
ANALISIS ARSITEKTUR *NEO-VERNAKULAR* PADA PERANCANGAN MUSEUM BUDAYA JAWA DI SEMARANG

Wildan Syarifuddin Fajar

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo
wildan_syarifuddin_fajar_2004056
061@walisongo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari peran Museum Kebudayaan terutama budaya Jawa dalam melestarikan dan menyebarkan pengetahuan tentang kebudayaan Jawa serta dampaknya terhadap masyarakat lokal dan global. Museum ini mempersembahkan dan melestarikan warisan budaya yang kaya dan beragam dari masyarakat Jawa melalui koleksi yang luas dan mencerminkan sejarah, seni, dan tradisi yang membentuk identitas budaya Jawa. Wawancara dengan kurator dan pengunjung, observasi langsung, dan analisis literatur terkait digunakan dalam penelitian ini. Studi menunjukkan bahwa Museum Kebudayaan Jawa tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak penting, tetapi juga berfungsi sebagai tempat pendidikan dan apresiasi budaya untuk generasi sekarang dan mendatang. Museum ini juga berperan penting dalam meningkatkan pariwisata budaya, memperkuat identitas lokal, dan mempromosikan keberagaman budaya Jawa. Studi ini memberikan informasi yang lebih dalam tentang kontribusi museum terhadap pelestarian dan penyebaran kekayaan budaya Jawa serta tantangan yang dihadapi dalam menghadapi perubahan zaman dan teknologi.

KATA KUNCI: *kebudayaan, pariwisata, edukasi*

This research aims to study the role of the Cultural Museum, especially Javanese culture, in preserving and disseminating knowledge about Javanese culture and its impact on local and global society. This museum presents and preserves the rich and diverse cultural heritage of the Javanese people through extensive collections that reflect the history, art and traditions that shape Javanese cultural identity. Interviews with curators and visitors, direct observation, and analysis of related literature were used in this research. Studies show that the Javanese Culture Museum not only functions as a place to store important artifacts, but also functions as a place of education and cultural appreciation for current and future generations. This museum also plays an important role in increasing cultural tourism, strengthening local identity, and promoting Javanese cultural diversity. This study provides deeper information about the museum's contribution to the preservation and dissemination of Javanese cultural riches as well as the challenges faced in facing changing times and technology.

KEYWORDS: *culture, tourism, education*

PENDAHULUAN

Latar belakang

Museum adalah sarana pemerintah yang dapat diakses oleh semua orang yang ingin belajar tentang sejarah atau perkembangan masa lalu. Museum mengumpulkan berbagai macam warisan leluhur dan kemudian memamerkannya kepada masyarakat.

Museum budaya sangat terkait dengan sejarah masa lalu yang diinginkan wisatawan untuk mempelajari karena para Wisatawan memahami tujuan wisata budaya (Sinaga & Perdana, 2022). Namun, wisata budaya sering disebut sebagai wisata sejarah atau wisata pendidikan karena keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu memberikan pendidikan dan memperoleh pemahaman baru tentang kebudayaan

suatu wilayah atau etnis tertentu. Dalam konteks ini museum sendiri memiliki banyak fungsi bukan hanya sebagai tempat menyimpan benda sejarah.

Pada perancangan ini nantinya akan menggunakan pendekatan arsitektur neo vernakular karena melihat lokasi site yang berada di Kota Semarang yang merupakan salah satu kota dengan nilai-nilai budaya peninggalan kolonialisme dan merupakan kota dengan cagar budaya yang cukup banyak, maka dengan pengambilan konsep neo vernakular nantinya akan mengambil bentuk-bentuk dari arsitektur lokal (Widi, 2020).

