

Perancangan Interior Museum Film Indonesia di Surabaya

Lim Renawati Limantoro,
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: renalin90@hotmail.com

Abstrak—Surabaya adalah kota dengan berbagai budaya yang berkembang dengan masyarakat yang plural dimana masyarakat di Surabaya lebih bersifat modern sehingga mudah menerima hal-hal baru yang berkembang di dalam masyarakat. Museum merupakan tempat umum sehingga diperlukan penataan interior yang edukatif dan informatif serta dapat dijadikan sebagai rekreasi yang bertemakan film-film Indonesia. Tujuan dari perancangan interior museum film di Surabaya ini adalah sebagai wadah untuk melestarikan film-film Indonesia dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat Surabaya tentang dunia perfilman serta mengenalkan film-film buatan Indonesia sehingga masyarakat Indonesia tidak hanya mengenal film buatan luar tetapi juga mencintai film buatan anak bangsa sehingga nantinya dapat merangsang masyarakat untuk mengembangkan kualitas film dan teknologi film yang terus berkembang di dunia, sehingga Indonesia tidak selalu tertinggal dalam bidang perfilman. Metode perancangan yang digunakan adalah metode deskriptif yang mendeskripsikan perancangan museum film ini secara obyektif.

Kata Kunci— Perancangan, Interior, Museum Film.

Abstrac—Surabayais acitywith athrivingculturalvarietywitha pluralisticsocietywherepeopleinSurabayais moremodernthateasy toacceptnew thingsthat developedin the community. Museum is a public place so that the necessary interior educative and informative and can be used as a sports-themed Indonesian films. The purpose of designing the interior of the film museum in Surabaya this is a venue to preserve Indonesian films and give knowledge to the people of Surabaya on the world of cinema and introduce the films made in Indonesia that Indonesian people not only know the movies made outside but also love movies made in the nation so that they can stimulate people to develop the quality of films and film technology in the world that continues to grow, so that Indonesia is not always left behind in the field of cinema. Design method used is descriptive method is to describe the design of the film museum objectively.

Keyword—Design, Interior, Movie Museum.

I. PENDAHULUAN

Latar belakang perancangan museum film terdiri dari dua kata yaitu museum dan film. Museum itu sendiri berarti institusi permanen/ lembaga permanen yang melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan untuk mencari keuntungan, dengan cara mengumpulkan (pengoleksian), memelihara (konservasi), meneliti, memamerkan dan mengkomunikasikan benda-benda nyata material manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, rekreasi.^[6] Film adalah sebuah selaput tipis

berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Film juga adapat diartikan sebagai gambar hidup.^[6] Film ini merupakan pengembangan dari fotografi. Film biasanya digunakan untuk merekam adegan. Film menampilkan gambar dan cerita yang menarik sehingga dijadikan hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan kepenatan. Film juga berfungsi untuk menyebarkan informasi maupun pendidikan kepada masyarakat. Belakangan ini film semakin berkembang pesat dengan menampilkan efek-efek yang menarik dengan teknologi yang canggih.^[5]

Museum film adalah bangunan yang melestarikan dan memberikan fasilitas edukasi dalam bidang perfilman. Pada perancangan Interior museum film ini akan ditujukan untuk memenuhi fasilitas, antara lain: memberikan edukasi dan informasi pada masyarakat mengenai film Indonesia mulai dari jaman dahulu ketika film masih belum bersuara hingga sekarang yang semakin berkembang kualitasnya, teknologi film, hingga pemutaran film itu sendiri.

Surabaya adalah kota dengan masyarakat yang bersifat plural dimana banyak budaya serta ras yang berkembang di kota Surabaya sehingga masyarakat Surabaya ini memiliki sifat yang terbuka terhadap hal-hal yang baru yang berkembang dalam lingkup kehidupan sosial. Di Surabaya masih belum ada fasilitas pendukung bagi masyarakat yang peduli akan perkembangan perfilman Indonesia dan masyarakat yang punya ketertarikan maupun potensi yang dapat ditumbuh kembangkan dalam bidang perfilman. Karena itu untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan potensi masyarakat di Surabaya maka dibutuhkanlah museum film yang bisa memberikan edukasi kepada masyarakat yang mempunyai ketertarikan akan film serta memfasilitasi para kaum muda untuk mendapatkan informasi tentang film yang diharapkan akan merangsang bakat serta minatnya untuk memajukan perfilman Indonesia secara maksimal.

