

PERANCANGAN PROYEK MUSEUM DAN SANGGAR TARI BALI DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE OLEH KONSULTAN LUH ADITYA ARCHITECT

Aditya Yuliantina Dewi^a, Christina Eviutami Mediastika^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland,
Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : eviutami@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

Culture is a factor of national identity that guides people's behaviour in developing and passing it on to the next generation. As time passes, Indonesian culture is slowly fading due to the entry of more modern Western culture and the lack of public awareness to pass on cultural values. In architecture, one way to contribute to preserving culture, especially for the younger generation, is to incorporate cultural values into building design. The conceptual approach that can be taken to combine culture and building design is the sense of place approach. Therefore, the consultant Luh Aditya Architect was created with a conceptual approach. Sense of place, Tri Hita Karana-Tri Loka culture, and the local culture in which the project is made. This approach intends to preserve cultural philosophy (customs, habits, cultural meaning) into a design that is inseparable from creating a harmonious atmosphere with God, fellow human beings, and the environment. The project design will implement the concept of place. This culture is a museum and a Balinese dance studio. The design aims to enhance and preserve the culture of traditional Balinese dance and music for the local community, particularly the young generation in Indonesia and abroad. The design must convey the unique culture of Bali without seeming old-fashioned and monotonous. The methods used in this writing are quantitative and qualitative.

Keywords: Culture, Museum and Balinese Dance Studio, Sense of Place, Tri Hita Karana-Tri Loka

ABSTRAK

Budaya merupakan faktor identitas negara yang menjadi panduan perilaku masyarakat untuk berkembang dan mewariskannya ke generasi selanjutnya. Semakin berkembangnya zaman, budaya Indonesia lambat laun memudar akibat masuknya budaya barat yang lebih modern dan kurangnya kesadaran masyarakat untuk mewariskan nilai-nilai budaya. Dalam ranah arsitektur, hal yang dapat dilakukan sebagai bentuk kontribusi pelestarian budaya, khususnya kepada generasi muda adalah dengan menerapkan nilai-nilai budaya ke dalam desain bangunan. Pendekatan konsep yang dapat dilakukan untuk menggabungkan budaya dan desain bangunan adalah dengan pendekatan *sense of place*. Oleh karena itu, terciptalah konsultan Luh Aditya Architect dengan pendekatan konsep *sense of place* budaya Tri Hita Karana-Tri Loka yang digabungkan dengan budaya daerah tempat proyek dibuat. Pendekatan ini memiliki maksud untuk melestarikan filosofi budaya (adat istiadat kebiasaan, makna budaya) ke dalam desain yang tak lepas dari terciptanya suasana harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan. Rancangan proyek yang akan menerapkan konsep *sense of place* budaya ini adalah museum dan sanggar tari Bali. Pembuatan desain bertujuan meningkatkan dan melestarikan budaya tari dan musik tradisional Bali kepada masyarakat lokal, khususnya generasi muda Indonesia, maupun mancanegara. Desain harus dapat menyampaikan budaya khas Bali namun tidak terkesan kuno dan monoton. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kuantitatif dan kualitatif.

Kata Kunci: Budaya, Museum dan Sanggar Tari Bali, Sense of Place, Tri Hita Karana-Tri Loka

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Budaya adalah identitas negara yang menjadi panduan perilaku masyarakat untuk berkembang dan selanjutnya diwariskan pada generasi muda. Identitas sebagai bagian budaya terdiri dari adat istiadat, agama, politik, bahasa, bentuk bangunan, pakaian, seni, dan filosofi tertentu. Seiring perkembangan zaman, budaya Indonesia kian memudar akibat masuknya budaya modern. Kebudayaan lokal yang masih tersisa, perlahan mulai terkontaminasi oleh kebudayaan-kebudayaan baru yang modern tersebut, yang dapat melunturkan nilai-nilai dari kebudayaan lokal yang ada di Indonesia (Fauziyyah, 2023).

Setelah selesainya pandemi Covid-19, masyarakat kembali melihat budaya Indonesia sebagai bagian yang menarik untuk dikaji. Sesaat setelah Presiden saat itu (Presiden Joko Widodo) mengumumkan bahwa PPKM resmi dicabut, tren *healing* atau berlibur kembali banyak dilakukan oleh masyarakat. Destinasi wisata dan belibur ini belum banyak bergeser dari sebelum dan setelah pandemi, dengan destinasi favorit yang dituju adalah Bali, Bandung, Yogyakarta, Jakarta, dan Semarang. Adapun tujuan wisata yang menjadi daya tarik saat ini adalah wisata budaya dan spiritual. Kembalinya tren budaya Indonesia yang menarik dikunjungi masyarakat lokal, menjadi peluang untuk melestarikan kembali budaya tersebut. Hal ini bertujuan untuk menyadarkan kembali betapa pentingnya budaya sebagai identitas bangsa

kepada semua orang dan harus diwariskan, terutama kepada generasi muda saat ini.

Dalam ranah arsitektur, hal yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan nilai-nilai budaya ke dalam desain bangunan. Salah satu cara untuk menerapkan hal ini adalah pendekatan konsep *sense of place* filosofi budaya daerah ke dalam desain bangunan. Oleh karena itu, terciptalah konsultan Luh Aditya Architect dengan pendekatan konsep *sense of place* budaya Tri Hita Karana-Tri Loka yang digabungkan dengan budaya daerah tempat proyek dibuat. Pendekatan ini memiliki maksud untuk melestarikan filosofi budaya (adat istiadat kebiasaan, makna budaya) ke dalam desain yang tak lepas dari terciptanya suasana harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan. Dalam meningkatkan inovasi usaha dalam ranah budaya, Luh Aditya Architect juga memanfaatkan material dan pengrajin lokal secara maksimal.



Gambar 1. Luh Aditya Architect
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Rancangan proyek pertama yang akan menerapkan konsep *sense of place* budaya ini adalah Museum dan Sanggar Tari Bali. Eksplorasi pendekatan konsep *sense of place* budaya dalam proyek ini memiliki tantangan besar untuk menarik perhatian masyarakat,

terutama generasi muda Indonesia. Desain harus dapat menyampaikan kesan budaya khas Bali namun tidak terkesan kuno dan monoton. Oleh karena itu diperlukan eksplorasi data, analisis lahan, dan konsep desain yang tepat untuk dapat menyampaikan budaya tari dan musik Bali yang dikemas modern dan *Instagrammable* agar dapat menarik perhatian semua kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka dapat dibuat sebuah rumusan masalah, yaitu “Bagaimana merancang proyek museum dan sanggar tari Bali dengan pendekatan *sense of place* berdasarkan filosofi budaya untuk meningkatkan dan melestarikan budaya khas Bali sekaligus menarik minat generasi muda untuk terlibat dalam kegiatan di fasilitas bangunan?”

