

PENERAPAN PENDEKATAN MEMORABILIA DALAM PERANCANGAN MUSEUM PELABUHAN KALIMAS, KOTA SURABAYA

Muhammad Bahauddin Imron¹, Endah Tisnawati²

Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta

Email: mbahauddinimron@gmail.com¹, endah.tisnawati@uty.ac.id²

Abstrak

Kawasan Pelabuhan Kalimas di Kota Surabaya berdiri tahun 1777, yaitu saat VOC berhasil mengambil alih bagian timur Pulau Jawa (Leushuis, 2014). Selanjutnya kawasan ini berkembang sebagai kawasan infrastruktur yang memiliki peranan penting dalam bidang perdagangan di Kota Surabaya. Kawasan ini memiliki nilai historis yang kuat terhadap kawasan kota lama Surabaya. Terkait potensi tersebut maka dirasa sangat sesuai untuk mendesain sebuah museum yang berhubungan dengan kegiatan niaga dan pelabuhan, dengan pendekatan memorabilia. Permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana konsep dasar penerapan pendekatan memorabilia yang tepat dalam perencanaan Museum Pelabuhan Kalimas di Kota Surabaya? Pendekatan Memorabilia menurut Kurnia (2014) merupakan karya arsitektur yang erat berhubungan dengan monumen yang memiliki maksud dan tujuan terkonsentrasi pada memori, baik dikaitkan dengan sosok, waktu, atau pun kejadian yang sudah selayaknya dikenang sebagai sebuah bentuk penghargaan atau penghormatan atas masa lalu. Sementara, menurut Tedjo (2014) memori, baik secara autobiografik maupun kolektif menjadi suatu landasan bagi suatu bangunan dan menjadi benang yang menghubungkan kehidupan saat ini dengan kehidupan masa lalu dan kehidupan masa depan. Masih menurut Tedjo (2014), memori tersebut akan memunculkan sense of place. Tiga poin utama dalam konsep Memorabilia yang secara sinergis membangun sense of place, yaitu bangunan bersejarah (heritage), alam dan perilaku (Tedjo, 2014). Proses perencanaan bangunan atau kawasan bersejarah menurut Ardiani (2009) perlu memperhatikan beberapa prinsip perancangan, yaitu salah satunya kekontrasan atau keselarasan antara desain baru dan bangunan bersejarah. Metode kontras merupakan salah satu metode dalam merancang bangunan di kawasan bersejarah, dengan prinsip membuat perbedaan yang sangat mencolok antara bangunan baru dengan bangunan bersejarah (Ardiani, 2009). Teori memorabilia dan pendekatan kontras merupakan rujukan yang akan diterapkan pada proses perencanaan di lokasi terpilih. Proses analisa yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan analisis dialog antara teori memorabilia, perencanaan bangunan bersejarah dengan konsep kontrasting, serta teori ruang serta bentuk dalam perancangan bangunan museum. Hasil analisis diharapkan dapat menjelaskan penerapan pendekatan memorabilia dengan konsep kontrasting ada pada unsur komposisi dan hubungan ruang, gubahan massa, serta material pada perancangan bangunan Museum Pelabuhan Kalimas Kota Surabaya.

Kata kunci: memorabilia, kontras, proses perancangan, museum

Abstract

Title: *Application of Memorabilia Approach on the Kalimas Harbor Museum Design in Surabaya*

The Kalimas Harbor area in Surabaya City was established in 1777, when the VOC succeeded in taking over the eastern part of Java Island (Leushuis, 2014). Furthermore, this area developed as an important infrastructure area in trade area in Surabaya. This area has a strong historical value. Related to this potential, it is suitable to design a museum that related to commercial historical activities and harbor, with implement a memorabilia concept. The problem that is formulated is how is the design of applying the appropriate memorabilia concept in planning the Museum of Kalimas Harbor in Surabaya? Memorabilia according to Kurnia (2014) is an architectural work that is closely related to a monument that has a purpose and goal concentrated in memory, both related to figure, time, or events that should be remembered as a form of appreciation or respect for the past. Meanwhile, according to Tedjo (2014) memory, both autobiographically and collectively, becomes a foundation for a building and becomes a thread that connects current life with past life and future life. According to Tedjo (2014), the memory will create a sense of place. The three main points in the concept of

Memorabilia are synergistically build a sense of place, namely heritage, nature and behavior (Tedjo, 2014). The process of designing buildings or historic areas according to Ardiani (2009) needs to pay attention to several design principles, one of which is contrast or harmony between new designs and historic buildings. The contrast method is one method in designing buildings in the historic area, with the principle of making a very striking difference between new buildings and historic buildings (Ardiani, 2009). The theory of memorabilia and contrast are references that will be applied to the planning process. The analysis process used in this writing uses an analysis of dialogue between memorabilia theory, planning historic buildings with contrasting concepts, and the theory of space and forms in the design of museum buildings. The results of the analysis are expected to explain the application of the memorabilia approach to the contrasting concept in the composition and relationship of space, mass composition, and material in the design of the Museum of Kalimas Harbor in Surabaya.