Charles Jencks dalam bukunya “language of Post-Modern Architecture (1990)” dapat disimpulkan bahwa arsitektur neo vernakular adalah

- a) Selalu menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi sebagian besar bagian tembok sampai hampir ke tanah, sehingga lebih banyak atap dianggap sebagai pelindung dan penyambut daripada bagian tembok yang dianggap sebagai pertahanan yang menyimbolkan permusuhan tradisional dengan sentuhan modern.
- b) Penggunaan elemen-elemen tradisional seperti ornamen, motif, dan warna lokal.
- c) Menciptakan ruang yang nyaman dan humanis

Maka dengan demikian penggunaan arsitektur neo vernakular menjadi satu solusi membangun museum di kawasan ini (Prasetyo, 2020). Pada perancangan kali ini penulis ingin membahas atau mengangkat budaya Jawa. Dengan seiring perkembangan zaman yang semakin maju banyak generasi sekarang yang kurang paham tentang budaya Jawa dan bahkan ada sebagian orang yang berasal dari suku Jawa menganggap budaya warisan leluhur adalah bagian yang tidak penting dan terkesan kuno atau tertinggal, padahal disitu terdapat warisan yang sangat penting untuk di kenang atau diterapkan. Seperti halnya budaya prilaku kesopanan masyarakat Jawa.

Selain penerapan neo vernakular pada museum nanti juga menggabungkan dengan teknologi modern (Yudiantika, Pasinggi, Sari, & Hantono). Penggunaan teknologi VR menjadi satu langkah agar menjadikan museum lebih nyaman.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan museum kebudayaan Jawa kali ini adalah bagaimana tradisi Jawa tetap dilestarikan sampai saat ini dan memberikan kesan menarik ketika mempelajari budaya (Sartini, 2009).

Tujuan Perancangan

Menjadikan museum sejarah kebudayaan Jawa menjadi salah satu tujuan wisata yang wajib dikunjungi oleh masyarakat karena koleksi benda bersejarahnya dan juga karena arsitektur yang mengikuti perkembangan.

Data dan Lokasi tapak



Gambar 1. analisa tapak
(Sumber: google earth 2024 analisa penulis)



Gambar 2. lokasi tapak
(sumber : google earth)

Lokasi tapak berada di jalan Soekarno Hatta kecamatan Gayamsari Kota Semarang JawaTengah. pemilihan lokasi tapak yang berdekatan dengan Masjid Agung Jawa tengah menjadikan museum ini referensi kedua wisata yang ada di kota semarang. Seesuai dengan Rencana pembagian Wilayah Kota (BWK) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2) BWK V meliputi Kecamatan Gayamsari dan Kecamatan Pedurungan dengan luas kurang lebih 2.622 (dua ribu enam ratus dua puluh dua) hektar. Pengembangan perumahan dengan kepadatan sedang sampai dengan tinggi diarahkan pada BWK IV, BWK V, BWK VI, BWK VII dan BWK X dengan koefisien dasar bangunan paling tinggi 60 % (enam puluh persen). Sehingga aturan pada site ini adalah

Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 80%
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	: 20%
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	: 4 lantai
Garis Sepadan Bangunan (GSB)	:20meter

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan survei. Menurut Sugiyono (2018) Metode survei adalah jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, dan hubungan antara variabel dalam populasi tertentu. Metode survei menggunakan wawancara atau kuesioner untuk mengumpulkan data dan menguji hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari sampel yang dipilih dari populasi tersebut. Hasil penelitian ini biasanya berlaku untuk generasi berikutnya. Dengan mendatangi lokasi site secara langsung guna melihat potensi dan kendala yang ada pada site serta melakukan survey online dengan melihat melalui google earth dan google maps guna mengetahui dimensi ukuran luasan site.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Museum Budaya Jawa

