

REDESAIN INTERIOR GEDUNG DHARMA NEGARA ALAYA (DNA) DENPASAR BERDASARKAN ESENSI DESAIN NEO VERNAKULAR

I Gede Nanda Arya Suputra¹, Mahendra Nur Hadiansyah², Ganesha Puspa Nabila³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

nandaaryas@student.telkomuniversity.ac.id, mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id,

ganeshabella@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Gedung Pusat Kebudayaan Alaya Dharma Negara diresmikan pada Februari 2020, gedung ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan kegiatan kreatif warga Denpasar, termasuk pertunjukan, pameran, diskusi, dan lokakarya dengan berbagai topik untuk mengisi kegiatan tersebut. Selain itu juga dilengkapi dengan perpustakaan sebagai bentuk dukungan untuk tujuan pendidikan, untuk meningkatkan dan meningkatkan kreativitas, khususnya bagi warga Denpasar sesuai dengan bidangnya masing-masing dan bidang minatnya masing-masing. Gedung Pusat Kebudayaan Alaya Dharma Negara konvensional untuk kegiatan kreatif warga Denpasar. Pencitraan dan kesan ruangan dapat menyampaikan tren saat ini dan menarik remaja dan anak muda yang antusias dan bersemangat tentang pekerjaan dan proyek mereka, pada saat yang bersamaan. Penamaan bangunan tersebut mengusung bentuk perpaduan antara tindakan kontemporer dan tradisional sebagai wujud dari budaya kontemporer warga Denpasar yang selalu unggul, kreatif, dan tetap terbaharukan.

Kata kunci: Bali, desain interior, ruang, seni

Abstract: *The Alaya Dharma Negara Cultural Center building took its wraps off in February 2020, this building was designed to meet the needs of the creative activities of Denpasar citizens, including performances, exhibitions, discussions, and workshops with various topics to fill those activities. It also came with a library as a form of support for educational purposes, to improve and increase creativity, especially for Denpasar citizens according to their relevant areas and each field of interest. The Alaya Dharma Negara Cultural Center building is conventional for Denpasar residents' creative activities. The room imagery and impression could deliver current trends and attract teenagers and youngsters who are enthusiastic and passionate about their work and projects, at the same time. The building designation carried a form of combination between contemporary and traditional actions as a manifestation of Denpasar residents' contemporary culture, which always makes a headway, creative, and stays up-to-date.*

Keywords : art, Bali, interior design, space

PENDAHULUAN

Secara umum, gedung kesenian adalah sebuah bangunan dengan fungsi memfasilitasi berbagai macam jenis kegiatan yang terkait dengan aktifitas berkesenian. Gedung kesenian merupakan fasilitas komunal yang memiliki fungsi sebagai medium ruang penyajian bagi para seniman, penikmat seni, sekalipun masyarakat umum. Berdasarkan kebiasaan dan kebudayaan masyarakat Bali yang sangat identik akan kebudayaan, keberadaan gedung kesenian di Bali bisa dibilang cukup prospektif (Arum Gunawan, wawancara, 28 November 2021). Salah satunya Gedung Dharma Negara Alaya (DNA) Denpasar yang terletak di Jl. Mulawarman No.1, Dauh Puri Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar. Fasilitas yang terdapat pada gedung ini tergolong lengkap serta digunakan pada saat digelarnya Denpasar Festival dan kegiatan komunal sejenis. Fokus dalam perancangan kali ini yaitu meredesain keterkaitan interior sebagai media fasilitator bagi karya seni untuk seni, dalam acuan alternatif desain untuk perkembangan kasus rancangan desain interior Gedung Dharma Negara Alaya (DNA).

Rancangan desain interior gedung kesenian sebagai fasilitator primer yang mampu menunjang kebutuhan-kebutuhan terkait, merupakan tujuan utama dalam meredesain gedung Darma Negara Alaya (DNA) ini, pemikiran yang sesuai dengan *awig-awig* yang memiliki arti yaitu suatu ketentuan yang mengatur tata krama pergaulan hidup dalam masyarakat untuk mewujudkan tata kehidupan yang harmonis di masyarakat, serta pakem kebudayaan arsitektur Bali, yang masih bisa dikembangkan lagi dan lagi di era modernisasi seperti sekarang. Menurut Jero Arum (2020) Pada dasarnya kesenian di Bali dahulunya berbasis ritual, yang artinya murni berasal dari intelektualitas leluhur kita dulu, hingga mampu berkembang sampai sekarang.

