

SUASANA RUANG SEBAGAI SOLUSI PERANCANGAN MUSEUM MARMER INDONESIA

Boby Herafandy Suyono¹ | Titian Sarihati² | Ratri Wulandari³

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom, Bandung

e-mail: bobyherafandy@gmail.com¹ | titiansarihati@telkomuniversity.ac.id² |

ratri.wulandari@gmail.com³

ABSTRACT

Marble is a metamorphic rock that is formed by the process of limestone metamorphism. Marble often used as interior and exterior materials for homes, offices, and hotels. It's applicable for floors, walls, and can also be used for accessories, furniture, and so on. Currently there is no museum intended exclusively for marble in Indonesia. Regarding its scarcity as non-renewable resources, Indonesia should build a place to conserve and store marble collection. This study focuses on designing a museum that displays marble not only as materials for interior design, but also as materials with a lot of potential and benefit for society. In addition, the Indonesian Marble Museum will be an educational place to introduce marble by displaying a chronological storyline with a different atmosphere assisted by technology media to make this museum more attractive and interactive to visitors.

Keywords: *Marble, Atmosphere, Education*

ABSTRAK

Batuan marmer merupakan jenis batuan di bumi yang masuk ke dalam batuan metamorf, di mana proses terbentuknya diakibatkan oleh proses metamorfosis batu kapur. Batu marmer seringkali ditemukan sebagai batu yang dipakai untuk bahan bangunan eksterior dan interior rumah, perkantoran dan hotel. Pengaplikasiannya digunakan di lantai dan dinding. Selain itu dapat digunakan untuk aksesoris, furnitur dan lain sebagainya. Saat ini di Indonesia belum tersedia museum khusus untuk marmer maka diperlukan sebagai sarana konservasi dan sebagai penyimpanan koleksi. Hal tersebut karena marmer merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, dapat habis, maupun langka. Dalam perancangan museum ini memperkenalkan marmer bukan hanya sekedar material untuk interior, melainkan material yang memiliki banyak potensi dan manfaat kepada masyarakat. Selain itu, Museum Marmer Indonesia ini akan menjadi tempat edukasi dalam pengenalan marmer, dengan menampilkan storyline yang kronologis dengan suasana ruang yang berbeda dibantu dengan media teknologi yang akan menjadikan museum ini lebih atraktif dan interaktif terhadap pengunjung.

Kata Kunci: Marmer, Suasana Ruang, Edukasi

PENDAHULUAN

Batuan marmer adalah batuan kedalam salah satu jenis batuan *metamorf* atau malihan, dimana proses terbentuknya itu sendiri diakibatkan oleh proses metamorfosis batu kapur atau batu gamping. Batu marmer

seringkali kita temukan untuk batu yang dipakai sebagai bahan bangunan eksterior dan interior rumah, perkantoran, atau hotel yang diaplikasikan pada lantai dan dinding. Selain itu, dapat digunakan untuk furnitur seperti meja, kursi, maupun aksesoris rumah tangga.

Marmer merupakan salah satu Sumber Daya Alam (SDA) yang tidak dapat diperbaharui, oleh karena itu seiring berjalannya waktu potensi batu marmer lambat laun akan habis. Kategori batu marmer di Indonesia masuk kedalam golongan baik dan berpotensi besar (Azizah, J. I, 2017) dan dengan ditemukannya tambang marmer tertua di Indonesia yaitu berada di Kabupaten Tulungagung, serta dengan ditemukannya fosil marmer *Wajakensis* di kota tersebut yang akan menjadi poin utama seberapa besar potensi marmer di Kabupaten Tulungagung berdasarkan data penelitian dan observasi dari (Museum Geologi Bandung, 2018). Selain itu batuan marmer yang memiliki ciri khas aesthetic memiliki peran penting untuk interior. Material yang pertama kali dipakai oleh orang Yunani yang kemudian berkembang daripada sebelumnya yang hanya memanfaatkan kayu dan batu untuk elemen interiornya.