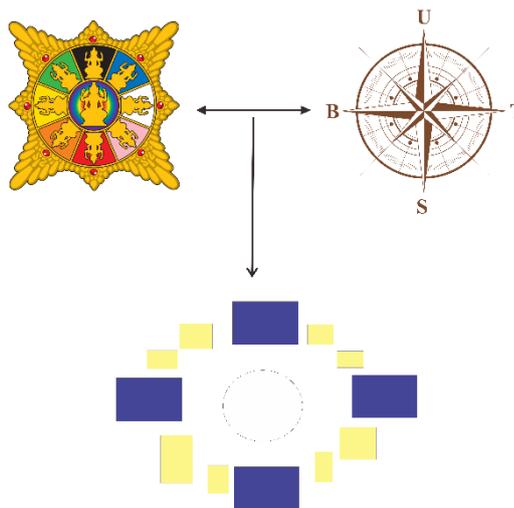
Museum merupakan institusi budaya yang memiliki peran penting dalam melestarikan, mengumpulkan, dan memamerkan berbagai artefak dan benda bersejarah atau seni. Museum seringkali menjadi tempat yang memfasilitasi pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya, sejarah, dan seni. Melalui pameran-pameran yang diselenggarakan, museum memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi dan memahami perjalanan waktu, perkembangan peradaban, dan kekayaan budaya suatu bangsa. Selain itu, museum juga berperan sebagai pusat edukasi yang menyediakan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat umum, pelajar, dan peneliti. Keberadaan museum menjadi bukti nyata komitmen suatu masyarakat dalam melestarikan identitas budayanya dan menyediakan ruang refleksi bagi generasi masa kini dan mendatang. Banyaknya budaya yang ada di Jawa menjadikan masyarakat jaman sekarang banyak yang tidak memperdulikan (Rachim & Nashori, 2007).

Museum Budaya Jawa merupakan museum yang didedikasikan untuk melestarikan dan menampilkan budaya Jawa yang kaya dan beragam, Koleksinya meliputi berbagai artefak, seperti wayang, batik, senjata tradisional, gamelan, dan topeng.

Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular

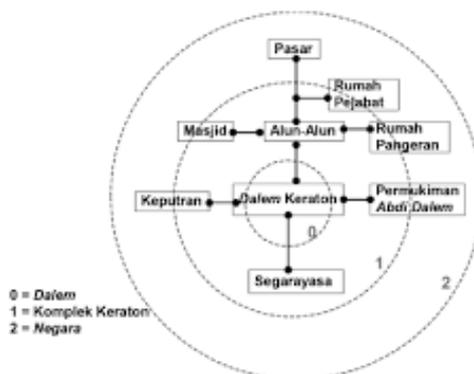
Konsep arsitektur Neo-Vernakular muncul sebagai kritik terhadap arsitektur modern yang terlalu fokus pada fungsi dan teknologi, mengabaikan nilai-nilai budaya lokal. Konsep ini menggabungkan elemen budaya tradisional dengan elemen modern dalam desain bangunan.

Tujuannya adalah untuk melestarikan unsur lokal tanpa mengabaikan tren yang berkembang di masyarakat. Konsep ini menggabungkan desain vernakular atau tradisional dengan desain modern dalam satu bentuk, menciptakan bangunan modern yang masih memiliki nilai tradisi. Dengan demikian, arsitektur Neo-Vernakular berfungsi sebagai suatu sintesis antara budaya tradisional dan modernisme, menciptakan bangunan yang memiliki nilai budaya dan juga relevan dengan perkembangan zaman (amam & Soewarno, 2022).



Gambar 3. konsep tata ruang (sumber analisis penulis)

Penataan pada massa bangunan mengikuti pola pertapakan rumah tradisional Jawa dengan perubahan bentuk dari lingkungan yang terpusat yang kemudian penataan terpusat di tengah dan mengambil bentuk kompas sebagai arah mata angin dan juga simbol matahari di Majapahit. Konsep ini yang kemudian mendasari penggunaan arsitektur neo vernakular. Pola bentuk tata ruang juga mengadopsi dari pola tata ruang zaman dulu yaitu Mancapat dimana struktur tata letak kota tersebut banyak di gunakan pada era kerajaan dan bahkan sampai era kolonial.