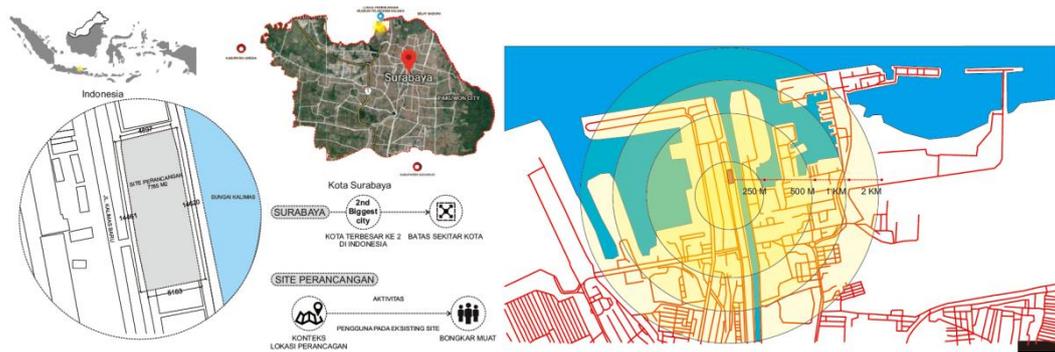
Keywords: *Memorabilia Approach, Contrasting Method, Design Process, Museum.*

Pendahuluan

Kawasan Pelabuhan Kalimas di Kota Surabaya berdiri tahun 1777, yaitu saat VOC berhasil mengambil alih bagian timur Pulau Jawa (Leushuis, 2014). Pelabuhan Kalimas berlokasi di *Willemstraat*, yang saat ini dikenal dengan kawasan yang berada di sekitar jembatan merah, tepatnya di Jl. Kalimas Timur. Pelabuhan ini pada saat itu digunakan oleh VOC Belanda sebagai tempat untuk melakukan ekspor berbagai produk-produk rempah-rempah asal nusantara seperti indigo, kopi, dan tebu dari Pelabuhan Surabaya. Dari situlah kemudian Kota Surabaya memiliki peran dalam sektor ekonomi. Model Pelabuhan Kalimas ini agak berbeda dengan pelabuhan pantai. Karena merupakan pelabuhan sungai, sehingga Pelabuhan Kalimas memiliki kanal-kanal sepanjang Sungai Kalimas sebagai salah satu fasilitas dermaga kapal yang akan merapat ke dermaga.

Pada awal abad ke-19, semakin besar ukuran kapal yang merapat ke Surabaya sehingga kapasitas Pelabuhan Kalimas yang bermodel pelabuhan sungai, menyulitkan kapal-kapal berukuran besar tersebut untuk bersandar. Alternatif bongkar muat kemudian dilakukan di tengah Selat Madura. Dari kapal berukuran besar, barang dipindahkan ke kapal yang berukuran lebih kecil, sampai akhirnya kapal kecil tersebut yang mengantarkan hasil bongkar muat tadi ke Pelabuhan Kalimas. Melihat aktivitas yang kurang efektif tersebut, pemerintah Kolonial Hindia Belanda pada tahun 1912-1930 membangun pelabuhan modern yang berada di sisi barat Sungai Kalimas (sekarang dikenal dengan Pelabuhan Tanjung Perak). Dampak yang ditimbulkan dari pindahnya aktivitas bongkar muat utama dari Pelabuhan Kalimas ke Pelabuhan Tanjung Perak yaitu berhentinya operasional kantor bea cukai yang berada di kompleks Pelabuhan Kalimas. Tetapi aktivitas bongkar muat dengan kapal yang lebih kecil tetap dilakukan di Pelabuhan Kalimas sampai dengan saat ini (Leushuis, 2014).

Aktivitas bidang perdagangan inilah yang menjadi unsur utama dalam sejarah Pelabuhan Kalimas hingga saat ini. Kawasan ini memiliki nilai historis yang kuat terhadap kawasan kota lama Surabaya. Sayangnya, kondisi saat ini di sekitar Kawasan Pelabuhan Kalimas terkesan kumuh dan tidak dirawat. Kecenderungan penurunan kualitas kawasan mulai muncul secara perlahan. Terkait kondisi tersebut maka dirasa sangat sesuai untuk mendesain sebuah museum yang berhubungan dengan kegiatan niaga dan pelabuhan, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas kawasan.