Lokasi proyek berada di Kabupaten Tulungagung. Secara detail, lokasi terletak pada ruas jalan yang menghubungkan Kota Tulungagung dengan Kota Trenggalek, Blitar dan Kediri yaitu Jalan Soekarno Hatta, Kecamatan Lembu Peteng yang merupakan kawasan yang diperuntukkan sebagai kawasan strategis pertumbuhan ekonomi menurut. Ruas Jalan Soekarno Hatta merupakan kawasan yang ramai di Tulungagung karena terdapat sektor wisata yaitu GOR Lembu Peteng yang setiap malam mengadakan pasar malam dan *Ngrowo Water Front* yaitu disetiap ruas jalan dipenuhi oleh hiasan lampion, *jogging tracks*, dan wisata kuliner di sekitarnya sehingga banyak industri pariwisata dan komersial yang tumbuh di

sepanjang jalan Soekarno Hatta kabupaten Tulungagung. Jalan tersebut telah memiliki rencana tata bangunan dan lingkungan yang baik sehingga memiliki potensi pariwisata yang cukup bagus dan didukung dengan adanya pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS) yang menghubungkan tujuh kabupaten besar di Jawa Timur atau jalan alternatif untuk akses menuju Jawa Tengah melewati pesisir pantai selatan yang sedang dalam proses pembangunan.

Saat ini museum mengenai khusus marmer masih belum ada di Indonesia selain itu marmer juga merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui karena suatu hari nanti bisa habis atau langka maka diperlukan museum atau tempat untuk mengkonservasikan dan menyimpan koleksi-koleksi. Selain itu dalam perancangan kali ini akan diperkenalkan marmer yang memiliki banyak potensi dan manfaat kepada masyarakat domestik maupun non-domestik bahwa marmer bukan hanya sebagai elemen interior saja, namun dapat digunakan sebagai bahan dasar pembuatan patung dan juga aksesoris. Selanjutnya, museum ini akan menjadi tempat edukasi dan pengenalan marmer yang disajikan dalam bentuk storyline yang memiliki suasana ruang yang berbeda dan mengandalkan teknologi agar museum marmer ini memiliki keunggulan dari museum lain yaitu museum yang atraktif terhadap pengunjung.

Berdasarkan fenomena studi banding terhadap tiga museum diantaranya: Museum Geologi Bandung, Museum Keramik Jakarta, dan Museum Kars Indonesia penampilan benda pamer yang kurang atraktif yang disebabkan beberapa faktor di antaranya: sebagian tidak

bisa dimanfaatkan dengan baik, rusak, informasi yang kurang sesuai dengan objek yang di display. Selain itu suasana ruang pada museum tersebut belum begitu muncul. Ketiga museum tersebut hanya menampilkan display tanpa ada suasana ruang yang mewakili objek pameran. Maka data tersebut dapat dijadikan acuan untuk perancangan museum ini.

Pemanfaatan teknologi sangat berperan penting terhadap museum marmer yang akan dirancang karena akan menampilkan suasana yang sangat atraktif bagi pengunjung, terutama bagi pengunjung anak-anak. Dengan demikian penataan koleksi museum dapat menuntut mereka untuk berperan aktif memainkan koleksi yang akan di-display. Selain itu museum marmer ini juga akan menerapkan lingkungan yang ramah bagi pengunjung berkebutuhan khusus atau disabilitas (difabel). Dalam perancangan museum ini pada setiap zona akan menampilkan suasana ruang yang berbeda dibantu dengan teknologi yang dapat memfasilitasi museum ini sehingga pengunjung saat berada di dalam museum ini tidak akan merasa bosan terutama bagi pengunjung anak-anak. Mereka akan antusias saat berkunjung ke museum marmer ini. Khusus untuk pengunjung berkebutuhan khusus dalam perancangan museum ini akan menyuguhkan fasilitas penunjang yang akan mempermudah aktifitas mereka pada saat menikmati museum.