Museum Film Indonesia ini bisa dibilang sebagai fasilitas edukasi umum bagi masyarakat. Oleh karena itu diperlukan sebuah desain yang mawadahi atau menjawab kebutuhan dari segala pengguna baik itu anak kecil, remaja, maupun orang dewasa sehingga desain harus menarik, informatif dan aman bagi pengunjung. "Penentuan sirkulasi juga akan sangat dipengaruhi oleh runutan cerita pada bangunan yang ingin disampaikan dalam pengunjung. Pada galeri, sirkulasi harus dapat mendukung dalam penyampaian informasi, sehingga dapat membantu pengunjung memahami dan mengapresiasi karya seni yang sedang dipamerkan. Penataan sirkulasi ini juga

akan membentuk suasana ketika pengunjung mengapresiasi koleksi benda yang dipamerkan”.^[9]

Perancangan interior pada museum film ini menggunakan *style* modern tematik. Alasan penggunaan *style* modern tematik pada museum film ini bukan hanya berhubungan langsung dengan *genre* film yang terjadi di Indonesia saja, tetapi juga adanya persamaan fungsi di mana *style modern* lebih mengutamakan fungsi melalui desain yang *simple*. Sama halnya dengan teknologi film yang pada mulanya teknologi tersebut tidak praktis dan hanya menghasilkan film hitam putih sekarang semakin berkembang dengan berbagai efek-efek yang menarik dengan bentuk yang *simple* dan lebih praktis.^[8]

Adapun beberapa landasan yang ingin dicapai dari dari perancangan ini adalah:

- a. Masih kurangnya fasilitas edukasi di Surabaya.
- b. Surabaya adalah kota dengan masyarakat yang sifatnya plural dimana masyarakatnya beragam dan fleksibel dimana mau menerima sesuatu yang baru dan terus berkembang.
- c. Banyaknya generasi muda yang tidak mengetahui film buatan Indonesia dan lebih mencintai film buatan luar.
- d. Banyaknya kalangan masyarakat yang menyukai film tetapi tidak adanya fasilitas yang mawadahi minat serta bakat yang ada dan juga memberi edukasi mengenai film.
- e. Sudah adanya sebuah fakultas yang mengembangkan teknik perfilman sehingga fasilitas museum ini diharapkan dapat memberikan atau memenuhi fasilitas yang dibutuhkan dan juga dapat membantu pengembangan teknik perfilman yang ada di Indonesia.

Dalam merancang museum film Indonesia ini terdapat beberapa rumusan masalah antara lain:

- a. Bagaimana merancang interior museum film yang dapat memberikan edukasi dan informasi bagi pengunjung serta sebagai tempat rekreasi?
- b. Bagaimana merancang interior museum film yang dapat membuat pengunjung tertarik untuk masuk kedalamnya dan dapat menikmati segala yang ada didalamnya.

Ruang Lingkup perancangan Interior Museum Film Indonesia di Surabaya ini meliputi :

- a. Denah menggunakan denah karya fiktif arsitektur Pusat Seni Fotografi di Surabaya oleh Iwan yang berada di jalan Kertajaya Surabaya, dimana luas perancangan Interior Museum Film Indonesia di Surabaya ini $\pm 1200 \text{ m}^2$.
- b. Pertimbangan penggunaan denah karya fiktif ini dalam perancangan Interior Museum Film Indonesiadi Surabaya ini karena lokasinya berada di area Surabaya Timur yang sedang berkembang dan berdekatan dengan *Galaxy mall*, RCTI, perguruan tinggi, perumahan mewah sehingga memiliki prospek yang baik untuk menarik animo masyarakat, serta belum ada variasi hiburan edukasi seperti perancangan ini sehingga memberikan tanggapan positif dari masyarakat.
- c. Sasaran pengguna
 - Segmen : Semua kalangan
 - Usia : Segala Usia.
 - Jenis Kelamin : laki-laki dan Perempuan.

