

PERANCANGAN BARU BALAI EDUKASI TEKSTIL SEBAGAI SARANA EDUWISATA DI BANDUNG

Melati Sukma Nur Hidayat¹, Setiamurti Rahardjo², Ganesha Puspa Nabila³

^{1,2} Univesitas Telkom, Bandung

melatiiskm@student.telkomuniversity.ac.id¹, icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id²,

ganeshabella@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Bandung dikenal sebagai kota pendidikan terbukti dengan banyaknya siswa yang mengincar kota Bandung untuk melanjutkan pendidikannya. Selain itu terdapat banyak sarana edukasi mulai dari formal hingga non formal. Selain dikenal sebagai kota pendidikan, Bandung merupakan salah satu kota wisata yang cukup berpengaruh di Indonesia khususnya wisata tekstil dan wisata edukasi. Berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik pada tahun 2019 Bandung merupakan tujuan wisata favorit. Bandung juga merupakan kota dengan penghasilan tekstil yang sangat besar dan berpengaruh terhadap perkembangan industri tekstil nasional. Sejalan dengan perkembangan subsektor tekstil, belum tersedia ruang yang dapat menyatukan kegiatan edukasi dan wisata pada sektor tekstil yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edu wisata. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas pengguna maka diperlukan perancangan Balai Edukasi Tekstil yang dapat menunjang berbagai aktivitas yang ditujukan sebagai sarana wisata dan edukasi. Perancangan Balai Edukasi Tekstil akan menerapkan pendekatan pragmatis yang berkaitan dengan kefungsiian yang diharapkan mampu menunjang aktivitas pengguna dari segi aspek pelayanan, kemudahan (kenyamanan), keamanan, keselamatan hingga sirkulasi pengguna. Proses perancangan ini meliputi tahapan studi literatur berkaitan dengan industri tekstil serta standar fasilitas-fasilitas yang akan ada di Balai Edukasi Tekstil. Diharapkan Balai Edukasi Tekstil dapat menunjang aktivitas para pelaku subsektor tekstil serta dapat memberi pengalaman eduwisata baru bagi masyarakat. Dengan konsep yang berbeda dengan pabrik industri, Balai Edukasi Tekstil ini bertujuan untuk dapat memberikan fasilitas yang dapat menunjang program eduwisata tekstil yang memberikan sarana berkeaktifitas dan perekonomian bagi masyarakat.

Kata Kunci : Balai Edukasi Tekstil, Edu Wisata, Pragmatis, Bandung

Abstract

Bandung is known as a city of education as evidenced by the number of students who are targeting the city of Bandung to continue their education. In addition, there are many educational facilities ranging from formal to non-formal. Besides being known as a city of education, Bandung is one of the most influential tourist cities in Indonesia, especially textile tourism and educational tourism. Based on data from the Central Statistics Agency in 2019, Bandung is a favorite tourist destination. Bandung is also a city with a very large textile income and influences the development of the national textile industry. In line with the development of the textile sub-sector, there is not yet available space that can unite educational and tourism activities in the textile sector that can be used as a tourist education facility. Therefore, to meet the needs and activities of users, it is necessary to design a Textile Education Center that can support various activities aimed at tourism and education facilities. The design of the Textile Education Center will apply a pragmatic approach related to functions that are expected to be able to support user activities in terms of service aspects, convenience (comfort), security, safety to user circulation. This design process includes the stage of studying literature related to the textile industry as well as the standard facilities that will exist at the Textile Education Center. It is hoped that the Textile Education Center can support the activities of textile sub-sector actors and can provide new educational experiences for the community. With a different concept from industrial factories, this Textile Education Center aims to provide facilities that can support textile education programs that provide creativity and economic facilities for the community.