Adapun tujuan perancangan proyek yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Merancang pendekatan konsep *sense of place* filosofi, budaya, dan perilaku masyarakat Bali ke dalam desain museum dan sanggar tari Bali sekaligus melestarikan budaya Bali ke dalam desain.
- b. Menciptakan desain bangunan yang dapat menyampaikan kesan budaya khas Bali namun dikemas menarik dan *Instagrammable* untuk menarik perhatian semua kalangan masyarakat, terutama generasi muda.
- c. Memberikan manfaat kepada dua belah pihak, yaitu pemilik bangunan dan pengguna. Pemilik bangunan akan mendapatkan keuntungan pendapatan ekonomi dalam

sektor pariwisata, sedangkan pengguna akan mendapatkan manfaat pendidikan seputar tari dan musik tradisional Bali.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Konsep *Sense of Place*

Sense of place sebagai sebuah konsep memiliki orientasi fisik yang jelas. Beberapa penanda dapat menjelaskan elemen-elemen penting dari pembentuk ruangnya (Kusumowidagdo & Wardhani, 2019). Beberapa tempat yang memiliki *sense of place* yang tinggi, maka akan mendorong orang diam di sana dan tinggal lebih lama (Najavi dalam Fauziah & Kurniawati, 2013). Orang-orang akan tergoda untuk berlama-lama apabila tempat tersebut nyaman, aman, dan menarik. Sebaliknya, ketika suatu tempat tidak memiliki *sense of place*, maka pengguna cenderung tidak tergoda untuk berlama-lama (Fauziah & Kurniawati, 2013).

Sense of place dibedakan menjadi 2 faktor, yaitu faktor fisik dan sosial. Faktor fisik berisi kawasan, arsitektur, interior, produk dan barang lainnya, dan *vocal point* khusus. Faktor sosial berisi pengalaman dan memori manusia pada tempat tersebut, cerita yang berkembang di tempat tersebut, karakter masyarakat, aktivitas dan kegiatan event, dan promosi.

Sanggar Tari dan Museum

Sanggar tari merupakan sebuah organisasi yang diciptakan untuk mewadahi kreativitas seni warga masyarakat, khususnya seni tari. Di

tempat ini berkumpul orang-orang yang ingin mengenal lebih dekat tarian tradisional. Sanggar tari juga tempat berkumpul para penari yang ingin memajukan dan melestarikan budaya daerah mereka (Ajim, 2018). Menurut Abu (2021) sanggar seni tari adalah suatu sarana yang digunakan oleh suatu komunitas untuk melakukan suatu kegiatan pelatihan seni tari yaitu kegiatan yang lebih memfokuskan pada bidang tari, baik tari tradisi maupun tari modern. Sanggar tari merupakan bentuk pendidikan non formal yang melakukan kegiatan secara terorganisasi dan mengutamakan penguasaan keterampilan menari bagi anggota belajarnya.

Pengertian museum berdasarkan PP No. 66 Tahun 2015 adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, serta mengomunikasikannya kepada masyarakat (Putri, 2022). Sementara, menurut Reforma, Purwani, & Iswati (2022) museum adalah suatu bangunan atau tempat yang menyimpan serta memamerkan koleksi atau benda-benda tertentu dan bertujuan untuk kegiatan rekreasi, edukasi, dan penelitian. Dalam perkembangannya, cara pandang masyarakat terhadap museum telah berubah signifikan. Pengunjung tidak hanya tertarik melihat karya seni ataupun artefak yang berasal dari masa lampau namun juga sebagai wisata/hiburan.

Menurut koleksi yang dimilikinya, jenis museum dapat dibagi menjadi dua jenis museum. Pertama, museum umum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan

lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi. Kedua, museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, cabang ilmu, atau satu cabang teknologi (Yogaswara, 2004).

Tri Hita Karana-Tri Loka

Konsep untuk dapat menghasilkan desain yang tak lepas dari kelokalan budaya dalam proyek adalah dengan menggunakan pendekatan *sense of place* filosofi Tri Hita Karana – Tri Loka. Tri Hita Karana – Tri Loka merupakan filosofi Hindu- Bali yaitu menciptakan suasana harmonis antara manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan yang nantinya diaplikasikan ke dalam desain bangunan. Konsep ini bersifat universal, sehingga dapat diaplikasikan di luar Bali. Nantinya konsep digabungkan dengan budaya tiap daerah tempat proyek dikerjakan, sehingga menghasilkan desain yang unik.

Tri Hita Karana memiliki 3 arti kata yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Yaitu tiga unsur yang menjadikan kehidupan yang baik dan menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dan cara hidup berdampingan yang diterjemahkan dalam bahasa arsitektural. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Atma yaitu zat penghidup atau jiwa/roh,
 2. Prana yaitu tenaga,
 3. Angga yaitu jasad/fisik
- (Majelis Lembaga Adat dalam Prabowo & Wijayanto, 2022).

Dalam agama Hindu dikenal berbagai macam alam semesta (bhuana agung) beserta lapisan-lapisannya pembagian tersebut disebut dengan Tri Loka. Tri Loka secara harfiah terdiri dari 2 kata yang berasal dari bahasa sansekerta yaitu kata “Tri” yang memiliki arti tiga dan kata “Loka” yang memiliki arti alam semesta. Jadi, Tri Loka adalah tiga kelompok alam semesta. Tri Loka juga dapat berarti pembagian atau lapisan dari alam semesta (bhuwana agung) (Iswara, 2013).

Menurut Astini (2024) konsep Tri Angga juga disebut dengan Tri Loka yang merupakan turunan dari konsep falsafah hidup masyarakat Bali yaitu Tri Hita Karana (tiga unsur kehidupan), yakni sebuah konsep dan falsafah hidup masyarakat Bali agar selalu berusaha menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, dengan sesama dan seimbang dengan lingkungan. Tri Angga merujuk pada konsep arsitektur tradisional Bali yang sering digunakan sebagai struktur pembagian Loka ‘tempat bangunan’ dalam harmonisasi dengan alam makrokosmos.

Adapun contoh penerapan Tri Hita Karana-Tri Loka dalam desain proyek adalah sebagai berikut:

- a. Parahyangan (manusia-Tuhan): Tempat ibadah (sanggah, mushola, dll).
- b. Pawongan (manusia-manusia): ruang tamu, *lobby*, *lounge*, ruang makan, ruang keluarga, dll.
- c. Palemahan (manusia-lingkungan): pekarangan rumah, kebun, taman kering, air mancur, dll.

Data Tipologi Bangunan

1. Balai Budaya Alaya Dharma Negara



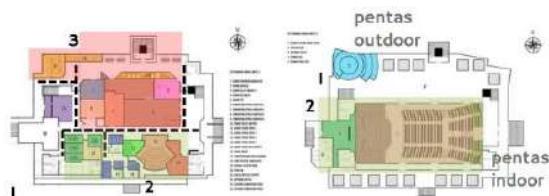
Gambar 2. Dharma Negara Alaya
Sumber: dna.denpasarkota.go.id

Gedung Pusat Kebudayaan Alaya Dharma Negara diresmikan pada Februari 2020, gedung ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan kegiatan kreatif warga Denpasar, termasuk pertunjukan, pameran, diskusi, dan lokakarya dengan berbagai topik untuk mengisi kegiatan tersebut. Selain itu juga dilengkapi dengan perpustakaan sebagai bentuk dukungan untuk tujuan pendidikan, dan meningkatkan kreativitas, khususnya bagi warga Denpasar sesuai dengan bidang minatnya masing-masing (Suputra, Hadiansyah & Nabila, 2023).