Adapun fasilitas yang ingin diberikan atau diterapkan dalam Perancangan Interior Museum Film Indonesiadi Surabaya ini adalah: *Hall*, ruang pameran film Indonesia, ruang pameran film *Hollywood*, ruang pameran alat film, ruang pameran patung lilin, perpustakaan, ruang diskusi, ruang konservasi, *cinema*, *café*, *souvenir shop*.

II. METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan yang digunakan dalam perancangan Interior Museum Film Indonesiadi Surabaya adalah deskriptif kualitatif, prosesnya antara lain:

a. Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data dilakukan melalui *survey* data lapangan. *Survey* adalah pengamatan langsung di lapangan atau observasi dalam rangka pembuktian fakta, mendapatkan data kinerja dan operasional, dan pengujian suatu pernyataan. Hal-hal yang diperlukan dalam pengumpulan data lapangan antara lain: *Site* beserta *view* bangunan itu sendiri dimana arah hadap mempengaruhi perancangan interior dan sistem utilitas bangunan. *Survey* dapat dilakukan melalui studi lapangan untuk mendapatkan data secara *valid* yang sifatnya terdata (dimensi dan karakteristik) maupun tidak terdata (kondisi realita berdasarkan pengamatan pribadi) yang akan digunakan dalam perancangan museum film dan melalui wawancara untuk mengumpulkan informasi mengenai minat masyarakat terhadap diadakannya sebuah museum film.

b. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan studi lapangan, wawancara, data tipologi, data literatur. Studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan data secara *valid* yang sifatnya terdata (dimensi dan karakteristik) maupun tidak terdata (kondisi realita berdasarkan pengamatan pribadi) yang akan digunakan dalam perancangan museum film. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai minat masyarakat terhadap diadakannya sebuah museum film. Data tipologi dan data literatur diperlukan untuk mengumpulkan data sebagai pembandingan yang sejenis dengan data lapangan dan mengkaji standar-standar dimensi untuk dijadikan referensi.

c. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data dilakukan melalui *programming*. Melalui *programming* ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan perancangan museum film ini sehingga diperoleh solusi desain untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam perancangan ini.

III. KONSEP DAN APLIKASI PERANCANGAN

Konsep yang digunakan pada perancangan interior museum film Indonesia di Surabaya ini adalah “Story” yang berarti cerita. Konsep ini berdasar pada film itu sendiri dimana setiap cerita memiliki cerita yang berbeda-beda sesuai dengan temanya, dan memiliki alur sebagai tahapan yang mempengaruhi jalanan suatu cerita, serta memiliki lakon

sebagai pelaku dalam suatu cerita. Konsep ini bergerak dari *genre* film yang terjadi di Indonesia pada setiap periodenya sehingga interior pada ruang pameran disesuaikan dengan tema dari dominan film pada tiap periodenya. Mulai dari periode awal pembuatan film yang masih hitam putih hingga berkembang menjadi film yang lebih modern.

Perancangan ini ditujukan pada seluruh kalangan usia dan jenis kelamin, dikarenakan perancangan ini memberikan atau menyediakan fasilitas bagi siapa pun yang memiliki minat terhadap bidang film dan ingin mendapatkan informasi tentang film-film Indonesia.

Perancangan pada museum film Indonesia ini hal utama yang ingin ditonjolkan adalah film-film Indonesia itu sendiri, oleh karena itu untuk memperkuat kesan film pada museum film ini maka digunakanlah gaya desain yang tematik sesuai dengan tema dominan film yang terjadi setiap periodenya. Sesuai dengan konsep perancangan yang ada, interior pada museum film ini menggunakan sirkulasi yang dinamis sehingga pengunjung bebas bergerak, namun pada area pameran film Indonesia, sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi linear searah dimana sirkulasi pengunjung di arahkan mengikuti jalur yang ada karena didasarkan pada periode-periode film yang terjadi di Indonesia. Bentuk ini berdasarkan dari tema film itu sendiri dimana pada mulanya terkesan kuno dan semakin kedalam mengalami perubahan bentuk semakin luwes dan modern sehingga pada perancangan ini ingin menggambarkan perkembangan *genre* film. Sedangkan secara keseluruhan untuk bentuk furniturnya menggunakan bentuk yang simple dan tidak rumit sesuai dengan *style* modern.