Keywords: Textile Education Center, Edutour, Pragmatic, Bandung

1. Pendahuluan

Bandung dikenal sebagai kota seniman, kota pendidikan, kota wisata, kota jasa, dan kota kreatif (Indira, Ismanto, & Santoso, 2013) salah satu bukti bahwa Bandung merupakan kota pendidikan adalah terdapat banyak sarana edukasi mulai dari formal hingga non formal. Selain dikenal sebagai kota pendidikan, Bandung merupakan salah satu kota wisata yang cukup berpengaruh di Indonesia khususnya wisata tekstil dan wisata edukasi. Berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik pada tahun 2019 Bandung merupakan tujuan wisata favorit, dengan jumlah wisatawan nusantara sebanyak 2.5 juta dan wisatawan mancanegara 4 ribu pengunjung. Kota Bandung merupakan kota dengan penghasilan tekstil yang sangat besar dan berpengaruh terhadap perkembangan industri tekstil nasional, sehingga Kota Bandung dan sekitarnya disebut sebagai wilayah dengan kekuatan industri tekstil terbesar di Indonesia. Industri tekstil merupakan salah satu komoditas produk unggulan industri yang berperan penting di Indonesia. Berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik, tercatat industri tekstil memiliki pertumbuhan sebesar 15% pada tahun 2015-2019.

Salah satu fasilitas ruang umum di Bandung yang dapat memwadahi berbagai aktivitas pada bidang tekstil adalah Balai Besar Tekstil yang terletak di jalan Jendral Ahmad Yani no.390 Bandung tepat di belakang Sekolah Tinggi Tekstil (STT). Balai Besar Tekstil ini merupakan salah satu kantor pemerintahan yang berada langsung di bawah kementerian perindustrian sebagai lembaga jasa dan penelitian tekstil. Balai Besar Tekstil memiliki salah satu area yang memperlihatkan proses pembuatan kain. Area ini difokuskan sebagai fasilitas yang menunjang program wisata tekstil yang ditujukan untuk mengedukasi terkait kegiatan produksi tekstil. Sayangnya kegiatan wisata tekstil ini kurang menarik perhatian khalayak umum karena fasilitas yang kurang memadai berbagai aktivitas pada wisata tekstil. Kegiatan wisata tekstil yang dilakukan oleh Balai Besar Tekstil ini beberapa aktivitasnya dilakukan hanya di satu tempat seperti kegiatan demonstrasi sederhana, pengenalan kegiatan wisata tekstil, aktivitas membatik, kegiatan pameran kecil dilakukan di satu ruang yaitu ruang mesin. Tidak terdapat ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan tersebut dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Seperti ruang workshop, ruang galeri temporer ataupun ruang galeri inti, ruang seminar, dan sebagainya.

Jika dilihat dari aktivitas dan kebutuhan yang dilakukan di bidang tekstil belum ada ruang yang dapat memfasilitasi aktivitas edukasi tekstil yang menyajikan perkembangan tekstil mulai dari pengenalan proses pembuatan hingga penjualan dalam bentuk produk siap pakai. Perancangan ini diharapkan sebagai sarana yang dapat menjadi sarana edu wisata baru yang dimanfaatkan oleh wisatawan untuk mendapatkan pengetahuan terkait tekstil. Dengan sasaran pengunjung adalah para wisatawan umum baik lokal maupun mancanegara khususnya kaum muda agar bisa tertarik dengan tekstil tradisional mulai dari sejarah hingga proses pembuatannya. Hal ini sangat tepat, karena kota Bandung merupakan salah satu kota penghasil tekstil terbesar di Indonesia dan memiliki banyak fasilitas di bidang tekstil mulai dari fasilitas komersil sampai edukasi sehingga Balai Edukasi Tekstil ini dapat menjadi sarana baru sebagai objek wisata dan edukasi yang memiliki berbagai fasilitas dari kebutuhan komersial hingga edukasi. Sehingga saat wisatawan datang ke Bandung tidak hanya menikmati bentuk produk *ready to wear*, namun juga bisa mendapat pengetahuan baru tentang bagaimana produk tersebut di proses melalui demo sederhana. Selain itu, wisata edukasi tekstil ini akan mengajak pengunjung untuk turut serta dalam produksi tekstil yang sederhana. Harapannya Balai Edukasi Tekstil ini dapat memberi pengetahuan dan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya wawancara, observasi, studi lapangan, dokumentasi dan pengumpulan data sekunder melalui studi literature dari berbagai jurnal dan buku yang relevan dengan perancangan objek. Analisa data juga digunakan dalam metode perancangan untuk menghasilkan hasil rancangan yang dapat menyelesaikan permasalahan dengan mempertimbangkan beberapa aspek dalam perancangan. Analisa yang berkaitan dengan standar dalam perancangan interior dalam pengumpulan data primer dan sekunder untuk menunjang perancangan balai edukasi tekstil melalui analisa fungsi dan aktifitas, tata layout, sirkulasi dan pengisi ruang, bentuk ruang, penggunaan

material, penerapan warna, pencahayaan, penghawaan dan keamanan. Tahap programming dilakukan setelah semua data didapatkan dengan menyesuaikan dari standar yang tertera pada undang-undang dan buku perancangan interior seperti Data Arsitek dan *Human Dimension* untuk mendapatkan kebutuhan ruang yang sesuai. Selanjutnya kelengkapan data dikembangkan menjadi Tema dan Konsep, menghasilkan evaluasi berupa perancangan akhir diantaranya gambar kerja teknikal, presentasi, portofolio, skema bahan dan animasi.