“Alaya” berasal dari Bahasa Sansekerta yang artinya “rumah”, dalam terjemahan bebas “Alaya Dharma Negara” adalah rumah kreativitas sebagai bentuk kewajiban negara terhadap warganya atau sebaliknya,

sehingga diharapkan gedung ini mampu mengakomodasi kegiatan kreatif warga Denpasar dan sekitarnya bahkan luar daerah, termasuk kegiatan seni lainnya dengan memanfaatkan seluruh ruangan dan fasilitas yang ada (Denpasarkota.go.id).

Gedung DNA (Dharma Negara Alaya) merupakan gedung berisi belajar mengajar keseluruhan seni Bali yang bersifat publik. Desain gedung menggunakan konsep '*Image of Space*' dimana menggabungkan desain tradisional khas Bali dengan desain kontemporer, sehingga menarik perhatian masyarakat, khususnya anak muda untuk memberikan semangat dalam berkarya.



Gambar 3. Layout DNA
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Terdapat 2 lantai pada gedung DNA, yaitu:

Tata letak lantai 1:

1. Organisasi ruang berupa *axial*, yaitu gabungan dari beberapa jalur sirkulasi linear.
2. Ruang diskusi, kelas, rumah belajar, VIP, *maker space*, *mini theater*, dan perpustakaan saling berdekatan karena termasuk dalam area belajar-mengajar.
3. Berdekatan dengan area belajar terdapat *café* dan *working space*.

Tata letak lantai 2:

1. Area pertunjukan *outdoor* dan *indoor* yang berjauhan dengan area belajar untuk meminimalisir dampak kebisingan dari area pertunjukan.
2. Area pertunjukan didekatkan dengan ruang rias dan ganti, serta ruang pengelola.



Gambar 4. Kama Bang dan Kama Putih
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023



Gambar 5. Material Khas Bali
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Dalam menerapkan konsep '*Image of Space*' ke dalam desain, gedung ini menggunakan konsep *sense of place* 'Sukla Swanita' yang memiliki arti 'pria dan wanita' dimana persatuan benih pria dan wanita akan menghasilkan anak yang Suputra (keturunan yang penuh dengan sifat baik). Sukla Swanita juga memiliki warna

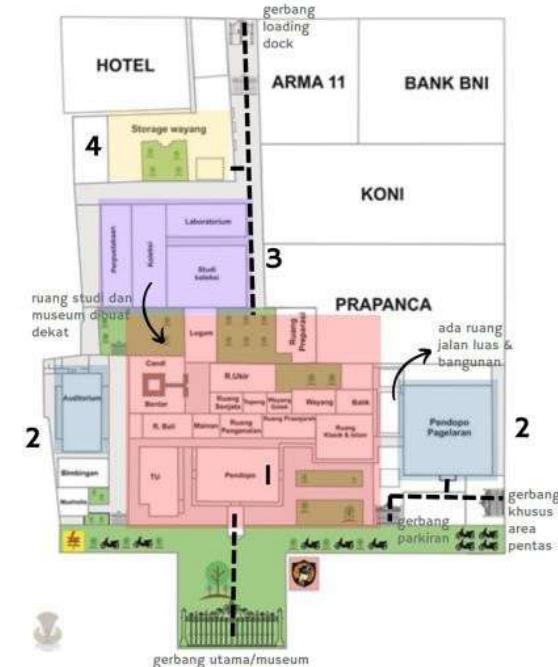
Kama Bang (merah) dan Kama Putih (putih) sehingga menciptakan desain bangunan dengan perpaduan dominan warna merah (batu bata) – putih.

2. Museum dan Pertunjukan Tari Sonobudoyo



Gambar 6. Museum dan Pertunjukan Tari Sonobudoyo
 Sumber: campatour.com

Museum Sonobudoyo adalah sebuah museum di Yogyakarta yang menyimpan peninggalan bersejarah serta budaya Jawa. Museum ini banyak sekali menyimpan peninggalan sejarah, bahkan terkenal sebagai museum dengan koleksi sejarah Jawa yang paling lengkap (Lyana, 2022). Bangunan museum menggunakan tanah bekas “Shouten” tanah hadiah dari Sri Sultan Hamengkubuwono VIII dan ditandai dengan sengkalan candrasengkala “Buta ngrasa estining lata” yaitu tahun 1865 Jawa atau tahun 1934 Masehi. Sedangkan peresmian dilakukan oleh Sri Sultan Hamengkubuwana VIII pada hari Rabu wage pada tanggal 9 Ruwah 1866 Jawa dengan ditandai candra sengkala “Kayu Winayang Ing Brahmana Budha” yang berarti tahun Jawa atau tepatnya tanggal 6 November 1935 tahun Masehi (jogjaprov.go.id).



Gambar 7. Room Plan/Denah Museum Sonobudoyo
 Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Berdasarkan denah Museum Sonobudoyo berikut merupakan pembagian tata letak nya:

1. Museum yang digabungkan dengan area pertunjukan. Museum didekatkan dengan area *lobby* pendopo dan ruang TU/ pengelola.
2. Area pendopo pagelaran tari dan auditorium berjauhan dengan area museum untuk meminimalisir dampak kebisingan.
3. Area studi koleksi, perpustakaan, dan laboratorium serta gudang wayang disatukan dengan museum.
4. Gudang berada di belakang museum dan diberikan jalur *loading dock* dengan gerbang masuk dipisahkan dengan gerbang masuk pengunjung.

Bentuk bangunan ruang pamer Museum Sonobudoyo dilihat dari denah menunjukkan tipologi rumah bangsawan Jawa, lengkap dengan tembok keliling dan regol depan. Setelah memasuki regol, terdapat bagian sentral yang dikelilingi halaman. Bagian ini terdiri dari pendopo menghadap selatan dengan kolom-kolom dan soko gurunya. Arah hadap bangunan dirancang sesuai dengan pola pikir kepercayaan Jawa mengenai arah sumbu spiritual utara selatan. Bangunan yang terletak di sebelah utara atau selatan adalah bangunan yang menunjang konsepsi ini. Fungsinya sebagai sarana pendidikan dan penelitian, dianggap sebagai salah satu wadah untuk proses kehidupan manusia menuju keabadian (Wardani, 2007).

Nilai - nilai budaya Jawa di Museum Sonobudoyo ada 2 aspek, yaitu immaterial dan material. Pada aspek immaterial, museum ini menerapkan Tri Purusa yaitu 3 sifat yang terdiri atas Suksma Kawekas (Tuhan), Suksma Sejati (Guru Sejati), dan Roh Suci (Manusia) yang digabung jadi satu sebagai pusat. Pusat inilah yang bisa dilihat di ruang pameran museum.