Suasana yang ingin dimunculkan pada perancangan interior museum film ini adalah suasana yang tematik sehingga setiap ruangnya memiliki suasana masing-masing sesuai dengan kesan yang ingin ditampilkan seperti jenis filmnya seperti area film misteri di mana suasana ruang yang dihadirkan terasa gelap dan menyeramkan, berbeda dengan area film komedi di mana suasana yang dihadirkan lebih berwarna dan ceria.



Gambar 1. Layout

Bentukan *layout* pada perancangan ini mengikuti bentuk arsitekturnya yang mengkombinasikan garis lurus dan lengkung. Penataan *layout* dilakukan dengan cara *open space*, di mana banyak partisi-partisi yang dapat menghubungkan ruang yang satu dengan yang lainnya. Sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi menyebar di mana pengunjung lebih bebas bergerak mengitari *layout*. Namun, pada area pameran film Indonesia sirkulasi dibuat linier karena berdasarkan pada periode film yang terjadi di Indonesia sehingga memudahkan pengunjung mengenal film-film Indonesia dari periode ke periode, misalnya periode film romantis, periode film komedi, periode film misteri. Pada area tengah *layout* ini terdapat *vocal point* yang memberikan informasi mengenai film-film Indonesia terbaru. Pada perancangan ini banyak menggunakan lantai granit ukuran 80x80cm berwarna putih tulang agar terkesan luas, bersih, nyaman. Pada beberapa bagian menggunakan parket kayu untuk memberikan kesan yang lebih hangat karena pengunjung lebih lama berada pada area tersebut. Sedangkan lantai pada area pameran film Indonesia dan *Hollywood* berbeda-beda sesuai dengan tema yang diangkat.



Gambar 2. Pola Plafon

Plafon pada perancangan museum film ini banyak menggunakan *drop ceiling* yang diberi *hidden lamp* untuk memberikan kesan yang lebih menarik. Material plafon yang digunakan adalah kalsi ling 6 yang bebas dari asbestos dan dapat meredam kebisingan yang ditimbulkan dari luar jalan. Warna plafon yang digunakan dominan berwarna krem untuk menghadirkan suasana yang tenang, nyaman, bersih. Dan pada museum film ini banyak menggunakan lampu sorot untuk menfokuskan benda pameran dan poster-poster film yang ingin ditonjolkan.

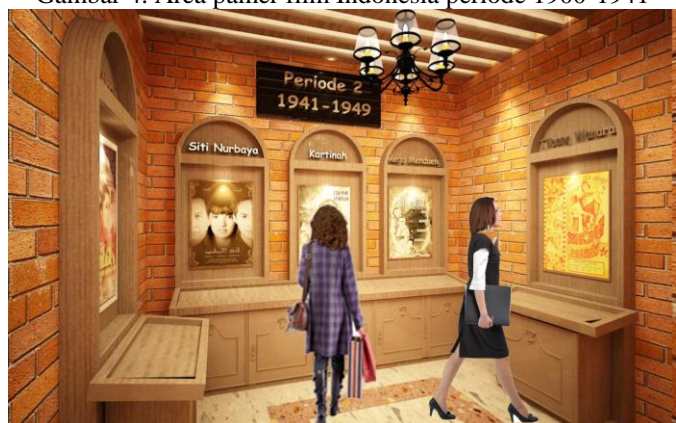


Gambar 3. Area Lobby

Pada area *lobby* terdapat resepsionis untuk menyambut tamu sekaligus pembelian tiket. Panel pada *lobby* berbentuk lengkung yang distilasi dari rol film. Pada area ini pengunjung dapat mengakses informasi mengenai museum film Indonesia ini melalui *digital information* yang disediakan. Juga terdapat area tunggu bagi pengunjung yang masih menunggu antrian sambil menonton TV. Pada area tunggu ini terdapat *history* film Indonesia yang ditampilkan melalui lcd. Terdapat pintu menuju ruang pameran yang berbentuk seperti *take film*. Warna pada area *hall* ini dominan coklat dan krem dengan aksen merah.