3. Data Perancangan dan Landasan Teori

3.1 Data Perancangan

Objek perancangan ini adalah Balai Edukasi Tekstil yang berada di kota Bandung. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia balai adalah tempat berkumpul suatu kegiatan masyarakat. Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri pada siswa untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik (Fitriawardhani dan Masruroh, 2020). Sehingga Balai Edukasi Tekstil merupakan sarana yang dapat memfasilitasi aktivitas edukasi perkembangan tekstil dengan ditunjang fasilitas pendukung lainnya sebagai sarana wisata edukasi. Perancangan ini berlokasi di pusat kota Bandung berada di jalan Jendral Ahmad Yani no.390 Bandung tepat di belakang Sekolah Tinggi Tekstil (STT). Letaknya yang berada di pusat kota memiliki beberapa kelebihan dimana lokasi ini berdekatan dengan sekolah tekstil dan balai besar keramik. Sehingga hal ini dapat dimaksimalkan sebagai sarana wisata dan edukasi tekstil yang akan dirancang. Fasilitas yang ada dalam Balai Edukasi Tekstil dengan luas sekitar 5000m² ini meliputi kegiatan wisata tekstil yang terdiri dari retail tekstil, galeri, workshop, laboratorium tekstil, auditorium, perpustakaan, kafe, kantor pengelola, dan ruang penunjang lainnya.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Retail

Retail merupakan suatu sarana yang mewadahi kegiatan jual beli. Pada perancangan retail terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan pengguna. Sebuah perancangan interior harus dirancang sesuai dengan fungsinya serta harus mengetahui aktivitas di dalamnya, untuk memfasilitasi aktivitas dalam perancangan interior retail kain dan butik sehingga tercapai fungsinya dengan baik.

3.2.2 Galeri

Galeri merupakan ruangan yang digunakan untuk mempamerkan karya seni. Galeri sering kali dijadikan sebagai tempat untuk kegiatan rekreasi, edukasi, bisnis, serta apresiasi kepada seniman (Fakhirah, Hadiansyah, & Nabila, 2020).

3.2.3 Perpustakaan

Menurut Undang Undang No.43 Bab I Pasal 1 “Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam secara professional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka”.

3.2.4 Kantor

Pengertian kantor secara umum dapat diartikan sebagai tempat dimana dilakukan berbagai macam kegiatan pelaksanaan organisasi dalam rangka mencapai tujuannya. Kantor merupakan tempat bekerja untuk melakukan pekerjaan dan memberi pelayanan yang sesuai bidangnya dan merupakan tempat berkumpulnya para pegawai. (Rahardjo & Pratiwi, 2017; Nasution, 2016). Oleh karena itu kantor akan menjadi penting bagi suatu organisasi, karena administrasi kantor dapat melancarkan jalannya kegiatan.

3.2.5 Pendekatan

Pendekatan digunakan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ditemukan di lapangan. Dalam perkembangannya, perancangan arsitektur ataupun interior cenderung dinilai suka tidak suka saja. Karya perancangan seperti ini banyak menuai kegagalan yang disebabkan oleh gagalnya hasil rancangan dalam berkomunikasi dengan masyarakat. Pada masa ini disadari bahwa suatu perancangan memerlukan kacamata objektif untuk dapat melihat sebuah visual yang mencakup bentuk (sintaksis), fungsi (pragmatik), dan makna (semantik) yang saling berkaitan yang terdapat dalam ilmu semiotika (Kharisma, Amiuza, & Ridjal, 2015).

