

# DESAIN INTERIOR MUSEUM KOTA DENGAN GAYA POST-MODERN DI SURAKARTA

Anis Rachma Ningrum<sup>1</sup> , Dhian Lestari Hastuti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>.Program Studi S-1 Desain Interior

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

E-mail: anisrachmaningrum@gmail.com

<sup>2</sup>. Program Studi S-1 Desain Interior

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

## ABSTRACT

*Surakarta City is a city full of history and cultural nuances. Surakarta city must have an educational tool to get to know the city's history. The interior design of the City Museum with a post-modern style in Surakarta is designing the interior space in a building with a concept regarding collecting and interpreting the history of the city of Surakarta to facilitate research, conservation, education and recreation city of Surakarta. This design aims to create an interior that can give the facility a museum with the theme of the S ati and post-modern style. John F. Pile design methods used to achieve the visual impression and visual perception. The results are designs lobby space, showrooms, multimedia room, library, cafeteria, gift shop and administrative technical work space, all the results of the design is expected to meet all aspects of the museum in the city of Surakarta.*

*Keywords: City Museum, Matah Ati, Post-Modern, Surakarta.*

## PENDAHULUAN

Kota Surakarta yang dikenal dengan nama Solo merupakan pusat kerajaan Mataram pada masa lalu yang hingga kini menjadi salah satu inti kebudayaan Jawa. Secara tradisional kota Surakarta merupakan salah satu pusat politik pengembangan tradisi Jawa dengan peran Kesultanan Surakarta yang masih tetap ada dan lestari.<sup>1</sup> Wilayah kota Surakarta

---

<sup>1</sup> Titik Anas, Dkk. Ekonomi Kreatif Kekuatan Indonesia Menuju 2015. (Pen: Kementrian Pariwisata

mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, busana, arsitektur, dan bermacam-macam kebudayaan lainnya. Keberadaan akar tradisi dan kebudayaan menjadi inspirasi terciptanya bentuk karya desain baru dengan warna maupun corak hingga mengeksplorasi nilai-nilai lokal yang beragam. Surakarta merupakan kota yang memiliki tradisi Jawa yang dapat dibanggakan oleh masyarakatnya. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui peristiwa sejarah penting Kota dan Ekonomi Kreatif, 2014), hal 53.

Surakarta, terutama para generasi muda yang tidak melewati periode peristiwa bersejarah tersebut.

Perkembangan zaman pada era ini berdampak pada kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks. Masyarakat cenderung membutuhkan tempat yang tidak hanya berfokus pada satu fungsi saja. Hal ini menyebabkan dibutuhkan area-area publik yang bisa mewadahi suatu kegiatan dengan hal bernilai edukatif tetapi juga menyenangkan. Salah satu tempat yang berperan sebagai sarana rekreasi dan media edukasi menarik adalah museum. Keberadaan sebuah museum sangat diperlukan bagi sebuah kota, hal ini berkaitan dengan peranan museum, dimana menjadi tongkat kesinambungan budaya masa lalu dan masa kini, media sumber belajar dan inspirasi masyarakat. Memiliki manfaat bagi sejarah sebagai sumber informasi mengenai kehidupan masyarakat di masa lampau.

Pengertian museum yang lebih mendalam dan lebih bersifat internasional dikemukakan oleh *Internasional Council of Museum (ICOM)*, yakni :

Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.<sup>2</sup>

Museum dalam menjalankan aktivitasnya, mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang

<sup>2</sup> Ali Akbar, *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*, (Jakarta, 2010), hal 39.

dimilikinya. Pengutamaan kepada koleksi itulah yang membedakan museum dengan lembaga-lembaga lainnya. Berdasarkan buku pedoman Museum Indonesia bangunan museum setidaknya terdiri dari dua unsur, yakni bangunan pokok dan bangunan penunjang.<sup>3</sup>

a. Bangunan pokok meliputi beberapa ruang sebagai berikut:

- 1) Ruang pameran tetap
- 2) Ruang pameran temporer
- 3) Ruang auditorium/ audiovisual
- 4) Ruang kantor/administrasi dan perpustakaan
- 5) Ruang laboratorium konservasi
- 6) Ruang penyimpanan koleksi
- 7) Ruang bengkel kerja reparasi

b. Bangunan penunjang meliputi beberapa ruang sebagai berikut:

- 1) Ruang penjualan tiket dan penitipan barang
- 2) Ruang *lobby*
- 3) Ruang toilet
- 4) Ruang pos jaga/ keamanan
- 5) Ruang parkir dan taman
- 6) Toko *merchandise/ souvenir*

Fungsi dari museum dapat dikemukakan dengan sembilan fungsi yakni pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, dokumentasi dan penelitian ilmiah, konservasi dan preservasi, penyebaran dan perataan ilmu untuk umum, pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa, visualisasi warisan alam dan budaya, cermin pertumbuhan

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kecil Tapi Indah Pedoman Pendirian Museum*, (Jakarta, 2000), hal 9.

peradaban umat manusia, dan yang terakhir pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>4</sup> Tugas museum yang dijalankan yakni pengumpulan atau penggandaan, pemeliharaan, konservasi, penelitian, pendidikan, dan rekreasi.<sup>5</sup> Perancangan Museum Kota Surakarta harus memiliki kesembilan fungsi tersebut.