Oleh karena itu, penulis mengambil proyek museum marmer dikarenakan masih belum ada museum marmer di Indonesia, mengingat potensi marmer yang besar dan baik di Indonesia (Azizah, J. I, 2017) serta

akan merancang museum yang menghadirkan suasana ruang yang berbeda dan interaktif dengan tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung yang mengajak pengunjung agar berperan aktif dalam perancangan museum.

METODE

Metode perancangan yang dilakukan dalam perancangan Museum Marmer Indonesia ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data sebagai referensi yang mendukung proses desain selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi, dilakukan untuk mencari data secara langsung dengan cara melihat, merasakan, mendengar, dan bertanya langsung baik itu berupa kondisi ruang atau aktivitas pengguna selama berlangsungnya penelitian. Beberapa museum yang dipilih dari survei lapangan yaitu Museum Keramik Jakarta, Museum Geologi Bandung, dan Museum Kars Indonesia.
- b. Wawancara, dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik mengenai bagian internal Museum Geologi dan Bapak Makmur selaku kepala museum Geologi 2018 mengenai siklus batuan marmer secara langsung ke Museum Geologi Bandung.

Selain di Museum Geologi Bandung, wawancara juga dilakukan ke Museum Kars Indonesia dengan kepala bagian dan pemandu museum mengenai gunung kars dan potensi marmer.

- c. Dokumentasi, bertujuan untuk melengkapi hasil data yang telah diperoleh melalui wawancara dan observasi. Teknik ini diharapkan menjadi dapat melengkapi kevalidan data. Dokumentasi yang diperoleh antara lain berupa foto, laporan penelitian, buku yang sesuai dengan objek perancangan, dan data yang didapat dari Museum Geologi Bandung dan Museum Kars Indonesia.
- d. Studi Pustaka, Mencari referensi mengenai museum ataupun ilmu-ilmu gunung kars serta batuan marmer sebagai acuan perancangan museum melalui jurnal dan data dari Museum Kars Indonesia serta Museum Geologi Bandung mengenai batuan marmer dan gunung kars. Selain itu, terdapat juga laporan tugas akhir sebagai acuan studi pustaka guna membantu proses pengerjaan perancangan.
- e. Studi Banding, dilakukan perbandingan terhadap museum yang sudah ada di Indonesia untuk mengetahui sistem display, standar diameter, sirkulasi, dan kapasitas museum. Selain itu mengamati fasilitas pendukung

museum juga kelebihan dan kekurangan dari studi kasus yang sejenis maupun yang telah ada.

2. Analisa Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisa dengan melihat permasalahan yang muncul dari data yang telah ada. Kemudian analisa berupa *siteplan*, fungsi bangunan, *layout* eksisting, bentukan ruang, material warna, konstruksi, pencahayaan, penghawaan, hingga ke sistem keamanan. Terdapat juga data berupa standar perancangan museum dan batasan perancangan umum.

3. Sintesis Data

Sintesis data merupakan metode yang penting dalam perancangan karena meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking*, sirkulasi dengan mendapatkan dari survei dan literatur maka dapat membuat *programming* pada perancangan.

4. Tema dan Konsep

Tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Museum Marmer Indonesia ini adalah "*The Origin of Marble*". yang dalam bahasa indonesia berarti Asal-usul marmer. Pengunjung akan diajak mengenal asal mula batuan marmer itu terbentuk dimulai dari terbentuknya gunung kars sampai menjadi batuan *metamorf* berjenis marmer hingga ke proses akhir yaitu produksi yang akan menjadikan marmer tersebut material dengan nilai jual yang tinggi. Dengan menerapkan

konsep “*Feeling all the Ambience of Room*”, yaitu menikmati semua suasana ruang yang akan disajikan secara berbeda tergantung zona yang akan dimasuki. Tema dan konsep perancangan tersebut diterapkan pada layout, furnitur, pencahayaan, warna dan elemen interior.