Aspek kedua adalah aspek material yaitu Angen-Angen, Nepsu, dan Rasa. Angen-Angen merupakan sifat manusia yang memiliki kepentingan bahwa keberadaan dirinya sangat penting. Angen-Angen dapat dilihat pada ketinggian level bangunan, letak bangunan terhadap lingkungan sekitar, ukuran, serta rumit-sederhananya bentuk bangunan tersebut. Nepsu

memiliki arti keimanan (kewibawaan), amarah (kekokohan yang kasar), dan kasih sayang (kelembutan/halus). Nafsu keimanan terlihat dari bentuk bangunan yang sederhana, jujur, namun megah. Nafsu amarah dilihat pada bentuk bangunan yang besar dan kokoh, serta kasih sayang dapat dilihat di bentuk - bentuk bangunan yang memberi kesan lembut. Rasa terdiri atas fleksibel (fungsi bangunan yang bisa fleksibel), tangguh (ruang dengan desain yang tahan dari iklim), berbaur (bentuk bangunan tidak kontras dengan bangunan lainnya).

METODE

Prosedur Kegiatan Luh Aditya Architect

Dalam merancang desain, Luh Aditya Architect melakukan runtutan tahapan sesuai "Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dengan Pengguna Jasa" pasal 36-41 yang disusun oleh Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), yaitu *project brief*, pengambilan data, pengolahan dan analisis data, serta pemberian solusi yang berlanjut ke pembuatan gambar kerja DED (*Detail Engineering Design*), ME Plan, rendering, dan RAB (Rencana Anggaran Biaya). Kegiatan selanjutnya adalah *project visit* (pelaksanaan konstruksi dan pengawasan berkala), *open house & maintenance*.

1. Project Brief dengan Klien

Dalam menjalankan proyek, 1 *architect in charge* yang diawasi oleh *principal* akan melayani 1 customer dari fase awal sampai selesainya proyek. Pelayanan yang dilakukan adalah dengan terus berkomunikasi dengan klien secara langsung maupun online

- (zoom). Klien akan diberikan hak maksimal 3x revisi desain bangunan dan arsitek akan langsung merevisi sesuai kesepakatan waktu yang ditentukan. Semua aturan, jadwal pelaksanaan, dan kesepakatan bersama antara arsitek dengan klien akan dicantumkan dalam Surat Perintah Kerja (SPK).
2. Pengambilan, Pengolahan, dan Analisis Data Data diambil dari metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif dilakukan dengan pengumpulan data, riset pasar saat ini, survei dan review dokumen. Metode kualitatif yang dilakukan adalah analisis lahan, peluang, dan potensi untuk menghasilkan solusi konsep desain yang tepat untuk menyampaikan *value* ke dalam desain.
 3. Pemberian Konsep Solusi Desain dan Pembuatan Gambar Kerja DED (*Detail Engineering Design*), ME Plan, rendering eksterior, interior, dan *landscape*, dan RAB (Rencana Anggaran Biaya). Pengguna jasa akan mendapatkan produk gambar kerja yang dibuat oleh drafter, yaitu:
 - a. DED Arsitektur: denah, tampak, dan potongan, rencana lantai, dinding, plafon, rencana titik lampu, AC, plumbing air bersih dan air kotor, rencana dan detail kusen bangunan.
 - b. Detail Arsitektur: detail kanopi, pagar, fasad, tangga dan railing tangga, kamar mandi, atap, plafon, dll.
 - c. DED Interior dan *Landscape*.
 - d. DED Struktur: denah pondasi, sloof, penulangan sloof, denah kolom, balok, plat, potongan struktur, detail penulangan tangga.
 - e. Rencana Anggaran Biaya (RAB).
 - f. Hasil jadi proyek bangunan dan hasil karya desain pola budaya nusantara dari pengrajin lokal.

4. Pengadaan Pelaksanaan Konstruksi dan Pengawasan Berkala

5. *Open House dan Maintenance*

Dengan terus menjaga silaturahmi dengan klien, perusahaan bersama klien akan mengadakan *open house* bersama karyawan lainnya. Perusahaan juga menjaga hubungan jangka panjang dengan melakukan *maintenance* bila ada kendala pada bangunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Site



Gambar 8. Lokasi Perancangan
Sumber: Google Earth,2023



Gambar 9. Kondisi Lahan Eksisting
Sumber: Dokumentasi Pribadi,2023

Museum dan sanggar tari Bali berada di Jalan Raya Anturan, Buleleng, Bali dengan luas area sebesar 5.000 m² yang saat ini berupa lahan hijau dan dimanfaatkan sementara sebagai kebun pepaya, pisang, nangka, durian, dan vanili, serta rumah non-permanen. Site dimiliki oleh klien asal Buleleng, yaitu pak Gede Suyadnyana, wirausahawan yang memiliki komunitas peduli masyarakat. Fasilitas yang diinginkan klien adalah sanggar tari dan musik Bali, area pertunjukan tari dan musik, ruang rias, ganti kostum, gudang penyimpanan alat tari dan musik, museum, kafe, minimarket, kantor pengelola sanggar dan museum, Sanggah (tempat ibadah bangunan) dan taman.

Adapun atasan Fisik objek desain proyek:

1. Utara : Kebun, lahan hijau
2. Timur : Lahan hijau dan pemukiman
3. Barat : Pemukiman
4. Selatan : Jalan raya utama (Jalan Raya Anturan, Buleleng, Bali)

Dalam aturan RTRW, site termasuk dalam wilayah pariwisata (dekat Pantai Lovina, hotel, club & resto, Krisna Oleh – Oleh, dan Kota Singaraja) dengan zonasi pendidikan berada di tingkat semi-pendidikan. Oleh karena itu, wilayah masih banyak area pemukiman dengan penduduk berusia aktif (sekolah dan kuliah), sekolah, dan fasilitas lainnya. Area sekitar proyek memiliki banyak potensi pengrajin ukiran dan batu bata sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendesain proyek.

Analisis Site

Berikut ini analisis dan solusi sebagai penunjang pembuatan desain proyek museum dan sanggar tari Bali.

1. Analisis Sinar dan Panas Matahari terhadap Site

Site mendapatkan sinar matahari maksimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengurangi pemakaian listrik lampu berlebihan. Namun radiasi matahari sangat besar, sehingga dapat menimbulkan ketidaknyamanan pengguna (panas dan gerah). Pada data iklim tercatat bahwa suhu stabil (tidak panas) terjadi pada jam 00.00 - 06.00 WITA dengan suhu rata-rata 26°C. Suhu panas terjadi pada jam 11.00 - 18.00 WITA dengan suhu dapat mencapai 32°C. Suhu akan kembali tidak panas pada jam 19.00 - 00.00 WITA dengan suhu mencapai 28°C.

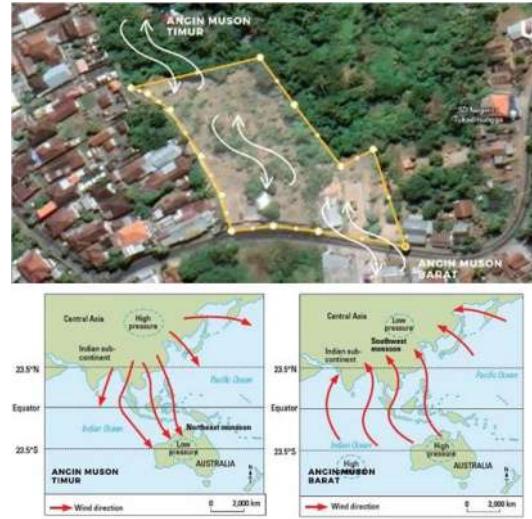


Gambar 10. Analisis Sinar dan Panas Matahari Pada Site
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan adalah pemaksimalan masuknya sinar matahari melalui ventilasi dengan bentuk memanjang ke bawah (Vertikal = H>W) untuk dapat mengurangi masuknya bahang. Selain itu, area diberikan pembayangan melalui desain bangunan dan vegetasi (pohon peneduh), adanya air untuk menurunkan panas, meminimalisir penggunaan material *glossy* yang dapat menghasilkan silau, serta *sun shading* seperti louver dan overhang.