Kota Surakarta mempunyai sejarah yang sangat patut untuk dijadikan edukasi, hal ini mengakibatkan Surakarta harus mempunyai suatu wadah sebagai sarana edukasi mengenal sejarah kota. Definisi Museum Kota merupakan lembaga yang terletak di daerah kota utama dengan perihal mengumpulkan dan menafsirkan sejarah kota mereka.<sup>6</sup> Museum sejarah mencakup pengetahuan sejarah yang kaitannya dengan masa kini dan masa depan. Di kota Surakarta terdapat lima museum yang mampu menjadikan daya tarik para masyarakat Surakarta. Lima museum tersebut adalah museum Radya Pustaka, Museum Pura Mangkunegaran, Museum Pers Nasional, Museum Keraton Kasunanan, dan Museum Lukis Dullah. Kelima museum di Surakarta belum ada satupun yang mampu memfasilitasi dan menceritakan bagaimana sejarah Kota Surakarta. Menyangkut hal tersebut, Surakarta membutuhkan museum yang mampu memfasilitasi sejarah kota Surakarta agar seluruh masyarakat memahami bagaimana sejarah kota tersebut.

Bersamaan dengan hal tersebut pada tahun 2014 Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif era Mari Elka Pangestu telah memfasilitasi empat kota untuk dijadikan kota

kreatif yang secara resmi masuk dalam jaringan UCCN (*Unesco Creative City Network*), yaitu: Bandung dan Surakarta sebagai kota desain, Yogyakarta dan Pekalongan sebagai kota *craft and folk art*.<sup>7</sup> UCCN adalah Program yang diluncurkan oleh UNESCO pada tahun 2004 dengan misi membentuk kerjasama internasional antara kota-kota yang menempatkan kreativitas sebagai faktor strategis untuk pembangunan berkelanjutan dengan melibatkan semua pihak terkait, yaitu pemerintah, swasta, organisasi profesional, komunitas, dan institusi budaya.<sup>8</sup> Hal tersebut menjadikan proses pertukaran pengalaman, pengetahuan, dan sumber daya sebagai jalan untuk mengangkat industri kreatif lokal dan menumbuhkan kerjasama di seluruh dunia dalam pembangunan perkotaan.

Di Surakarta ada SCCN (*Solo Creative City Network*) sebagai forum yang bertujuan memfasilitasi dan mensinergikan aktifitas kreatif serta mencanangkan kota kreatif berbasis desain di Surakarta. Di dalam surat kabar Kompas :

Untuk menjadi kota kreatif berbasis desain, Kota Solo harus membenahi banyak hal, terutama infrastruktur yang masih sangat kurang, seperti galeri kota, museum kota, dan pusat desain seperti yang dimiliki banyak kota desain di dunia. Namun, pembenahan yang dilakukan harus tetap mempertahankan ciri khas lokal.<sup>9</sup>

Salah satu dari tiga infrastruktur yang terutama dibenahi adalah museum kota. Tugas yang dijalankan oleh sebuah museum sebagai

4 Ali Akbar, *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*, Jakarta, 2010, hal 13.

5 <http://etd.eprints.ums.ac.id/6643/1/D300040009.pdf> diunduh pada tanggal 13 Agustus 2016 pukul 19.35 WIB

6 Anonim *Jurnal of Museum Education*, vol 38, Number 1 March 2013. hal 3-8.

7 Titik Anas, Dkk. *Ekonomi Kreatif Kekuatan Indonesia Menuju 2015*. (Pen: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2014), hal 45

8 Titik Anas, 2014 a, hal. 53

9 Bentuk Zona-zona Kreatif Beri Tempat Masyarakat Solo untuk Berkreasi", dalam KOMPAS, 12 Februari 2015

pengumpulan dan penggandaan, pemeliharaan aspek teknis dan aspek administrasi, konservasi, penelitian *intern* dan *ekstern*, pendidikan formal dan non formal, yang terakhir yakni rekreasi.<sup>10</sup> Untuk mendukung adanya Museum Kota diperlukan fasilitas yang memadai dengan batasan ruang lingkup garap seperti area *lobby*, area pameran, area edukasi, area kerja teknis administrasi, area *refreshment*, dan area *service*.