Gambar 4. tata ruang mancapat (sumber :<https://sufisfavorites.wordpress.com/2016/03/09/filosofi-sistem-macapat/>)

Ini merupakan suatu langkah bagaimana museum ini mengambil atau menerapkan sistem tata ruang yang mungkin telah banyak ditinggalkan oleh sebagian kota di Jawa (WAHYUDI, 2006).

Program Ruang

Program Ruang adalah suatu metode perencanaan ruang yang dilakukan sebelum dimulainya konstruksi. Metode ini membantu dalam menentukan kebutuhan ruang secara menyeluruh, sehingga tercipta rumah yang fungsional dan sesuai dengan gaya hidup Anda sekeluarga (Imran, 2013). Tingkat kenyamanan museum menjadi salah satu faktor yang penting karena dimana seseorang akan nyaman dan tetap memilih untuk tinggal lebih lama di area pameran museum (Ikramina, Sari, & Sawab, 2020). Maka pada bangunan museum nantinya akan menggunakan perpaduan material moderen.

Standarisasi yang ditetapkan oleh Kemendikbud dalam Pedoman Standarisasi Museum tahun 2020 akan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan ruang museum. Kebutuhan ruang berikut adalah sebagai berikut:

- 1) Loby
- 2) Resepsionis
- 3) Loket
- 4) Ruang pameran utama
- 5) Ruang exhibition
- 6) Ruang pameran temporer
- 7) Ruang teater / mini bioskop
- 8) Auditorium
- 9) Toko souvenir
- 10) Perpustakaan
- 11) Cafeteria
- 12) Tempat ibadah
- 13) Gudang penyimpanan
- 14) Lavatory
- 15) Ruang keamanan
- 16) Kantor pengelola

Besaran ruang adalah satuan yang digunakan untuk mengukur ukuran dan dimensi ruang. Dalam fisika, besaran ruang meliputi panjang, lebar, tinggi, dan volume. Dalam matematika, besaran ruang digunakan untuk menghitung luas dan volume bangunan (damayanti & Alhazmi, 2022).

Analisa Aktivitas pengguna

1. Staff museum
 - Pengaturan Karyawan: Staf museum membagi tugas karyawan sesuai dengan bidang dan keahlian masing-masing untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja

- Pengaturan Penyajian Susunan Koleksi: Staf museum mengatur susunan koleksi untuk memastikan bahwa koleksi yang dipamerkan sesuai dengan tujuan museum dan dapat dinikmati oleh pengunjung
- Pengelolaan Fasilitas: Staf museum memantau dan memelihara fasilitas museum, termasuk peralatan dan infrastruktur, untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan pengunjung

2. Pengunjung

- Melihat Koleksi: Pengunjung dapat menjelajahi berbagai ruang pameran yang tersedia di museum, melihat koleksi seni rupa, lukisan, patung, dan batik, serta mengalami beragam ekspresi kreatif dan estetika yang ada di dalamnya
- Mengamati koleksi yang dipamerkan
- Mengambil foto atau selfie dengan objek pameran
- Belanja di toko museum untuk merchandise terkait museum.
- Membaca buku atau katalog museum di perpustakaan museum
- Memanfaatkan fasilitas museum, seperti taman atau area luar ruangan.

3. Pemandu wisata

- Menyampaikan Informasi
- Mengatur Transportasi
- Mengatur Aktivitas
- Menyampaikan Informasi Keamanan
- Menyediakan Sarana Komunikasi

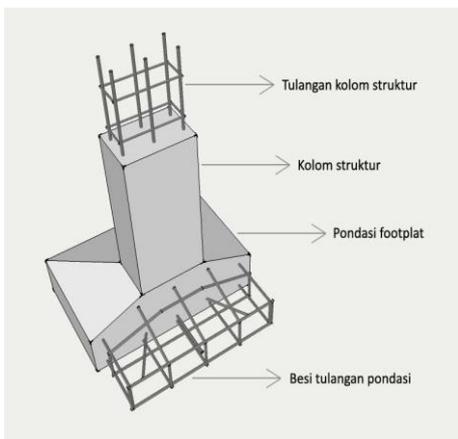
4. Petugas Keamanan

- Pemeriksaan Tas dan Barang
- Pendampingan Pengunjung
- Penanganan Pengunjung Bermasalah
- Kerjasama dengan Pihak Eksternal
- Pengawasan CCTV