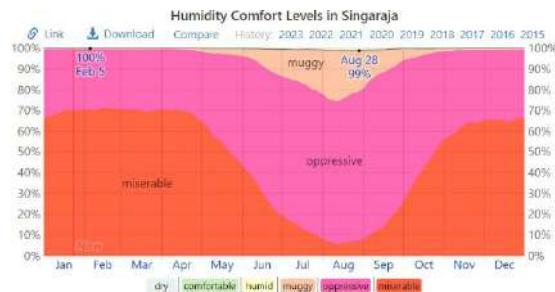
2. Analisis Arah Angin

Site akan selalu terkena angin muson barat pada bulan Oktober-April dan angin muson timur di bulan April-Oktober. Musim penghujan terjadi pada bulan Oktober-April dimana angin muson barat akan membawa udara dengan suhu dingin sehingga bisa dimanfaatkan untuk memasukkan udara alami ke dalam bangunan. Sedangkan musim kemarau terjadi di bulan April-Oktober dimana angin muson timur membawa angin dengan suhu lebih panas/kering sehingga dapat menimbulkan ketidaknyamanan penghuni bangunan. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan adalah memaksimalkan udara alami melalui ventilasi dan pohon peneduh yang akan membantu mengarahkan angin masuk ke dalam site.



Gambar 11. Analisis Arah Angin Pada Site
 Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

3. Analisis Kelembaban



Gambar 12. Kelembaban Dalam 1 Tahun
 Sumber: weatherspark.com, 2023

Indonesia memiliki tingkat kelembaban yang tinggi. Tercatat pada data bahwa mayoritas daerah Buleleng akan terasa lembab dengan tingkat yang sangat tinggi sehingga dapat membuat pengguna bangunan tidak nyaman. Pada proyek ini, museum tidak boleh terlalu lembab untuk menjaga keawetan barang pameran. Oleh karena itu, museum harus tetap menerapkan penghawaan alami

dengan konsep *Stack Effect & Wind Force Ventilation* dengan membuat 2 jalur ventilasi di bagian bawah dan atas (*cross ventilation*). Ventilasi bawah akan memasukkan udara segar ke dalam bangunan dan udara panas akan keluar melalui ventilasi bagian atas.

4. Analisis Sirkulasi, Keramaian, dan Kebisingan



Gambar 13. Analisis Sirkulasi, Keramaian, & Kebisingan Pada Site
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Karena letak site berada di sektor pariwisata, site akan terus dilewati oleh banyak wisatawan. Banyaknya pemukiman di sana juga dapat menarik masyarakat lokal untuk masuk ke proyek dan ikut belajar di sanggar tari. Walaupun begitu, banyaknya pemukiman dan pertokoan juga berdampak negatif bagi site karena memunculkan kebisingan. Sirkulasi jalan yang hanya satu juga dapat menimbulkan kemacetan bila desain tidak diolah dengan baik. Di satu sisi, proyek memiliki area pertunjukan juga akan memberi dampak kebisingan ke area pemukiman. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menambahkan peredam suara alami melalui susunan vegetasi di area GSB,

tambahan suara air yang dapat meminimalisir suara bising, serta menggunakan material peredam suara seperti kayu.

Analisis Aktivitas Pemakai

Pemakai museum dan sanggar tari Bali adalah pelajar tari, musik, dan vokal, turis/ wisatawan, staf sanggar tari, staf manajemen museum, security, *cleaning service* & petugas lainnya. Selain museum dan sanggar, terdapat pula area *café* dan minimarket yang terdiri atas pengunjung, karyawan *café*, waiter & waitress, staf minimarket, *cleaning services*, security.

Konsep Solusi Perancangan

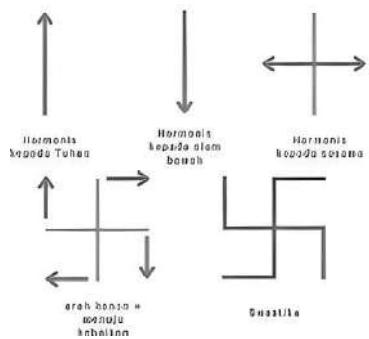
Dari analisis yang dilakukan disimpulkan bahwa desain bangunan harus menarik perhatian semua generasi, terutama generasi muda. Pendekatan konsep desain modern tetap terkait budaya Bali, memperhatikan sirkulasi jalan yang dapat mengajak masyarakat untuk melihat fasilitas dalam site, serta *treatment site* dan bangunan terhadap iklim. Sehingga terbentuklah solusi konsep desain yaitu:

1. Penerapan *sense of place* & filosofi *Tri Hita Karana-Tri Loka* pada projek, sesuai *value proposition* Luh Aditya Architect.
2. Desain menarik perhatian pengunjung, terutama generasi muda untuk mengunjungi bangunan (menggabungkan desain modern dan teknologi).
3. Sirkulasi jalan untuk memperlihatkan semua fasilitas, tata letak, dan hubungan fungsi ruang.
4. Solusi dari respon iklim: penggunaan desain yang meningkatkan kenyamanan, mengurangi kebisingan, material *low maintenance*,

memperhatikan solusi termal dengan bantuan *sun shading*, ventilasi, dan vegetasi.

Dari solusi yang didapat, terbentuklah konsep utama yaitu ‘Swastika’. Swastika merupakan konsep dasar umat Bali yang memiliki arti berperilaku baik untuk menciptakan kehidupan yang sejahtera, bahagia, dan damai baik kepada diri sendiri, lingkungan sekitar, dan hubungan dengan Tuhan. Konsep ini sangat sesuai dengan keinginan klien yang ingin memperlihatkan ciri khas budaya Bali dan filosofi Tri Hita Karana-Tri Loka. Atas dasar konsep ini, desain yang dihasilkan harus dapat mencerminkan suasana hangat dan nyaman seperti berada di keluarga yang harmonis, saling berinteraksi dengan bahagia kepada sesama dan lingkungan sekitar.