Gambar 4. Area pameran film Indonesia periode 1900-1941



Gambar 5. Area pameran film Indonesia periode 1941-1949

Film Indonesia periode 1900-1941 ini banyak mengisahkan drama suatu keluarga yang banyak mengambil setting rumah desain pada periode ini menampilkan tema rumah kuno di mana terdapat pintu dan jendela yang mewakilinya dengan bentuk-bentuk yang masih kuno. Warna yang digunakan dominan abu-abu dan putih karena untuk menimbulkan kesan sederhana dan masih kuno karena film periode ini masih hitam putih.

Film Indonesia periode 1941-1949 banyak mengisahkan drama kerajaan sehingga dinding pada area pameran ini dibuat dari batu bata ekspos yang banyak digunakan pada kerajaan-kerajaan Indonesia. Lantai yang digunakan adalah teraso di mana lantai jenis ini banyak digunakan pada periode tersebut dan untuk menghadirkan suasana kuno.



Gambar 6. Area pameran film Indonesia periode 1965-1970



Gambar 7. Area pameran film Indonesia periode 1970-1991

Film Indonesia pada tahun 1965-1970 banyak didominasi film-film komedi warkop DKI sehingga interior pada periode ini menggunakan warna-warna yang terang dan lebih beragam untuk menimbulkan kesan ceria. Pada dinding diaplikasikan gambar mural. Sedangkan pada periode 1991-1998 dominan film Indonesia bertema misteri. Kebalikan pada periode komedi yang banyak menggunakan warna cerah, pada periode misteri ini digunakan warna gelap untuk menghadirkan suasana menyeramkan. Material yang digunakan adalah material batu yang berwarna gelap yang disusun sejajar membentuk seperti terowongan yang menimbulkan kesan mistis.



Gambar 8. Area pameran film Indonesia periode 1991-1998



Gambar 9. Area pameran film Indonesia periode 1998

Film Indonesia pada periode 1991-1998 ini dominan bertema *action* sehingga interior pada periode ini bertema gua. Material yang banyak digunakan adalah batu-batuan yang diaplikasikan pada lantai, dinding, dan plafonnya. Untuk displaynya menggunakan material multipleks dengan finishing HPL yang berwarna coklat tua. Dominan warna yang digunakan adalah warna gelap yaitu coklat tua. Sedangkan pada periode 1998 sampai sekarang film didominasi film romantis, di mana pada interior periode ini lebih berwarna dengan wall printing yang bernuansa *romantic* yang diaplikasikan pada keempat dindingnya. Terdapat plafon yang menyatu dengan dinding agar terkesan lebih intim antar pasangan.



Gambar 11. Area pameran film *Hollywood Harry Potter*



Gambar 12. Area pameran film *Hollywood Superman*



Gambar 10. Area pameran film *Hollywood Disney*

Pada area pameran film Disney ini menggunakan *style country* di mana perabotnya menggunakan material multipleks dengan finishing duco putih dan menggunakan warna-warna soft. Pada area ini terdapat *castle* sebagai dekoratif, di mana *castle* ini juga merupakan ciri khas dari Disney. Pada bagian plafon, bergambar awan karena Disneyland merupakan area hiburan *outdoor*. Dan pada dinding dibuat seperti adanya shop-shop kecil yang mengelilingi area pameran film Disney ini. Plafonnya menggunakan wall printing yang bermotif awan karena Disneyland biasanya berada di *outdoor*.

Area film Harry Potter ini bertemakan ruang di bawah tanah sehingga suasana ruang yang dihadirkan remang-remang dengan lampu sorot yang memfokuskan poster film Harry Potter. Dindingnya menggunakan material batu *unfinished* agar terkesan kuno, menyeramkan dan warna yang digunakan adalah warna gelap karena film ini mengisahkan kehidupan di masa penyihir. Pada area pameran film Superman banyak menggunakan wall printing untuk mendukung tema superman ini. Pada plafon terdapat *drop ceiling* yang berbentuk lambang superman yang merupakan lambang identik dari superman itu sendiri. Warna yang digunakan pada area ini lebih cerah yaitu merah, kuning, biru, coklat.



