

Re-desain Interior *Art Gallery* dengan Konsep Rekreatif Edukatif Kontemporer Bernuansa Surabaya

Khusnul Chotimah dan Nanik Rachmaniyah
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: rachmaniyah@gmail.com

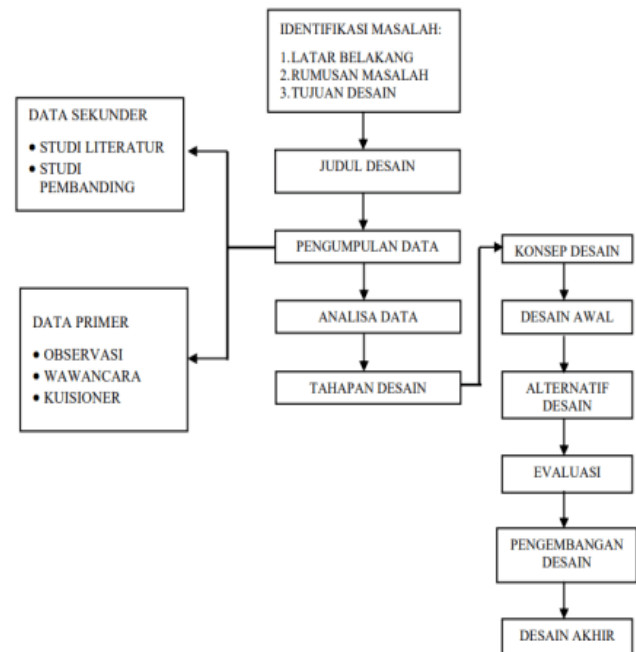
Abstrak—Galeri adalah selasar atau tempat, dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003). *Art Gallery* ini merupakan salah satu galeri seni di Surabaya yang saat ini semakin terkikis oleh perkembangan jaman karena kurangnya promosi dan branding ditambah dengan kurangnya minat masyarakat terutama remaja untuk berkunjung ke galeri seni. Selain itu kondisi bangunan yang terbatas dan tergolong sudah tua, serta interior yang kurang menarik menjadi penyebab utama penurunan pengunjung galeri ini terus mengalami penyusutan. Untuk itu diperlukan upaya perubahan dan pengembangan melalui redesain galeri ini. Dilakukan riset dengan beberapa metode yaitu dengan survey ke lokasi galeri, pembagian kuisioner kepada pengunjung dan wisatawan yang sudah pernah berkunjung ataupun masyarakat umum, pengumpulan literatur, analisa konsep desain, pembuatan konsep, alternatif konsep, gambar kerja, dan hasil akhir 3D. Hasil dari metode ini menunjukkan konsep yang mampu menjawab permasalahan yang terjadi pada galeri. Konsep yang dihadirkan menciptakan suasana yang tidak membosankan dengan penataan layout yang dinamis dan penggunaan furniture yang interaktif dan informatif, namun tetap menghadirkan sentuhan Surabaya pada elemen interior sebagai ciri khas galeri guna menarik minat pengunjung terutama generasi muda dan wisatawan. Maka dari itu mendesain ulang *Art Gallery* dengan interior yang rekreatif, edukatif, kontemporer dan bernuansa Surabaya, akan menjadi solusi dalam menarik minat masyarakat untuk kembali berkunjung ke galeri ini, sehingga aktivitas seni di Indonesia utamanya di Surabaya dapat bangkit kembali.

Kata Kunci—Galeri Seni, Ikon Surabaya, Kontemporer, Rekreatif Edukatif.

I. PENDAHULUAN

APRESIASI terhadap karya seni terutama seni lukis dapat dilakukan salah satunya dengan berkunjung ke galeri seni. Surabaya sebagai kota pahlawan memiliki beberapa galeri seni yang tersebar di Surabaya. Namun, beberapa tahun terakhir aktivitas seninya berkurang terlihat dari sepi pengunjung. Menurut pelukis Eko Bondoyo, pada jaman digital sekarang ini peminat seni lukis mengalami penurunan walaupun tidak signifikan. Menurut Irawan, direktur *Art Space Surabaya* suatu kota tidak bisa berhenti hanya pada pembangunan fisik. Sebuah kota harus disertai juga dengan pembangunan dari sudut nonfisik, seperti seni rupa. Untuk itu diperlukan sebuah galeri seni sebagai wadah untuk menampung dan mewadahi karya para seniman.