5. Pengembangan Desain dan *Output* Perancangan

Hasil akhir dari perancangan Museum Marmer Indonesia dengan menganalisa pengumpulan data, konsep, *programming*, kemudian dipadukan dengan pendekatan teknologi maupun suasana ruang yang memberikan kesan museum yang lebih berkualitas dan memberikan kesan menyenangkan sehingga pengunjung dapat berwisata sekaligus terciptanya sarana pendidikan untuk pengenalan, pembelajaran dan pemahaman mengenai sejarah kehidupan. Selain itu pada segi interior, hasil yang diinginkan dari Museum Marmer Indonesia ini berupa suasana museum yang mewakili benda pameran dengan pengalaman ruang yang berteknologi sekaligus menakjubkan dengan penataan interior yang menarik dan dibantu dengan bantuan teknologi virtualisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain

Tema dan konsep dalam desain interior merupakan tahapan yang harus dilalui dalam sebuah perancangan interior. Tema dan konsep itu sendiri bertujuan untuk menghasilkan

ekspresi pada wujud akhir interior. Museum Marmer Indonesia merupakan museum yang akan dirancang sebagai wisata edukasi dan tempat informasi mengenai proses terbentuknya marmer yang dimulai dari gunung marmer hingga menjadi sebuah benda yang memiliki nilai jual yang tinggi. Pada museum marmer Indonesia pada setiap zona nya akan menghadirkan teknologi berupa display multimedia sebagai penunjang benda pameran yang akan ditampilkan. Multimedia yang dimaksud adalah multimedia yang akan mengajak pengunjung berinteraksi merasakan secara visual, audio, dan fisik langsung dengan informasi yang akan disajikan. Selain itu suasana ruang pada museum ini akan memiliki suasana yang berhubungan dengan konten cerita secara *storyline* yang disajikan.

Tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Museum Marmer Indonesia ini adalah “*The Origin of Marble*”, yang berarti asal-usul marmer di mana pengunjung akan diajak mengenal asal mula batuan marmer itu terbentuk dimulai dari terbentuknya gunung kars sampai menjadi batuan metamorf berjenis marmer hingga ke proses akhir yaitu produksi yang akan menjadikan marmer tersebut material dengan nilai jual yang tinggi, dengan menerapkan konsep “*Feeling all the Ambience of Room*”, yaitu menikmati semua suasana ruang yang akan disajikan berbeda-beda tergantung zona yang akan dimasuki, seperti contohnya pada zona kars di Indonesia pengunjung akan disuguhkan replika gunung marmer dan adanya gunung kars yang akan diaplikasikan ke dalam perancangan ini, agar pengunjung ikut

merasakan suasana berada di sekitar gunung dan mengetahui potensi apa saja yang ada di dalamnya, melihat seputar kars di Indonesia, melihat batuan marmer yang masih menjadi bongkahan, mengenal jenis batuan yang belum diolah, melihat bagaimana proses terbentuknya marmer, mengenal alat-alat teknologi yang digunakan dalam pembuatan batuan marmer, proses produksi marmer, hingga koleksi batuan marmer yang sudah dimanfaatkan menjadi suatu obyek yang memiliki nilai jual yang tinggi. Semua *storyline* tersebut akan dijelaskan dengan fasilitas interaktif dan suasana ruang yang berbeda yang akan diterapkan pada perancangan museum ini.

Perancangan elemen interior di museum ini akan didesain sedemikian rupa agar pengunjung dapat merasakan langsung suasana ruang seperti yang terjadi pada kondisi aslinya. Benda koleksi pendukung yang ada di museum ini berupa teori, batuan, diorama, maket, hingga fasilitas penunjang interaktif seperti *digital mapping*, *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.

