

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERACTIVE
FOLK MUSEUM BUKIT SULAP**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur**



**TRIA AGUSTIN PRATIWI
03061382126087**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

RINGKASAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERACTIVE FOLK MUSEUM BUKIT SULAP

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir, 11 Juli 2025

Tria Agustin Pratiwi; Dibimbing oleh Dr. -Ing. Ar. Listen Prima, S.T, M. Planning, IAI
Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

xiv + 112 halaman, 12 tabel, 87 bagan, 1 lampiran

RINGKASAN

Kota Lubuklinggau merupakan salah satu wilayah di Provinsi Sumatera Selatan yang kaya akan budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Sebagai kota yang tumbuh di antara jalur perdagangan, Lubuklinggau memiliki tradisi lisan yang kuat, serta berbagai bentuk ekspresi budaya seperti seni tari, musik, hingga ritual adat. Namun, modernisasi yang cepat menyebabkan pergeseran nilai dan melemahnya pemahaman generasi muda terhadap warisan leluhur mereka. *Interactive Folk Museum* Bukit Sulap merupakan proyek perancangan museum budaya yang dirancang untuk merepresentasikan dan menghidupkan kembali cerita rakyat, tradisi, dan warisan budaya masyarakat Lubuklinggau melalui pendekatan yang interaktif dan edukatif.

Kata Kunci: Museum 1, Cerita Rakyat 2, Bukit Sulap 3

Kepustakaan: 17 jumlah (dari tahun 2014-ke tahun 2025)

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. -Ing. Ar. Listen Prima, S.T, M. Planning, IAI
NIP. 198502072008122002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Ar. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU
NIP. 197402102005011003

SUMMARY

PLANNING AND DESIGNING INTERACTIVE FOLK MUSEUM IN MAGIC HILL

Scientific papers in the form of Final Project Reports, July 11th of 2025

Tria Agustin Pratiwi; Promoted by Dr. -Ing. Ar. Listen Prima, S.T, M. Planning,
IAI

Architecture, Faculty of Engineering, Sriwijaya University

xiv + 112 pages, 12 tabel, 87 chart, 1 attachment.

SUMMARY

Lubuklinggau City is a region in South Sumatra Province rich in local culture passed down through generations. As a city that grew along trade routes, Lubuklinggau has a strong oral tradition, as well as various forms of cultural expression such as dance, music, and traditional rituals. However, rapid modernization has led to a shift in values and a weakening of the younger generation's understanding of their ancestral heritage. The Interactive Folk Museum In Magic Hill is a cultural museum design project designed to represent and revive the folklore, traditions, and cultural heritage of the Lubuklinggau community through an interactive and educational approach.

Keywords: Museum 1, Folk 2, Magic Hill 3

Literature : 17 amount (from 2014-to year 2025)

Approved by,
Supervisor



Dr.-Ing. Ar. Listen Prima, S.T, M. Planning, IAI
NIP. 198502072008122002



Acquainted by,
Coordinator of Architecture Program

Dr. Ir. Ar. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU
NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tria Agustin Pratiwi

NIM : 03061382126087

Judul : Perencanaan dan Perancangan Interactive Folk Museum Bukit Sulap

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 11 Juli 2025



Tria Agustin Pratiwi

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERACTIVE FOLK MUSEUM BUKIT SULAP

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Arsitektur

TRIA AGUSTIN PRATIWI

NIM: 03061382126087

Palembang, 11 Juli 2025
Pembimbing



Dr. -Ing. Ar. Listen Prima, S.T, M. Planning, IAI
NIP. 198502072008122002



Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur

Dr. Ir. Ar. Livian Teddy, S.T, M.T, IAI, IPU
NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul "Perencanaan dan Perancangan Interactive Folk Museum Bukit Sulap" telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 11 Juli 2025

Palembang, 11 Juli 2025

Pembimbing Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir:

1. Dr. -Ing. Ar. Listen Prima, S.T., M. Planning, IAI
NIP. 198502072008122002

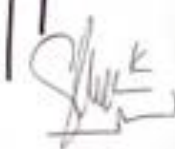
()

Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir:

1. Ar. M. Fajri Romdhoni, S.T., M.T, M.A, Ph.D, IAI
NIP. 198107022005011003

()

2. Sri Lilianti Komariah, S.T., M.P.Par.
NIP. 199305052020122020

()

Mengetahui
Ketua Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Ar. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU
NIP. 197402102005011003

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Arsitektur, Fakultas Teknik, di Universitas Sriwijaya.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan selama proses pengerjaan skripsi ini.
2. Ibu Dr. -Ing. Ar. Listen Prima, S.T, M. Planning, IAI, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan dan semangat selama pengerjaan tugas akhir.
3. Bapak Ar. M. Fajri Romdhoni, S.T, M.T, M.A, Ph.D, IAI dan Ibu Sri Lilianti Komariah, S.T, M.P.Par., selaku dosen penguji atas kritik, saran, serta evaluasi untuk menyempurnakan perancangan tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Ir. Ar. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU, selaku Koordinator Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
5. Teman-teman *Angkatan 2021* seperjuangan di Program Studi Arsitektur, Lula, Nethania, Novia, Lulu, Leni, Faqih, yang selalu memberikan semangat dan bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir ini
6. Teman-teman satu bimbingan, yang telah berbagi perjalanan bersama dalam bimbingan hingga titik akhir ini.
7. Diri sendiri, terima kasih sudah tetap bertahan. Terima kasih sudah tidak menyerah, walau sempat ragu dan lelah. Terima kasih sudah berani untuk terus melangkah meski tidak selalu yakin akan hasilnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi yang positif.

DAFTAR ISI

RINGKASAN	II
SUMMARY	III
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
HALAMAN PERSETUJUAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Tujuan dan Sasaran	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sistematika Pembahasan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pemahaman Proyek.....	5
2.1.1 Definisi.....	5
2.1.1.1 Museum	5
A. Pengertian.....	5
2.1.1.2 Sejarah Lubuklinggau.....	5
2.1.2 Standar terkait, Klasifikasi, Kriteria, dan Penjelasan yang terkait dengan Proyek TA.....	7
A. Klasifikasi Museum	7
B. Fungsi Museum.....	8
C. Jenis Museum	9
D. Persyaratan Museum	10
E. Standar Museum	11
2.1.3 Kesimpulan Pemahaman Proyek.....	13
2.2 Tinjauan Fungsional.....	14
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna	15
2.2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis.....	16
2.3 Tinjauan Konsep Program	21
2.3.1 Studi Preseden Konsep Program Sejenis	22
2.4 Tinjauan Lokasi.....	26
2.4.1 Kriteria pemilihan lokasi.....	26
2.4.2 Lokasi terpilih	27
BAB 3 METODE PERANCANGAN	29

3.1 Pencarian Masalah Perancangan	29
3.1.1 Pengumpulan Data	29
3.1.2 Perumusan Masalah	29
3.1.3 Pendekatan Perancangan	30
3.2 Analisis	31
3.2.1 Fungsional dan Spasial	31
3.2.2 Konteksual	32
3.2.3 Selubung	33
3.3 Sintesis dan Perumusan Konsep	33
3.4 Skematik Perancangan	34
BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN	35
4.1 Analisis Fungsional dan Spasial	35
4.1.1 Analisis Kegiatan	36
4.1.2 Analisis Kebutuhan ruang	37
4.1.3 Analisis Luasan	39
4.1.4 Analisis Hubungan Antar Ruang	43
4.1.5 Sintesis Spasial	44
4.2 Analisis Kontekstual	45
4.2.1 Konteks Lingkungan Sekitar	46
4.2.2 Fitur Fisik Alam	47
4.2.3 Sirkulasi	49
4.2.4 Infrastruktur	50
4.2.5 Manusia dan Budaya	51
4.2.6 Iklim	52
4.2.7 Sensory	54
4.2.8 Sintesis Kontekstual	55
4.3 Analisis Selubung Bangunan	56
4.3.1 Studi Massa	56
4.3.2 Analisis Sistem Struktur	56
4.3.3 Analisis Sistem Utilitas	58
4.3.4 Analisis Fasad	62
BAB 5 KONSEP PERANCANGAN	65
5.1 Konsep Perancangan	65
5.1.1 Konsep Perancangan Tapak	65
5.1.2 Konsep Perancangan Arsitektur	67
5.1.3 Konsep Perancangan Struktur	69
5.1.4 Konsep Perancangan Utilitas	71
BAB 6 HASIL PERANCANGAN	76
6.1 Deskripsi Objek Rancangan	76
6.2 Hasil Perancangan	77
6.2.1 Perancangan Tapak	77
6.2.1.1 Zonasi Tapak	77
6.2.1.2 Sirkulasi dan Pencapaian Tapak	78
6.2.1.3 Orientasi Bangunan	80
6.2.2 Perancangan Arsitektural	80
6.2.2.1 Layout Ruang	80
6.2.2.2 Material Bangunan	82