Selain sebagai wadah karya seniman, galeri seni juga bisa menjadi tujuan wisata yang tidak hanya diminati oleh



Gambar 1. Alur proses desain.

pengunjung lokal, namun juga wisatawan mancanegara. Menurut BPS Surabaya, kunjungan wisatawan pada 2018 berjumlah 27.575.125. Angka ini meningkat dari tahun sebelumnya yang berjumlah 22.713.892. Tercatat pada 2019 bulan Oktober, Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Surabaya mengungkapkan, jumlah wisatawan mencapai 23 juta orang dengan jumlah wisatawan mancanegara sekitar 1,2 juta orang dan masih akan terus bertambah hingga Desember.

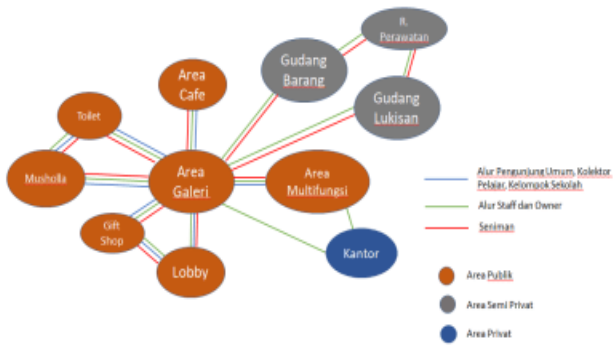
Diantara banyak galeri seni yang muncul pada jaman ini, hanya beberapa galeri yang mampu bertahan salah satunya adalah *Art Gallery* yang telah berdiri lebih dari 10 tahun, bahkan telah mendapat penghargaan dari Gubernur Jawa Timur Surabaya. Namun, pengunjung galeri ini terus mengalami penyusutan karena kurangnya promosi dan branding ditambah dengan kurangnya minat masyarakat terutama remaja untuk berkunjung ke galeri. Kondisi bangunan yang terbatas dan tergolong sudah tua, serta interior yang kurang menarik menjadi penyebab utama berkurangnya pengunjung. Untuk itu diperlukan upaya perubahan dan pengembangan melalui redesain galeri ini.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana memaksimalkan fungsi galeri seni pada lahan terbatas sehingga mampu mewadahi kebutuhan utama serta kebutuhan penunjang galeri?



Gambar 2. Denah existing lantai 1 dan 2 Art Gallery.



Gambar 3. Bubble diagram Art Gallery.

2. Bagaimana mendesain galeri seni yang tidak membosankan, informatif dan mampu menarik minat pengunjung terutama generasi muda?
3. Bagaimana menampilkan dan memperkuat brand identity Art Gallery agar lebih dikenal oleh pengunjung?

B. Tujuan

Desain interior galeri seni yang fleksibel dengan sirkulasi yang efektif dan pencahayaan maksimal sehingga mampu menunjang segala kebutuhan dan aktivitas dalam galeri seni. Mendesain galeri seni dengan konsep rekreatif edukatif dan kekinian yang dapat diminati pengunjung terutama generasi muda sehingga masyarakat memiliki ketertarikan untuk mengenal, melihat, dan mempelajari seni rupa secara edukatif, efektif, dan rekreatif. Membuat desain galeri seni dengan mengaplikasikan brand dari galeri seni serta menambah nuansa dan bentuk yang khas dari Kota Surabaya.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Metode Desain

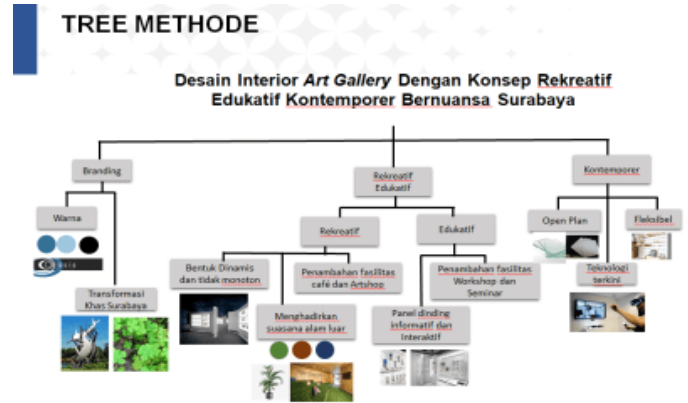
Metode desain merupakan alur yang dikerjakan untuk proses desain yang tertera pada Gambar 1.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder [1]. Berikut penjelasannya.