Berdasarkan hal tersebut dalam kasus redesain ini, perancang berusaha mengupayakan agar mampu menciptakan rancangan yang esensial agar mampu mengakomodir prinsip berkesenian yang sudah dijelaskan, menciptakan suatu

wadah yang optimal dalam segi fungsi seperti rancangan Darma Negara Alaya (DNA) sekarang, dan dipertajam dengan prinsip substansial seni dan desain sebagai landasan berpikir dalam merancang. Menurut I Wayan Sudarna Putra (2020) Pada dasarnya suatu medium penyajian mampu memengaruhi suatu karya itu sendiri, sehingga wadah yang efektif dan representatif sangat mendukung kami dalam urusan penciptaan agar mampu menciptakan karya yang sesuai dengan kemurnian dan idealis kami sebagai seniman. Unsur Desain Interior dalam ranah filosofis dan estetis merupakan batasan konseptual penciptaan karya redesain ini, tanpa mengurangi unsur teknis dan logika pembangunan dalam ranah interior.

METODE PENELITIAN

Perancangan memerlukan informasi serta data yang lengkap dan juga objektif. Oleh karena itu pada tahap pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan perancangan dilakukan dengan cara :

1. Penentuan topik dimana topik yang dipilih yaitu perancangan ulang interior gedung kesenian Dharma Negara Alaya (DNA) Denpasar.

2. Survei Literatur

Mengumpulkan data dan literatur mengenai pengembangan fungsi dan esensi budaya sebuah gedung kesenian dan data yang berkaitan dengan perancangan yang digunakan sebagai referensi yang mengacu pada peraturan pemerintah, buku, jurnal dan juga artikel.

3. Survei Lapangan

Metode perancangan dengan melakukan survey langsung di Gedung Dharma Negara Alaya (DNA) untuk melakukan Analisa secara langsung guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada saat merancang.

Observasi, data-data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan secara langsung.

Wawancara, melakukan sesi tanya jawab langsung dengan pihak terkait.

4. Pengolahan Data

Menganalisis hasil survey dan literatur sesuai dengan topik perancangan.

5. Hasil akhir berupa lembar kerja dan maket perancangan yang dikerjakan.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Proyek

1. Nama Proyek : Redesain Interior Gedung Dharma Negara Alaya (DNA) Denpasar Berdasarkan Esensi Desain Neo Vernakular
2. Lokasi Proyek : Jl. Mulawarman No.1, Dauh Puri Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar.
3. Luas Bangunan : 6000 m²
4. Jumlah Lantai : 3 Lantai
5. Kondisi Eksisting : Bangunan *Creative Hub* yang terletak di sisi jalan utama kota Denpasar.

Tema dan Konsep

Tema yang akan diterapkan pada perancangan kali ini adalah "*Werdha Anyar*", *Werdha* yang memiliki arti tua, dan *Anyar* yang berarti baru. Filosofi kreatif dari *Werdha Anyar* merupakan bentuk penggalian ide-ide pakem kebudayaan bali terdahulu yang kemudian dikembangkan kembali untuk penyesuaian zaman di masa ini, sehingga diharapkan mampu menciptakan hal yang baru dari ide yang sudah kita kembangkan sebelumnya.

Gedung Darma Negara Alaya (DNA) Denpasar merupakan salah satu pusat kesenian yang ada di provinsi Bali, dengan konsep tema tersebut diharapkan redesain gedung Darma Negara Alaya (DNA) dapat menjadi sebuah pusat berkesenian dimana seniman, komunitas seni, serta penikmat seni bisa mengembangkan serta menikmati potensi seni yang ada di provinsi Bali, sekaligus mampu memberikan edukasi seputar kesenian, dan pengunjung agar disediakan wadah spesifik untuk menambah wawasan terhadap dunia kesenian.



Gambar 1 Suasana yang Diharapkan
(Sumber: Google Images, diakses 2022)

Sebuah ruang yang diharapkan mampu memberikan kenyamanan, nuansa, serta vibrasi yang diibaratkan sebagai surga, kemurnian ide rancangan ini mengutamakan optimalisasi tujuh prinsip desain yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, kontras, harmoni, dan penekanan. Estetika, etika, dan logika merupakan bingkai rancangan ini, walau didominasi dengan ide-ide berbasis kesenian dan kebudayaan, namun penekanan etika konstruksi dan arsitektural juga menjadi komponen penting guna mampu menghasilkan pertanggungjawaban yang rasional dari aspek pembangunannya.