Berdasarkan pertimbangan penjelasan tersebut, penerapan tema dan konsep akan dibantu dengan peran teknologi sebagai media pendukung lainnya.

Suasana yang Diharapkan

Perancangan interior Museum Marmer Indonesia akan menggunakan pendekatan desain suasana ruang yang diharapkan dari suatu zona akan mengajak pengunjung agar bisa merasakan suasana dari awal terbentuknya gunung kars hingga proses produksi sesuai yang sudah dijelaskan pada konsep desain.

Konsep Display

Display pada museum ini akan didesain sesuai dengan konsep dan tema yang akan disusun secara linear mengikuti *storyline*. Metode penyajian benda koleksi yaitu berupa panel poster, panel LCD, *padestal*, *vitrin* serta LCD interaktif yang akan mengajak pengunjung berinteraksi dengan obyek pameran secara langsung. Selain itu menghadirkan teknologi berupa peralatan media sensorik, *Virtual Reality* serta *Augmented Reality* yang akan mendukung perancangan ini.

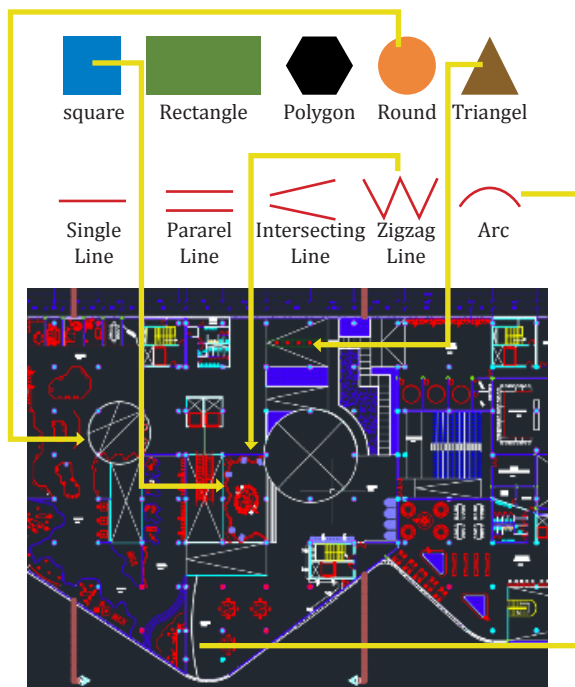
Sirkulasi

Alur sirkulasi yang diterapkan pada Museum Marmer Indonesia ini adalah sirkulasi linear, yaitu sirkulasi yang diatur dengan pembagian yang kronologis. Sirkulasi ini akan mengajak pengunjung mengetahui dan merasakan kejadian yang diceritakan runtut dari proses awal hingga akhir. Alur seperti ini diharapkan pengunjung mudah mengerti materi yang disajikan dan merasa nyaman melihat beberapa obyek display yang disuguhkan.

Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan digunakan dalam perancangan interior Museum Marmer Indonesia adalah bentukan geometris dan aksent. Bentuk aksent akan diterapkan seperti pembuatan diorama gunung kars marmer yang ada di dalam perancangan ini. Bentuk geometri tersebut akan diterapkan pada alur sirkulasi dan pada sistem display pada perancangan ini.

Pada penerapan konsep bentuk akan menggunakan bentukan geometris namun untuk



Gambar 1. Bentuk Geometri

(Sumber: guratsisvisuals.com, diakses 10 Juni 2019)



Gambar 2. Sekilas Marmer di Dunia

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Juli 2019)

unfinished collection, digital mapping, video mapping terbentuknya marmer; Alat-alat yang digunakan, koleksi batu marmer, *home living* serta fasilitas pendukung interaktif seperti *VR room*. Diharapkan *storyline* yang dikemas secara kronologis ini dapat memudahkan pengunjung untuk memahami materi mengenai batuan khususnya Marmer.

menyempurnakan konsep dan tema juga akan membuat bentukan aksesoris sebagai pelengkap untuk museum ini.