1) Data Primer

Pertama yaitu observasi. Proses pengumpulan data primer yaitu melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan di redesain berupa studi eksisting dan dokumentasi. Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mendapat data seperti aktivitas pengguna, bentuk dan kondisi fisik bangunan dan interior art gallery, studi sirkulasi



Gambar 4. Tree metode.



Gambar 5. Interior galeri kontemporer.

pengguna dan kebutuhan fasilitas dari pengguna art gallery.

Kedua adalah metode wawancara. Wawancara dilakukan terbuka dan tidak dalam suasana formal dengan pihak terkait yang berhubungan langsung dengan objek riset.

Terakhir yaitu metode angket atau kuisioner. Penyebaran ditujukan untuk mengetahui keinginan responden akan kebutuhan dan konsep desain yang ingin diterapkan. Total responden yang digunakan untuk mengisi kuisioner penelitian ini adalah 20 orang responden.

2) Data Sekunder

Pertama melakukan studi literatur. Data dan informasi yang dicari adalah tinjauan tentang galeri, tinjauan tentang lokasi, latar belakang, dan profil galeri, tinjauan tentang konsep desain, serta data tentang anthropometri dan ergonomi yang berkaitan dengan galeri seni.

Kedua yaitu studi perbandingan. Studi perbandingan bertujuan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan di masing-masing galeri seni. Hasil dari studi perbandingan berupa data yang dapat dikembangkan dan diaplikasikan pada rancangan.

C. Metode Analisis Data

Data yang akan dianalisa adalah analisa pengguna, analisa kebutuhan ruang, analisa hasil wawancara dan kuisioner, serta analisa konsep desain untuk menentukan konsep yang sesuai untuk diterapkan dalam desain galeri seni.

D. Tahapan Desain

Setelah mendapat dan mengumpulkan data-data hasil riset desain dapat dilakukan melalui tahapan-tahapan dalam mendesain, yaitu:

1) Penyusunan Konsep Desain

Menuliskan semua hasil riset desain yang digunakan sebagai solusi bagi permasalahan-permasalahan yang muncul.

2) Desain Awal

Ide-ide desain dan penyelesaian awal dari permasalahan yang didapatkan pada saat analisa data.



Gambar 6. Interior rekreatif.



Gambar 7. Interior edukatif.

3) Alternatif Desain

Desain dibuat lebih dari satu, sehingga diperoleh alternatif desain. Alternatif desain disesuaikan dengan konsep desain dan dapat kembali pada proses konsep desain jika pada alternatif ditemukan ide-ide baru.

4) Evaluasi

Keseluruhan alternatif desain akan dipilih melalui tahap kriteria dan score (weighted method) hingga diperoleh satu desain terbaik. Kriteria yang diajukan yaitu dari segi sirkulasi, zoning ruang per area sesuai fungsinya, konsep, dst

5) Pengembangan Desain

Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain untuk penyempurnaan hasil akhir.

6) Desain Akhir

Tahap desain akhir berupa gambar 3D, gambar teknik, dan animasi.

III. ANALISA DAN KONSEP DESAIN

A. Analisa Pengguna

Pengguna Art Gallery terdiri dari pengunjung umum. Biasanya antara usia remaja hingga dewasa. Sebagian besar berkunjung untuk sekedar melihat-lihat karya dan mencari inspirasi karya. Namun terdapat juga tipe pasangan yang mencari lukisan untuk dekorasi rumah barunya.