Pada perancangan ini digunakan pendekatan pragmatik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada seperti ketersediaan fasilitas, fungsi ruang, aktivitas pengguna dan sebagainya. Pendekatan pragmatik merupakan suatu konsep penyelesaian masalah yang nyata dan terukur, seperti iklim, keterbatasan lahan, dana, waktu pembangunan, akses menuju bangunan, dan konstruksi spesifik (Zen dan Prayogi, 2020). Pendekatan pragmatik ialah konsep yang memiliki kaitan dengan kefungsiannya, penerapan konsep pendekatan pragmatis pada perancangan harus dapat menghasilkan suatu bangunan yang fungsional terhadap seluruh aktivitas pengguna dari segi aspek pelayanan, kemudahan (kenyamanan), keamanan, keselamatan hingga sirkulasi pengguna di dalamnya (Manaroinsong, 2017; Yuniarti, 2015).

4. Hasil dan Pembahasan

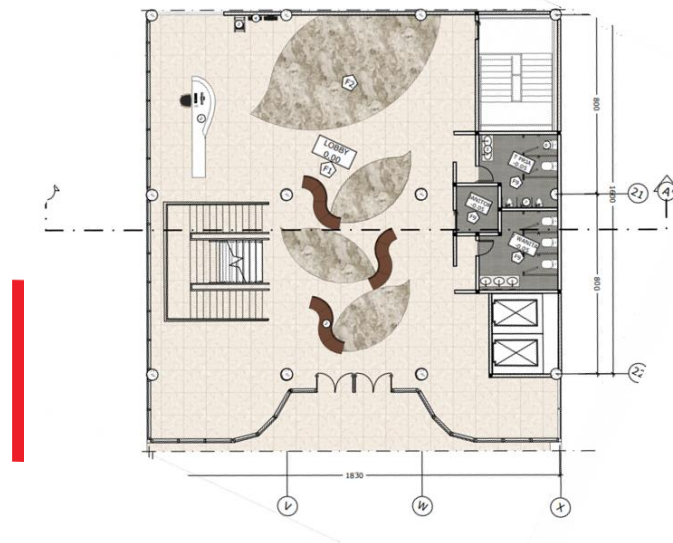
4.1 Tema dan Konsep Perancangan

Tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Balai Edukasi Tekstil ini adalah "*Functionality*". Tema pada perancangan ini dipilih berdasarkan permasalahan yang ada pada Balai Edukasi Tekstil yaitu membutuhkan beberapa fasilitas dengan berbagai fungsi untuk mewadahi setiap kegiatan yang ada. Tema ini juga didasarkan dengan penggunaan pendekatan pragmatis yang mengutamakan fungsi dalam penyelesaian masalahnya untuk menghasilkan suatu desain sederhana dan fungsional terhadap seluruh aktivitas pengguna dari segi aspek pelayanan, keamanan, kenyamanan, keselamatan, hingga sirkulasi pengguna di dalamnya (Manaroinsong, 2017; Yuniarti, 2015). Sedangkan konsep yang diterapkan ini didasari oleh tujuan Balai Edukasi Tekstil yang ingin dicapai yaitu untuk memberikan ruang yang memiliki berbagai fasilitas di dalamnya namun tetap memiliki keterkaitan antar satu sama lain dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi dan wisata. Konsep dari perancangan ini adalah "*One Stop EduTex*" yang diambil dari "*One Stop Service*", "*Education*" dan "*Textile*". "*One Stop Service*" diartikan sebagai pelayanan yang dilakukan suatu 'perusahaan' dimana masyarakat dapat menyelesaikan berbagai keperluan di satu tempat atau pengguna bisa mendapatkan semua yang dibutuhkan hanya dalam satu tempat. "*Education*" dimaksudkan sebagai sebuah proses perkembangan dan pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri siswa demi menghasilkan hasil yang lebih baik (Fitriwardhani & Masruroh, 2020). Sedangkan "*Textile*" diartikan sebagai material fleksibel yang terbuat dari tenunan serat kapas yang membentuk kain lalu dapat di proses menjadi sebuah produk pakai. Sehingga konsep "*One Stop EduTex*" dimaksudkan sebagai suatu sarana yang memberikan berbagai pelayanan yang dapat memfasilitasi kegiatan edukasi proses perkembangan tekstil mulai dari kapas menjadi kain hingga produk pakai. Sehingga pengguna akan mendapatkan berbagai penyelesaian atau pengetahuan mengenai proses perkembangan tekstil di satu tempat ini dengan didukung beberapa fasilitas penunjang.