Aspek Teknis

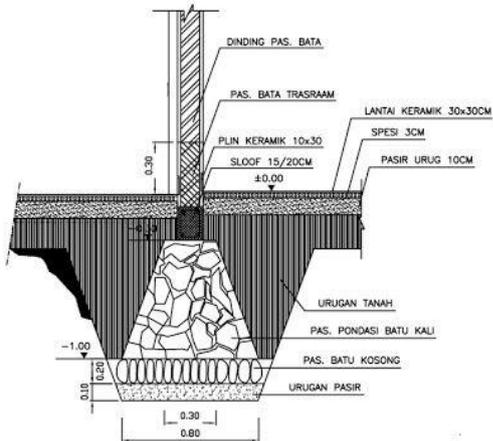
A. Struktur Bawah

Pondasi adalah bagian dari suatu sistem struktur bawah (sub structure) yang menahan berat sendirinya dan seluruh beban gaya dari struktur atas, kemudian meneruskannya ke lapisan tanah dan batuan yang terletak di bawahnya.



Gambar 5. struktur pondasi footplat
(sumber : diakses pada tanggal 12 Juni 2024
<https://joowgabrieleberry.blogspot.com>)

Penggunaan pondasi footplat ini digunakan di sebagian bangunan yang memiliki ketinggian dua lantai (Umam, Amilia, & Heryanto, 2022). Pada bangunan museum nanti sebagian menggunakan tinggi dua lantai yaitu pada bangunan museum utama.



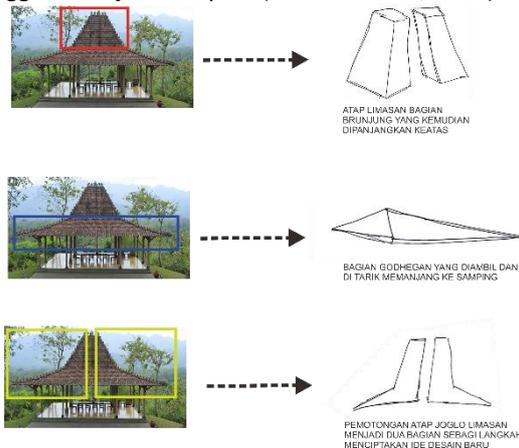
Gambar 6. struktur pondasi batu kali
(<https://id.pinterest.com/pin/440578776047368073/>)

Semua bangunan museum menggunakan struktur pondasi batu kali, karena pondasi batu kali akan menyalurkan seluruh beban bangunan langsung ke tanah (Solikhathi, 2020).

B. Struktur Atap

Pada pembangunan desain museum ini nantinya menggunakan atap dengan transformasi bentuk dari atap limasan yang kemudian dilakukan sedikit perubahan. Serta menggunakan material genteng sirap. Struktur atap sirap limasan adalah bagian penting dari konstruksi bangunan yang berfungsi sebagai penutup atap yang melindungi bangunan dari cuaca dan sinar matahari (Sukangto & Maurina, 2015). Atap sirap limasan adalah jenis atap tradisional khas Indonesia yang sering digunakan pada bangunan-bangunan rumah, masjid, dan bangunan

lainnya dengan arsitektur tradisional. Atap limasan memiliki bentuk yang unik dan menarik, serta memberikan nuansa alami pada bangunan yang menggunakan jenis atap ini (Mutuari & Sari, 2014).