Konsep Ruang dan Display

Museum Marmer Indonesia ini menyajikan fenomena yang dimulai dari sekilas marmer di dunia hingga proses produksi marmer. Semua *storyline* itu dibagi menjadi 11 zona yaitu 10 zona yang menjelaskan marmer dan satu zona yang merupakan zona interaktif sebagai fasilitas penunjang. *Storyline* pada museum yang dirancang menggunakan alur *room to room* dan linear. Alasan pemilihan *storyline* ini berdasarkan untuk mewujudkan pendekatan desain suasana ruang terhadap tema dan konsep yang diterapkan. Maka *storyline* yang dimulai dari pengenalan marmer sekilas di dunia, Kars di Indonesia, penjelasan marmer secara umum, bongkahan marmer, marmer

Sistem pembagian objek pameran pada museum marmer yaitu sebagai berikut:

1. Sekilas Marmer di Dunia

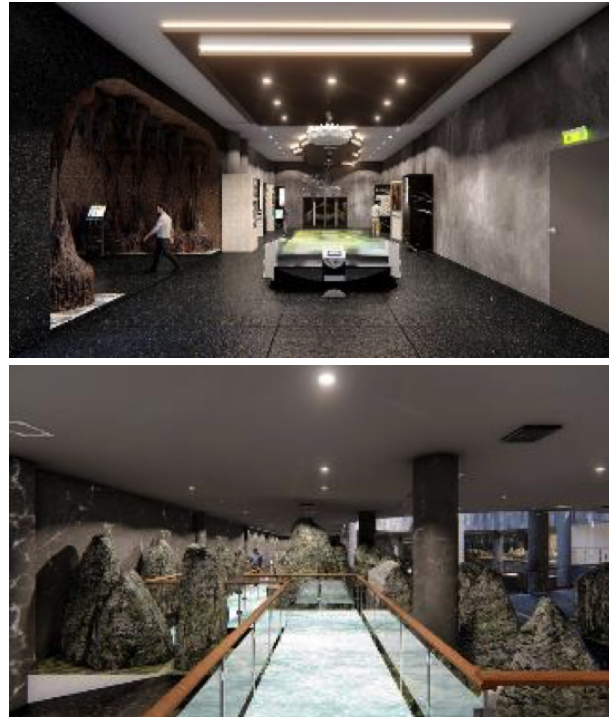
Zona ini merupakan zona pertama yang akan dilalui setelah pengunjung memasuki lobby dan membeli tiket. Area ini disajikan dengan menggunakan media poster dan layar interaktif yang mengajak pengunjung secara langsung untuk berinteraksi. Area ini dibuat seminimalis mungkin agar pada zona pertama yang dekat dengan pintu masuk pengunjung tidak memenuhi area perkenalan ini.

2. Kars di Indonesia

Zona yang kedua, pengunjung akan diajak merasakan memasuki gunung kars yang di dalamnya akan ada bagaimana yang ada di dalam Kars, penjelasan kars, hasil dari kars, serta terdapat layar yang akan mendisplay



Gambar 3. Kars di Indonesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Juli 2019)



Gambar 4. Penjelasan Umum (atas), Bongkahan Marmer (bawah).
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Juli 2019)

bagaimana proses terjadinya kars di Indonesia. Suasana yang terjadi di ruangan ini seolah-olah berada di gunung yang tenang dan dingin.

3. Penjelasan Marmer secara Umum

Menjelaskan marmer secara umum dengan menggunakan maket yang menjelaskan secara umum meliputi jenis-jenis marmer apa saja yang ada di Indonesia, bagaimana marmer bisa memiliki warna yang berbeda-beda.

4. Bongkahan Marmer

Pada Zona ini, terdapat jembatan kaca dan biasa di sekitar zona yang sekelilingnya terdapat bongkahan batuan marmer yang masih *unfinished* dari berbagai wilayah di Indonesia.