4.2 Area Lobby

Layout lobby dibagi menjadi 2 area yaitu area resepsionis dan area tunggu. terdapat penggunaan pola lantai untuk memberikan pembeda pada setiap area. Untuk dapat memaksimalkan sirkulasi pada area resepsionis maka tidak terdapat banyak furniture yang digunakan, hanya sebatas meja resepsionis dan fasilitas duduk yang dapat

digunakan oleh pengunjung. Penyelesaian pola lantai pada area lobby menggunakan keramik dengan 2 warna berbeda untuk membentuk pola motif daun. Hal ini bertujuan sebagai salah satu *focal point* dan untuk memberikan pandangan terkait kedekatan tekstil dengan tumbuhan.



Gambar 1. Layout Lobby Utama
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terdapat penggunaan *signage LED* pada salah satu dinding lobby. Dinding di dominasi dengan warna krem dan terdapat treatment pada kolom lobby dengan menggunakan kayu olahan yang di *finishing* dengan varnish. Pada lobby ini tidak terdapat banyak olahan pada dinding karena *focal point* ruangan didapatkan dari elemen lantai dan ceiling. Untuk penyelesaian ceiling pada lobby, material yang digunakan adalah gypsum dengan rangka hollow dan *suspension rod* yang dilapisi dengan cat berwarna putih dan hpl bertekstur kayu. Terdapat penerapan ceiling gantung yang dibentuk seperti daun. Hal tersebut bertujuan sebagai salah satu *focal point* dari ruangan. Untuk jenis lampu yang digunakan yaitu *LED downlight* sebagai pencahayaan utama dan terdapat *LED strip* yang digunakan sebagai lampu aksen dengan warna *warm white*.

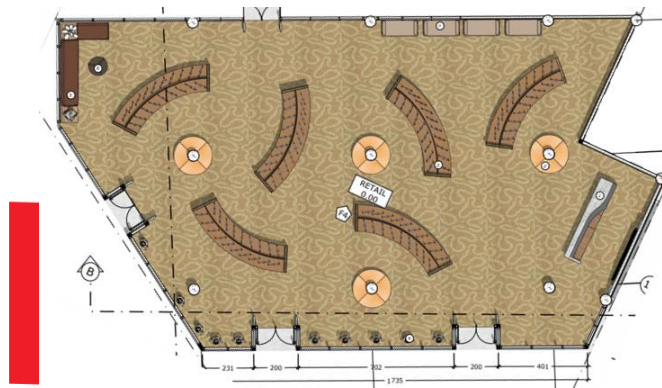


Gambar 2. Pespektif Lobby Utama
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.3 Area Retail

Layout retail secara garis besar dibagi menjadi 2 bagian yaitu, area transaksi atau area kasir dan area penjualan. Terdapat pula beberapa fasilitas duduk yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk sekedar menunggu

anggota keluarga lain, beristirahat sejenak maupun untuk konsultasi dengan desainer yang disediakan oleh pihak retail. Area sirkulasi pada retail ini disediakan lebih besar karena intensitas kegiatan yang cukup tinggi dan mengantisipasi adanya penumpukan pengunjung sehingga kegiatan yang dilakukan akan tetap nyaman dan aman. Pada retail digunakan karpet sebagai material penutup lantai yang bertujuan untuk memberi kenyamanan bagi pengunjung selain itu dapat membantu meredam suara langkah kaki pada ruangan.



Gambar 3. Layout Retail
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada retail tidak banyak digunakan treatment dinding hanya ditemukan di area kasir yang terdapat penggunaan kayu olahan yang dibentuk seperti motif batik parang, sisi ruangan lainnya didominasi oleh penggunaan jendela kaca dan tidak diterapkan treatment khusus dengan tujuan untuk memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruangan. Untuk penyelesaian ceiling pada retail, material yang digunakan adalah dengan rangka hollow, *suspension rod* dan gypsum yang dilapisi dengan cat berwarna putih dan coklat. Terdapat penerapan *drop ceiling* yang dibedakan dengan penggunaan warna pada ceiling. Lampu yang digunakan yaitu *LED downlight* dan *LED panel* sebagai pencahayaan utama, sedangkan *LED strip* digunakan sebagai lampu aksen dengan warna *cool white*.