Gambar 7. transformasi atap
(sumber : analisis penulis)

PENERAPAN DESAIN

Mempelajari sejarah, tradisi, dan seni Jawa serta menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya Indonesia dapat dilakukan dengan mengunjungi Museum Budaya Jawa. Bentuk bangunan yang dirancang menjadi poin utama dalam implementasi konsep neo vernakular yang berada di kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Gubahan bentuk bangunan tersebut dapat dilihat seperti berikut:

No	Penjelasan	Bentuk Gubahan
1	Gubahan massa awal mengambil bentuk dasar dari kompas yang mempunyai empat arah mata angin dan juga terinspirasi dari surya Majapahit	
2	Kemudian dilakukan pemotongan di bagian samping dan depan sebagai pembagian ruang serta sirkulasi pengguna	
3	Menambahkan pembagian lantai 2 namun hanya beberapa bagian yang mempunyai 2 lantai	
4	Menghasilkan bentuk layout kasar mulai dari bentuk atap joglo limasan	

Bentuk Fasad bangunan

Dalam pemilihan fasad bangunan mengambil desain arsitektur peninggalan kolonial Semarang yaitu lawing sewu dan kemudian di kombinasikan dengan bata eskpas yang menjadi ciri khas arsitektur vernacular dan kemudian menjadi arsitektur neo vernacular.



Gambar 8. tampak kawasan



Gambar 9. eksterior lobby

Dalam desain fasad ini banyak menggunakan bukaan seperti pintu jendela yang terdapat di bekas kantor kereta api lawing sewu kota Semarang. Penggunaan atap joglo limasan yang kemudian diberikan sedikit perubahan sebagai penerapan arsitektur neo vernacular.

Interior Bnagunan



Gambar 10. interior lobby

Pada interior loby menggunakan konsep modern dengan perpaduan warna kuning dan coklat sehingga menjadikan pengunjung merasa lebih tenang dan nyaman sehingga mengurangi rasa bosan ketika menunggu. Serta memberikan berbagai ornamen khas Jawa yang di padukan dengan cahaya lampu, ini menjadikan pengalih perhatian pengunjung ketika masuk kedalam museum sehingga dapat menikmati lebih lama dan menimbulkan rasa penasaran untuk ingin lebih masuk ke area pameran.



Gambar 11. interior pameran utama

Ornamen museum

Menggunakan ornamen dengan mengambil bentuk dasar gunung wayang yang kemudian di lakukan perubahan. Ornamen ini juga menjadi simbol atau komunikasi visual antara bangunan dengan masyarakat yang dimana menunjukan bahwa museum tersebut memberikan atau memamerkan sesuatu yang berhubungan dengan Jawa.



Gambar 12. detail ornamen



Gambar 13. tampak ornamen

Penggambaran ornamen gunung yang kemudian di transformasi menjadi lebih moderen sehingga menjadi lebih menarik serta memberikan kesan elegan pada museum.



Gambar 14. tampak gapura majapahitan

Terdapat gerbang dengan ornamen gapura Majapahitan sebagai tanda awal masuknya ke kawasan museum.

Layout Siteplan



Gambar 15. siteplan kawasan museum

KESIMPULAN

Dengan seiring berkembangnya zaman banyak masyarakat yang melupakan sejarah dan historis dari Pulau Jawa, dan tak jarang Banyak masyarakat yang menganggap orang-orang yang melestarikan budaya leluhur Jawa salah satunya yaitu orang-orang yang menjaga dan merawat benda-benda peninggalan leluhur Jawa. kegiatan merawat dan menjaga benda-

benda peninggalan leluhur Jawa menjadi salah satu bentuk kegiatan yang dinilai buruk di kalangan masyarakat zaman sekarang, padahal kegiatan tersebut adalah upaya dari sebagian masyarakat yang masih peduli dengan warisan leluhur Jawa.

