
2		74,07%	40	P329	PE8	PE2											
3		81,48%	44	P330	PE11	PE4											
4		74,07%	40	P329	PE8	PE2											
5		88,89%	48	P332	PE11	PE3										PE2	
6		72,22%	39	P329	PE8	PE2											
7		71,77%	42	P329	PE8	PE3											PE1
8		71,82%	41	P329	PE11	PE2											
9		84,26%	46	P330	PE12	PE3											
10		100%	54	P330	PE12	PE4											
11		44,44%	24	PE10	PE6	PE1											
12		1,85%	1							PE1							
13		1,85%	1							PE2	PE1						
14		1,85%	1							PE3							

JUMLAH ORANG YANG DUDUK DAN LEBEHAN : 10 ORANG ATAU 18,51% DARI 54 ORANG PENUNJUNG

Hasil tersebut menjelaskan bahwa jumlah pengunjung yang hadir 54 pengunjung, dengan jumlah orang yang duduk dan lesehan berjumlah 10 orang atau 18,51% dari 54 orang pengunjung. Hasil pengamatan dijelaskan dalam data berikut pengamatan pertama Jumat tanggal 02 Juni 2023, pengamatan pkl. 14.00 s/d 17.00 pengunjung berjumlah 36 orang. Pengamatan kedua Sabtu tanggal 03 Juni 2023, pengamatan pkl. 14.00 s/d 17.00 pengunjung berjumlah 54 orang. Dari pengamatan diperoleh perilaku duduk dan lesehan terjadi pada kedua hari tersebut, yaitu pengamatan satu jumlah orang yang duduk dan lesehan berjumlah 5 orang atau 13,8% dari 36 orang pengunjung dan pada pengamatan dua orang yang duduk dan lesehan berjumlah 10 orang atau 18,51% dari 54 orang pengunjung. Terdapat dua tempat koleksi yang mendapat perhatian atau diamati oleh semua pengunjung, yaitu koleksi yang berukuran besar dan ditempatkan di awal jalur masuk dan akhir jalur keluar. Papan *display* informasi koleksi yang terdapat pada ruangan tersebut ditempatkan pada jalur akhir sehingga dirasakan lebih bermanfaat jika diletakkan pada awal jalur masuk. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan pada area pameran museum perlu dipetakan untuk penyediaan area istirahat pengunjung.

Adapun unsur-unsur fisik atau komponen yang terdapat pada ruangan yang mempengaruhi perilaku adalah ukuran benda koleksi yang dipamerkan, semakin besar semakin diminati untuk diamati dalam pengamatan ini ada dua tempat koleksi yang ukurannya besar diamati hingga 100% pengunjung. Posisi penempatan benda koleksi yang berada di titik paling awal dan paling akhir menjadi tempat paling banyak diamati. Lantai dari papan kayu dan tidak tersedianya bangku membuat pengguna lesehan jika ingin istirahat sejenak. Terdapat meja *display* yang tidak digunakan menarik pengguna duduk di atasnya. Tersedianya *QR code* pada setiap benda koleksi membuat pengguna mengambil waktu untuk menelusuri sehingga membutuhkan waktu lebih dan dari pengamatan dilakukan sambil duduk atau lesehan. Berikut tabel jumlah pengunjung museum selama pengamatan dilakukan :

Tabel 3.3 Jumlah Pengunjung

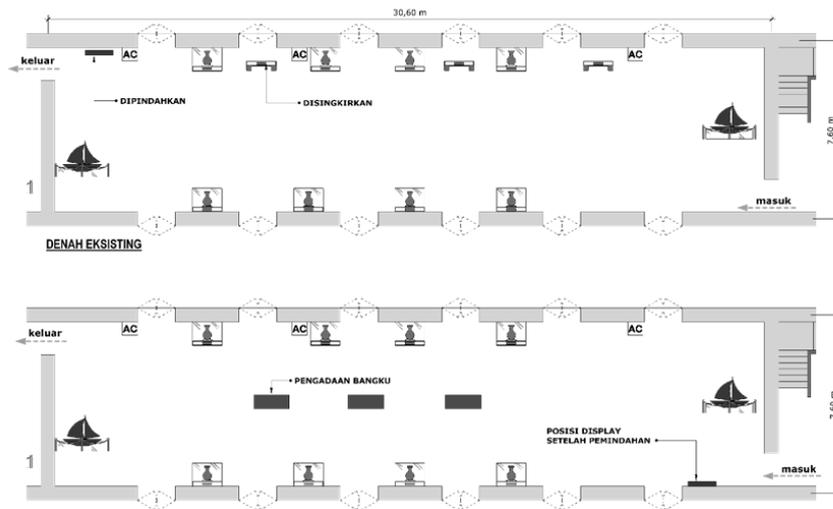
JUMLAH PENGUNJUNG (ORANG)