Gambar 4. Pespektif Retail
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.4 Area Galeri dan Workshop

Layout pada galeri dibagi menjadi 2 area khusus yaitu area tenun dan area batik yang dibedakan dari pola lantai dan dipisah dengan furniture *built-in* yang berada di tengah ruangan. Saat memasuki galeri pengunjung akan terlebih dahulu melihat hasil karya tenun pada sisi kanan dan beberapa informasi terkait tenun di sisi kiri, lalu akan menemukan alat tenun tradisional yang dapat dioperasikan oleh pengunjung dengan pengawasan dan arahan dari staf galeri. Setelah itu pengunjung akan berputar arah menuju area batik, pada sisi kanan pengunjung dapat menemukan beberapa informasi terkait batik mulai dari jenis hingga perkembangannya. Sedangkan pada sisi kiri

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Pespektif Workshop
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Kesimpulan

Perancangan interior Balai Edukasi Tekstil ini menggunakan pendekatan pragmatis yang mengutamakan fungsi, sehingga pengaplikasian desainnya lebih mengutamakan fungsi yang sesuai dengan aktivitas yang ada di dalamnya. Dengan menerapkan sifat-sifat tekstil ke dalam desainnya sehingga menghasilkan sebuah desain yang dinamis dari warna hingga bentuknya.

Konsep yang diterapkan adalah “*One Stop EduTex*” dimaksudkan sebagai suatu sarana yang memberikan berbagai pelayanan yang dapat memfasilitasi kegiatan edukasi proses perkembangan tekstil mulai dari kapas menjadi kain hingga produk pakai. Sehingga pengguna akan mendapatkan berbagai penyelesaian atau pengetahuan mengenai proses perkembangan tekstil di satu tempat ini dengan didukung beberapa fasilitas penunjang. Diterapkannya konsep ini sebagai upaya untuk dapat memfasilitasi kebutuhan edukasi dan wisata tekstil yang dilakukan oleh Balai Besar Tekstil agar lebih diminati oleh masyarakat lokal maupun mancanegara sehingga dapat meningkatkan produksi tekstil di Indonesia.

Konsep yang digunakan telah mampu menyelesaikan permasalahan yang ada, seperti kebutuhan ruang berfungsi sebagai sarana aktivitas wisata dan edukasi pada satu area yang sama dengan didukung oleh fasilitas yang ada seperti retail tekstil, galeri tekstil, *workshop*, auditorium, perpustakaan, kafe, kantor pengelola, dan ruang penunjang lainnya. Sehingga pengunjung akan mendapatkan berbagai penyelesaian atau pengetahuan terkait perkembangan tekstil secara efisien. Beberapa aspek lain pun juga dipertimbangkan seperti sirkulasi ruang, penataan furnitur, penggunaan warna dan material, pencahayaan, penghawaan dan keamanan untuk kenyamanan dan keamanan pengguna.

Referensi

- [1] Fakhirah, D., Hadiansyah, M. N., & Nabila, G. P. (2020). Penerapan Pencahayaan Buatan Terhadap Karya di Ruang Galeri Foto pada Perancangan Interior Pusat Fotografi di Bandung. *Jurnal Desain Interior*, 5(2), 81-88.
- [2] FITRIAWARDHANI, T., & MASRUROH, H. (2020). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KAMPUNG EDUKASI PENGELOLAHAN SAMPAH RUMAH TANGGA. *Jurnal Abdi Bhayangkara*, 2(01), 97-102.
- [3] Indira, D., Ismanto, S. U., & Santoso, M. B. (2013). Pencitraan Bandung Sebagai Daerah Tujuan Wisata: Model Menemukan Ikon Bandung Masa Kini. *Sosiohumaniora*, 15(1), 45-54.
- [4] Manaroinson, K. E. (2017). PENERAPAN ANALOGI LINGUISTIK PADA ARSITEKTUR DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP SENI EKSPRESIONIS. *MEDIA MATRASAIN*, 14(3), 25-38.
- [5] Nasution, F. H. (2016). Peran Administrasi Perkantoran dalam Dunia Bisnis. *Warta Dharmawangsa*, (49).
- [6] Rahardjo, S., & Pratiwi, K. S. (2016). Penerapan Wayfinding Di Koridor Kantor Galamedia Bandung. *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 1(3), 246-256.
- [7] Yuniarti, E. (2015). Estetika Unsur-Unsur Arsitektur Bangunan Masjid Agung Surakarta. *Catharsis*, 4(1).