Pemerintah Kota Surakarta menerapkan konsep perencanaan dan pembangunan kota dengan pembagian wilayah meliputi Solo Utara dan Solo Selatan. Wilayah Solo Selatan khusus sebagai area pusaka budaya Kota, sedangkan wilayah Solo utara sebagai Solo Masa depan. Berdasarkan hal tersebut di atas pemilihan tempat berdirinya Museum Kota dibagian area edukasi Solo Utara.

Perancangan interior Museum Kota di Surakarta ini bertujuan untuk memberikan fasilitas kegiatan observasi, konservasi, edukasi dan rekreasi. Tujuan yang kedua Mewujudkan tema Matah Ati dengan gaya *post-modern* pada Desain Interior Museum Kota di Surakarta.

### 1. Metode Desain

Tahapan proses desain pada perancangan interior museum kota di Surakarta mengacu pada proses desain John F. Pile. Menurut John F. Pile dalam *Interior Design*, Visi sebagai hal utama dimana desain dan gagasan di belakang tersebut akan menjangkau pendengar, maka desain dasar harus terkait dengan bidang tersebut, keduanya antara ilmiah dan artistik disebut dengan *visual perception*. Di sisi lain, desainer harus menampilkan *visual impression* yaitu suatu tambahan terhadap pemahaman kenyataan yang datang dengan

visi dan pergerakan, pengguna atau penikmat menerima kesan atau suatu yang abstrak, bahkan pada karakter emosional. *Visual impression* menggambarkan kesan suatu ruang yang diterima oleh penikmat seperti halnya ceria, sepi, tertekan, dan lain-lain.

## PEMBAHASAN

### 1. Pendekatan Desain

Pada perancangan interior pendekatan pemecahan desain berfungsi sebagai cara mengatasi dan menyelesaikan persoalan desain yang ada. Perancangan Museum Kota dengan gaya *post-modern* di Surakarta ini merupakan upaya untuk mengenal dan mempelajari sejarah kota yang akan berdampak positif terhadap arah pembangunan kota dalam Prespektif masa depan serta upaya untuk membentuk Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif yang berbasis desain yang terdiri atas beberapa fasilitas, yaitu: area *lobby* museum, area pameran, area edukasi, area *refreshment*, dan area *service*. Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan fasilitas yang diharapkan menjadi faktor utama yang menarik wisatawan baik wisatawan lokal, nasional dan internasional. Mewujudkan hal tersebut diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain, diantaranya sebagai berikut.

#### a. Pendekatan fungsi

Francis D.K Ching mengemukakan pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi:<sup>11</sup>

- 1) Pengelompokan *furniture* yang spesifik aktivitasnya
- 2) Dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan

<sup>10</sup><http://etd.eprints.ums.ac.id/6643/1/D300040009.pdf> diunduh pada tanggal 02 April 2015 pukul 14.38 WIB

<sup>11</sup> Francis D.K Ching, edisi kedua Desain Interior dengan Ilustrasi. (Jakarta : Erlangga , 2011), hal 36

- 3) Jarak sosial yang memadai
- 4) Privasi visual dan akustik yang memadai
- 5) Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai

Perancangan Interior Museum Kota dengan Gaya *Post-modern* di Surakarta meliputi beberapa fasilitas, yaitu: area *lobby* museum, area pameran, area edukasi, area *refreshment*, area kerja teknis administrasi dan area *service*.

#### b. Pendekatan ergonomi

Untuk memenuhi fungsi pada ruang agar mampu memfasilitasi pengguna dalam beraktivitas di dalamnya diperlukan beberapa disiplin ilmu. Disiplin ilmu ergonomi memberikan pemecahan pada psikologi dan perilaku pengguna desain dalam beraktivitas, baik dari segi kenyamanan maupun keamanannya. Guna memperoleh desain yang aman dan nyaman pada Perancangan Interior Museum Kota dengan Gaya *Post-modern* di Surakarta menggunakan pendekatan ergonomi. Ilmu ergonomi dan antropometri yang nantinya akan menjadi standarisasi ukuran dan bentuk interior, baik pada unsur pembentuk ruang, pengisi ruang, maupun pengkondisian ruang.