KELOMPOK USIA (WHO)	0 - 17 TAHUN	18 - 65 TAHUN	66 - 79 TAHUN	80 - 99 TAHUN
	A	B	C	D
JUMAT TGL 02 JUNI 2023	21	9	6	0
SABTU TGL 03 JUNI 2023	38	12	4	0

World Health Organization (WHO)

Rekomendasi dan Usulan Desain

Pada teori arsitektur perilaku penyusunan perabot atau furniture dan penyusunan ruang, mampu mempengaruhi kenyamanan penggunaannya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, terdapat pengguna yang duduk atau lesehan pada lantai area pameran. Sehingga mengganggu kenyamanan pengunjung lainnya. Pada rekomendasi ini mengusulkan peningkatan ruang pameran untuk dapat memberikan kenyamanan pengguna museum. Rekomendasi dan usulan desain dalam meningkatkan kenyamanan dan optimalisasi ruangan pameran Museum La Galigo berada di Benteng Fort Rotterdam, Makasar, Sulawesi Selatan, dapat dijelaskan sebagai berikut menyimpan/ memindahkan meja *display* yang tidak digunakan dari ruangan pameran museum (dijelaskan pada point 1). Memindahkan *display* informasi dekat dengan pintu masuk, sehingga memudahkan pengguna dalam mengaksesnya (dijelaskan pada point 2). Pengadaan kursi pengunjung 3 unit dengan kapasitas masing-masing 4 orang pengguna (dijelaskan pada point3). Desain kursi perlu memperhatikan kebutuhan pengguna nantinya, sehingga kursi tidak difungsikan untuk tempat nongkrong ataupun untuk tiduran penggunaannya. Desain kursi tersebut hanya memfasilitasi untuk pengunjung yang sejenak ingin beristirahat sambil membaca bagian tulisan barang pameran.



Gambar 3.11 Rekomendasi dan Usulan Denah Museum
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perilaku pengguna Museum La Galigo berada di Benteng Fort Rotterdam, Makasar, Sulawesi Selatan dalam penggunaan ruangan pameran menjadi penting untuk memberikan kenyamanan penggunanya. Dengan dilakukan pemetaan perilaku ini dapat mengetahui kebutuhan dan optimalisasi penggunaan ruang pameran. Pada kondisi eksisting ruangan museum perlu dioptimalkan kembali. Sehingga dapat dioptimalkan dengan melakukan penataan ulang beberapa perabot, untuk meja *display* yang tidak digunakan bisa disimpan atau dipindahkan dari area pameran. Selain itu untuk *display* informasi bisa diletakkan pada area yang mudah dilihat penggunanya, yaitu pada akses masuk area museum. Serta perlu ditambahkan untuk perabot kursi yang bisa meningkatkan kenyamanan pengguna. Desain kursi harus sesuai kebutuhan penggunanya, sehingga tidak menimbulkan penyimpangan perilaku pengguna lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustapraja, H. R. (2018). Studi Pemetaan Perilaku (Behavioral Mapping) Pejalan Kaki Pada Pedestrian Alun-Alun Kota Lamongan. *Jurnal CIVILA*, 3(1), 134. <https://doi.org/10.30736/cvl.v3i1.220>
- Dafrina, A., Novianti, Y., Arsitektur, P. S., Teknik, F., & Malikussaleh, U. (2022). Kajian Arsitektur Perilaku Pada Sirkulasi Penggunaan Ruang Pasar Tradisional Lawe Sigala-. 236–246.
- Hartati, Ariadne, and Jenny Ernawati. 2018. "Pola Pemanfaatan Ruang pada Taman Tematik di Kota Malang (Studi Kasus: Merbabu Family Park dan Taman Slamet)." *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya*, 6(4).
- Haryadi, and B. Setiawan. 2010. *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Yogyakarta : Gadjah mada University Press.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. PT Grasindo: Jakarta
- Munandar, A. A., dkk. (2011). *Sejarah permuseuman Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

- Oktiara, R. E., Lilik Indrawati, & Anggriani, S. D. (2021). Interpretasi Konsep Interior pada Tiga Ruang Museum House of Sampoerna Surabaya Berdasarkan Visualisasi Ruang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(1), 121–136. <https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p121-136>
- Pramudito, S., & Kurnial, B. T. (2020). Identifikasi Pola Aktivitas Pada Ruang Terbuka Publik Di Kampung Gampingan Kota Yogyakarta. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 7(2), 205. <https://doi.org/10.24252/nature.v7i2a6>
- Putro, T. A. S., & Nurmalah, K. (2019). Desain Interior Museum Modern and Contemporary Art in Nusantara, Konsep Global Metropolitan Culture. *Jurnal Desain Interior*, 4(2), 83. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v4i2.5709>
- Tjahjopurnomo. R., dkk. (2011). *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta : Direktorat Permusiuman, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Wulandari, A. A. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(1), 246.