Pelajar datang untuk kegiatan tugas dari sekolah. aktivitas antara 5-15 menit untuk foto-foto dan mengamati karya. Lalu kelompok sekolah, biasanya datang dengan rombongan satu kelas untuk tujuan studi. Kelompok yang datang adalah kelompok anak SD dan SMP yang didampingi guru, serta mahasiswa. Kolektor juga menjadi pengguna. Kolektor biasanya datang untuk membeli atau mencari informasi tentang lukisan. Terakhir yaitu seniman. Seniman biasanya datang untuk kegiatan workshop atau seminar yang diadakan galeri. Namun terkadang seniman juga melukis di dalam galeri.

B. Analisa Hasil Observasi

Berdasarkan riset yang telah dilakukan terhadap *Art Gallery* ini, didapatkan analisis sebagai berikut:



Gambar 8. Ciri khas Surabaya.

1) Hasil Observasi Eksisting

Bangunan galeri merupakan bangunan ruko 4 lantai yang terhubung dengan bangunan rumah di area belakang ruko. Area lantai 1 terdiri dari area foyer, area pameran lantai 1, area staff, area terima tamu, mini library, service staff dan gudang barang. Area lantai 2 terdiri dari area pameran, toilet, dan area tidak digunakan. Lantai 3 gudang lukisan, dan lantai 4 sebagai area pemilik. Denah lantai 1 dan 2 dapat dilihat pada Gambar 2.

Karena keterbatasan area, pemanfaatan ruang menjadi kurang maksimal. Fasilitas kurang memadai dan penataan layout yang kurang maksimal sehingga membingungkan sirkulasi pengunjung.

2) Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara kepada manager Art Gallery dapat disimpulkan bahwa kondisi galeri saat ini mulai kurang pengunjung sehingga perlu diadakannya kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk meramaikan galeri ini. Untuk kondisi bangunan sendiri kurang memenuhi standar kualitas galeri seni semestinya dan kurangnya beberapa fasilitas dan ruangan yang menjadi standar galeri seni.

C. Bubble Diagram

Bubble diagram ini menggambarkan alur sirkulasi manusia yang berada di dalam gedung. Terdapat 3 jenis sirkulasi pengguna, yaitu sirkulasi public, semi public, dan privat. Alur sirkulasi galeri dasar dapat dilihat pada Gambar 3.

D. Analisa Konsep Desain

Analisa konsep desain menggunakan tree method yang tertera pada Gambar 4.

E. Konsep Makro

1) Kontemporer

Konsep kontemporer diterapkan dengan *open plan area*, fleksibel, serta penggunaan teknologi terkini. Dominasi penggunaan material kaca dan cermin agar ruang terkesan lebih luas serta dapat memaksimalkan cahaya yang masuk [2]. Selain itu, konsep fleksibilitas pada alur sirkulasi dan furniture juga diterapkan untuk memaksimalkan fungsi ruang dan lahan yang terbatas pada galeri.

Pengaplikasian furniture dengan teknologi terkini seperti touchscreen dan Virtual Reality untuk menarik minat pengunjung. Material yang digunakan yaitu perpaduan material alam dan material buatan dengan dominasi warna-warna netral dan aksen warna cerah dari warna transformasi ikon Surabaya. Interior galeri dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 9. Konsep plafon.



Gambar 10. Konsep dinding.

2) Konsep Kreatif

Konsep kreatif dihadirkan untuk membuat galeri seni tidak terkesan monoton dengan membawa kesan *outdoor* dalam ruangan dan pengaplikasian material dan warna alam, serta penambahan tanaman pada ruangan. Selain itu, penggunaan bentuk-bentuk yang dinamis dan lengkung diterapkan untuk menghindari kesan formal dan lebih atraktif untuk menuntun sirkulasi pengunjung. Interior kreatif tertera pada Gambar 6.

3) Konsep Edukatif

Pengaplikasian konsep edukatif melalui panel-panel yang berisi informasi tulisan pada dinding dengan tulisan “*Did You Know?*” dan “*About Art?*”. Monitor edukatif dan pengaplikasian sistem *QR-Code* pada labelisasi karya. Interior edukatif dapat dilihat pada Gambar 7.