6.3 Perancangan Struktur	83
6.4 Perancangan Utilitas.....	84
6.4.1 Sistem Penghawaan Buatan	84
6.4.2 Sistem Elektrikal	85
6.4.3 Sistem Pemipaan	85
6.4.4 Sistem Proteksi Kebakaran	87
6.4.5 Sistem Penangkal Petir.....	88
6.4.6 Sistem Mitigasi Bencana.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
Lampiran A	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Pola Sirkulasi Ruang	13
Gambar 2-2 Gambar yang menunjukkan keistimewaan lokasi	17
Gambar 2-3 Peta Kawasan Museum Ullen Sentalu	17
Gambar 2-4 Gambar yang menunjukkan keistimewaan lokasi	19
Gambar 2-5 Siteplan Museum	20
Gambar 2-6 Program Interaktif.....	23
Gambar 2-7 Peta Bangunan	24
Gambar 2-8 teamLab Planets.....	25
Gambar 2-9 Alternatif lokasi	26
Gambar 2-10 Peta lokasi	27
Gambar 2-11 Gambar yang menunjukkan keistimewaan lokasi	28
Gambar 3-1 Skematik Metode perancangan Interactive Folk Museum.....	34
Gambar 4-1 Matriks	43
Gambar 4-2 Analisa Spasial.....	44
Gambar 4-3 Analisa Spasial.....	44
Gambar 4-4 Peta lokasi.....	45
Gambar 4-5 Analisa Kawasan Bukit Sulap.....	46
Gambar 4-6 Respon Konteks Lingkungan Sekitar	47
Gambar 4-7 Analisa fitur yang terdapat di tapak.....	48
Gambar 4-8 Respon Fitur Fisik Alam	48
Gambar 4-9 Sirkulasi	49
Gambar 4-10 Respon	50
Gambar 4-11 Infrastruktur.....	50
Gambar 4-12 Respon	51
Gambar 4-13 Iklim.....	52
Gambar 4-14 Respon Iklim.....	53
Gambar 4-15 Analisis Sensory.....	54
Gambar 4-16 Respon Sensory.....	54
Gambar 4-17 Sintesis Kontekstual	55
Gambar 4-18 Studi Massa	56
Gambar 4-19 Pondasi Tapak	56
Gambar 4-20 Sistem Clean Water.....	58
Gambar 4-21 Sistem Black Water	59
Gambar 4-22 Sistem Grey Water.....	59
Gambar 4-23 alur kelistrikan.....	59
Gambar 4-24 Solar panel	64
Gambar 4-25 Kaca Low-E	64
Gambar 5-1 Siteplan	65
Gambar 5-2 Sirkulasi Kendaraan.....	66
Gambar 5-3 Rencana jalan setapak	66
Gambar 5-4 Studi Massa	67
Gambar 5-5 Fasad	68