Implementasi Tema Konsep Perancangan

Konsep Organisasi Ruang

Alur Aktivitas Pengguna dan *Layout*

Dalam kebudayaan Bali dikenal salah satu sistem tatanan ruang yang mengadopsi unsur *Tapak Dara* sistem tersebut dikenal dengan *catus pata* atau *caturmuka*, menurut Arum gunawan (2022) berdasarkan literatur tradisional,

Catuspata dan pempatan (perempatan) secara sepintas nampaknya sama yaitu merujuk pada jalan simpang 4, tetapi jika merujuk teks yang ada, Catus pata itu berbeda dengan pempatan agung dan pempatan itu sendiri. Tidak semua simpang 4 disebut pempatan agung, dan tidak semua pempatan agung bisa disebut catuspata. Catus pata adalah perempatan yang dimasing-masing ujung perempatannya ada perempatan lagi contoh catus pata ada di Patung Catur Muka Denpasar, Perempatan agung adalah perempatan yang salah satu jalannya memiliki perempatan/pertigaan. Catuspata dan pempatan agung ini hampir dimiliki oleh desa adat di Bali sebagai titik nol desa tersebut yang dikenal pusering jagat.

Zoning Blocking

Zoning blocking pada lantai 2 memiliki fasilitas yang diutamakan untuk area public.

Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi yang akan diterapkan pada perancangan kali ini yaitu sirkulasi linier. Sirkulasi linier dipilih pada perancangan agar dapat mengarahkan pengunjung untuk mengelilingi ruangan lebih mudah. Penggunaan sirkulasi radial juga diterapkan pada sirkulasi agar pengunjung dapat menikmati area disekelilingnya.

Konsep Visual

Konsep Warna

Konsep warna yang akan diterapkan pada perancangan Gedung DNA merupakan bagian dari karakter vibrasi bangunan, dan karakter dari provinsi bali. Dengan menggunakan berbagai macam warna sebagai perwakilan dari berbagai macam unsur kebudayaan di provinsi Bali. Kebegaraman warna ini juga dapat menunjukkan perwakilan dari berbagai macam interpretasi guna menciptakan sebuah suasana yang harmonis.



Gambar 2 Pallette Warna

Sumber : Google

Berikut penjabaran warna yang akan diaplikasikan pada gedung kesenian Dharma Negara Alaya (DNA).

Tabel 1 Konsep Warna

No.	Warna	Keterangan
1.	Putih	Warna putih umumnya menggambarkan kesucian, kedamaian, kekosongan, dan kepolosan. Putih dapat melambangkan awal yang baru, serta memberikan efek yang membuat ruang terasa lebih besar dan luas.
2.	Biru	Warna biru umumnya menggambarkan ketenangan, kestabilan, produktif, dan kesedihan. Menjadikan warna ini memberi perasaan yang tenang, aman, dan damai. Biru juga sering dipandang sebagai tanda stabilitas.
3.	Abu-Abu	Abu-abu adalah warna netral, umumnya dianggap sebagai spektrum warna yang paling dingin. Abu-abu terang dapat digunakan sebagai pengganti putih pada beberapa desain, dan abu-abu gelap dapat digunakan sebagai pengganti hitam.
4.	Hijau	Warna hijau umumnya menggambarkan warna alam, keamanan, keberuntungan, dan kecemburuan. Hijau telah lama dijadikan sebagai