4) Ciri Khas Surabaya

Penerapan konsep Surabaya pada interior galeri yaitu dengan pengaplikasian transformasi bentuk semanggi. Semanggi Suroboyo adalah salah satu kearifan lokal yang dikenal sebagai ikon makanan khas kota Surabaya [3]. Serta patung suroboyo yang ditransformasikan menjadi elemen estetis dan elemen interior. Warna-warna yang diambil dari kedua objek tersebut juga diaplikasikan ke dalam desain. Ciri khas Surabaya tertera pada Gambar 8.

F. Konsep Mikro

1) Konsep Plafon

Penerapan plafon pada konsep desain kontemporer



Gambar 11. Konsep lantai.



Gambar 12. Konsep furniture.

cenderung memadukan warna putih yang membuat ruang terasa luas dengan aksesoris down ceiling berbentuk geometris yang fleksibel berwarna cerah pada plafon. Pada galeri seniman menggunakan sistem *tracking hook* yang menggantung pada plafon. Penggunaan sistem pajang ini dianggap sangat fleksibel untuk semua ukuran lukisan. Konsep plafon tertera pada Gambar 9.

2) Konsep Dinding

Mengingat kondisi eksisting dinding yang tidak rata dan kurang fleksible, konsep dinding menggunakan dinding partisi dan dinding multiplek dengan rangka hollow yang didesain dengan sistem *display* yang fleksibel. Dinding partisi dibuat dengan bentuk dinamis dan lengkung dengan tujuan untuk memunculkan kesan fleksibel dan menuntun sirkulasi pengunjung.

Konsep dinding yang berbatasan dengan area luar juga dimaksimalkan dengan pengaplikasian jendela kaca dan pintu *frameless*. Warna dinding sebagai aksentuasi mengambil warna adaptasi logo dan ikon Surabaya untuk memunculkan *brand identity*. Konsep dinding dapat dilihat pada Gambar 10.

3) Konsep Lantai

Lantai menggunakan beberapa material fabrikasi seperti HPL, Vynil, keramik, artificial grass dan parket. Area Resepsionis dan galeri menggunakan keramik putih motif marmer agar ruang terkesan clean dan luas serta memunculkan konsep kontemporer.

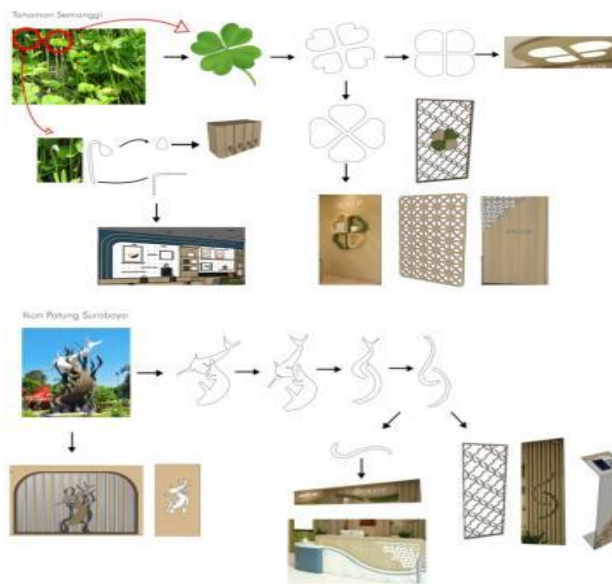
Lantai dibuat dengan finishing berbeda di area dekat lukisan untuk menjaga jarak antar pengunjung dan koleksi



Gambar 13. Konsep elemen estetis.



Gambar 14. Konsep pencahayaan.



Gambar 15. Konsep transformasi bentuk semanggi dan patung suroboyo serta mencegah pengunjung menyentuh lukisan.

Adanya perbedaan leveling lantai dan finishing yang berbeda memudahkan pengunjung untuk membedakan area dan untuk memunculkan kesan dinamis dan rekreatif pada ruang. Konsep lantai dapat dilihat pada Gambar 11.