Gambar 5-6 Skema ruang dalam	69
Gambar 5-7 Struktur Bawah Museum	70
Gambar 5-8 Struktur Museum	70
Gambar 5-9 Utilitas Pemipaan	71
Gambar 5-10 Utilitas Pemipaan	71
Gambar 5-11 Solar panel	72
Gambar 6-1 Zona Tapak	77
Gambar 6-2 Tampak Kawasan	78
Gambar 6-3 Sirkulasi kendaraan di tapak	78
Gambar 6-4 Orientasi Bangunan Terhadap Matahari	80
Gambar 6-5 Denah Lantai Dasar Kawasan	81
Gambar 6-6 Denah Lantai 1 Kawasan	81
Gambar 6-7 Fasad Gedung Silampari	82
Gambar 6-8 Atap Gedung Entrance	82
Gambar 6-9 Ornamen Bubungan Atap	83
Gambar 6-10 Struktur Gedung	83
Gambar 6-11 Isometri Penghawaan	84
Gambar 6-12 Isometri Elektrikal	85
Gambar 6-13 Isometri Air Bersih	86
Gambar 6-14 Isometri Air Bekas & Air Kotor	86
Gambar 6-15 Isometri Proteksi Kebakaran	87
Gambar 6-16 Isometri Penangkal Petir	88
Gambar 6-17 Alur Mitigasi Bencana	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Pengunjung Wisata Bukit Sulap	1
Tabel 2. Total Luas Area Museum Berdasarkan Jumlah Penduduk Lokal.....	11
Tabel 3. Standar Luasan	12
Tabel 4. Tabel Penilaian 3 Lokasi	26
Tabel 5. Tabel Rekreasi di Museum	35
Tabel 6. Tabel Fungsi dan Kegiatan.....	36
Tabel 7. Tabel Kebutuhan Ruang	37
Tabel 8. Analisa Luasan Ruang Fungsi Utama	39
Tabel 9. Analisa Luasan Ruang Fungsi Penunjang.....	40
Tabel 10. Analisa Luasan Ruang Fungsi Pengelola	41
Tabel 11. Analisa Luasan Ruang Fungsi Pelengkap	41
Tabel 12. Rekapitulasi Luasan Ruang	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	92
------------------	----

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bukit Sulap terletak di Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan, merupakan salah satu destinasi alam dengan potensi wisata yang besar. Bukit ini memiliki ketinggian 700 meter di atas permukaan laut (Diskominfo Lubuklinggau, 2024), dan menjadi daya tarik karena pemandangan indah yang bisa dilihat dari puncaknya, termasuk panorama Kota Lubuklinggau dan sekitarnya. Bukit ini diberi nama Bukit Sulap karena penampilannya yang berubah-ubah tergantung dari sudut pandang, dan sering kali tampak muncul dan menghilang. Pada pagi hari, bukit ini sering tertutup kabut sehingga terlihat seolah-olah menghilang. Fenomena inilah yang membuat masyarakat setempat memberi nama Bukit Sulap.

Terkenal dengan panorama alam yang menawan dan udara segar, Bukit Sulap menawarkan pemandangan kota Lubuklinggau dari ketinggian, menjadikannya tempat ideal bagi wisatawan yang ingin menikmati pemandangan yang menenangkan. Selain itu, lokasinya yang mudah diakses dari pusat kota memberikan kemudahan bagi wisatawan lokal maupun luar daerah. Namun, saat ini kawasan ini belum sepenuhnya memanfaatkan potensinya sebagai destinasi wisata unggulan. Data pengunjung dari Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau menunjukkan bahwa jumlah wisatawan yang mengunjungi Bukit Sulap mengalami penurunan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan observasi, Penurunan ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan pengelola wisata dalam meningkatkan minat pengunjung untuk berkunjung beserta fasilitas yang kurang memadai.

Tabel 1. Data Pengunjung Wisata Bukit Sulap

No.	Tahun	Jumlah Wisatawan
1.	2019	28.658
2.	2020	19.138
3.	2021	-
4.	2022	2.326
5.	2023	2.602
6.	2024	1.771

Sumber : Dinas Pariwisata Lubuklinggau, 2024.

Bukit Sulap kaya akan sejarah dan banyak menjadi latar belakang dari cerita rakyat, sehingga Merancang museum rakyat di Bukit Sulap menjadikannya sangat relevan dibandingkan museum jenis lain. Lokasi ini strategis secara aksesibilitas, memiliki daya tarik wisata, dan memiliki nilai simbolis yang kuat menjadikan Bukit Sulap sebagai lokasi yang potensial untuk menghadirkan ruang budaya baru.