#### c. Pendekatan Estetika

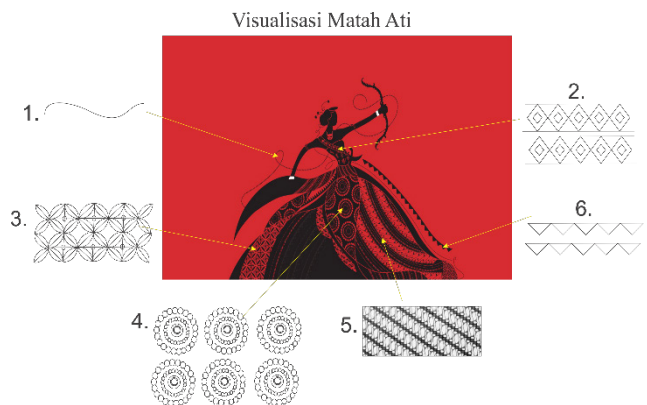
Monroe Beardsley dalam *Problem in the Philosophy of Criticism* yang menjelaskan tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya, ketiga ciri yang dimaksud ialah:<sup>12</sup>

- 1) Kesatuan (*Unity*) ini berarti bahwa benda-benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) Kerumitan (*Complexity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak

sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

- 3) Kesungguhan (*Intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya.

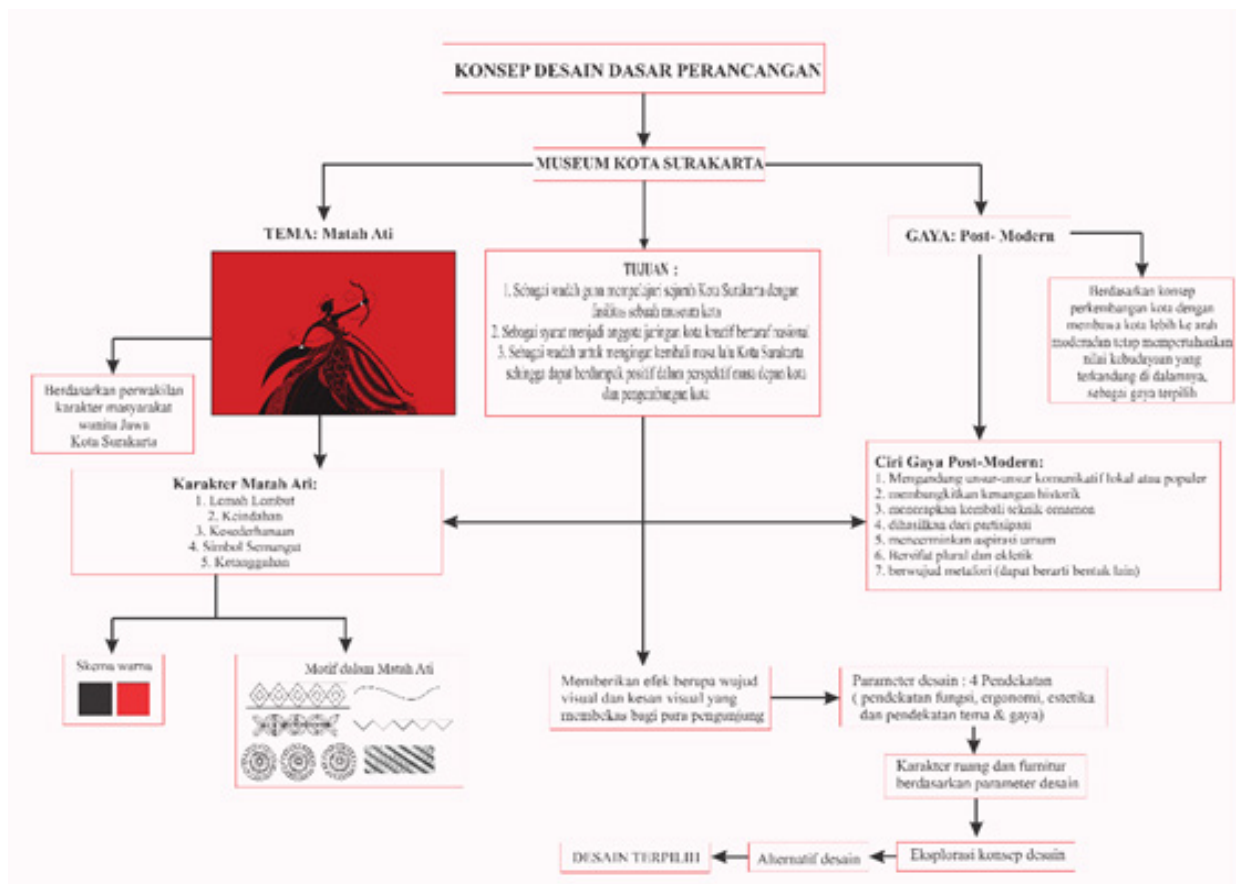
Pendekatan tema dan gaya



Tema Perancangan Interior Museum Kota di Surakarta adalah “*Matah Ati*”. Pengambilan tema ini berdasarkan Analisis penulis terhadap karakter masyarakat kota Solo yang dapat diwakili oleh sosok *Matah Ati*.