		simbol kesuburan. Hijau pun memiliki efek menenangkan dan dapat menghilangkan stres.
5.	Jingga	Arti warna jingga umumnya melambangkan kebahagiaan, antusiasme, energi, dan fokus. Jingga adalah kombinasi dari merah dan kuning yang umumnya dianggap sebagai warna energik. Warna ini dapat menimbulkan perasaan bahagia, hangat, dan antusias. Warna ini bahkan juga sering digunakan untuk menarik perhatian.
6.	Kuning	Arti warna kuning umumnya menggambarkan kehangatan, kecerahan, perhatian, dan energi. Kuning sering dilambangkan sebagai hal yang ceria dan hangat. Sebagai warna yang paling terlihat, menggunakan warna kuning juga menjadi yang paling menarik perhatian.
7.	Merah	Warna merah umumnya menggambarkan cinta, gairah, kekuatan, dan kemarahan. Kecerahan merah dapat membangkitkan emosi dengan kuat. Selain itu, merah juga dikaitkan dengan rasa hangat dan nyaman. Seperti halnya hitam, warna merah pun sering digambarkan sebagai warna yang kuat.
8.	Ungu	Warna ungu umumnya menggambarkan kebijaksanaan, kekayaan, imajinasi, dan misterius. Ungu sering dilihat sebagai warna yang mewah dan terkadang terlihat eksotis.

9.	Hitam	Hitam adalah warna netral terkuat. Di sisi positif, ini biasanya dikaitkan dengan kekuasaan, keanggunan, dan formalitas. Di sisi negatif, itu bisa dikaitkan dengan kejahatan, kematian, dan misteri. Hitam adalah warna berkabung tradisional di banyak negara Barat.
10.	Coklat	Warna coklat umumnya menggambarkan kekuatan, keamanan, alam, dan isolasi. Coklat dianggap dapat membangkitkan kekuatan dan ketahanan. Warna ini juga sering dikaitkan dengan kehangatan. Namun, coklat juga dapat menciptakan perasaan.

Konsep Material

Penggunaan konsep material pada perancangan kali ini akan menggunakan material- material lokal yang sesuai dengan kebutuhan ruang. Penggunaan material lokal yang sesuai dengan kebutuhan ruang tersebut akan memudahkan pengguna ketika beraktivitas, selain itu material lokal juga dapat memberikan kesan yang lebih *authentic* pada ruangan.

Tabel 2 Skema Material

No.	Material	Keterangan
1.	Kayu solid (kayu seseh)	Penggunaan material kayu solid bertujuan untuk memberi aksen pada elemen <i>taru</i> pada konsep panca tan matra yang berarti tumbuhan, elemen tumbuhan dalam perancangan ini diperjelas dengan penggunaan bahan2 alami dengan tekstur

		dan visual yang organik pun diharapkan berguna dalam perancangan ini.
2.	Bambu	Sama seperti konsep penggunaan batu solid, penggunaan material bambu ditujukan untuk penekanan konsep natural, dalam rancangan ini, agar menciptakan irama dalam desain maka penggunaan material pada desain ini harus lebih variatif walaupun terinspirasi dalam konsep yang sama, inovatif.
3.	Daun ental / lontar / rotan tipis	Konsep natural dalam rancangan ini, akan menggunakan elemen aksentiasi dedaunan pada elemen dekoratifnya, selain bertujuan untuk menciptakan motif dan visual yang beragam, dari anyaman dedaunan khas bali sangat memengaruhi visual dan <i>impact</i> daripada konsep ini.
4.	Batu paras putih & hitam	Batu paras merupakan olahan yang terbuat dari material pasir, hitam dan putih, berasal dari material yang terdapat di pantai daerah bali. Penggunaan material pasir merupakan analogi dari prinsip pertiwi, pertiwi dalam rancangan ini akan diinformasikan lewat penggunaan material pasir pantai, sedangkan penggunaan material dengan warna yg berbeda akan

		mewakili prinsip <i>Rwa Bhineda</i> yakni baik dan buruk dalam rancangan ini.
5.	Bata merah	Bata merah dalam konsep ini masih seputar pertiwi, bata yang terbuat dari material tanah dan beberapa komponen pendukung, bertujuan untuk memberikan aksentuasi dalam desain bali modern, dalam kasus perancangan ini, bali bebadungan. <i>Puzzle</i> bata, warna dan bidang yang disusun berdasarkan asas desain, yakni kesatuan (unity), keseimbangan (balance), kesederhanaan (simplicity), aksentuasi (emphasis) dan proporsi.
6.	Batu alam	Batu alam sering kali di jadikan pilihan utama bagi orang – orang yang ingin mendapatkan kesan natural, alami, dan menenangkan di rumah. Pemasangan tidak berlebihan. Tak perlu seluruh dinding atau tembok dihias menggunakan batu alam, cukup beberapa sisi yang ingin di tonjolkan saja. Sesuaikan pilihan batu dengan interior agar harmonisasi tetap terlihat. Ruangan akan lebih nyaman dan terasa dekta dengan alam.