4) *Konsep Furniture*

Furniture yang digunakan *simple, fleksible* dan mudah dipindahkan. Bentuk furniture lengkung diaplikasikan untuk menambah kesan dinamis dan tidak kaku. Sentuhan transformasi bentuk khas dari Kota Surabaya yaitu semanggi dan patung suroboyo yang diaplikasikan sebagai motif furniture untuk memunculkan nuansa Surabaya. Konsep furniture dapat dilihat pada Gambar 12.

5) *Konsep Elemen Estetis*

Elemen estetis berupa transformasi bentuk dari khas Surabaya berupa Semanggi dan patung suroboyo



Gambar 16. Layout ruang terpilih 1.



Gambar 17. Area resepsionis.



Gambar 18. Sistem display lukisan.

diaplikasikan pada partisi ruang dan dinding display yang terbuat dari MDF *cutting laser*. Konsep elemen estetis dapat dilihat pada Gambar 13.

6) *Konsep Pencahayaan*

Pencahayaan pada galeri menggunakan lampu *tracking spotlight* untuk menyinari lukisan sehingga cahaya akan terfokus pada lukisan. Selain itu penggunaan lampu *downlight* digunakan sebagai lampu general.

LED Strip juga diaplikasikan pada ceiling dan dinding. Selain menambah kesan kontemporer, penggunaan *hidden lamps* pada ceiling dan lantai ini bertujuan untuk menuntun sirkulasi pengunjung agar lebih terarah. Konsep pencahayaan dapat dilihat pada Gambar 14.

7) *Konsep Transformasi Bentuk*

Transformasi bentuk didapatkan dari bentuk khas Surabaya berupa semanggi dan patung suroboyo. Dua objek tersebut kemudian ditransformasikan menjadi elemen-elemen interior seperti dinding, furniture, plafon, dan elemen estetis. Konsep transformasi bentuk dapat dilihat pada Gambar 15.

IV. DESAIN AKHIR

A. *Ruang Terpilih 1*

Area terpilih 1 terdiri dari Art Shop, Area Resepsionis, dan area galeri yang saling berhubungan. Konsep rekreatif



Gambar 19. Area artshop.



Gambar 20. Area galeri seniman.



Gambar 21. Layout ruang terpilih 2-café.

edukatif kontemporer serta nuansa khas Surabaya diaplikasikan pada area ini. Area terpilih 1 tertera pada Gambar 16.

Pada layout terpilih 1 terdapat area resepsionis dan artshop yang berhubungan serta area galeri seniman. Pembeda zonasi pada area artshop dan galeri seniman ditunjukkan dengan adanya leveling lantai serta finishing yang berbeda pada lantai. Dinding yang berbatasan dengan area luar dibuat dari kaca mati frameless untuk memunculkan kesan open plan pada ruang dan memaksimalkan cahaya yang masuk. Area resepsionis tertera pada Gambar 17.

Area resepsionis digunakan sebagai area informasi dan area pembayaran artshop. Pada area new collection, terdapat display lukisan yang digantung di plafon untuk memberi kesan unik dan kekinian. Selain itu, system pemajangan lukisan di dinding dibuat fleksibel dengan besi penggantung yang bisa dipindah yang tertera pada Gambar 18.

Pada area Artshop difungsikan sebagai area jual beli karya seniman ataupun barang hasil kerajinan workshop. Terlihat penggunaan parket kayu serta leveling lantai berbeda pada lantai mendukung konsep rekreatif. Penggunaan sistem pajang dinding yang berlubang untuk menghadirkan kesan fleksibel. Area artshop dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 22. 3D perspektif café.



Gambar 23. Layout ruang terpilih 3-R. serbaguna.

Pada Area galeri seniman ditujukan untuk memajang koleksi lukisan seniman tertentu. Bentuk dibuat melengkung untuk memberikan kesan fleksible. Perbedaan leveling dan finishing lantai menggunakan *artificial grass* untuk menghadirkan suasana yang rekreatif. Area ini tertera pada Gambar 20.

B. Ruang Terpilih 2 (Café)

Desain area terpilih dua yaitu area café. Area ini merupakan area penunjang pada galeri seni yang dirancang untuk menarik minat pengunjung dan sebagai fasilitas tambahan pada galeri untuk menunjang kegiatan yang lebih santai dan fleksibel. Layout area terpilih 2 tertera pada Gambar 21.