5. Marmer *Unfinished Collection*

Zona ini akan menampilkan beberapa koleksi Marmer yang masih belum menjadi

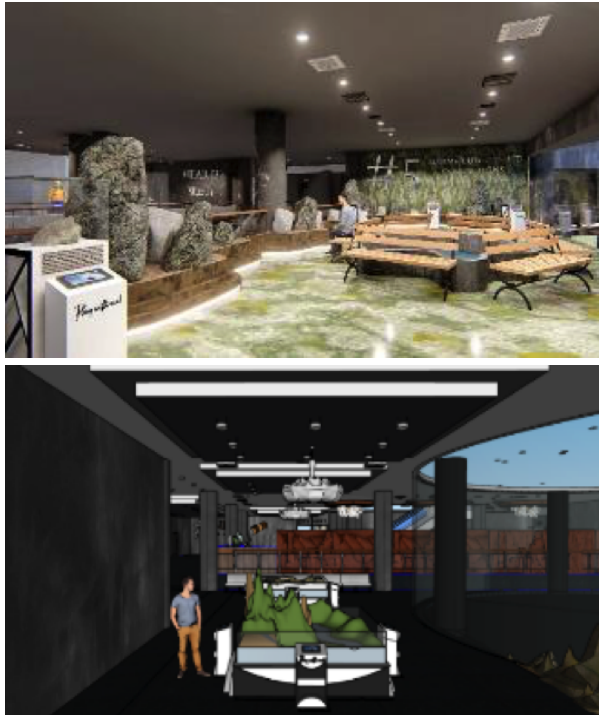
koleksi patung atau masih berupa batuan kasar, yang akan didisplay pada *output* yang lainnya. Area ini juga didesain seperti berada di taman, seolah-olah pengunjung merasakan suasana santai dikelilingi batuan yang masih natural.

6. *Digital Mapping*

Zona ke enam, terdapat maket yang dapat mengajak pengunjung secara langsung dengan menggunakan *smartphone* melalui sistem aplikasi *augmented reality*.

7. *Video Mapping* Terbentuknya Marmer

Zona ke tujuh, yaitu dengan tampilan *video mapping*, diwakilkan dari proses pengambilan Batu marmer dari gunung marmer hingga proses produksi. Pada area ini suasana yang dirasakan akan sama seperti berada di dalam proses produksi yang penuh debu, panas, berisik dan semacamnya. Dibantu dengan media diorama.



Gambar 5. Marmer *Unfinished* (atas), *Digital Mapping* (bawah)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Juli 2019)

8. Alat-alat yang Digunakan

Zona ini akan menampilkan alat-alat yang akan digunakan mulai dari zaman dahulu hingga sekarang. Alat yang digunakan bisa menggunakan skala yang lebih kecil (miniatur). Serta pada area ini juga akan memamerkan beberapa koleksi yang dibuat dari alat yang digunakan tersebut.

9. Koleksi Batu Marmer

Bagian ini akan menampilkan, koleksi batu marmer mulai dari skala kecil hingga skala besar yang terbuat dari marmer, contohnya: atung, aksesoris, lantai, perabotan rumah, dll.

10. *Home Living*

Zona ini akan memperlihatkan bagaimana batuan marmer akan diterapkan pada kehidupan kita sehari-hari. Seperti bagaimana cara menerapkannya di dalam suatu ruangan. Bagian



Gambar 6. *Video Mapping* (atas), *Alat-Alat yang Digunakan* (bawah)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Juli 2019)

ini akan terdapat Ruangan seperti kamar, ruang tamu, dapur, dan teras yang akan menerapkan penggunaan furnitur dan material marmer.

11. *Interactive Area*

Area interaktif merupakan area yang pedukung, yang akan menyajikan dengan alat-alat teknologi, seperti *VR Room* yang akan mengajak pengunjung seolah-olah berada di dalam gunung marmer.