Interactive Folk Museum di Bukit Sulap, dirancang dengan tujuan meningkatkan pariwisata budaya di wilayah ini, karena wisatawan akan tertarik tidak hanya pada keindahan alam, tetapi juga pada kekayaan budaya lokal. Sehingga, museum ini dapat menjadi sarana pelestarian dan pengenalan budaya yang unik. Museum interaktif bertujuan untuk melestarikan dan mentransmisikan warisan budaya lokal secara lebih menarik, dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini dan mendatang (Sitepu & Atiqah dalam Oktala, 2025).

Arsitektur berkelanjutan adalah pendekatan desain yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan saat ini dengan tetap menjaga potensi generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhan mereka di masa depan. Prinsip efisiensi dalam arsitektur berkelanjutan meliputi 4 hal, yaitu efisiensi penggunaan energi, efisiensi penggunaan lahan, efisiensi penggunaan material, dan memanfaatkan potensi energi terbarukan (Arsimedia, 2022). Dalam konteks museum interaktif cerita rakyat, prinsip-prinsip keberlanjutan diterapkan dengan efisiensi penggunaan lahan dan efisiensi penggunaan material lokal yang banyak ditemukan di daerah setempat, seperti kayu atau bambu, digunakan untuk menciptakan hubungan erat dengan budaya setempat sekaligus meminimalkan jejak karbon. Dengan pendekatan ini, museum tidak hanya berperan sebagai pusat edukasi budaya, tetapi juga sebagai contoh bangunan yang peduli terhadap kelestarian lingkungan.

1.2 Masalah Perancangan

1. Bagaimana merancang Interactive Folk Museum di Bukit Sulap?
2. Bagaimana merancang Interactive Folk Museum dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan yang berfokus pada efisiensi penggunaan lahan dan efisiensi penggunaan material lokal?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran perancangan *Interactive Folk Museum* Bukit Sulap adalah sebagai berikut.

1. Merancang sebuah museum interaktif yang mampu menampung dan menyampaikan kekayaan budaya Lubuklinggau secara menarik dan partisipatif, serta mampu membangun kembali kedekatan masyarakat terhadap identitas lokal mereka melalui media ruang dan teknologi.
2. Merancang bangunan yang tidak hanya kontekstual terhadap lingkungan fisik Bukit Sulap, tetapi juga efisien, ramah lingkungan, serta relevan terhadap tantangan masa depan.

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan *Interactive Folk Museum* mencakup berbagai aspek penting untuk menjadikannya sebagai pusat edukasi, pelestarian budaya, dan tujuan wisata yang menarik. Fokus utama dalam perancangan ini adalah memastikan fungsionalitas museum sebagai tempat belajar yang interaktif, memperkenalkan kebudayaan lokal, serta menarik minat pengunjung dari berbagai kalangan. Pertama, perencanaan pencahayaan yang mendukung suasana serta kenyamanan pengunjung, pemilihan material bangunan yang ramah lingkungan, dan integrasi teknologi interaktif. Aksesibilitas dan keamanan juga menjadi prioritas, bersama dengan pengelolaan energi yang berkelanjutan untuk memastikan efisiensi bangunan.

Lokasi perancangan museum berada di Bukit Sulap kota Lubuklinggau, sehingga desain eksterior dan interior akan diperhatikan secara mendetail, seperti penggunaan fasad yang merepresentasikan elemen budaya lokal dan tata letak ruang pameran yang fleksibel. Selain itu, ruang publik dan sirkulasi dirancang dengan efisien, seperti lounge yang nyaman dan jalur sirkulasi yang mendukung aliran pengunjung.

1.5 Sistematika Pembahasan

Laporan perancangan ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, yang masing-masing memiliki fokus pembahasan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Berisikan latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, serta sistematika pembahasan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Berisikan pemahaman mengenai proyek, tinjauan fungsional, serta tinjauan terhadap objek sejenis.