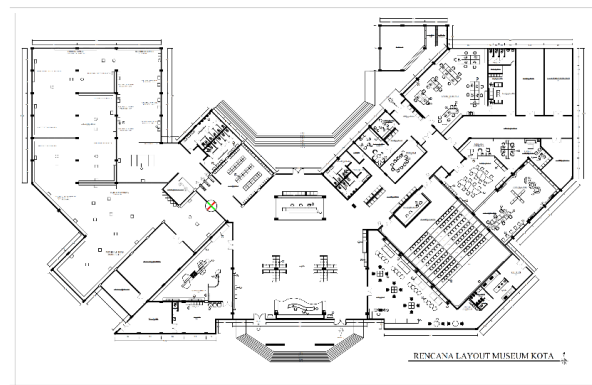
Pemilihan gaya pada perancangan interior museum kota ini didasarkan pada konsep perkembangan dan penataan kota Surakarta kedepannya. Kota Surakarta mempunyai konsep perkembangan dan penataan kota dengan membawa kota Surakarta lebih ke arah *modern* dan tetap mempertahankan nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Berbagai macam gaya interior dan sejarahnya yang mempunyai konsep sama dengan konsep perkembangan kota untuk kedepannya dan konsep museum kota itu sendiri adalah gaya *post modern*.

<sup>12</sup> Dharsono, “Kritik Seni”, (Bandung: Rekayasa Sains, 2007), hal 76.



## 2. Ide Perancangan

Perancangan Interior Museum Kota dengan Gaya *Post-modern* di Surakarta berusaha mewujudkan karakter kota Surakarta melalui analisis karakter masyarakat wanita Jawa yang telah diwakili oleh Karakter Matah Aji dan dengan menggunakan gaya terpilih *Post Modern*. Perancangan dapat memberikan efek wujud visual dan kesan visual yang mengesankan bagi para pengunjung guna memunculkan *visual perception* dan *visual impression* dari tema Matah Aji dan gaya *post-modern*.

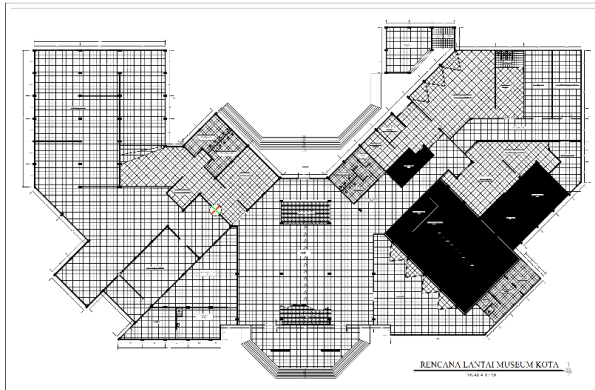


## 3. Layout

- Peletakan isian ruang disesuaikan dengan fungsi pada setiap ruang, mampu menunjang produktifitas, dan efisiensi kerja.
- Desain dan ukuran diupayakan mempunyai kesatuan bentuk, demi tercapainya visual *perception* yang *unity* pada interior.
- Desain *layout* sebisa mungkin mempermu-

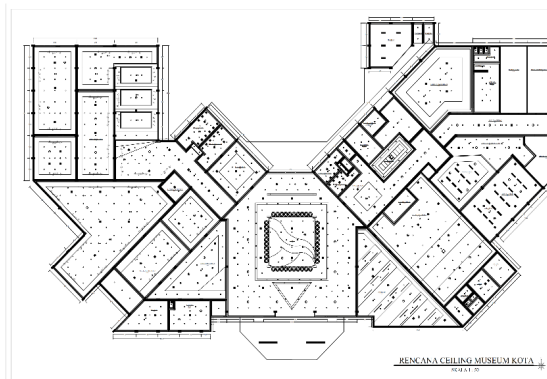
dah akses sirkulasi gerak pengguna

- d. Pengelompokan ruang, kesesuaian desain, bentuk dan ukuran pada lay out, akan memberikan kenyamanan dan efisiensi waktu bagi pengguna.



#### 4. Lantai

- a. Pemilihan material lantai sesuai dengan fungsi kegiatan pada ruangan.
- b. Pemilihan material dan motif lantai sesuai dengan kegiatan, sehingga dapat memberikan kenyamanan pada pengguna ruang.
- c. Pemilihan motif dan warna material lantai di upayakan memiliki kesatuan dengan skema warna dan unsur pembentuk lainnya.