PENUTUP

Perancangan interior Museum Marmer Indonesia ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya fosil marmer tertua yang ada di Tulungagung, Jawa-Timur, Indonesia menjadikan kota tersebut terkenal dengan sebutan kota marmer. Kota tersebut kaya akan tambang dan produksi marmer yang



Gambar 7. Koleksi Batu Marmer (atas), Home Living (tengah),
Interactive Area VR Room (bawah)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Juli 2019)

dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan interior serta kebutuhan yang lain. Museum Marmer Indonesia berfungsi sebagai wadah edukasi mengenai sejarah marmer dan bagaimana marmer itu bisa terjadi dan diproduksi. Tempat ini dapat melayani kebutuhan publik secara terbuka untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan pariwisata. Museum ini merupakan satu-satunya museum yang menjelaskan secara detail tentang batuan marmer serta pada proses perancangannya dapat diperhatikan dari aspek-aspek yang memenuhi kebutuhan utama dari

museum, yaitu area pameran.

Menceritakan tentang berada di sekitar gunung dan mengetahui potensi apa saja yang ada di dalamnya, melihat seputar kars di Indonesia, melihat batuan marmer yang masih menjadi bongkahan, mengenal jenis batuan yang belum diolah, melihat bagaimana proses terbentuknya marmer, mengenal alat-alat teknologi yang digunakan dalam pembuatan batuan marmer, proses produksi marmer, hingga koleksi batuan marmer yang sudah dimanfaatkan menjadi suatu obyek yang memiliki nilai jual yang tinggi. Semua *storyline* tersebut akan dijelaskan dengan fasilitas interaktif dan suasana ruang yang berbeda yang akan diterapkan pada perancangan museum ini. Diharapkan Museum Marmer Indonesia ini dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung museum tersebut.

* * *

Daftar Pustaka

- Albert Saputro Wijoyo, B. R. (2013). *Perancangan Buku Tentang Kerajinan Batu Marmer di Desa Besole Tulungagung*. Halaman 1-9.
- Aziz, F. (2014). *Gerbang Awal Penelusuran Moyang Manusia*. Halaman 1-5.
- Azizah, J. I. (2017). *Perkembangan Industri Marmer di Desa Besole Kabupaten Tulungagung Tahun 1990-1998*. Avatara, halaman 1-14.
- Bandung, M. G. (n.d.). *Materi Batuan Marmer*. Bandung: Museum Geologi Bandung.
- Endarto, Danang. (2005). *PENGANTAR GEOLOGI DASAR*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP).
- Haty, I. P. (2011). *Pemanfaatan Batu Marmer Berdasarkan Analisa Kuat Tekan Dan Serapan Air Daerah Teras Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung Provinsi Jawa Timur*. Jurnal Ilmiah MTG,

- halaman 1-10.
- Herman, D. Z. (2005). *Kegiatan Pemantauan Dan Evaluasi Konservasi Sumber Daya Mineral di Daerah Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur*. Kolokium Hasil Lapangan – DIM, halaman 1-20.
- Hidjaz, T. (2004). *Terbentuknya Citra Dalam Konteks Suasana Ruang*. Dimensi Interior, halaman 51-65.
- Titihan Sarihati, P. W. (2015). *Penerapan Elemen-Elemen Interior Sebagai Pembentuk Suasana Ruang Etnik Jawa Pada Restoran Boemi Joglo*. Halaman 208-222.
- Tjahjadi, S. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tulungagung. Kabupaten, Badan Pusat Statistik. (2012). *Rencana Detail Tata Ruang Kota Ibukota Kecamatan Besuki*. Badan Pusat Statistik Kota Tulungagung.
- Tulungagung. Kabupaten, Badan Pusat Statistik. (2012). *Kabupaten Tulungagung dalam Angka 2012 (Tulungagung Regency in Figures 2012)*. Badan Pusat Statistik Kota Tulungagung.