Pada area café terdapat permainan plafon berbentuk dinamis dengan finishing warna putih dan penggunaan lampu gantung berbentuk *simple* serta finishing kaca pada kolom dan dinding untuk menunjang konsep kontemporer. Area Mushollah dibuat semi outdoor dengan partisi bertujuan untuk memperkuat konsep rekreatif pada ruang, namun ruang masih memiliki privasi untuk kegiatan beribadah. Furniture



Gambar 24. 3D perspektif ruang serbaguna.

dan estetis merupakan transformasi bentuk dan warna ikon Surabaya. Gambar 22 menunjukkan 3D perspektif Café.

C. Ruang Terpilih 3 (R. Serbaguna)

Ruang Serbaguna digunakan sebagai kegiatan edukasi seperti seminar, workshop, bedah buku, dan kegiatan lainnya. Terdapat pula mini library sebagai fasilitas penunjang galeri yang edukatif. Layout ruang terpilih 3 tertera pada Gambar 23.

Pada ruang serbaguna tidak diaplikasikan partisi pada ruangan untuk memunculkan konsep *open space* pada ruang. Bentuk plafon menggunakan motif semanggi sebagai aksentuasi utama bernuansa Surabaya pada ruangan. Bagian dinding difinishing dengan warna biru untuk memunculkan corporate identity galeri. Pada area dinding juga difungsikan untuk memajang beberapa koleksi lukisan galeri. 3D perspektif ruang serbaguna dapat dilihat pada Gambar 24.

Konsep edukatif diterapkan pada panel "did You know" pada area dinding ruang sebelah kiri yang berisi informasi ataupun pengenalan terhadap pengertian ataupun sejarah seni.

V. KESIMPULAN

Galeri bukan saja digunakan sebagai pusat hiburan, melainkan sebagai pengembangan wawasan dan edukasi. Galeri seni yang saat ini mulai sepi pengunjung dibutuhkan desain interior yang mampu menarik pengunjung untuk datang sehingga berdampak pada meningkatkan aktivitas seni.

Konsep kontemporer pada desain galeri ini diaplikasikan dengan penggunaan desain kekinian untuk mengusung gaya hidup masyarakat saat ini yang fleksibel dan kekinian. Sehingga diharapkan mampu untuk menarik minat

pengunjung untuk datang ke galeri terutama generasi muda. Untuk mengatasi ruang yang terbatas, konsep ini diaplikasikan dengan penerapan open plan dan pemilihan warna netral dengan aksen cerah sehingga memaksimalkan desain pada lahan yang terbatas. Penerapan fleksibilitas ruang ini yang mampu memaksimalkan fasilitas sesuai dengan kebutuhan galeri.

Kesan monoton, membosankan, dan kurang menarik dapat diubah dengan pengaplikasian konsep rekreatif edukatif dengan desain yang menarik. Menghadirkan suasana alam luar ke dalam interior galeri sehingga ruang tidak terkesan kesan monoton. Penyampaian informasi yang mengedukasi dihadirkan dengan teknologi yang interaktif untuk memberikan kesan fun dan sekaligus menjadi sarana edukasi bagi pengunjung. Hal ini dapat menarik minat pengunjung terutama generasi muda.

Brand identity dari galeri yang semula belum terlihat dikuatkan dengan pengaplikasian warna dari logo galeri yang dipadukan dengan unsur nuansa Surabaya yang menjadi lokasi galeri ini. Transformasi bentuk dari semanggi dan patung Surabaya diaplikasikan pada ruang sebagai elemen pengisi ruang. Sehingga diharapkan Galeri Seni ini akan lebih dikenal oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. H. Purnomo, "Metododan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (classroomaction research).," *J. Pengemb. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, 2011.
- [2] S. Sari, "Landasan Konseptul Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta," Departemen Arsitektur, Universitas Atmajaya, 2012.
- [3] F. Kurniawati and G. Gunansyah, "Semanggi Suroboyo Desa Kendung Benowo-Surabaya sebagai sumber belajar berbasis etnopedagogi di sekolah dasar," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 3, 2019.