Gambar 1. Lokasi Kawasan Pelabuhan Kalimas, Surabaya

Sumber. Analisis pribadi, 2019



Gambar 2. Kondisi Kawasan Pelabuhan Kalimas, Surabaya masa lalu dan saat ini

Sumber. Survey, 2019

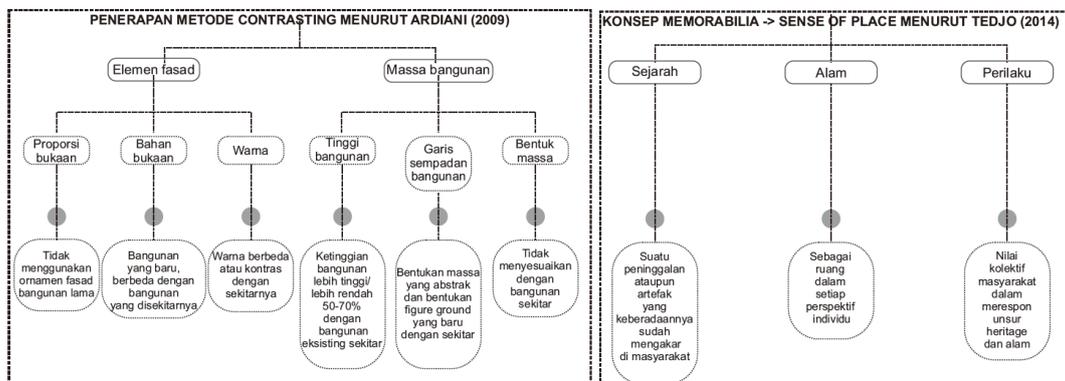
Nilai sejarah kawasan Pelabuhan Kalimas yang sangat mendalam tentu saja akan berpengaruh kuat terhadap desain yang akan dihasilkan. Pendekatan sejarah terutama memori masa lalu menjadikan dasar pengambilan konsep pendekatan memorabilia. Pendekatan Memorabilia menurut **Kurnia (2014)** merupakan karya arsitektur yang erat berhubungan dengan monumen yang memiliki maksud dan tujuan terkonsentrasi pada memori, baik dikaitkan dengan sosok, waktu, atau pun kejadian yang sudah selayaknya dikenang sebagai sebuah bentuk penghargaan atau penghormatan atas masa lalu. Proses perencanaan bangunan atau kawasan bersejarah menurut **Ardiani (2009)** perlu memperhatikan beberapa prinsip perancangan, yaitu salah satunya kekontrasan atau keselarasan antara desain baru dan bangunan bersejarah. Pemilihan metode kontras dalam perancangan ini, yakni untuk memunculkan kembali citra kawasan lama, dengan penampilan yang baru. Sehingga terlihat mencolok antara bangunan yang lama dengan bangunan yang baru.

Tabel 1. Kriteria perancangan dengan metode kontras

Elemen-elemen Visual CONTRASTING	Wujud Visual dalam bentuk/elemen arsitekural	Kriteria perancangan CONTRASTING
1. Elemen fasad a. Proporsi bukaan b. Bahan bangunan c. Warna		Tidak menggunakan ornamen fasad bangunan lama Bahan bangunan yang baru dan berbeda dengan bangunan sekitarnya Warna berbeda atau kontras dengan sekitarnya
2. Massa bangunan a. Tinggi bangunan b. Garis sempadan bangunan c. Bentuk massa		Ketinggian bangunan lebih tinggi atau lebih rendah 50-70% dengan bangunan eksisting sekitar Tidak menyesuaikan dengan eksisting di sekitarnya Bentukkan massa yang abstrak dan bentukkan figure ground yang baru yang berbeda dengan bangunan sekitar

Sumber. Ardiani, 2009

Metode kontras merupakan salah satu metode dalam merancang bangunan di kawasan bersejarah, dengan prinsip membuat perbedaan yang sangat mencolok antara bangunan baru dengan bangunan bersejarah (Ardiani, 2009). Pendekatan Ardiani (2009) dan pendekatan Tedjo (2013) dalam melihat konteks kesejarahan memiliki kesamaan, yaitu keduanya melihat memori sebagai titik tolak dalam mendesain.



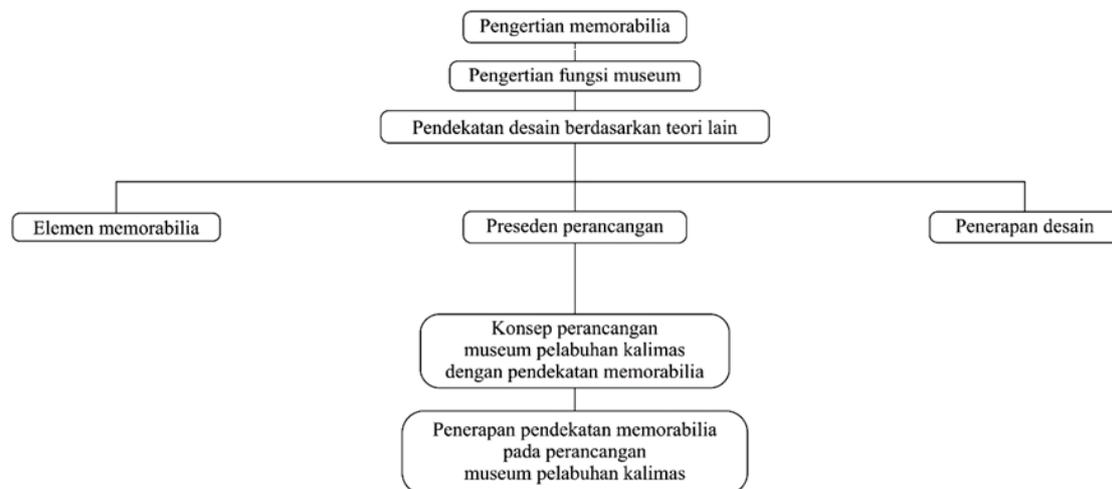
Gambar 3. Komparasi konsep dasar Kontras dan Memorabilia

Sumber. Analisis, 2019

Perancangan fungsi museum pada kawasan bersejarah memiliki tantangan desain yang cukup kompleks (Wicaksono dan Tisnawati, 2014). Memori nilai kesejarahan masa lalu harus dipadukan dengan fungsi bangunan yang sesuai dengan dinamika kehidupan di masa kini serta mampu mendukung kehidupan di masa yang akan datang (Aditjipto, 1999). Naskah ilmiah ini akan membahas mengenai bagaimana strategi desain yang diterapkan pada bangunan museum di kawasan bersejarah, dengan menggunakan pendekatan konsep memorabilia.

Metode

Penulisan naskah ilmiah ini menggunakan metode perancangan arsitektur. Perancangan dalam arsitektur merupakan suatu proses untuk memecahkan masalah (Aditjipto, 1999). Makstutis (2018) menguraikan tahapan dalam proses perencanaan diawali dengan riset dan pengumpulan data. Kemudian dilanjutkan dengan perumusan konsep awal, dilanjutkan dengan proses analisis dan diakhiri dengan rumusan pemecahan masalah berupa desain. Proses riset awal dan pengumpulan data dilakukan untuk memahami permasalahan. Konteks sejarah yang kental mewarnai latar belakang desain, menuntut pemahaman mendalam mengenai sejarah kawasan. Studi pustaka juga diperlukan untuk memahami teori memorabilia serta metoda kontrasting yang digunakan sebagai dasar pendekatan penyelesaian masalah desain. Selain studi pustaka, data lain yang diperlukan yaitu mengenai kapasitas bangunan serta fungsi yang akan diwadahi. Studi lapangan dilakukan untuk mengambil data mengenai kondisi site.



Gambar 4. Kerangka pola pikir

Sumber. Analisis pribadi, 2019

Selanjutnya dilakukan analisis antara bahasan aktivitas yang akan diwadahi, kondisi site serta konsep dasar pendekatan perancangan. Teori dasar memorabilia yang dikemukakan oleh Tedjo (2013) akan didialogkan dengan perencanaan bangunan bersejarah dengan pendekatan kontras yang dikemukakan oleh Ardiani (2009). Selanjutnya analisis dilakukan untuk menghasilkan desain bangunan museum yang fungsional. Untuk menggambarkan proses perancangan yang dilakukan serta kaitan antara teori yang digunakan sebagai pendekatan dalam perancangan, dapat digambarkan dalam kerangka pola pikir sebagai berikut.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan desain museum

Pengertian museum secara istilah, museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti tempat peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang-barang kuno (KBBI, 2000). Selain itu, definisi lain dari museum menurut ICOM (2017), yaitu sebuah lembaga non-profit yang memberikan pelayanan kepada masyarakat serta pengembangannya, dengan kriteria: mudah diakses oleh publik, bergerak dalam bidang konservasi, penelitian, dan publikasi warisan-warisan yang bersejarah baik yang dalam bentuk terlihat dan bentuk tak terlihat serta berkontribusi untuk lingkungan pendidikan maupun studi yang dapat dinikmati oleh khalayak umum (ICOM, 2017).

Menurut Greitschus (2013), selama 20 tahun terakhir, perubahan struktur sosial dan perkembangan teknologi sangat mempengaruhi fungsi museum, cara museum membawa pengalaman pengunjungnya dalam desain museum itu sendiri (bentuk dan ruang). Museum perlu didesain dengan pendekatan kesejarahan yang mendalam tapi perlu dilingkupi dengan inovasi dalam gubahan, serta sistem lain yang berbasis pada perkembangan teknologi terkini (Greitschus, 2013).

Memorabilia dan kontras sebagai pendekatan konsep

Pendekatan Memorabilia menurut Kurnia (2014) merupakan karya arsitektur yang erat berhubungan dengan monumen yang memiliki maksud dan tujuan terkonsentrasi pada memori, baik dikaitkan dengan sosok, waktu, atau pun kejadian yang sudah selayaknya dikenang sebagai sebuah bentuk penghargaan atau penghormatan atas masa lalu. Pendekatan memorabilia, menurut Tedjo (2014) berasal dari kata memori, baik secara autobiografik maupun kolektif menjadi suatu landasan bagi suatu bangunan dan menjadi benang yang menghubungkan kehidupan saat ini dengan kehidupan masa lalu dan kehidupan masa depan. Masih menurut Tedjo (2014), memori tersebut akan memunculkan *sense of place*. Tiga poin utama dalam konsep memorabilia yang secara sinergis membangun *sense of place*, yaitu bangunan bersejarah (*heritage*), alam dan perilaku (Tedjo, 2014).

Tabel 2. Analisis studi kasus

Kriteria	Soekarno Memorial Park	Soedirman Memorial Park
Issue/konteks perancangan	Perancangan berada di dalam kawasan taman pemakaman presiden Ir. Soekarno	Perancangan berada di dalam kawasan militer, serta perbukitan yang diyakini sebagai tempat gerilya Jendral Soedirman
Sirkulasi dalam bangunan	Bangunan utama berada di bagian dalam, sehingga untuk menuju taman pemakaman, harus melalui perpustakaan dan kolam teratai. Pola sirkulasi berbentuk linear	Bangunan utama berada di tengah dari kawasan. Pola sirkulasi dalam bangunan berbentuk terpusat
Ruang dalam bangunan/fungsi	Terdapat ruang perpustakaan, kemudian monument presiden Ir. Soekarno, kolam teratai, taman pemakaman, dan amphitheatre	Terdapat ruang relief, lapangan seremonial, perpustakaan, ruang museum diorama, monument Jendral Soedirman, amphitheatre dan ruang rekreasi
Zonasi ruang/hubungan ruang	Tata ruang dalam bangunan, berderet/berjajar, dikarenakan pola sirkulasi dalam bangunan berbentuk linear	Tata ruang lebih berbentuk terpusat, karena ruangan di orientasikan menghadap ke arah monument Jendral Soedirman

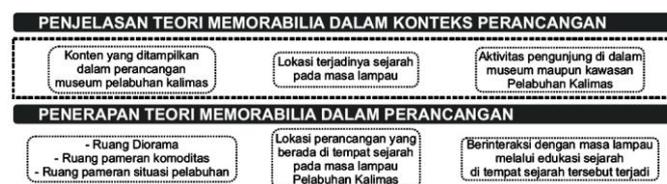
Kriteria	Soekarno Memorial Park	Soedirman Memorial Park
Tipologi massa bangunan	Bangunan masuk dalam kategori infill design dengan kategori kontras dengan eksisting sekitar site	Bangunan masuk dalam kategori infill design, dikarenakan pembangunannya mengikuti pembangunan monument yang sudah ada terlebih dahulu
Penerapan unsur "sense of place"	<p>Alam, pada bagian <i>softscape</i> dalam desain</p> <p>Sejarah, dengan ketokohan presiden Ir. Soekarno</p> <p>Perilaku, diharapkan pengunjung dapat mengingat perjuangan presiden Ir. Soekarno</p>	<p>Alam, pada konteks site yang berada di area perbukitan</p> <p>Sejarah, dengan ketokohan Jendral Soedirman</p> <p>Perilaku, diharapkan pengunjung dapat meneladani perjuangan Jendral Soedirman</p>

Sumber. Analisis pribadi (2019), Tedjo (2013).

Dalam proses memahami konsep memorabilia, digunakan pula metode preseden. Metode ini mengambil studi kasus 2 (dua) bangunan yang memiliki pendekatan yang sama dalam perancangan, yaitu: Soekarno Memorial Park dan Jenderal Soedirman Memorial Park. Perancangan 2 (dua) bangunan ini memiliki kaitan yang erat dengan pendekatan memorabilia, hal ini ditunjukkan dengan diangkatnya ketokohan dari kedua tokoh bangsa tersebut dalam bentuk memori sejarah yang diceritakan kepada masyarakat luas (Tabel 2). Konsep dasar Kontras yang diuraikan oleh Ardiani (2009) perancangan gubahan massa bangunan baru disesuaikan dengan gubahan massa bangunan lala, namun komposisi hubungannya dibuat kontras, terutama pada pemilihan penggunaan elemen fasad, bentuk bangunan dan material bangunan. Kontras juga dapat diatur melalui komposisi atau tata atur pada elemen elemen fasade atau gubahan bangunan.

Penerapan konsep memorabilia dalam perancangan museum Pelabuhan Kalimas

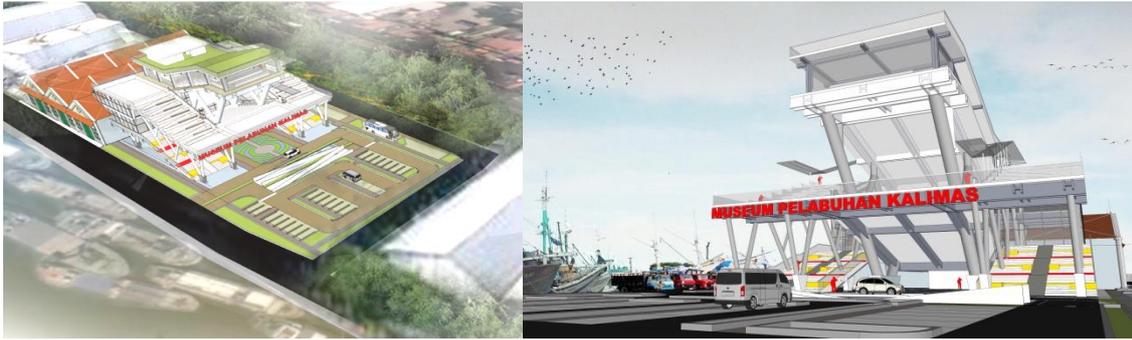
Penyelesaian pendekatan memorabilia disesuaikan dengan metode merancang sebuah bangunan di kawasan bersejarah, dengan salah satu metode yang diterapkan dalam perancangan ini, menggunakan metode kontras. Penerapan konsep memorabilia dalam konteks perancangan dalam hal ini dapat dilihat pada konten yang ditampilkan dalam materi museum serta pada tampilan bangunan, serta pada ruang dalam, perumusan tema ruangan (ruang diorama, ruang pameran komoditas serta ruang pameran pelabuhan).



Gambar 5. Penerapan pendekatan memorabilia dan hubungannya dengan konteks perancangan

Sumber. Analisis pribadi, 2019

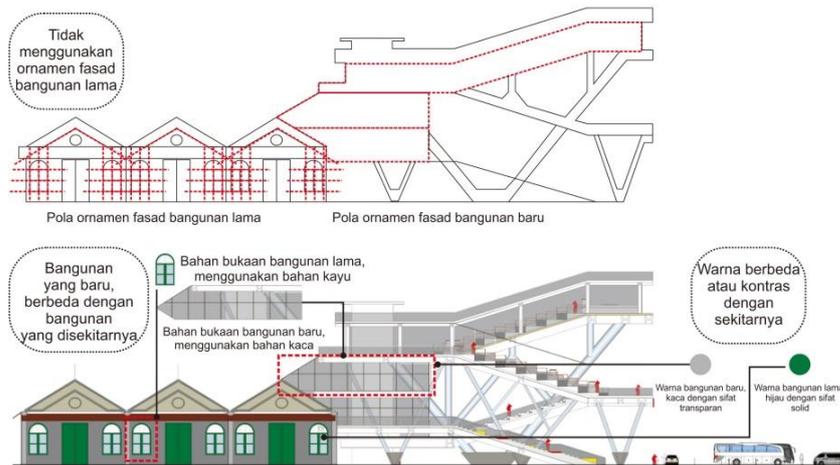
Konsep memorabilia juga diterapkan pada pengolahan gubahan masa bangunan baru. Saat ini hanya kapal kecil yang bisa bersandar di Pelabuhan Kalimas. Kapal kecil ini memiliki struktur tiang kapal yang khas, dengan dilengkapi layar. Gubahan khas kapal ini yang mendasari pengembangan gubahan massa bangunan baru yang didominasi oleh tiang bulat besar khas tiang kapal kecil. Gubahan bangunan baru diharapkan dapat memunculkan memori masa lalu Kawasan Pelabuhan Kalimas Surabaya.



Gambar 6. Gubahan massa bangunan Museum Pelabuhan Kalimas
 Sumber. Analisis pribadi, 2019

Penerapan pendekatan kontras dalam perencanaan

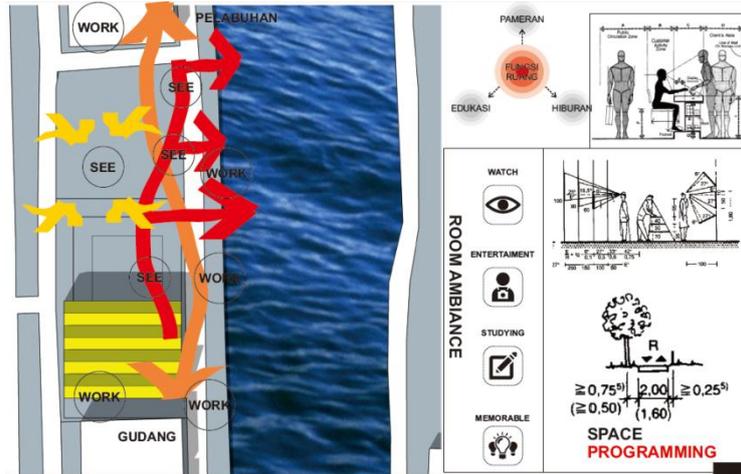
Site perancangan museum yang berada pada lokasi terjadinya sejarah mengharuskan desain gubahan yang menerapkan metode desain pada kawasan/bangunan bersejarah yang dikembangkan oleh Tyler (1999) dalam Ardiani (2009), berupa metoda kontras.



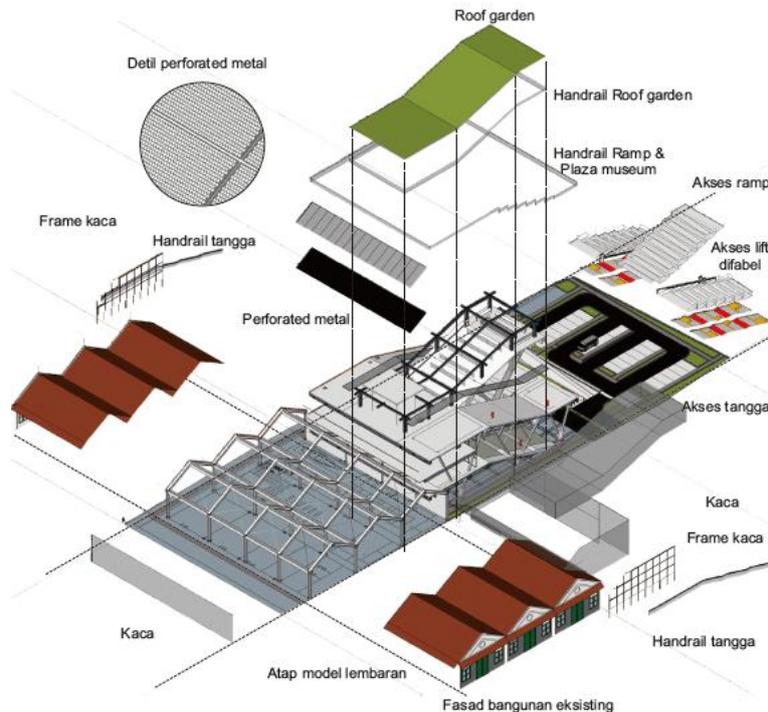
Gambar 7. Penerapan metode dan pendekatan dalam perancangan museum Pelabuhan Kalimas
 Sumber. Analisis pribadi, 2019

Penerapan konsep kontras pada perancangan Museum Pelabuhan Kalimas terlihat pada elemen pembentuk fasade. Elemen pembentuk fasade bangunan baru tidak meneruskan elemen-elemen desain yang terdapat pada elemen fasade dari bangunan lama. Terlihat bahwa elemen pembentuk fasade bangunan lama terdiri atas elemen grid, sementara elemen pembentuk fasade bangunan baru terdiri dari elemen bidang yang tersusun secara geometris. Elemen tata atur pada fasade bangunan lama cenderung membentuk irama dari komposisi fasade dan pintu serta garis pada atap. Sementara elemen fasade bangunan baru membentuk komposisi tercluster dengan elemen kolom pembentuk unsur sistem struktur yang terlihat sangat jelas.

Konsep kontras juga ditunjukkan pada perbedaan jenis material dan warna yang digunakan. Bangunan baru menggunakan material baja, kaca dan besi. Sementara bangunan lama menggunakan tembok bata. Pemilihan warna bangunan baru diprioritaskan pada kejujuran warna dari material yang dipilih.



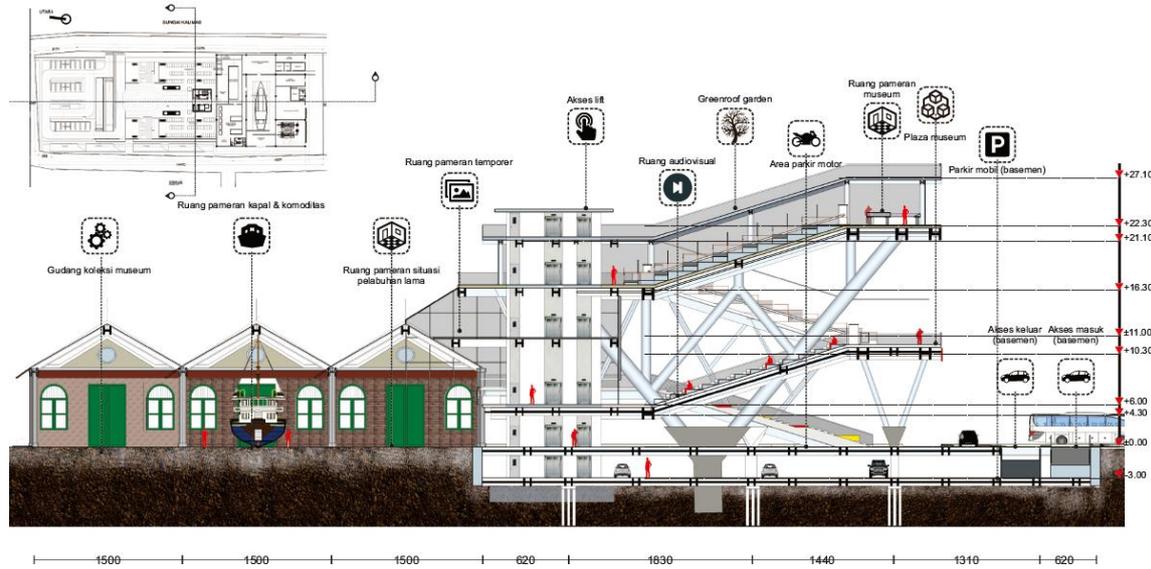
Gambar 8. Diagram aktivitas
 Sumber. Analisis pribadi, 2019



Gambar 9. Explodometri penerapan material dalam desain
 Sumber. Analisis pribadi, 2019

Gubahan massa bangunan lama terlihat sangat masif, tersusun dari bentuk atap pelana yang bersambung 3 (tiga) bagian (khas bangunan pergudangan dari masa kolonial). Sementara gubahan massa bangunan baru didominasi gubahan rangka diagonal. Dari material penyusun gubahan bangunan lama terlihat menggunakan sistem struktur rangka dengan material bata masif sebagai penutup dinding. Bangunan baru dominan menggunakan struktur rangka hollow dengan penggunaan material penutup dinding yang transparan. Intervensi desain terhadap gubahan lama dipilih tidak terlalu mendalam. Tidak dilakukan perubahan terhadap material serta sistem struktur pada bangunan lama.

Desain yang baik adalah desain yang mengutamakan proses penyelesaian masalah yang terjadi dalam sebuah ruangan (Wicaksono dan Tisnawati, 2014). Metode kontras juga terlihat dari konsep ruang dalam museum Pelabuhan Kalimas. Fungsi museum tidak hanya untuk memamerkan suatu cerita yang dibangun terkait sejarah kawasan, tetapi juga menghadirkan suasana ruang yang menghibur (*entertain*) serta mendidik (*educate*) berbasis penggunaan teknologi (Hoffmann, 2016). Konsep ruangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan konsep memorabilia pengunjung terhadap suasana masa lalu yang dihadirkan melalui interior modern di ruangan pamernya.



Gambar 10. Potongan memanjang bangunan
Sumber. Analisis pribadi, 2019

Kesimpulan

Penerapan konsep memorabilia dengan pendekatan desain kontras pada perancangan Museum Pelabuhan Kalimas diterapkan pada unsur tema peruangan dan materi koleksi/pameran dalam museum, penerapan *storyline* museum, konsep interior museum serta gubahan massa bangunan baru. Sementara pendekatan kontras diterapkan pada pendekatan gubahan massa bangunan baru terhadap bangunan lama, citra fasade bangunan, material serta sistem struktur bangunan.



Gambar 14. Penerapan konsep desain dalam perancangan
Sumber. Analisis pribadi, 2019

Daftar Pustaka

- Aditjipto, M.I. 1999. Jenis Masalah Perancangan dan Jenis Pendekatannya. Jurnal DIMENSI Teknik Arsitektur VOL. 27, NO. 2, Desember 1999. Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan - Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Ardiani, Yanita Mila. 2009. *Insertion* Menambah Tanpa Merobohkan. Surabaya: Penerbit: Wastu Lanas Grafika.
- Greitschus, Jennifer. 2013. *Museums in the Digital Age*. ARUP Foresight + Reserarch + Innovation Team. London.
- Hoffmann, Hans Wolfgang. 2016. *Construction And Design Manual Museum Buildings*. Berlin. Penerbit: Dom - Publishers
- ICOM (the International Council of Museum). 2017. ICOM Statue. MDPP Report an Recommendation Vienna, Austria.
- KBBI, Tim penyusun. 2000.
- Kurnia, Andi Surya. 2014. *Memorabilia: sebuah Pengantar*. Majalah Sketsa Edisi 28, Desember 2014. Penerbit: Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara, Jakarta.
- Leushuis, Emile. 2014. *Panduan Jelajah Kota-Kota Pusaka Di indonesia*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Makstutis, Geoffrey. 2018. *Design Process in Architecture. From Concept to Completion*. Laurence King Publishing Ltd. London.
- Tedjo, Baskoro. 2013. *Extending Sensibilities Through Design (Architectural Works 1997 – 2002)*. Jakarta. Penerbit: PT. Imaji Media Pustaka
- Tedjo, Baskoro. 2014. *Memoir: Sebuah Dialog dalam Sense of Place*. Majalah Sketsa Edisi 28, Desember 2014. Penerbit: Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara, Jakarta.
- Wicaksono, Andi & Tisnawati, Endah. 2014. *Teori Interior*. Penerbit Griya Kreasi, Jakarta.