Filosofi Swastika Dalam Keseluruhan Konsep

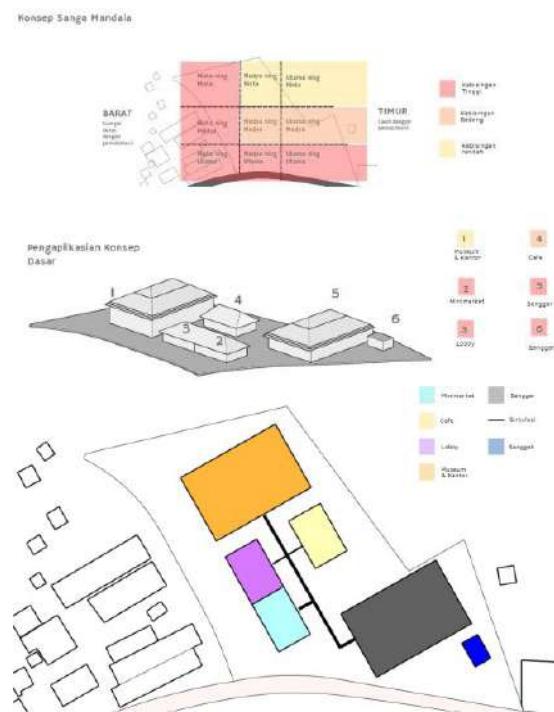


Gambar 14. Lambang Filosofi Swastika
 Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Swastika dalam bahasa Sansekerta terdiri atas ‘su’ yang berarti baik dan ‘asti’ yang berarti berhasil. Swastika merupakan simbol Hindu yang memiliki arti berperilaku dan beretika baik untuk

terciptanya kesejahteraan, kebahagiaan, dan kedamaian alam serta manusia itu sendiri (Tri Hita Karana-Tri Loka). Konsep ini juga digabungkan dengan gaya desain kontemporer.

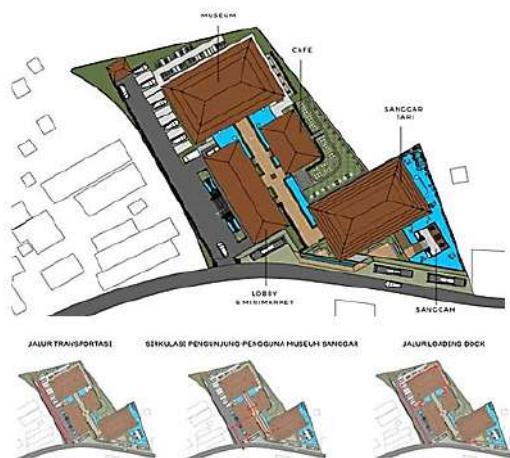
Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi



Gambar 15. Aplikasi Konsep Sanga Mandala
 Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Pola zoning kawasan disesuaikan dengan hasil analisis dari respon iklim, kebisingan, dan hubungan fungsi antar bangunan. Hasil analisis tersebut digabungkan dengan filosofi Sanga Mandala yaitu letak suci tidak sucinya fungsi bangunan di dalam site. Semakin timur letak bangunan, maka semakin suci bangunan tersebut. Urutan bangunan dari yang tersuci

sampai tidak suci adalah sanggah, sanggar tari, museum, café, *lobby* & minimarket, parkiran. Sanggah dan sanggar tari berada di area timur, café, taman, dan kolam berada di tengah kawasan, museum berada di area utara dan *lobby*, minimarket, dan parkiran berada di area barat.



Gambar 16. Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Zoning pada museum dan sanggar tari Bali disesuaikan dengan hubungan antar fungsi bangunan dengan pola sirkulasi radial yaitu mengajak masyarakat untuk masuk dan mengetahui semua fasilitas dalam site secara teratur sehingga tidak membuat pengunjung kebingungan. Pengunjung akan lebih mudah mencari titik utama untuk berkumpul yaitu *lobby*.

1. Lahan barat dimanfaatkan untuk area parkir, *lobby*, ruang tunggu, dan minimarket. Lahan utara terdapat museum dan kantor.

Bagian tengah diisi dengan café, spot foto, dan taman. Sedangkan lahan timur terdapat sanggar dan sanggah. Untuk dapat mengurangi panas matahari, sisi bangunan timur tidak diberi kaca/ventilasi, ditambahkan banyak tanaman teduh dan kolam.

2. Area museum diletakkan jauh dari sanggar agar tidak terkena bising dari sanggar.
3. Minimarket dan *lobby*-ruang tunggu saling berdekatan sebagai tempat interaksi kumpul pengunjung. Dua bangunan ini diletakkan di paling depan agar pengunjung dapat langsung ke minimarket atau bertanya kepada resepsionis sebelum masuk kawasan dalam. Minimarket diletakkan menghadap ke arah pemukiman sehingga tak hanya turis, namun masyarakat lokal juga bisa membeli kebutuhan di minimarket.
4. Sanggar tari diletakkan dekat dengan café dan minimarket sehingga pengguna sanggar dapat beristirahat setelah melakukan aktivitas tari. Selain itu, mereka juga dapat membeli barang – barang P3K di minimarket karena jarak antar bangunan sangat dekat.
5. Akses masuk kendaraan hanya ada satu jalur. Mobil dan motor akan masuk ke dalam kawasan dan bisa langsung masuk ke area Angkul – Angkul *lobby*. Bagi pengunjung bis akan ditempatkan di area depan dan masuk melalui pedestrian yang mengarah ke Angkul-Angkul sisi samping.

6. Jalur *loading dock* dibuat khusus agar tidak mengganggu jalur pengunjung. Terdapat 3 jalur *loading dock* dimana jalur 1 mengarah langsung ke sanggar, jalur 2 mengarah ke museum sisi kiri dan gudang minimarket, dan jalur 3 mengarah ke museum sisi kanan dan gudang *café*.
7. Massa bangunan memiliki elevasi yang berbeda. Gedung museum sebagai gedung utama memiliki elevasi lebih tinggi dibanding *café* dan minimarket agar terlihat dari arah jalan raya. Hal ini dilakukan agar calon *customer* dapat melihat bahwa bukan hanya *café* tapi terdapat museum dan sanggar juga dalam sekali jalan dan menarik perhatian untuk masuk.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Desain bangunan dibuat terbuka, luas, dan minim sekat dan dinding, sehingga menciptakan suasana terbuka/adil kepada siapapun yang masuk. Suasana ini akan menciptakan interaksi, yaitu:

1. Parahyangan (manusia dengan Tuhan): terdapat sanggar sembahyang yang dibuat dengan jalan tidak langsung terlihat karena hanya orang tertentu yang dapat ke sana. Sanggar dikelilingi oleh kolam dengan suara gemicik air sehingga pengguna bisa fokus sembahyang. Suara air memberikan suasana teduh seperti teduhnya Tuhan yang datang menemui pengguna saat sedang berdoa kepada-Nya.



Gambar 17. Sanggar
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

2. Pawongan (antar sesama): bangunan publik dimana banyak ruang komunal untuk tempat masyarakat dalam belajar, berinteraksi, dan bersosialisasi (museum, sanggar tari, *café*, dan minimarket). Dibuat dengan desain terbuka, lebar, minim sekat dan dinding, serta berwarna merah-oranye-cokelat untuk menciptakan suasana hangat, nyaman, namun bersemangat. Warna hitam juga ada di beberapa spot untuk memberikan kesan yang tegas.



Gambar 18. Lobby, Museum, Café, Sanggar
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

3. Palemahan (manusia dengan lingkungan): spot taman untuk foto dan suara gemicik air kolam, *hardscape* menambah interaksi

pengguna untuk berlama – lama di sana dan menjalin interaksi dengan nyaman. Warna hijau pada tanaman dan biru pada air kolam memberikan kesan sejuk dan asri khas Bali. Tanaman yang digunakan juga berasal dari Bali, yaitu pohon palem, pohon jepun, kekaretn, asoka, teratai, dan jempiring dimana untuk menambah kesan suasana Bali. Bau dari tanaman jempiring akan memberikan kesan yang diingat oleh pengunjung.



