

ARTIKEL ILMIAH

STRATA 1 (S1)

**DESAIN INTERIOR “MUSEUM TRICK ART 3D”**

**Di Jalan Pengosekan, Ubud**

**Gianyar - Bali**



**OLEH**

**Ida Bagus Deni Saputra**

**2010.05.038**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**2015**

**DESAIN INTERIOR “MUSEUM TRICK ART 3D”**  
**Di Jalan Pengosekan, Ubud**  
**Gianyar - Bali**

**Ida Bagus Deni Saputra**  
**2010.05.038**

**ABSTRAK**

Pariwisata menjadi salah satu daya tarik untuk datang ke Bali. Salah satunya wisata *museum trick art 3d* yang terletak dikawasan Seminyak Denpasar yang cukup memiliki peminat dan sedang menjadi tren masa kini. Museum trick art 3d merupakan galeri lukisan 3dimensi difungsikan sebagai sarana berfoto bagi pengunjung. Lukisan 3dimensi seolah-olah terlihat nyata dan hidup pada lensa kamera. Seiring berkembangnya pemikiran manusia, saat ini konsep *museum trick art 3d* yang dulunya hanya semata-mata menyajikan sarana lukisan 3dimensi (3D) saja berubah menjadi sebuah tempat dengan desain interior yang menarik, serta berkembangnya ide menambahkan aktivitas wisata lainnya dan kebutuhan fasilitas penunjang lainnya seperti menghadirkan sarana *souvenir centre*, serta kebutuhan penunjang seperti dan *juice bar and café*, dengan tujuan agar para konsumen atau pengunjung dimanjakan dengan kebutuhan wisata yang menunjang dalam satu gedung. Di daerah pariwisata seperti Ubud saat ini masih jarang terdapat *museum trick art 3d* yang di didukung dengan fasilitas penunjang lain, sehingga untuk mengatasi masalah ini solusinya adalah perlunya perancangan interior “*Museum Trick Art 3d*”. Yang dimaksudkan disini adalah *museum trick art 3d* yang dilengkapi dengan *souvenir centre* sebagai pendukung didalamnya. Karena tempat wisata diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk datang dan dapat menghadirkan kesan yang berbeda dari tempat lainnya, maka dalam proses desain interior “*Museum Trick Art 3d*” ini menggunakan konsep *Origami*, dengan tujuan agar mejadi daya tarik pengunjung untuk datang dan dapat menghadirkan kesan yang berbeda serta memberi rasa nyaman saat berada di dalam gedung. Sehingga pengunjung tidak merasa bosan jika berlama-lama berada di *museum trick art 3d*, dimana pada aplikasinya menerapkan permainan desain bentuk yang dinamis dan tidak monoton dengan permainan warna-warna yang terkesan segar, cerah, bersih, dan memberi semangat.

***Kata kunci : Desain, Interior, Pariwisata, Museum Trick Art 3D, Origami.***

**“MUSEUM TRICK ART 3D” INTERIOR DESIGN**  
**St. Pengosekan, Ubud**  
**Gianyar – Bali**

**Ida Bagus Deni Saputra**  
**2010.05.038**

**ABSTRACT**

Tourism is one of the attractions to come to Bali. One of them trick art museum tours 3d located area of Seminyak Denpasar have enough interest and is becoming a trend today. 3d trick art museum is a 3D painting gallery functioned as a means of taking pictures for visitors. 3dimensi painting looks as if real and live on the camera lens. As the development of human thought, is now a museum concept art 3d trick that used merely presenting a 3D painting tool (3D) just turned into a place with an interesting interior design, as well as the development of the idea of adding other tourist activities and other supporting facilities such as the need to present means souvenir center, as well as the need for such support and juice bar and café, with the goal of keeping customers or visitors are spoiled by the need to support tourism in one building. In the tourist areas such as Ubud is still rarely are trick art museum in 3d which is supported by other supporting facilities, so as to overcome this problem the solution is the need for interior design "Trick Art Museum 3d". Is meant here is the trick art museum 3d equipped with souvenir center as supporting therein. Because the sites are expected to be an attraction for tourists to come and be able to present a different impression from other places, then in the process of interior design "Trick Art Museum 3d" Origami concept was adopted, with the aim of becoming the attraction of visitors to come and be able to present different impression gives a sense of comfort when inside the building. So that visitors do not feel bored if linger in trick art museum 3d, where the application to apply game design dynamic shape and not monotonous with the game colors that seem fresh, bright, clean, and giving spirit.