7.	Dedaunan (elemen dekoratif)	Seni Gayor di Bali memiliki beberapa bentuk, ukuran, warna, fungsi dan istilah yang beragam. Bentuk dalam budaya Bali harus dilihat secara keseluruhan atau sebagai satu kesatuan utuh. Kesatuan utuh yang dimaksudkan disini adalah terbentuk lewat teknik pembuatan, material yang digunakan, proporsi ukuran maupun komposisi yang tersusun.
8.	Kaca	Penggunaan elemen kaca diibaratkan sebagai unsur <i>akasa</i> atau kehampaan dalam komunikasi desain, kaca yg memiliki sifat tembus pandang memiliki analogi sebagai sebuah media tanpa batas yang diharapkan mampu memberikan kesan leluasa dan kebebasan dalam desain modern etnik.
9.	Keramik	Keramik diibaratkan kerak, batas yang terjadi dalam sebuah proses penciptaan atau pengkaryaan. Bertujuan untuk memberikan informasi untuk sebuah fenomena dimana setiap hal merupakan <i>object</i> yang merupakan batasannya tersendiri, analogi ketamik dalam desain, menyangkut ttg bagaimana sebuah sistem dan dasar dari sebuah karya rancangan, merupakan sebuah bukti bahwa semua hal

		memiliki limitnya tersendiri, pun dalam desain ini desain pola lantai akan ditata sedemikian rupa agar mampu menciptakan sebuah nuansa tanpa batas dengan penggunaan objek-objek besar dan semoga mampu merepresentasikan rancangan ini secara spesifik.
10.	Semen expose	Penggunaan material metal/besi dan kayu, serta dinding dan lantai yang dibiarkan polos dengan plester semen tanpa dicat ataupun ditutup keramik. Selain teknik, dekorasi juga tak kalah penting. Material unfinished ini akan terlihat menonjol jika dipadukan dengan warna dan elemen tertentu. Misalnya warna, karena warna dari material finishing ini berwarna abu-abu, maka padukan dengan warna-warna cerah seperti kuning atau merah pada elemen interior yang lain seperti cermin, bingkai foto, armatur lampu atau bahkan finishing furnitur.

Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan diterapkan pada ruangan yang dirancang mengacu pada bentuk-bentuk desain tradisional yang mendapat pengembangan atau unsur kebaruan. Konsep bentuk diambil dari merupakan acuan dari kebudayaan yang ada di Provinsi Bali. Bentuk tersebut juga akan menciptakan suasana yang dinamis pada ruang sehingga ruangan tidak terkesan polos dan

matahari memiliki banyak sekali keuntungan. Rancangan ruangan tidak diatur dengan baik, alih-alih mendapatkan benefit dari sumber pencahayaan alami, ruangan malah akan terasa terlalu panas akibat intensitas cahaya yang masuk terlalu berlebihan. Oleh sebab itu, diperlukan tata ruang dan perencanaan yang benar-benar baik sebelum memutuskan memiliki banyak jendela sebagai akses cahaya natural.

Buatan

Ambient light memiliki penerangan yang lebih lembut daripada lampu halogen serta jenis penerangan buatan lainnya. Jenis pencahayaan buatan ini memiliki pijar lampu yang lebih kalem dan tenang untuk efek relaksasi sehingga sangat cocok digunakan pada seluruh ruangan di dalam rumah sebagai pencahayaan buatan yang umum karena menerangi ruangan secara merata. Contoh dari ambient light adalah lampu pada plafon, lampu gantung, dan lain sebagainya.

Konsep Penghawaan

Kondisi lokasi Gedung DNA yang disekitarnya dipenuhi oleh area vegetasi namun karena kondisi suhu di pulau bali cukup panas membuat gedung ini mengharuskan untuk menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan buatan berupa AC central untuk area utama seperti lobby, gallery, dan fasilitas penunjang lainnya.

Tabel 4 Konsep Penghawaan

No.	Jenis Penghawaan	Keterangan	Gambar
1.	AC Central	AC R410 Carrier 42QTD-018NS 2PK	
2.	Exhaust Fan	Sekai exhaust 12 inch 30cm	

Konsep Keamanan dan Keselamatan

Selain furniture yang ramah untuk pengunjung dengan segala usia, adanya pengunjung dengan ragam usia, diperlukan keamanan pada semua area agar dapat meminimalisir kecelakaan yang terjadi pada pengguna ruang.