#### 5. Ceiling

- a. Permainan pola plafon sudah sesuai dengan kebutuhan masing-masing ruang

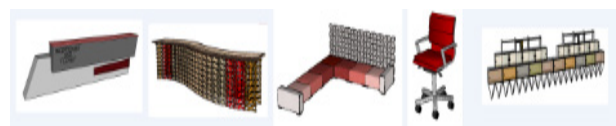
- b. Penggunaan material tambahan seperti plafon lumbersering dan HPL yang digunakan sebagai aksen pada ruang-ruang tertentu.
- c. Adanya unsur garis lengkung, *vertical* dan *horizontal* membuat ruangan terkesan lebih feminim dan dinamis.



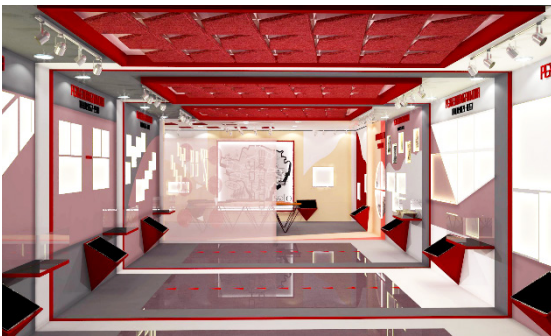
#### 6. Desain Ruang



##### a. Lobby



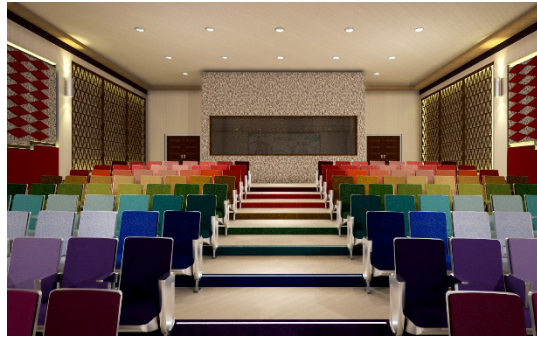
Ruangan ini bersifat publik dan berfungsi memberikan informasi kepada pengunjung tentang fasilitas-fasilitas yang disediakan. Fungsi lain sebagai penghubung yaitu memberikan informasi serta fasilitas sebagai tujuan pendidikan dan pariwisata.



## b. Ruang Pamer



Ruang ini bersifat semi publik, dan berfungsi untuk kepentingan pemajangan benda koleksi dan mempunyai fungsi lain sebagai sarana komunikasi antara benda pameran dan pengunjung museum.



## c. Ruang Multimedia



Ruang ini bersifat semi publik, berfungsi menayangkan film-film yang berkaitan dengan sejarah kota. Fungsi lain sebagai tempat ceramah atau seminar tertentu.

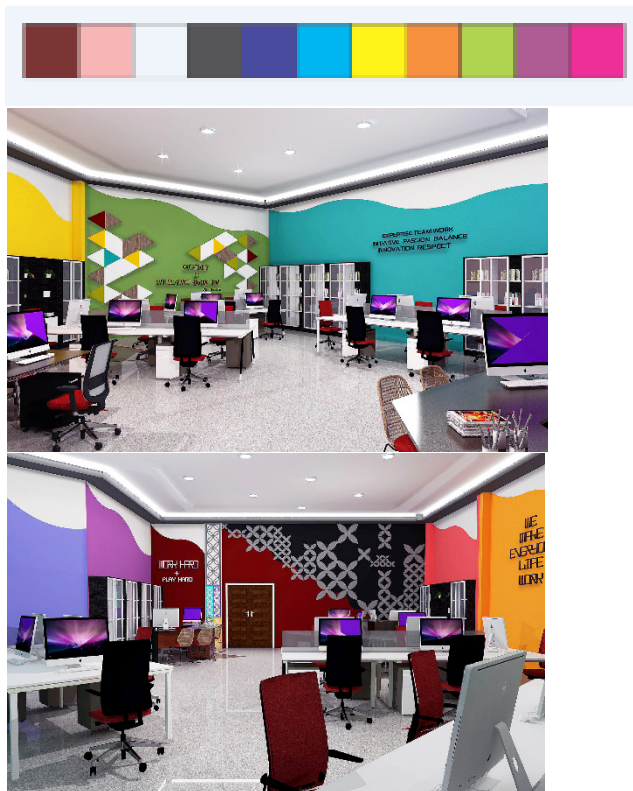


a. Ruang Perpustakaan



Ruang ini bersifat semi publik, berfungsi sebagai pusat kegiatan membaca dan ruang penyimpanan buku serta dokumen yang berkaitan dengan masalah kota dan dapat digunakan bagi seluruh lapisan masyarakat.