Salah satu langkah untuk mempertahankan tradisi ini adalah dengan merancang sebuah museum yang nantinya dapat menjadi suatu sarana pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman serta tidak meninggalkan nilai-nilai ajaran leluhur. Di dalam Museum nantinya akan terdapat berbagai macam koleksi benda-benda peninggalan leluhur Jawa serta sejarah atau historis dari Pulau Jawa mulai dari serat Babad Tanah Jawa sampai mitos yang beredar di tanah Jawa. Dengan menggabungkan teknologi zaman sekarang dengan ajaran Jawa diharapkan dapat menjadi suatu sarana yang diminati oleh masyarakat terutama anak muda dan generasi muda, kemudian dengan memunculkan teknologi visual 3D yang akan menampilkan sejarah terbentuknya pulau Jawa diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk lebih bersemangat dalam menjaga warisan leluhur.

DAFTAR PUSTAKA

- amam, B., & Soewarno, N. (2022). Penerapan Tema Arsitektur Neo-Vernakular pada Rancangan Museum Etnologi di Kabupaten Bandung Barat. *e-proceeding*, Vol2|No.2.
- damayanti, h. r., & Alhazmi, F. (2022). PENGELOLAAN KOLEKSI MUSEUM WAYANG KEKAYON SEBAGAI RUANG. *Jurnal Imajinasi*, Volume 6 Nomor 1 Januari-Juni 2022.
- Ikramina, F., Sari, L., & Sawab, H. (2020). Evaluasi Tingkat Kenyamanan Termal Bangunan Museum Tsunami Aceh. *JURNAL ILMIAH MAHASISWA ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN*, 67-71.
- imran, s. Y. (2013). fungsi tata ruang dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup kota gorontalo. *jurnal dinamika hukum*, vol 13 no 3.
- Mutiari, D., & Sari, F. (2014). PERBANDINGAN RUMAH TINGGAL TRADISIONAL JAWA DAN RUMAH TINGGAL MODERN DI SURAKARTA. *Sinektika*, VOL. 14 NO 2.

- Prasetyo, I. &. (2020). endekatan Neo-Vernakular pada Perancangan Taman Budaya Kabupaten Landak Kalimantan Barat. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 16(2), 62-72.
- Rachim, R., & Nashori, F. (2007). NILAI BUDAYA JAWA DAN PERILAKU NAKAL REMAJA JAWA. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 30-43.
- Sartini, W. (2009). MENGGALI NILAI KEARIFAN LOKAL BUDAYA JAWA LEWAT UNGKAPAN (BEBASAN, SALOKA, DAN PARIBASA). *JURNAL ILMIAH BAHASA DAN SASTRA*, VOL 5 NO 1.
- Sinaga, D., & Perdana, F. (2022). AKTIVITAS PENGORGANISASIAN DI MUSEUM POS INDONESIA. *Jurnal Kajian Ilmu Sosial dan Humaniora Berbasis Kearifan Lokal*, 143-147.
- Solikhati, Y. (2020). PENGERTIAN DAN JENIS PONDAS. *JURNAL ILMIAH MAHASISWA ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN*, 45-55.
- Sukangto, S., & Maurina, A. (2015). PEMANFAATAN BAMBU SEBAGAI MATERIAL PENUTUP ATAP PADA ARSITEKTUR TRADISIONAL DAN KONTEMPORER DI INDONESIA. *SEMINAR NASIONAL JELAJAH ARSITEKTUR TRADISIONAL*, 20-22.
- Umam, C., Amilia, E., & Heryanto, B. (2022). ANALISIS STRUKTUR PONDASI FOOT PLAT PADA BANGUNAN RUMAH LANTAI 3 DENGAN MENGGUNAKAN SAP2000(STUDI KASUS : RUMAH TINGGAL TIGA LANTAI CIOMAS SERANG). *journal of Sustainable Civil Engineering*, vol. 04 no 02.
- WAHYUDI, A. (2006). *KORELASI TATA RUANG RUMAH*. Semarang: 22 Desember 2006.
- Widi, C. D. (2020). Penerapan arsitektur neo-vernakular pada bangunan fasilitas budaya dan hiburan. *jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 382-390.
- Yudiantika, A., Pasinggi, E., Sari, I., & Hantono, B. (n.d.). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM:.