Bab 3 Metode Perancangan

Berisikan kerangka berpikir perancangan, proses pengumpulan data, analisis data, sintesis dan perumusan konsep, serta penyajian kerangka berpikir dalam bentuk diagram.

Bab 4 Analisis Perancangan

Berisikan analisis fungsional, analisis spasial, analisis kontekstual, serta analisis geometri dan selubung bangunan.

Bab 5 Konsep Perancangan

Berisikan sintesis perancangan tapak dan konsep perancangan. Sintesis perancangan mencakup sintesis perancangan tapak, arsitektur, struktur, dan utilitas. Sedangkan konsep perancangan meliputi konsep perancangan tapak, arsitektur, struktur, dan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R. (2017). *Tata Cahaya Buatan pada Ruang Pamer Museum Brawijaya Malang*.
- Gkatsou, A. (2018). *Enhancing the Visitor Experience in Museums With Augmented Reality*. 122. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/114275>
- Handayani, T. (2020). Pelestarian Arsitektur Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *ATRIUM Jurnal Arsitektur*, 3(1), 45–58. <https://doi.org/10.21460/atrium.v3i1.65>
- Harda, I. D., & Kridarso, E. R. (2022). *Konsep Arsitektur Berkelanjutan Pada Gedung Menara Lemhannas Ri Di Jakarta Pusat*. 140–147.
- Hidayatulloh, S., & Anisa. (2022). Kajian Prinsip Arsitektur Berkelanjutan Pada Bangunan Perkantoran (Studi Kasus: Gedung Utama Kementrian PUPR). *Kajian Prinsip Arsitektur Berkelanjutan Pada Bangunan Perkantoran*, 5(3), 521–530. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jaz->
- ICOM (2022, 24 Agustus). *Museum Definition*, diperoleh melalui situs internet: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>. Diakses pada tanggal 24 September 2024.
- Istina, D. (2022). Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 8(2), 95–104. <https://doi.org/10.24821/jtks.v8i2.7096>
- Kurniawan, R. A., Pamungkas, L. S. (2020). Penerapan Arsitektur Berkelanjutan (Sustainable Architecture) Pada Perancangan Taman Budaya di Kabupaten Sleman, 2(1), 35–39. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/2232/1772>
- Nurzaman, M, F. (2020). Penerapan Konsep Arsitektur Modern Pada Rancangan Museum Sains dan Teknologi di Kota Baru Parahyangan. <https://eprints.itenas.ac.id/980/1/01%20Cover%20212015095.pdf>
- Oktala, Dwi. (2025). *Tata Kelola Penyajian Koleksi : Studi Kasus Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo*. <https://digilib.isi.ac.id/19412/>
- Saiya, M. (2016, 19 Januari). *The Interactive Museum*, diperoleh melalui situs internet: <https://www.kompasiana.com/moniqueandhara/555478c36523bd221e4afe2/the-interactive-museum>. Diakses pada tanggal 9 November 2024.
- Sasajima, A. (2023, 25 November). *Why Do All the Celebrities Visit teamLab Planets in Tokyo?*, diperoleh melalui situs internet:

<https://www.triptojapan.com/blog/celebrities-visit-teamlab-planets-in-tokyo>.
Diakses pada tanggal 24 September 2024.

- Setiawanti, Y. (2014). *Rekonstruksi Cerita Rakyat Djaka Mruyung di Kabupaten Banyumas*. Sutasoma: Journal of Javanese Literature, 3(1), 42–48.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sutasoma>
- Suhariyoko (2024). *Kumpulan Cerita Lisan (Sastra Tutar) Kota Lubuklinggau*. Lubuklinggau: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia
- Susilo, A., Sari, R. W., Satinem, Y. (2024). *History Learning for Students Through Lubuklinggau Local History Study Tour Activities*. Lubuklinggau: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia
- Waluyo, E. A., & Nurlia, A. (2015). *The study of the zoning function of urban forest in the low laying coastal city and landlocked city*. October, 21–22.
- Widjanarko, P. (2020). *Media Ethnography in Diasporic Communities*. Jurnal Humaniora, 32(2), 124. <https://doi.org/10.22146/jh.49389>