Tabel 5 Konsep Keamanan

Jenis	Keterangan	Lokasi	Gambar
CCTV	CCTV dipasang di beberapa lokasi untuk memantau area kritis.	Semua area gedung kesenian kecuali kamar mandi	
Smoke Detector	Berada di beberapa titik ruangan dan area publik yang berfungsi sebagai pendeteksi asap.	Semua area gedung kesenian	
APAR (Alat Pemadam Api Ringan)	Alat yang berfungsi sebagai pemadam api atau mengendalikan kebakaran dengan skala yang kecil.	Beberapa titik ruangan terutama di ruang service	
Fire Sprinkler	Alat yang berfungsi memadamkan api secara otomatis apabila terdeteksi adanya kebakaran	Semua area gedung kesenian	

Konsep Signage

Signage berguna untuk memberikan petunjuk arah dan ruang-ruang yang ada untuk memudahkan pengelola dan pengunjung. Usahakan tulisan pada signage menggunakan huruf yang mudah dibaca. Menurut Sarihati, Firmansyah, Salayanti, Rosyad (2021:286) signage atau wayfinding dapat dikaitkan dengan pengamatan gedung sebagai penanda jalur evakuasi darurat. Desain wayfinding dimaksudkan untuk memberikan pengguna pemahaman tentang efisiensi ruang dan waktu untuk pengelola agar tidak perlu bertanggung jawab memberikan arahan bagi pengunjung

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Karya TA Redesain Interior Gedung DNA Denpasar Berdasarkan Esensi Desain Neo Vernakular, merupakan sebuah bentuk karya rancangan sebagai aspirasi alternatif dari sudut pandang perancang dalam kontekstasi redesign.

Merujuk pada fenomena yang sudah dikaji, komoditas masyarakat di Bali telah memiliki ruang berkesenian yang telah diwarisi dari kebudayaan nenek moyangnya, berhubungan erat dengan ritus spiritual kepercayaan daerah, hal ini yang kemudian disebut pakem, maka ruang berkesenian masyarakat pada dasarnya mampu berada dimana saja dan bersifat tidak terikat dengan ruang-ruang tertentu. Kini gedung kesenian, tidak lagi berdiri sendiri melainkan sudah berkembang menjadi ruang berkesenian, artinya memiliki peran sebagai sarana penunjang ekonomi serta media pendidikan seni terhadap masyarakat maupun seniman.

Saran

Redesain gedung DNA bertujuan untuk pengembangan esensi serta fungsi sebuah desain yang memiliki fungsi sentral sebagai fasilitas penunjang berbagai

macam kegiatan kesenian, dapat membantu ekosistem disiplin ilmu desain interior sebagai alternatif, sumber data, referensi bagi para desainer. desain interior, sebagai acuan bagi mahasiswa yang membutuhkan data studi kasus dan standardisasi gedung kesenian.

DAFTAR PUSTAKA

- Glebet, I Nyoman. 1986. *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hendarto, Sri. & Hastanto, Sri. 2011. *Organologi Dan Akustika I & II*. Bandung: CV. Lubuk Agung.
- Kresna, Gede. 2017. *Arak Bali Seni Untuk Sehat*. Buleleng: Rumah Intaran.
- Kresna, Gede. 2017. *Revolusi Dari Dapur*. Buleleng: Rumah Intaran.
- Megananda, I Wayan. 1994. *Arsitektur Pura Di Bali*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Vickers, Adrian. 2012. *Bali Tempoe Doeloe*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Wahyu Ari Trisna, I G. K.; Warnata, I.N.; Maha Putra, I.N.G. (2021). *Perencanaan Dan Perancangan Beach Club Di Pemuteran Beach, Gerokgak, Kabupaten Buleleng*. Undagi: Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa. 9 (1), pp.95-104.
- Winarta, I Gusti Nyoman. 1984. *Seni Rupa*. Denpasar: Wina Letter.
- Martono, H. (2015). *Panggung Pertunjukkan dan Berkesenian*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Panero, Julius & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Salain, N. R. P. (2017). *Paham Arsitektur Neo Vernakular Di Era Post Modern. Paham PS. Arsitektur*, 1.