b. Ruang Teknis Administrasi



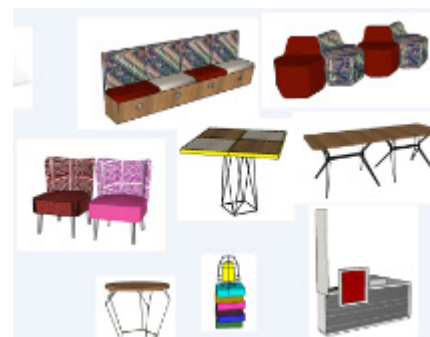
c. Perpustakaan



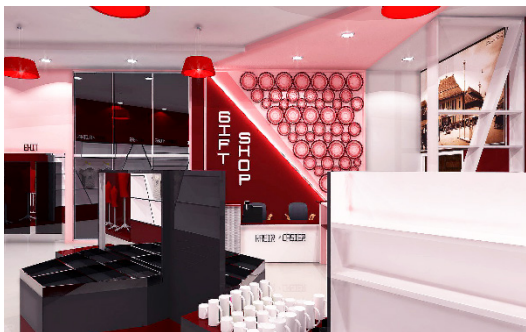
Ruang ini bersifat privat, berfungsi sebagai area kerja pengelola museum yang mengutamakan efisiensi, efektifitas, produktifitas, keamanan, dan kenyamanan bagi seluruh pengelola dalam bekerja.



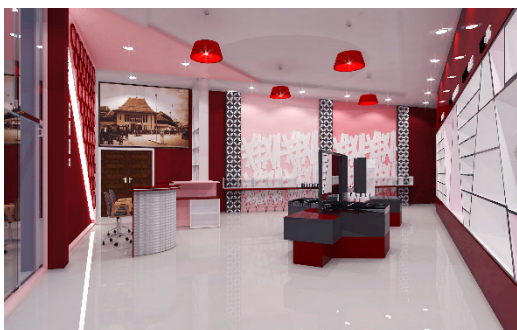
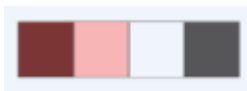
e. Cafeteria



Ruang ini bersifat publik, berdungsi sebagai tempat untuk membeli makanan dan minuman serta sebagai tempat bersantai para pengunjung setelah lelah berkeliling area museum.



f. Toko Cindermata



Ruang ini bersifat publik, berfungsi sebagai tempat yang mewadahi kegiatan memajang, menyimpan, dan menjual benda-benda atau barang yang bersifat oleh-oleh atau cinderamata yang berkaitan dengan museum kota.

## KESIMPULAN

Perancangan Interior Museum Kota dengan Gaya *Post-Modern* di Surakarta adalah merancang ruang interior dalam bangunan dengan konsep mengumpulkan dan menafsirkan sejarah kota Surakarta yang dapat memberikan wadah dengan fasilitas penelitian, konservasi, edukasi, dan rekreasi dengan menerapkan tema Matah Ati dengan gaya *post-modern* di kota Surakarta. Perancangan ini merupakan suatu usaha untuk arah pembangunan kota dalam perspektif masa depan serta untuk membentuk kota Surakarta sebagai kota kreatif yang berbasis desain. Secara garis besar desain Perancangan Interior Museum Kota Dengan Gaya *Post-Modern* Di Surakarta merancang fasilitas yang dapat memenuhi aspek observasi, konservasi, edukasi dan rekreasi di kota Surakarta yang meliputi:

1. *Lobby* berfungsi memberikan informasi kepada penunjang tentang fasilitas-fasilitas yang disediakan dan sebagai alat penghubung yang memberikan informasi serta fasilitas sebagai tujuan pendidikan dan pariwisata.
2. Ruang Pamer berfungsi untuk kepentingan pemajangan benda koleksi dan mempunyai fungsi lain sebagai sarana komunikasi antara benda pameran dan pengunjung museum.
3. Ruang *Multimedia* berfungsi sebagai tempat untuk menayangkan film-film yang berkaitan dengan sejarah kota dan sebagai tempat ceramah atau seminar tertentu.
4. Ruang Perpustakaan berfungsi sebagai pusat kegiatan membaca dan ruang penyimpanan buku serta dokumen yang berkaitan dengan masalah kota dan dapat digunakan bagi seluruh lapisan masyarakat.
5. *Cafeteria* berfungsi sebagai tempat untuk membeli makanan dan minuman serta se-

bagai tempat bersantai para pengunjung setelah lelah berkeliling area museum kota.

6. Toko Cenderamata berfungsi sebagai tempat yang mewadahi kegiatan memajang, menyimpan, dan menjual benda-benda atau barang yang bersifat oleh-oleh atau cenderamata yang berkaitan dengan museum kota.
7. Ruang Kerja Teknis Administrasi berfungsi sebagai area kerja pengelola museum yang mengutamakan efisiensi, efektifitas, produktifitas, kemananan, dan kenyamanan bagi seluruh pengelola dalam bekerja.