Gambar 13. Area pameran film *Hollywood Ironman*

Pada area film Ironman ini banyak menggunakan material stainless steel pada perabotnya agar terkesan lebih modern seperti pada film ini yang dilengkapi dengan *hi-tech*. Warna yang digunakan juga warna bernuansa abu-abu mulai dari warna lantai, plafon, dinding, dan perabotnya sesuai dengan warna dari stainless steel itu sendiri.



Gambar 14. Area Info Film Indonesia Terbaru



Gambar 15. Area Duduk

Area info terbaru film Indonesia dan area duduk ini terletak bersebelahan, di mana area ini dominan berwarna coklat dan krem. Lantainya mengalami kenaikan dan menggunakan granit 80x80cm berwarna putih tulang, serta terdapat drop ceiling yang bentuknya mengikuti lengkungan dari panel poster film tersebut. Terdapat fasilitas *digital information* dan tv yang dapat digunakan untuk menonton film Indonesia terbaru yang dapat dipilih sendiri oleh pengunjung.



Gambar 16. Area Duduk



Gambar 17. Mini Teater

Ruang diskusi ini berhubungan langsung dengan mini teater. Pada area diskusi dominan warna menggunakan warna coklat dan krem agar terkesan nyaman karena pada ruang ini dibutuhkan ketenangan untuk dapat berdiskusi. Dinding pada ruang diskusi dan mini teater ini menggunakan wallpaper berwarna krem. Namun, pada mini teater dinding dikombinasikan dengan panel berwarna coklat agar lebih menarik. Lantai pada mini teater menggunakan karpet berwarna coklat untuk membantu meredam suara agar tidak terlalu bising pada luar ruangan.



Gambar 19. Kafe



Gambar 19. Kantor

Kafe pada museum ini menyajikan makanan yang siap saji sehingga tidak terlalu repot untuk menyajikannya dan tidak membutuhkan *pantry* yang terlalu besar. Material pada perabot menggunakan multiplek dengan finishing duco putih. Kursi kafe berwarna merah yang dapat dijadikan sebagai aksesoris sekaligus dapat merangsang nafsu makan pengunjung. Lantai pada kafe dan kantor ini menggunakan parket untuk memberikan kesan yang hangat karena pengunjung dan staff berada pada area ini cukup lama. Dinding pada kafe menggunakan cermin agar ruangan terkesan lebih luas, dan pada kantor menggunakan wallpaper berwarna krem untuk memberikan kesan nyaman.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan perancangan museum film Indonesia di Surabaya ini adalah penataan interior yang dibutuhkan didalam sebuah fasilitas edukasi haruslah efektif, baik dari segi sirkulasi maupun penataan layout dan displaynya sehingga memudahkan pengunjung mendapatkan kenyamanan dalam beraktifitas. Dengan adanya museum film ini, maka tersedia fasilitas yang dapat menunjang kemajuan perfilman Indonesia serta pengelompokan area pameran film dengan konsep tematik akan membantu pengunjung mengenal film Indonesia pada tiap periodenya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Lim renawati mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds dan Vivi Hendry, S.Sn yang telah memberikan banyak masukan dalam proses penulisan jurnal ini. Selain itu ucapan terima kasih ditujukan kepada Kepala Museum Wayang yang bersedia membantu dalam pelaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [2] De Chiara, Joseph, dkk. *Time Saver Standart for Building Types. 3rd*. New York: Octopus Publishing, 1973.
- [3] Nuefert, Ernst. *Data Arsitek, jilid Baru, Muhammad, S.H.Nsi, Vab. Ensiklopedia Indonesia edisi 4*. Jakarta, 1969.
- [4] Panero, Julius, & Zelnik, Martin. *Human Dimension & Interior Space*. London: *The Architectural Press*, 1979.
- [5] Pile, John. *Interior 2nd Book of Offices*. New York: Laurence King, 1969.
- [6] Poerwadarminta, W.J. S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1987.
- [7] R. Dale. Huchingson. *New Horizon for Human Factor in Design*. London: Mcgraw-Hill College, 1981
- [8] Suptandar, J. Pamudji. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Universitas Trisakti, 1999.
- [9] Natasya. 2012. Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display Dan Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*. Volume I no. 1 Tahun 2012. Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.