Gambar 19. *Landscape*
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

4. Bangunan dengan lingkungan: pembuatan massa bangunan dan ventilasi untuk masuknya cahaya dan udara alami agar tidak merusak lingkungan secara berlebihan (dalam penghawaan buatan, museum dan minimarket tetap menggunakan AC, sanggar dan café dapat menggunakan kipas angin).



Gambar 20. *Sanggar Tari*
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Suasana lokal Bali juga dirasakan dari penggunaan material kayu dan batu bata merah ekspos, juga simbol Swastika yang ada pada fasad museum.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup

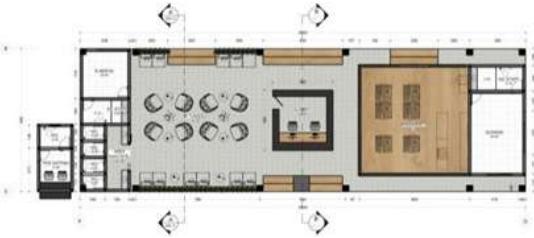
1. Lantai

Tiap bangunan menggunakan penggunaan material yang sama yaitu keramik putih 40x40cm, HPL kayu (ex. Taco Kuremu Visgrat TI X0105 DM), dan lantai keramik matte (ex. Roman dBatur Grigio G330511).

a. Café, lobby, & minimarket menggunakan konsep semi-industrial sehingga lantai yang dipakai adalah keramik matte warna abu – abu tua. Warna abu dipakai agar selaras dengan batu alam, bata merah ekspos, dan kayu sehingga memberi kesan maskulin. Agar masih terasa hangat, beberapa lantai diberikan material HPL kayu.

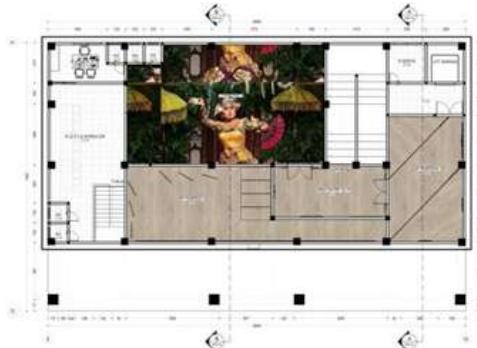


Gambar 21. *Lantai Café*
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023



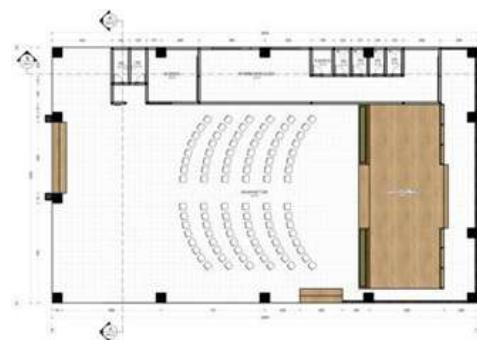
Gambar 22. Lantai Lobby & Minimarket
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

- b. Kantor staf menggunakan konsep bersih dan luas namun terasa nyaman sehingga menggunakan material HPL kayu.
- c. Museum agar terkesan bersih, terang, dan dapat menonjolkan barang – barang koleksi, menggunakan warna lantai yang terang namun tetap terasa nyaman dan hangat (rasa kekeluargaan) sehingga memakai material HPL kayu. Pada area yang menggunakan interaktif museum proyektor, lantai dilapisi matras hitam agar hasil proyektor bisa terlihat juga di lantai kayu.



Gambar 24. Lantai Museum (Lt.2)
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

- d. Sanggar Tari: agar terkesan bersih dan nyaman, lantai yang digunakan adalah keramik *matte* warna putih.



Gambar 25. Lantai Sanggar Tari
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023



Gambar 23. Lantai Kantor & Museum
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

2. Dinding



Gambar 26. Dinding Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Sebagian besar dinding menggunakan material bata ekspos. Agar tidak monoton, terdapat pula material batu alam, dinding acian (abu-abu), dinding cat putih, dan HPL kayu. Kolom juga *definishing* dengan batu bata merah ekspos yang ditambahkan ukiran pahat Bali dan tanaman “*lee kuan yew*”.

3. Plafon



Gambar 27. Plafon Museum LT 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Bagian plafon menggunakan tiga bahan, yaitu gypsum putih pada beberapa ruang dalam museum, plafon lamber sering kayu jati pada minimarket, kafe, sanggar, kantor, dan lobby, serta gypsum *finishing* cat hitam pada ruang *interactive museum projector*.

4. Atap

Atap bangunan terinspirasi filosofi atap Meru Bali dimana atap memiliki paling banyak 11 susunan atap. Jumlah susunan menggunakan angka ganjil karena umat Hindu Bali percaya bahwa angka ganjil merupakan angka sakral. Semakin banyak jumlah susunan atap dan semakin tinggi

maka semakin suci tingkat keberadaan bangunan tersebut karena ‘semakin dekat dengan Tuhan’. Oleh karena itu, dibentuklah susunan atap pada Museum dan Sanggar Tari Bali dengan angka 1 – 3 – 5. Atap dengan jumlah susunan 1 ada di *lobby*, minimarket, dan *café*. Susunan atap 3 berada di museum dan atap bersusun 5 berada di sanggar tari.



Gambar 28. Susunan Atap
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior dan Eksterior

Karena fungsi bangunan bersifat fleksibel, furnitur dalam sanggar tari menggunakan kursi non-permanen, sehingga dapat dipindahkan dan disesuaikan dengan acara yang akan berlangsung di sana, seperti acara pertunjukan tari, lomba, acara komunitas, dan lainnya. Furnitur yang dipakai museum menggunakan aksesoris sederhana yaitu panggung kecil untuk tempat koleksi barang serta matras hitam di sisi dinding dan lantai untuk memperjelas video dari *interactive museum projector*. Selain itu, terdapat ornamen – ornamen khas Bali yaitu ukiran – ukiran pada beberapa spot ruangan serta lukisan dari seniman Bali di dinding bangunan.

Selain interior, terdapat pula beberapa ornamen Bali dan *secondary skin* motif Swastika untuk memperkuat *sense of Bali*, yaitu:

1. Angkul – Angkul: mulut *site* yang selalu terbuka karena memiliki arti terbuka akan siapa saja tanpa mengenal perbedaan.
2. Apit Lawang: patung penjaga raksasa dengan senjata gada di depan Angkul- Angkul.



Gambar 29. Angkul – Angkul & Apit Lawang
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

3. Aling – Aling: Dewa Ganesha sebagai pembatas antara Angkul – Angkul dan kawasan dalam untuk menghalangi unsur negatif masuk dan memasukkan unsur positif.



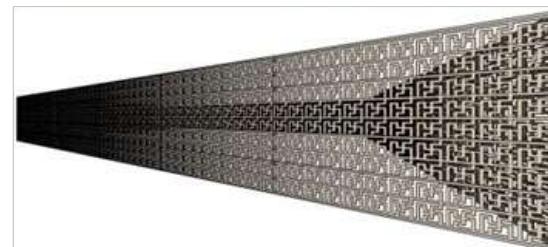
Gambar 30. Aling - Aling
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

4. Patung Dewi Saraswati: dewi pendidikan yang bersemayam dalam kawasan museum dan sanggar tari.



Gambar 31. Patung Dewi Saraswati
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

5. Ukiran motif Swastika: sebagai lambang kesejahteraan dan harmonis antar sesama, Tuhan, dan lingkungan.



Gambar 32. Secondary Skin Swastika
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

6. Patung Garuda: sebagai pelindung dari adanya marabahaya dalam kawasan manusia.



Gambar 33. Ukiran Bali, Patung Garuda, Patung Penyambutan

Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Konsep Aplikasi *Finishing* Pada Interior

Untuk dapat memberikan nuansa bersih namun nyaman dan hangat (rasa kekeluargaan), *finishing* pada pelingkup lantai sebagian besar menggunakan warna putih dan *warm tone* (abu – abu, cokelat kayu) yaitu keramik putih, HPL kayu, dan keramik *matte* abu-abu. Dinding menggunakan material bata merah ekspos serta plafon menggunakan gypsum warna putih dan *finishing* hitam *matte* polos. Pemakaian material dengan *finishing* polos dibuat agar desain lebih menonjol di bagian dinding.

KESIMPULAN

Perancangan proyek Museum dan Sanggar Tari Bali dengan pendekatan *sense of place* oleh Konsultan Luh Aditya Architect berfokus pada filosofi Tri Hita Karana dan Tri Loka yang merupakan

visi perusahaan dengan tujuan menghasilkan desain bangunan tanpa meninggalkan budaya nusantara serta menciptakan suasana harmonis kepada sesama, lingkungan, dan Tuhan. Dengan begitu, hasil desain bukan hanya terlihat bagus namun juga terdapat makna penting di dalamnya. Inovasi usaha Luh Aditya Architect adalah menggabungkan filosofi tersebut dengan potensi budaya dari daerah sesuai letak proyek berada sehingga menghasilkan kolaborasi konsep budaya yang unik dan melimpah. Desain akan disesuaikan dengan keinginan klien, sehingga bisa menghasilkan gabungan konsep budaya dan modern. Selain itu, perusahaan juga memanfaatkan material dan pengrajin lokal untuk ikut berkolaborasi dalam desain.

Seiring berkembangnya zaman yang semakin modern, kemungkinan museum kurang diminati oleh generasi sekarang terutama kalangan muda untuk datang karena museum terkesan kuno dan membosankan. Oleh karena itu solusi yang diangkat selain pendekatan *sense of place* yaitu desain dapat menarik perhatian pengunjung untuk terlibat dalam fasilitas bangunan dengan menggabungkan desain bangunan kontemporer, *instagrammable*, dan tambahan teknologi, khususnya dalam museum. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan interaksi pengunjung. Selain itu perlu dipikirkan sirkulasi jalan untuk memperlihatkan semua fasilitas, tata letak, dan hubungan fungsi ruang agar tidak mengganggu. Solusi untuk mengurangi kebisingan dengan material, kolam, maupun vegetasi, serta solusi dari

respon iklim yaitu penerapan *low maintenance*, *secondary skin*, dan material lainnya.

Dalam pengembangan selanjutnya, untuk dapat meningkatkan kualitas hasil desain bisa dengan memperhatikan desain atap. Bentuk atap yang terlihat menarik di luar juga harus dapat terlihat di dalam. Bisa dengan tidak menggunakan plafon agar struktur kayu pada atap dapat terlihat di interior dan memberi kesan Bali lebih dalam.

Demikian hasil penulisan pembuatan museum dan sanggar tari Bali. Penulis menyadari masih banyak hal yang bisa dikembangkan pada penyusunan ini, oleh karena itu penulis sangat terbuka akan masukan yang ada.

REFERENSI

- Abu, H. (2021). *SANGGAR SENI LATIMOJONG SEBAGAI WADAH PEMBINAAN PENARI TARI PA'JAGA LILI DI KABUPATEN LUWU* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Ajim, N. (2018). *Sanggar Tari, Wadah Penari Tradisional.* <https://www.mikirbae.com/2018/09/sanggar-tari-wadah-para-penari.html>.
- Astini, N. K. R. D. (2024). Konsep Tri Angga Sebagai Metode Dalam Penciptaan Karya Tari. *Dance and Theatre Review*, 7(2), 64-69.
- Dharma Negara Alaya. <https://www.dna-denpasarkota.go.id/>.
- Fauziah, A. N., & Kurniawati, W. (2013). Kajian Sebaran Ruang Aktifitas Berdasarkan Sense Of Place (Rasa Terhadap Tempat) Pengguna Di Pecinan Semarang. *Ruang*, 1(1), 101-110.
- Fauziyyah, F. (2023, 11 September). *Kultur Sosial: Lunturnya Budaya Lokal pada Generasi Muda di Era Globalisasi.* <https://www.kompasiana.com/fatikhatal/64ff153ee1a167593f497dc2/kultur-sosial-lunturnya-budaya-lokal-pada-generasi-muda-di-era-globalisasi>.
- Iswara, G. A. (2013). Arsitektur Bali. Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Udayana.
- Kusumowidagdo, A., & Wardhani, D. K. (2019). *An analysis of sense of place in Ampel Corridor Surabaya: a study about physical and social factors in a historic commercial area.* Penerbit Universitas Ciputra.
- Lyana, J. (2022, 03 Agustus). *Mengenal Museum Sonobudoyo, Museum Kebanggaan Yogyakarta.* <https://museumnusantara.com/museum-sonobudoyo/>.
- Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. <https://sonobudoyo.jogjaprov.go.id/en/layanan/petunjuk/denah-ruang>.
- Prabowo, A. H., & Wijayanto, P. (2022). Komparasi konsep Tri Hita Karana pada bangunan Pura Agung Jagat dan rumah tradisional Bali. In *Prosiding Seminar Intelektual Muda* (Vol. 4, No. 1, pp. 76-83).
- Putri, V.K.M. (2022, 24 Maret). *Pengertian Museum*

- dan Jenisnya. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/03/24/090000769/pengertian-museum-dan-jenisnya>.
- Reforma, A. D., Purwani, O., & Iswati, T. Y. (2022). *Pengembangan Museum Karst Sebagai Sentra Pariwisata Di Kecamatan Pracimantoro, Wonogiri*. Deepublish.
- Suputra, I. G. N. A., Hadiansyah, M. N., & Nabila, G. P. (2023). REDESAIN INTERIOR GEDUNG DHARMA NEGARA ALAYA (DNA) DENPASAR BERDASARKAN ESENSI DESAIN NEO VERNAKULAR. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).
- Wardani, L. K. (2007). Nilai Budaya Pada Interior Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Dimensi Interior*, 5(1), 23-33.
- Yogaswara, W. (2004). Bagaimana mendirikan sebuah museum. Jakarta: *Direktorat Museum*.