Perancangan Interior Museum Kota dengan Gaya *Post-Modern* di Surakarta ini menghadirkan tema Matah Ati dengan gaya *post-modern*. Penerapan tema interior berdasarkan analisis terhadap karakter masyarakat kota Solo yang dapat diwakili oleh sosok matah ati dan dapat menjadi salah satu sarana masyarakat dapat mengenal nama yang selama ini tenggelam tetapi memiliki peran yang amat penting. Penerapan gaya *post-modern* pada interior Museum Kota didasarkan pada konsep perkembangan dan penataan kota kedepannya, konsep perkembanagan kota dan penataan kota lebih kearah modern dengan tetap membawa dan mempertahankan nilai-nilai kebudayaan yang terkandung.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. A. M. Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)
- Ali Akbar. 2010. *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*. (Jakarta)
- Artini Kusmiati. 2004. *Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain*. (Jakarta: Ikrar Mandiri abadi)
- Basuki Sulistyo. 2003. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, (Jakarta: Iniversitas Terbuka, Depdikbud)
- Dharsono. 2007. *Kritik Seni*. (Bandung: Rekayasa Sains)
- Anita Chairul Tanjung. 2013. *Pesona Solo*. (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama)
- Edi Tri S, Sunarmi. Ahmad Fajar A. 2002. *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*, (Surakarta: UNS Press)
- Eddy S Marizar. 2005. *Designing Furniture*, (Yogyakarta: Media Presindo Yogyakarta)
- Endy marlina. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi. 2008).
- Ernest Neufurat. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*, (Ciracas, Jakarta: Penertbit Erlangga)
- Francis D.K Ching. 2011. *Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi*, (Jakarta: PT Indeks).
- Hadisutjipto. 1998. *Museum di Indonesia dan Harapan*, (Jakarta)
- John F. Pile. 1988. *Interior Design*. (New York: Harry N. Abrams, Inc)
- J. Pamudji Suptandar, 1999, *Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain Dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta.
- Julius Panero, Martin Zelnik, 2003, *Deimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Julaihi Wahid dan Bhakti Alamsyah, 2013, *Teori Arsitektur*, Yogyakarta.
- Penelitian LPPM ITB, 2005, *Proses Transformasi Nilai Estetis pada Karya Desain Indonesia Periode Tahun 1900-*

1966, Institut Teknologi Bandung, Bandung.

Sunarmi, 2001. *Ergonomi dan aplikasinya pada kriya*, (Surakarta: STSI Surakarta)

Sunarmi,. 2008. *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain*. (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta)

Wagiono Sunarto, 2013, *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*, Jakarta Pusat.

Yanu Caryoadi, 2009, *Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Benteng Ventenburg sebagai Museum Kota Di Surakarta*, Universitas Muhamadiyah Surakarta.

#### **Sumber Internet**

Sejarah Singkat Kota Solo diakses dari <http://tentangsolo.web.id/sejarah-singkat-kota-solo.html> pada tanggal 10 Mei 2015 pukul 13.29 WIB

Fungsi dan Tugas Museum diakses dari <http://etd.eprints.ums.ac.id/6643/D30004000.pdf> pada tanggal 13 Mei 2015 pukul 14.09 WIB

Sudharmono dan Susanto . TT. Kisah Nyata dan Perjuangan di Tanah Jawa pada Abad 18, diakses dari <http://matah-ati.com/id/about/synopsis> pada tanggal 6 September 2016 pada pukul 18.09 WIB

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diakses dari <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/> pada 11 Mei 2016, pukul 11:50 WIB.

#### **Surat Kabar**

Bentuk Zona-zona Kreatif Beri Tempat Masyarakat Solo untuk Berkreasi”, dalam KOMPAS, 12 Februari 2015

Spirit Sang Matah Ati ”, dalam SUARA MERDEKA, 14 September 2012

#### **Daftar Narasumber**

Drs. Mufti Raharjo M.M, 48 tahun, Surakarta, Kepala Bidang Pelestarian Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya Dinas Tata Ruang Kota Pemerintah Kota Surakarta.

Nunung Setyo Nugroho S.T, 49 tahun, Surakarta, Kepala Bidang Perencanaan Ruang Dinas Tata Ruang Kota Pemerintah Kota Surakarta.

Dr. Komarun, 50 tahun, Surakarta, Dosen jurusan arsitektur Universitas Muhamadiyah Surakarta.

Peni Candra Rini S.Sn., M.Sn, 33 tahun, Surakarta, Dosen jurusan karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta.