

Perancangan Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor dengan Pendekatan *Arsitektur Metafora*

Aulia Dewi Kapitan¹⁾, Linda W. Fanggidae²⁾, Rosvitayati U. Nday³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana

Abstrak

Museum Seribu Moko merupakan fasilitas budaya yang berfungsi sebagai wadah pelestarian dan edukasi terhadap warisan budaya masyarakat Alor, khususnya moko yang memiliki nilai historis dan simbolis tinggi. Namun, kondisi eksisting museum saat ini belum optimal dalam menampilkan makna budaya tersebut, baik dari segi visual, tata ruang, maupun daya tarik pengunjung bagi masyarakat Alor. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan Museum Seribu Moko yang mampu memfasilitasi kegiatan edukatif dan pelestarian budaya dengan pendekatan Arsitektur Metafora guna menciptakan desain arsitektural yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sarat akan makna kultural. Pendekatan ini memanfaatkan metafora abstrak yang bersumber dari filosofi dan bentuk Moko, serta nilai-nilai budaya masyarakat Alor. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi studi literatur, observasi lapangan, wawancara dengan pihak terkait, dan dokumentasi visual. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk merumuskan kebutuhan ruang, karakter pengguna, serta aspek sosial-budaya yang relevan dengan desain museum. Hasil perancangan menekankan pada penciptaan ruang pamer yang interaktif, representatif, dan edukatif, serta penerapan elemen visual bangunan yang merepresentasikan bentuk dan filosofi moko. Penataan sirkulasi, zonasi ruang, serta elemen visual bangunan dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih bermakna, terutama bagi pengunjung dari kalangan muda. perancangan Museum Seribu Moko ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya lokal, meningkatkan minat kunjungan, serta berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya daerah secara berkelanjutan.

Kata-kunci: Arsitektur Metafora, Budaya Alor, Identitas Budaya, Museum

Abstract

The Seribu Moko Museum is a cultural facility that serves as a medium for the preservation and education of Alor's cultural heritage, particularly the moko, which holds significant historical and symbolic value. However, the current condition of the museum is not yet optimal in conveying this cultural meaning, whether in terms of visual identity, spatial organization, or its attractiveness to the local community. This design aims to reimagine the Seribu Moko Museum using a Metaphorical Architecture approach, with the goal of producing an architectural design that is not only functional but also rich in cultural significance. The approach employs abstract metaphors derived from the philosophy and form of the moko, as well as from the cultural values of the Alor community. The methods used in this design process include literature review, site observation, interviews with relevant stakeholders, and visual documentation. The data were analyzed descriptively and qualitatively to determine spatial needs, user characteristics, and the socio-cultural aspects relevant to the museum's design. The design outcomes emphasize the creation of exhibition spaces that are interactive, representative, and educational, along with the application of visual elements that reflect the form and philosophy of the moko. Circulation, spatial zoning, and architectural features are carefully arranged to create a more meaningful experience, particularly for younger visitors. This redesigned Seribu Moko Museum is expected to strengthen local cultural identity, increase visitor interest, and contribute to the sustainable preservation of regional cultural heritage.

Keywords: Metaphorical Architecture, Alor Culture, Cultural Identity, Museum

Kontak Penulis

Linda W. Fanggidae

Program Studi Arsitektur, Universitas Nusa Cendana

JL Adi Susipto, Penfui, Kota Kupang

E-mail: lindafanggidae@staf.undana.ac.id

Pendahuluan

Moko merupakan warisan budaya milik masyarakat Alor yang semestinya diekspos sebagai salah satu ciri khas dari daerah tersebut, karena moko merupakan benda yang telah digunakan sejak ratusan tahun silam sebagai alat tukar atau barter dalam kegiatan perdagangan tradisional, serta memiliki fungsi sebagai maskawin dalam adat perkawinan. salah satu cara untuk melestarikan dan memperkenalkan nilai budaya tersebut adalah dengan menghadirkan "Museum 1000 Moko". Museum ini dirancang sebagai salah satu fasilitas yang dapat berperan sebagai edukasi budaya dengan tujuan untuk memberikan tempat yang layak tidak hanya untuk menampilkan koleksi moko sebagai simbol budaya dan sejarah dari masyarakat alor yang sangat bernilai, tetapi juga untuk memamerkan berbagai benda peninggalan bersejarah, seperti pakaian adat, alat tradisional, dan benda-benda bersejarah dari masyarakat Alor.

Museum merupakan institusi yang berperan strategis dalam melestarikan, mengedukasi, dan mempromosikan warisan budaya dan sejarah kepada masyarakat, baik untuk kebutuhan studi, pendidikan, maupun rekreasi. Selain menjadi pusat dokumentasi kebudayaan, museum juga menjadi bahan kajian bagi kalangan akademis.

Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor menyimpan berbagai peninggalan sejarah masyarakat setempat, terutama moko, yang memiliki nilai adat dan budaya tinggi. Namun, museum ini belum mampu menampilkan dan memperkenalkan moko secara optimal. Salah satu penyebabnya adalah kondisi bangunan yang sudah tua dan kurang menarik, serta minimnya minat pengunjung, khususnya generasi muda yang seharusnya menjadi pelestari budaya lokal. Di sisi lain, generasi muda cenderung lebih tertarik pada bangunan dengan desain visual yang kuat dan mencerminkan identitas budaya. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan desain yang mampu membangkitkan minat serta memperkuat citra budaya dari Museum Seribu Moko.

Dalam perancangan Museum Seribu Moko ini, pendekatan yang digunakan adalah Arsitektur Metafora *Intangible* karena dapat menciptakan sebuah desain yang tidak hanya fungsional tetapi juga membentuk makna budaya dalam desain. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah bangunan yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran dan pendidikan, tetapi juga sebagai simbol untuk memperkuat identitas budaya dari masyarakat Alor. Selain itu juga akan menciptakan pengalaman yang lebih bermakna sehingga pengunjung akan lebih memahami setiap koleksi yang dipamerkan.

Tinjauan Museum

Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Yunani Klasik yaitu *mouseioun* atau *muze* yang berarti kuil

atau tempat pemujaan untuk 9 dewi yang melambangkan ilmu pengetahuan dan kesenian. Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran dari benda-benda seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan atau tempat menyimpan barang kuno (Kamus Besar Bahasa Indonesia:2013).

Jenis dan Klasifikasi museum

Menurut Internasional Council of Museum (ICOM) dalam Saputra (2022), museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu:

- a. *Art Museum* (Museum Seni)
Tempat atau gedung yang digunakan untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung.
- b. *Archeologi and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi)
Museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dan daerah lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen dan artefak.
- c. *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam)
Museum yang memamerkan berbagai macam spesimen dari berbagai segmen sejarah alam.
- d. *Science and Technology Museum* (Museum IPTEK)
Museum yang membahas tentang seputar masalah *scientific* dan teknologi dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual
- e. *Specialized Museum* (Museum Khusus)
Museum yang mengkhususkan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum musik, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini pada umumnya memberikan edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.

Tinjauan Pendekatan Arsitektur Metafora

Metafora adalah salah suatu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain dan sudah banyak digunakan dalam berbagai macam bangunan, untuk lebih memahaminya berikut pengertiannya menurut beberapa ahli:

- a. Menurut Geoffrey Boadbent
Metafora dalam arsitektur merupakan salah satu metode kreativitas yang ada dalam spektrum desain perancang.
- b. Menurut Anthony C. Antoniades
Metafora dalam arsitektur adalah suatu cara memahami suatu hal, dengan menerangkan suatu objek dengan objek yang lain, serta mencoba untuk melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain.
- c. Menurut C Snyder dan Anthony J Catennese

Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan pararel dengan melihat keabstrakannya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat ditarik benang merah bahwa Arsitektur Metafora adalah sebuah hubungan yang diambil dari sifat dasar atau mengambil persamaan dari dua sifat dasar benda yang menjadi perumpamaan sehingga menghasilkan bentuk baru yang bersifat abstrak.

Jenis-jenis Arsitektur Metafora

Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetic of Architecture*, terdapat tiga jenis kategori pendekatan metafora dalam arsitektur, yaitu:

a. Metafora Konkrit (*Tangible Metaphors*).

Metafora yang berasal dari bentuk yang nyata dan dapat dilihat rupanya. Metafora ini merupakan sebuah perumpamaan dari objek visual, spesifikasi/karakter dari sebuah benda yang sudah ada lalu dijadikan ide untuk konsep sebuah bangunan. Seperti kantor sebuah perusahaan keranjang di Amerika Serikat, yaitu *Longarberger Basket Company*. Serupa dengan bidang yang digeluti usahanya, bangunan ini mengusung konsep keranjang piknik sebagai ide bentuk bangunan.

b. Metafora Abstrak (*intangible metaphors*)

Metafora abstrak ini berasal dari sebuah bentuk yang abstrak dan tidak terlihat (tidak berbentuk). Misalnya seperti konsep, ide, hakikat manusia, paham individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, budaya termasuk nilai religius. Contohnya adalah stasiun transit kereta yang bernama Stasiun TGV di Lyon Saint-Exupery di Prancis yang merupakan metafora dari burung besar.

c. Metafora Kombinasi (*combined metaphors*)

Merupakan penggabungan antara metafora konkrit dan metafora abstrak dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

Prinsip dasar Konsep Metafora

Menurut abarchitects (2013) arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip metafora akan menerapkan hal-hal berikut:

- Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Metode

Perancangan Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor diawali dengan Pengumpulan data baik itu primer maupun

sekunder. Data Primer diperoleh dari hasil opservasi atau pengamatan langsung di lapangan serta dokumentasi (observasi fisik tapak: kontur, pencapaian tapak, vegetasi, utilitas, aktifitas sekitar dan wawancara terhadap pihak yang berwewenang) sedangkan untuk data sekunder di dapatkan berdasarkan literatur, jurnal, majalah, foto atau gambar hasil dokumentasi dari orang lain. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan konsep dasar perancangan.

Hasil dan Pembahasan

Tinjauan Umum Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan yang diambil yakni berada di Jalan Diponegoro, Kecamatan Teluk Mutiara, Kota Kalabahi, Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Luas site sebesar ± 3.400 m². Kondisi tanah cenderung berkontur dengan jenis tanah litosol.

Terdapat beberapa jalur akses untuk pencapaian ke tapak, yaitu dari Jalan Dewi Sartika, Jalan Piere Tendean, jalan lingkungan dan jalan setapak. Tapak juga memiliki infrastruktur yang lengkap berupa jaringan air bersih, jaringan listrik, trotoar, dan jaringan drainase. Adapun batas-batas tapak adalah sebagai berikut:

- Batas Utara berbatasan dengan rumah warga
- Batas Selatan berbatasan dengan jalan umum
- Batas Timur berbatasan dengan pertokoan
- Batas Barat berbatasan dengan *CECT 2nd Elementary School of Kalabahi*



Gambar 1: Lokasi Site

Analisis Perancangan

Analisis non fisik, meliputi analisi mengenai fungsi bangunan, pelaku atau pengguna bangunan, aktifitas serta luasan ruangan yang dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan di dalam bangunan.

Analisis Pelaku

Pengguna Museum Seribu Moko adalah:

1. Pengelola: orang-orang yang bertanggung jawab, merencanakan, mengatur dan menjalankan seluruh kegiatan operasional.
2. Pengunjung: individu atau kelompok yang datang ke museum dengan tujuan untuk melihat, mempelajari, dan memahami berbagai koleksi yang dipamerkan, baik untuk kepentingan pendidikan, penelitian, rekreasi, maupun apresiasi budaya dan sejarah. Terbagi atas pengunjung umum, mahasiswa, pelajar, serta wisatawan.

Analisis Aktifitas

Pengunjung

Tabel 1. Analisis Aktifitas Pengunjung

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Kegiatan
Primer	Membeli tiket	Publik
	Menitipkan barang	Publik
	Briefing (untuk kelompok/ rombongan)	Publik
	Melihat-lihat koleksi	Publik
	sholat	Semi Publik

Pengelola

Tabel 2. Analisis Aktifitas Pengelola

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Kegiatan
Primer	Mengisi presensi	Publik
	Melayani pengunjung	Publik
	Merawat benda koleksi	Semi Publik
	Rapat	Semi Publik
	Sholat	Semi Publik
	Istirahat/makan siang	Semi Publik
Sekunder/Servis	Menjaga keamanan	Publik
	Mengatur kendaraan	Publik
	Memperbaiki fasilitas	Publik
	Istirahat/makan	Semi Publik
	Membersihkan area museum	Publik
	Menyimpan peralatan	Semi Publik

Analisis Kebutuhan ruang

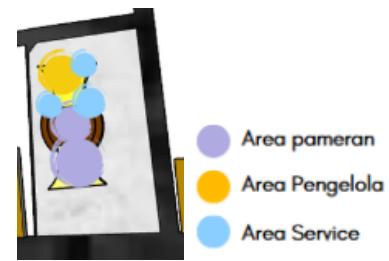
Tabel 3 Kebutuhan Ruang

No	Jenis Fasilitas	Besaran Ruang (m ²)
1	Area Pameran	6.177
2	Area Pengelola	170.229
3	Area Service	81.13
	Total	257.536

Konsep dan Penerapan Perancangan

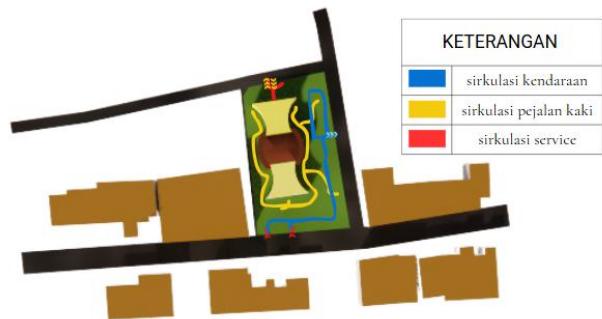
Penzonering

Zonasi merupakan pembagian wilayah berdasarkan fungsi utama, fungsi pendukung, serta fungsi penunjang. Wilayah museum dibagi ke dalam tiga zona utama, yaitu zona primer, zona sekunder, dan zona tersier.



Gambar 2: Zonasi

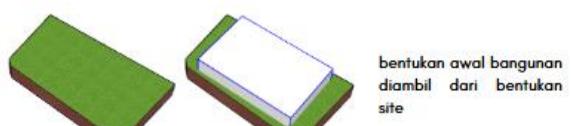
1. Zona primer merupakan fungsi yang menjalankan tujuan utama, terdiri dari:
 - Zona Publik mencakup area pameran (tempat pameran, loket tiket, lobby dan pusat informasi).
 - Zona semi publik mencakup area pengelola museum (ruang kepala museum, ruang sekretariat, ruang bidang permuseuman, ruang bidang cagar dan budaya, ruang kesenian sejarah dan cagar budaya, bengkel konsevator, dan ruang rapat)
2. Zona Tersier merupakan fasilitas pendukung kegiatan yang diakomodasi sebagai pelengkap, terdiri dari:
 - Zona Servis (warna biru) merupakan area khusus untuk kegiatan servis di dalam bangunan (km/wc, ruang *cleaning service*, ruang cctv, pantry, ruang mekanikal elektrikal, ruang genset, dan mushola).

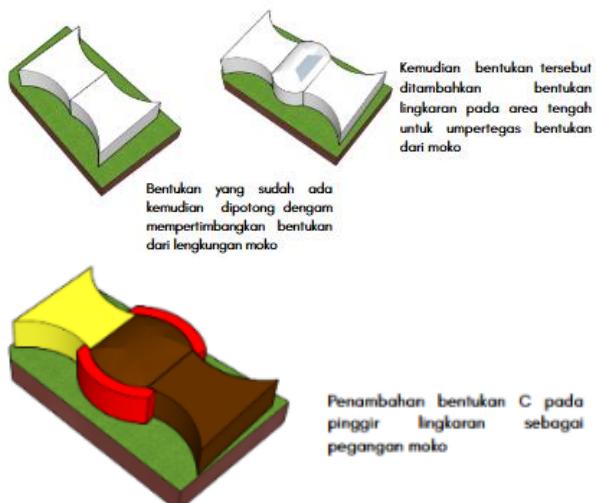


Gambar 3: Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pada site dipisahkan antara kendaraan roda 2 dan 4 digabungkan antara pengelola dan pengunjung, sedangkan untuk service dipisah. Sedangkan untuk sirkulasi pejalan kaki menggunakan pola terpusat pada bangunan, untuk akses masuk pengunjung berada pada sisi selatan bangunan sedangkan untuk pengelola berada pada sisi timur bangunan

Bentukan Massa



**Gambar 4:** Bentukan Massa

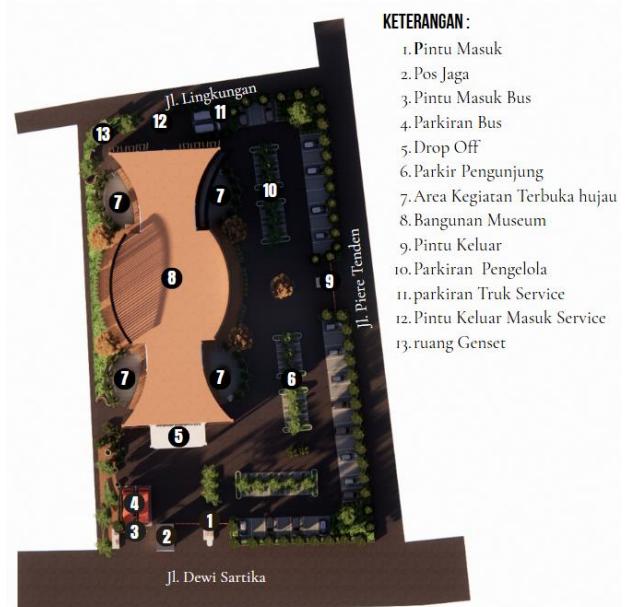
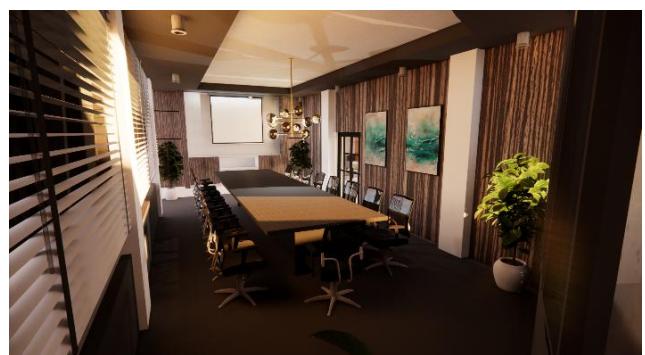
Penerapan prinsip Arsitektur Metafora

1. Pemindahan makna dari satu subjek ke objek yang lain: Desain objek rancangan terinspirasi dari kiasan bentuk moko yang merupakan warisan turun-temurun orang Alor.
2. Berusaha mengumpamakan subjek atau objek yang menyerupai hal lain: objek rancangan merupakan perumpamaan dari bentuk moko atau gendang perunggu tradisional yang bernilai budaya, filosofi dan juga warisan budaya dari masyarakat alor.
3. Pemindahan fokus perhatian dari satu hal ke hal yang lain, penekanan pada fasad bangunan yang menggunakan dobel fasad berbentuk seperti lengkungan moko, menggunakan material lokal berupa kayu sehingga menciptakan citra yang kuat pada bangunan.

Hasil Perancangan

Hasil perancangan Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor dengan pendekatan arsitektur metafora telah menghasilkan perancangan yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas Museum Seribu Moko, baik dari segi tata ruang fungsional dengan zonasi: pengunjung, operasional pengelola dan juga *service*, serta pemanfaatan pencahayaan, penghawaan dan material lokal.

Hasil desain yang terlihat dalam gambar-gambar berikut dalam bentuk *Layout Plan*, visualisasi interior dan eksterior yang mencerminkan konsep perancangan.

**Gambar 5:** Site Plan**Gambar 6:** Interior Museum**Gambar 7:** Interior Ruang Kepala**Gambar 8:** Interior Ruang Rapat



Gambar 9: Interior Lobby



Gambar 10: Eksterior Area Drop off Museum



Gambar 11: Eksterior Area Pengelola

Penutup

Berdasarkan hasil perancangan Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor dengan Pendekatan arsitektur metafora, dapat disimpulkan bahwa Museum seribu moko memiliki peran penting agar menjadi media untuk melestarikan warisan budaya lokal yang ada di Kabupaten Alor. Namun kondisi eksisting museum menunjukkan adanya sejumlah permasalahan, antara lain kurang optimalnya pemanfaatan ruang dan daya tarik visual yang rendah, serta keterbatasan fasilitas penunjang yang menyebabkan menurunnya minat kunjungan.

Dengan pendekatan arsitektur metafora maka museum ini dapat menggali makna yang mendalam dari bentukan dan filosofi moko, pendekatan ini juga memungkinkan terciptanya desain bangunan yang tidak hanya fungsional tetapi juga dapat menyampaikan pesan budaya yang kuat baik itu dari bentukan maupun materialnya.

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas Museum Seribu Moko, baik dari segi fisik bangunan maupun citra budayanya. Lebih jauh lagi, proyek ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal, serta menjadikan museum sebagai destinasi edukasi dan wisata budaya yang representatif dan berdaya saing.

Dengan demikian, perancangan Museum Seribu Moko tidak hanya menjadi jawaban atas permasalahan yang ada, tetapi juga merupakan bentuk nyata dari pengintegrasian antara arsitektur, budaya, dan masyarakat melalui pendekatan yang kreatif, kontekstual, dan bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penulisan artikel. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana dan jajaran stafnya, Bapak Koordinator Prodi S1 Arsitektur, Universitas Nusa Cendana, serta jajaran dosen dan admin Prodi, serta Pengelola Museum Seribu Moko di Kota Kalabahi.

Daftar Pustaka

- Alam, S. P., Tauhid, F. A., & Sutrisno, M. (2024). Penerapan arsitektur metafora pada Museum Pertambangan Nikel di Kabupaten Luwu Timur. *JAMBURA Journal of Architecture*, 6(1).
- Alexander, E. P. (2008). *Museums in motion: An introduction to the history and functions of museums*. Rowman & Littlefield.
- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of architecture: Theory of design*. Van Nostrand Reinhold.
- Aulia, A. Z., & Subiyantoro, H. (2024). Peran suasana ruang bangunan museum sebagai media komunikasi pada pengunjung. *DEARSIP: Journal of Architecture and Civil*, 4(2), 26–36.
- Ashadi. (2019). *Konsep metafora dalam arsitektur*. UMJ Press.
- Anggoro, W. C. (2018). *Bab III – Metode penelitian [Skripsi]*, Universitas Katolik Soegijapranata]. UNIKA Repository.
- Broadbent, G. (1977). *Design in architecture: Architecture and the human sciences*. Wiley.
- De Chiara, J., & Callender, J. (1990). *Time-saver standards for building types*. McGraw-Hill.
- Dzuri, V. I., & Zakariya, A. F. (2024). Identifikasi peran tipologi bangunan pada Museum Cakraningrat di

Kabupaten Bangkalan. *SINEKTIKA: Jurnal Arsitektur*, 21(1), 24–25.

Yamin Data, M. (1984). *Museum sebagai sarana pendidikan non formal*. Museografi.

Fitri, R. S. (2017). Implementasi metafora arsitektur sebagai pendekatan desain pada bangunan museum. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 2(1), 49–56.

Gilda, L. O., & Anisa. (2022). Kajian arsitektur metafora pada bangunan museum (Museum Tsunami, Aceh). *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 6(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/purwarupa>

Haryo, B. R. (2021). *Bab II – Tinjauan pustaka* [Skripsi, Institut Teknologi Nasional]. ITENAS Repository.

<https://abarchitects.blogspot.com/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>

Irsyad, M. A. (2021). *Bab II – Tinjauan pustaka* [Skripsi, Institut Teknologi Nasional]. ITENAS Repository.

Key, A. (1971). The museum as an institution. *ICOM Publications*.

Laufa, R. (2009). Moko sebagai simbol budaya masyarakat Alor. *Jurnal Arkeologi Indonesia*.

Lestari, I. D. (2017). *Bab VI – Kesimpulan dan saran* [Skripsi, Universitas Diponegoro]. UNDIP Repository.

Pagnotta, L. (2013). Frank Gehry's Guggenheim Museum: Digital design and the CATIA software. *Architectural Digest*.

Razy, A. (1979). *Introduction to museology*. ICOM.

Ririmasse, M. (2015). Perdagangan dan aliansi dalam sejarah Asia Tenggara. *Jurnal Sejarah dan Budaya*.

Saputra, Alan Darma. (2022). Perancangan Museum Perdagangan Majapahit di Mojokerto dengan Pendekatan Narrative Design sebagai Dasar Perancangan Pengalaman Ruang. *Laporan Tugas Akhir Desain Arsitektur*. Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Sapitri, H. I. (n.d.). Penerapan konsep arsitektur metafora pada bangunan pusat mode dan kecantikan Anne Avantie di Semarang. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 3(3), 241–246.

Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1979). *Introduction to architecture*. McGraw-Hill.

Sutaarga, I. M. (1989). *Permuseuman di Indonesia*. Direktorat Permuseuman, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sutaarga, A. (1983). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.