*Key words : Design, Interior, Tourism, Museum Trick Art 3D, Origami.*

## A. PENDAHULUAN

Pariwisata budaya menjadi salah satu daya tarik wisatawan asing dan lokal untuk datang ke Bali. Salah satunya wisata *museum trick art 3D* yang terletak dikawasan Seminyak Denpasar cukup memiliki peminat dan sedang menjadi tren masa kini. Fungsi museum saat ini tidak hanya sebagai tempat menyimpan barang bersejarah, namun juga sebagai sarana wisata edukasi. Fungsi tersebut bergeser setelah perkembangan zaman global. Dampak yang ditimbulkan adalah berkembangnya fungsi museum menjadi tempat berwisata yang menghadirkan kesan dengan kreatifitas seniman dalam membuat karya seni 3 dimensi.

Perkembangan fungsi tersebut menimbulkan gagasan untuk mengembangkan fungsi museum tidak hanya sekedar memajang karya tetapi dapat memenuhi kebutuhan sosial pengunjungnya. Pemenuhan kebutuhan sosial tersebut dilakukan dengan melakukan pengembangan fungsi dari museum seni menjadi museum seni 3 dimensi atau *museum trick art 3D* dengan gaya modern serta penambahan fasilitas untuk berbagai kegiatan aktifitas. Penambahan kebutuhan pengunjung dipilih karena untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dalam berwisata agar pengunjung menikmati berwisata di museum tersebut.

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda - benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut KBBI edisi IV, "Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno". Apresiasi masyarakat terhadap museum masih dirasakan kurang, kemungkinan tingkat pemahaman masyarakat tentang museum masih sempit. Tidak jarang mereka memandang bahwa museum adalah sebuah bangunan yang di dalamnya tersimpan benda kuno yang tidak bermanfaat. Namun bila ditelaah lebih dalam, museum cukup signifikan dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan.

Di dalam kasus tugas akhir ini penulis ingin membuat sebuah desain *museum trick art 3D* yang di dalam satu gedung nanti akan terdapat tempat galeri lukisan 3 dimensi, cafetaria selain itu akan tersedia juga toko tempat menjual oleh-oleh khas seni kerajinan dan sebagainya. Berlokasi awal di jalan Sunset Road 789 Seminyak, Bali. Kemudian akan membuka cabang baru ditempat yang lebih strategis dan lahan yang lebih luas, sehingga memungkinkan melakukan perluasan bangunan dari bangunan sebelumnya, yang berlokasi di Jl. Pengosekan, Ubud, Gianyar, Bali.

## B. RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mewujudkan desain "*Museum Trick Art 3D*" dengan konsep origami yang memiliki ciri khas, unik dan mampu menarik minat pengunjung serta memberi kenyamanan?
2. Bagaimana mendesain fasilitas, utilitas serta dekorasi yang mampu mendukung konsep yang diterapkan pada "*Museum Trick Art 3D*"

### C. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam pengumpulan data ini digunakan beberapa metode untuk menunjang kelengkapan dari hasil yang dicapai sebagai berikut:

- Metode kepustakaan

Yaitu mencari literatur sebagai dasar teori dan perbandingan untuk menunjang semua data yang diperoleh di Antida Musik Studio dan media masa (Ary, 2005:165).

- Metode observasi

Pengumpulan data dengan melihat, mengamati langsung ke Antida Musik Studio untuk mendapatkan data yang erat kaitannya dengan laporan kerja (Syaodin, 2006:220).

- Metode wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan bapak Anom Darsana sebagai pemilik yang berkompeten dengan masalah yang dihadapi, untuk dapat menjadi pedoman dan pertimbangan dalam pembahasan (Esterberg, 2002).

- Metode dokumentasi

Metode ini dilaksanakan untuk memperoleh sumber data yang berupa laporan tertulis atau berupa foto, mengingat keterbatasan pengamatan yang dilakukan dengan mata, pikiran dan catatan-catatan yang terbatas dapat menimbulkan kesalahan dan kekurangan-kekurangan sehingga dengan metode ini dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi (Satori, 2009:148).

### D. METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan pada desain interior “*Museum Trick Art 3D*” dalam mengkaji permasalahan yang ada menggunakan metode *Glass Box* dengan prinsip cara menganalisis desain secara sistematis dan *Metode Black-Box*

1. Metode kotak kaca (*glass-box method*) adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional. Metode ini selalu berusaha menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.
2. *Metode Black-Box* adalah metode berfikir intuitif dan disebut pula sebagai *imagining*. Untuk melaksanakan pendekatan metode kotak hitam, seorang desainer dituntut untuk memiliki pengalaman serta referensi yang banyak dan daya pikir yang tajam, meliputi kecepatan berpikir, fleksibilitas berpikir dan originalitas berpikir. Langkah-langkah pemikiran desainer dalam metode kotak hitam antara lain berupa analogi, aplikasi, spekulasi dan intuisi (Sarwo, 2007, hal 10-11).

## **E. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Museum**

Museum berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan (Meyyology, 2013). Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan. Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan.

### **2. Pengertian Cafe**

Cafe adalah salah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanent, dilengkapi dengan peralatan dan Perlengkapan untuk proses pembuatan, penyajian, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum ditempat usahanya dan memenuhi ketentuan-ketentuan persyaratan untuk itu. Sedangkan yang dimaksud dengan usaha jasa pangan adalah usaha yang menyediakan Jasa pelayanan makanan dan minuman untuk umum yang dikelola secara komersial.

Usaha cafe terdiri atas usaha pokok dan usaha penunjang. Usaha pokok cafe adalah usaha penyediaan dan pemberian jasa pelayanan makan dan minum di cafe. Sedangkan yang dimaksud dengan usaha penunjang cafe adalah usaha yang sangat terkait dengan dan tidak terpisah dengan usaha pokok, seperti penyediaan jasa hiburan dan sebagainya (Soekresno, 2001).

## **F. KONSEP DESAIN**

Sebelum memulai untuk merancang sebuah interior, desainer harus melakukan pemikiran mengenai konsep, yang kemudian dituangkan melalui gagasan ide awal yang ada pada proses pra-desain. Konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur ke dalam suatu kesatuan. Dikatakan bahwa setiap perancangan diawali dengan tahap konsep yaitu skema berpikir atau sesuatu yang akan dikerjakan yang didukung oleh analisa, survei, dan solusi terbaik untuk memperoleh hasil terbaik. Pemilihan konsep yang tepat dari segi latar belakang, kesesuaian dengan kasus, hingga pada aplikasinya akan memberikan jiwa dalam desain tersebut, sehingga dalam tahapan selanjutnya, seluruhnya mengacu pada konsep yang dipilih.

## G. KONSEP KHUSUS

### 1. Konsep pola ruang

Konsep pola ruang yang digunakan yaitu cluster dimana bentuknya bersifat fleksibel dan dinamis. Dimana terdiri dari ruang yang sejenis namun berbeda karakter. Organisasi dalam bentuk kelompok atau “cluster” mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Sering kali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang yang berulang yang memiliki fungsi-fungsi sejenis dan memiliki sifat visual yang umum seperti wujud dan orientasi. Di dalam komposisinya, organisasi ini juga dapat menerima ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti simetri atau sumbu.

### 2. Konsep Bentuk

Bentuk adalah terminologi yang digunakan untuk menjelaskan kontur dan struktur keseluruhan dari suatu *volume*. Aplikasi konsep pada elemen bentuk nantinya akan dipadupadankan antara bentuk lingkaran, dan segi tidak beraturan. Bentuk lingkaran sebagai aplikasi gaya *kontemporer* yang digunakan akan diplikasikan pada pola layout ruang, fasilitas dan plafon yang disesuaikan dengan skala ruang untuk menciptakan keseimbangan ruang yang menarik. Maka dengan pengaplikasian bentuk lingkaran pada ruang akan dapat memberi kesan yang menggambarkan kesatuan, kontinu, dan keteraturan bentuk. Sedangkan bentuk segi tidak beraturan diaplikasikan untuk menyatukan desain yang merupakan perubahan dari bentuk persegi beraturan menjadi tidak beraturan, untuk mempertegas kesan dinamis yang tidak *monotone*.

### 3. Konsep Tekstur Material

Tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul dari struktur 3 dimensi. Ruang dengan sedikit variasi tekstur dapat terlihat membosankan. Kombinasi tektur dapat dilihat antara tekstur-tekstur yang keras-lunak dan mengkilap-kusam (Ching, 1996:124). Pada aplikasi konsep *Origami* dengan gaya kontemporer urban yang akan mengekspose tekstur material apa adanya seperti material besi, baja, kayu, dan batu, sehingga memunculkan kesan kuat dan kokoh pada area *lobby*. Selain itu pada beberapa ruang akan diaplikasikan variasi tekstur lembut dari *vertical garden* atau tanaman tegak, yang berfungsi untuk memberi kesan lembut dan segar pada ruangan.

### 4. Konsep Warna

Penerapan warna dan material pada desain berkaitan dengan penciptaan suasana ruang. Konsep warna dan material yang digunakan mengacu pada konsep *Origami*. Warna yang dipakai pada desain interior “*Museum Trick Art 3D*” beradaptasi dengan warna *Origami* yang mengaplikasikan warna-warna bersih, cerah, semangat, segar, dan natural. Tujuannya agar memberikan efek

psikologis terhadap pengguna ruangan tersebut menjadi bersih, segar, dan juga warna-warna yang ceria dan bersemangat.



## 5. Konsep Material

- **Konsep Lantai**

Lantai dapat menunjang fungsi dan kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat pula memberikan sebuah karakter dan aksesoris yang ingin ditimbulkan, lantai juga merupakan dominan dari sebuah desain ruang itu sendiri. Pola lantai dibuat sesuai dengan kebutuhan ruang, sehingga pengunjung akan dapat mudah mengenali dan mengingat area-area yang telah memiliki fungsinya masing-masing. Pola lantai ini dapat berupa bentuk yang melengkung, permainan level lantai, dan juga aplikasi warna yang menarik agar pengunjung dapat mudah mengingatnya.



Desain lantai yang diaplikasikan pada desain interior “museum trick art 3d”, yakni dominan menggunakan permainan dari bahan kayu parquet dengan semen expose, yang disusun menyesuaikan dengan pola bentuk ruang. Yang bertujuan untuk memberi kesan unik dan menarik seperti gaya yang ingin ditampilkan yaitu kontemporer urban berpatokan pada konsep origami.

- **Konsep Dinding**

Dinding merupakan elemen interior yang tampil vertikal sehingga elemen dinding menjadi elemen yang mudah dilihat. Oleh karena itu desain dinding pada konsep *Origami* dengan gaya *Contemporary Urban* lebih dioptimalkan dengan

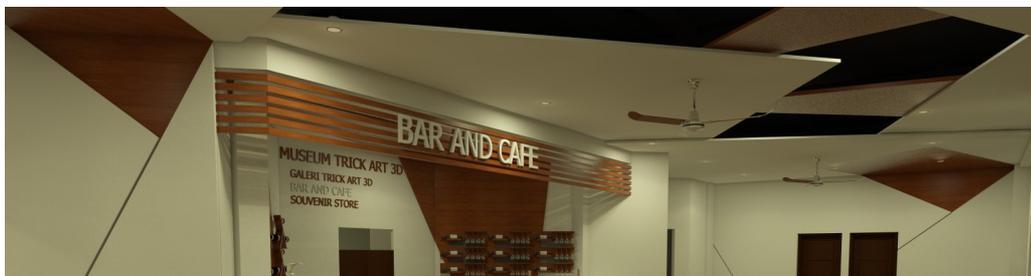
desain dinding yang dinamis, dengan permainan warna netral (putih, abu, coklat), dan warna vokal poin (merah) yang diaplikasikan pada ruang, yang disesuaikan dengan jenis dan karakteristik ruang masing-masing. Pada beberapa bagian dinding ditambah dengan aksent dari permainan bentuk dinamis dari multiplek. Pada area lobby pada pilar-pilar yang ada terdapat aksent dekorasi yang berupa cahaya dari lampu LED strip.



Pada ruang *bar and café* desain dinding menampilkan permainan *backdrop* berbahan multiplek dan juga ditambah dengan aksent dari permainan bentuk dinamis dari multiplek.

- **Konsep Plafond**

Dalam perancangan interior “Museum Trick Art 3D” menggunakan material seperti kalsi board dengan *finishing* cat berwarna hitam dan putih. Selain kalsi board penggunaan HPL dengan tekstur kayu pada plafon sebagai elemen dekoratif.



Pada area galeri lukisan 3d plafon menggunakan bahan kalsiboard dengan finishing cat hitam, tanpa menggunakan aksent dekoratif seperti ruang lainnya. Hal

tersebut dilakukan untuk tetap menjaga fokus pengunjung pada gambar 3 dimensi yang disajikan.



- **Konsep Fasilitas**

Fasilitas area caffè menggunakan bahan block board dan besi. Penggunaan material tersebut untuk mendukung gaya kontemporer urban. Fasilitas pada area display berupa sofa sebagai tempat duduk pengunjung bila mana pengunjung merasa lelah berjalan. Bahan yang digunakan pada sofa ini adalah block board dan busa sebagai tempat duduk. Pada area souvenir menggunakan rak display barang berbahan dasar block board dengan bentuk segi enam.



- **Konsep Dekorasi**

Pada perancangan, aksesoris yang digunakan berupa permainan backdrop dengan desain yang dinamis. Dengan menerapkan dekorasi backdrop tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan, dan secara tidak langsung dapat menjadi pembatas perbedaan sonasi aktivitas ruang, tanpa harus adanya dinding pembatas.

## H. VISUALISASI DESAIN



Perspektif 3D Lobby  
Sumber : Data Mahasiswa



Perspektif 3D Galeri Lukisan  
Sumber : Data Mahasiswa



Perspektif 3D Souvenir Centre  
Sumber : Data Mahasiswa



Perspektif 3D *Bar and Café*  
Sumber : Data Mahasiswa

## I. PENUTUP

- **Kesimpulan**

- 1) Mendesain interior “Museum Trick Art 3D”, Melalui penerapan konsep *Origami* ini akan dapat memberikan kesan ruang yang dinamis dan menyegarkan yang dapat dilihat dari pengaplikasian warna serta permainan bentuk-bentuk unik berupa bentuk-bentuk dinamis yang menyatu secara menyeluruh dalam sebuah desain interior “Museum Trick Art 3D”, yang nantinya akan memberikan suatu ciri khas sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.
- 2) Untuk mendesain fasilitas, utilitas serta dekorasi yang mampu mendukung konsep yang diterapkan pada “Museum Trick Art 3D”. Dilakukan dengan berpedoman dari referensi yang berkaitan dengan konsep yang diterapkan yaitu *Origami* dan didukung dengan metode desain *black box* yaitu metode berfikir intuitif dan disebut pula sebagai *imaging* dalam proses desain interior “Museum Trick Art 3D”.

- **Saran**

Sebelum merancang sebuah *Museum Trick Art 3D* atau kasus lainnya, sebaiknya kita memahami dan mengetahui betul tentang segala jenis aktivitas yang terjadi, ukuran – ukuran standar, dan masalah - masalah yang terdapat di dalam kasus, sehingga dapat tercipta desain yang ideal, bisa memberi rasa nyaman, dan bisa membantu civitas disaat sebuah desain itu di gunakan.

## J. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta : Rineka Cipta
- Ching, Francis D.K. 1980. **Bentuk Ruang dan Susunannya**. Erlangga : Jakarta.
- Ching, Francis D.K. 1996. **Interior Designing Illustrated**. London : International Thomson Publishing Inc.
- Griya Kreasi. 2009. **Tips Kreatif Menata Interior Rumah**. Penebar Swadaya, Bogor.
- Karlen., Benya. 2006. **Dasar-dasar Desain Pencahayaan**. Jakarta : Erlangga.
- Lawson, B. 1980. **Bagaimana Cara Berpikir Desainer (terjemahan Harfiyah Widiawati)**. Yogyakarta : Jalasutra.
- Marizar, E. S. 2005. **Designing Furniture**. Media Pressindo : Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2007. **Metodologi Penelitian Kualitatif**. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Neuferst, Ernst. 1991. **Data Arsitek, Jilid 2, Edisi kedua**. Jakarta : Erlangga.
- Pile, John. (1995). **Interior Design**. New York: Harry N. Abrams Inc
- Poerwadarminta, W.J.S. 1983. **Kamus Umum Bahasa Indonesia**. Jakarta : Balai Pustaka.

- Sarwono, Jonathan dan *Lubis, Hary*. 2007. **Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual**. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soekresno. 2001. **Manajemen food and Beverage Service Hotel**. Jakarta ; PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2011. **Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D**. Bandung: Alfabeta.
- Suparto, Joko. 1979. **Mengembangkan Konsep Perencanaan**. Jakarta : Pustaka Firdaus.
- Suptandar, Pamudji. 1985. **Interior Design**. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti, Jakarta.
- Suptandar, Pamudji. 1995. **Perancangan Tata Ruang Dalam**. Jakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti.
- Wardono, Prabu. 1996. **Prinsip Desain Interior**. Bandung : ITB.
- Wijoyo*. 2007. **10 Inspirasi Desain Rumah Usaha**, Bogor.

#### **INTERNET :**

- Meyyology, 2013. **Museum**,  
(<http://setuparch.blogspot.com/2013/10/museum.html>, Diakses 10 Desember 2014).
- Vicky Halim, 2010. **Pengenalan Akustik**,  
(<http://www.acousticrt60.com/pengenalan%20akustik.html>), Diakses 12 Desember 2014).
- Widiyarti Caturputri. 2010. **Jenis Lampu Pijar**,  
(<http://www.kawandnews.com/2013/07/jenis-lampu-pijar.html>), Diakses 14 Desember 2014).
- Xdesignmw, 2009. **Rumah Tropikal Modern**,  
(<http://xdesignmw.wordpress.com/2009/08/01/>), Diakses 14 Desember 2014).
- Zakaria, 2011. **Persyaratan Berdirinya Museum**,  
(<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/persyaratan-berdirinya-museum.html>), Diakses 14 November 2014).