

## **PERAN SUASANA RUANG BANGUNAN MUSEUM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PADA PENGUNJUNG**

Aldania Zahratul Aulia (20051010082@student.upnjatim.ac.id)<sup>1</sup>

Heru Subiyantoro (herus.ar@upnjatim.ac.id)<sup>2</sup>

**Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur<sup>12</sup>**

### **ABSTRAK**

Museum merupakan fasilitas yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan beberapa objek koleksi yang bernilai sejarah kepada masyarakat luas. Namun besarnya manfaat museum sangat berbanding terbalik dengan minat masyarakat terhadapnya. Suasana ruang merupakan kondisi yang dihasilkan dari sebuah ruang yang dapat diatur hingga batas tertentu sesuai dengan kebutuhannya dan berdampak pada aktivitas manusia yang ada di dalamnya. Suasana ruang juga memiliki beberapa fungsi salah satunya adalah sebagai media komunikasi yang dapat mempengaruhi aktivitas individu di dalamnya. Hal tersebut tentunya dapat diterapkan pada museum agar penyampaian nilai budaya dan sejarah pada objek yang dipamerkan dapat tersampaikan dengan maksimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, yang mana pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa data dan kemudian diolah secara naratif dan deskriptif guna mendapat hasilnya. Tujuan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Hal tersebut tentunya dapat diterapkan pada museum agar penyampaian nilai budaya dan sejarah pada objek yang dipamerkan, oleh karena itu hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa suasana ruang museum dapat berperan sebagai media komunikasi pada pengunjung, sehingga dapat menjadikan bangunan museum bersifat interaktif, tidak berkesan kuno dan membosankan seperti halnya persepsi masyarakat saat ini.

**Kata Kunci: Media Komunikasi, Museum, Suasana Ruang,**

### **ABSTRACT**

*Museums provide a valuable facility that protects, develops, utilizes, and communicates multiple collectibles to large communities. However, the magnitude of the benefits of the museum is directly opposite to the interests of the people. The atmosphere of space is a condition that results from a space that can be arranged to a degree according to its needs and impacts on the human activities contained within. Space also has some function as a medium of communication which can affect individual activities on which it can certainly be applied to museums in order for the cultural and historical value presentation of objects to be maximally presented. The method used in this study is the observational method, where data collection is done by gathering some data and then being narrated and descriptive. The purpose of this study is certainly to be applied to museums so as to convey cultural and historical values to the objects on display, hence the result of this study is to show that the museum's atmosphere can act as a medium of communication to visitors, thereby making the museum's buildings interactive, not as old and boring as the current perceptions of society.*

**Key Words: Atmosphere of Space, Communication Media, Museum**

## PENDAHULUAN

Museum merupakan sebuah institusi terbuka untuk masyarakat yang didalamnya berisi benda yang sengaja dikumpulkan guna dirawat, diteliti, dan dipamerkan sebagai sumber pendidikan dan hiburan untuk masyarakat (R. Tjahjopurnomo, A. A. Munandar, A. Perdana, A. Rahayu, & A. M. Gultom, 2011). Museum memiliki peran sangat penting di dunia Pendidikan sebagai sarana pembelajaran interaktif dan penelitian serta kekayaan pengetahuan intelektual (Asmara, 2019). Museum juga digunakan sebagai sarana yang berfungsi untuk menyampaikan beberapa informasi dan meningkatkan kesadaran serta kepedulian masyarakat sebagai pengunjung museum terkait dengan nilai-nilai budaya dan sejarah yang ada melalui objek koleksi yang dipamerkannya (A. A. Munandar, A. Perdana, A. Rahayu, & A. M. Gultom, 2011). Namun saat ini, banyaknya manfaat museum sangat berbanding terbalik dengan minat masyarakat untuk mengunjunginya (Asmara, 2019).

Persepsi masyarakat yang beranggapan bahwa museum membosankan, tidak menarik, dan mempunyai kesan bangunan kuno merupakan alasan terbesar mengapa museum dari waktu ke waktu semakin sepi pengunjung. Persepsi masyarakat tersebut didukung dengan tidak dimanfaatkannya penataan dan suasana ruang museum, sehingga pameran hanya bersifat satu arah yakni pengunjung hanya melihat objek koleksi yang dipamerkan secara pasif (Salim, Ruki, Agung, & Wulandari, 2020), sehingga pengunjung tidak dapat merasakan apa saja makna, pesan, dan cerita yang terkandung dalam objek yang dipamerkan.

Suasana ruang merupakan kondisi yang dihasilkan dari sebuah ruang yang mana dapat diatur hingga batas tertentu sesuai dengan kebutuhannya dan berdampak pada aktivitas manusia yang ada di dalamnya (Hidjaz, 2004). Pada museum suasana ruang merupakan salah satu hal yang sangat penting dikarenakan pengalaman dan kesan pengunjung berasal dari kondisi fisik dan visual ruang museumnya (Goestien, Ratri, & Wibisono, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi apakah suasana ruang bangunan memiliki peran sebagai media komunikasi kepada para pengunjung. Penelitian ini menggunakan studi kasus sebagai objek kajian yakni Museum Tsunami Aceh. Museum Tsunami Aceh merupakan salah satu museum berbasis sejarah di Indonesia yang memasukkan dan mengkombinasikan elemen-elemen modern pada perancangannya sehingga dapat tercipta sebagai museum yang interaktif.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Museum

Museum merupakan semua sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas melalui objek-objek koleksinya. Museum juga memiliki beberapa fungsi yang dibagi menjadi beberapa aspek (Sutarmin, 2000) yakni :

#### 1.) Aspek edukatif

Museum sebagai sumber edukasi sehingga individu yang mengunjungi museum dapat mempelajari banyak hal melalui objek-objek yang dipamerkan pada museum tersebut dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan jenis objek yang ada.

#### 2.) Aspek inovatif

Museum sebagai sumber inovasi sehingga individu yang mengunjungi museum dapat menemukan berbagai ide yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan melalui objek yang dipamerkan pada museum.

#### 3.) Aspek imajinatif

Museum sebagai sumber imajinatif sehingga individu akan mengalami proses imajinatif guna menghasilkan karya-karya baru (bidang seni) setelah adanya proses inovatif sebelumnya.

#### 4.) Aspek rekreatif

Museum sebagai sarana rekreatif sehingga masyarakat luas bebas untuk mengunjungi museum sebagai hiburan dengan melihat berbagai objek yang dipamerkan serta menikmati berbagai fasilitas dan sarana penunjang yang ada pada museum tersebut.

### B. Suasana Ruang

Suasana ruang merupakan kondisi yang dihasilkan dari sebuah ruang dan nantinya berpengaruh pada aktivitas pengguna ruang. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi suasana ruang. hal tersebut diantaranya (Pribadi, Widihardjo, Desain, Rupa, & Desain, 2015) :

#### a.) Faktor non fisik

Faktor non fisik merupakan sebuah faktor yang meliputi elemen psikologis, elemen sosial, dan elemen kultural yang mana hal tersebut dapat diketahui melalui manusia sebagai pengguna ruang.

#### b.) Faktor fisik

Faktor fisik merupakan sebuah faktor yang meliputi elemen vertikal dan elemen horizontal. elemen vertikal diantaranya warna ruang, pencahayaan ruang, tekstur ruang, proporsi ruang, dan keseimbangan ruang. Sedangkan elemen horizontal meliputi volume dan skala ruang.

### C. Suasana Ruang Terhadap Museum

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi suasana ruang secara khusus pada museum, diantaranya (Limantara, 2017):

#### 1.) Pencahayaan Ruang

Pencahayaan ruang pada museum harus memadai dan dapat menunjang objek benda pajang, penerapan aspek pencahayaan pada museum memiliki beberapa jenis sesuai dengan tema dan tujuan yang akan digunakan, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi suasana ruang, meliputi (Ghunadi & Fatimah, 2021) :

- a.) Jenis pencahayaan *General Lighting*
- b.) Jenis pencahayaan *Ambience Lighting*
- c.) Jenis pencahayaan *Accent Lighting*
- d.) Jenis pencahayaan *uplighting*
- e.) Jenis pencahayaan *Backlighting*

#### 2.) Aroma Ruang

Pada beberapa ruang dengan tema tertentu, dibutuhkan adanya elemen aroma ruang, misalnya pada Museum House of Sampoerna yang mana memiliki tema sebagai museum rokok, maka aroma ruang dapat mendukung dan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi suasana ruang (Limantara, 2017). Penerapan tersebut tentunya merupakan hal yang perlu disesuaikan pada batas nyaman penciuman pengunjung.

#### 3.) Audio Ruang

Penambahan elemen audio pada ruang museum dapat mempengaruhi suasana ruang, audio dapat disesuaikan dengan tema objek yang akan dipamerkan, misalnya pada ruang yang memamerkan objek- objek kuno maka penambahan audio klasik dapat mempengaruhi suasana ruang.

#### 4.) Warna Ruang

Warna ruang memiliki pengaruh yang cukup penting pada museum, pilihan warna pada suatu ruang dapat disesuaikan dengan tema objek pajangnya.

#### 5.) Penataan Koleksi

Penataan koleksi pada museum merupakan hal yang penting yang mana fungsi museum sendiri adalah memamerkan objek. penataan koleksi pada museum sebaiknya disesuaikan dengan alur tema dan tujuan dari adanya museum itu sendiri. selain itu koleksi-koleksi yang memiliki sifat interaktif dan dapat disentuh menjadi nilai tambah bagi para pengunjung.

Selain faktor-faktor tersebut, suasana ruang juga memiliki beberapa fungsi salah satunya adalah sebagai media komunikasi yang dapat mempengaruhi aktivitas individu di dalamnya (Ravel & Darmayanti, 2023). Hal tersebut tentunya dapat diterapkan pada museum agar penyampaian nilai budaya dan sejarah pada objek yang dipamerkan secara pesan dan makna dapat dilakukan secara maksimal dan tidak hanya bersifat satu arah seperti halnya kebanyakan museum yang ada saat

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki fokus mengidentifikasi bagaimana peran suasana ruang bangunan museum terutama pada objek studi kasus yakni Museum Tsunami Aceh sebagai media komunikasi kepada pengunjung. Sehingga metode yang digunakan adalah metode observasi deskriptif. Metode penelitian observasi merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa data dan mencatat data-data yang didapatkan selama proses penelitian (Sutrisno H., 2002). Data-data yang sudah dikumpulkan nantinya akan diolah dan dianalisis secara naratif dan deskriptif untuk menyampaikan hasilnya.

**Metode Observasi Deskriptif** adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengamati dan mendeskripsikan fenomena atau objek tertentu dalam konteks alami tanpa melakukan intervensi. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai metode ini:

#### Proses Pengumpulan Data

- **Observasi Langsung:** Peneliti mengamati secara langsung kondisi fisik dan suasana ruang di museum, termasuk pencahayaan, audio, warna, dan penataan koleksi.
- **Catatan Lapangan:** Selama pengamatan, peneliti mencatat berbagai detail yang relevan, baik yang bersifat kuantitatif (misalnya, jenis pencahayaan) maupun kualitatif (misalnya, atmosfer yang dirasakan pengunjung).

#### Analisis Data

- Data yang dikumpulkan dianalisis secara naratif dan deskriptif. Ini berarti peneliti menyusun laporan yang menjelaskan temuan dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami.
- Peneliti mengaitkan hasil observasi dengan teori dan literatur yang relevan untuk memberikan konteks dan mendukung analisis.

#### Keunggulan Metode

- Memberikan wawasan yang mendalam mengenai interaksi pengunjung dengan ruang museum.
- Memungkinkan peneliti untuk melihat dinamika yang terjadi secara langsung di lapangan.

Dengan metode ini, peneliti berharap dapat menyajikan informasi yang komprehensif mengenai bagaimana suasana ruang di museum dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif bagi pengunjung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Studi Kasus

Museum Tsunami Aceh merupakan salah satu museum Sejarah di Indonesia yang berlokasi di Jl. Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Aceh 23116 dan didirikan pada tahun 2009 sebagai bentuk monumental dan pengingat akan peristiwa bencana alam yang cukup besar di Indonesia yakni Tsunami Aceh 2004. Museum yang dikelola langsung oleh pemerintah daerah Aceh ini memiliki bangunan yang unik sehingga menjadi daya tarik utama dari Provinsi Aceh selain Masjid Baiturrahman. Identifikasi peran Suasana ruang pada Museum Tsunami Aceh dapat ditinjau melalui faktor apa saja yang diterapkan pada Museum Tsunami Aceh dalam membangun sebuah suasana ruang.



**Gambar 1 .** Museum Tsunami Aceh  
Sumber : Viva.com

### Analisis Suasana Ruang pada Museum Tsunami Aceh

#### a.) Pencahayaan

Permainan teknik dan jenis pencahayaan pada ruang-ruang di Museum Tsunami Aceh sangat beragam disesuaikan dengan tema dan tujuan ruangnya. Pencahayaan pada area ruang lorong tsunami dibuat seminimal mungkin dan hanya terdapat satu jenis pencahayaan yang menempel di sepanjang pagar pembatas lorong yakni pencahayaan *uplight*. minimnya pencahayaan menjadikan lorong tsunami menjadi gelap yang berfungsi untuk merepresentasikan pada pengunjung suasana gelombang tsunami pada peristiwa tsunami Aceh 2004 silam yang sangat gelap, sehingga pengunjung dapat merasakan suasana yang mencekam dan menegangkan seperti pada saat terjadinya tsunami Aceh tahun 2004.



Keterangan :

— Pencahayaan Uplight  
Pada Lorong Tsunami

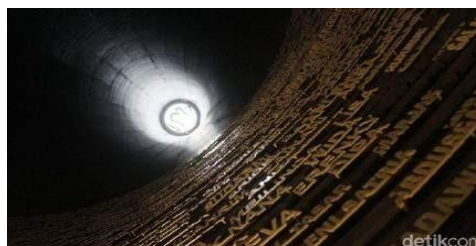
**Gambar 2.** Pencahayaan Lorong Tsunami  
Sumber : Detik.com(Maulana, 2021)

Pencahayaan pada ruang *memorial hall* dibuat remang remang dengan terdapat beberapa titik lampu yang intensitas cahayanya cukup redup, pencahayaan ini menggunakan jenis *general lighting*. penerapan pencahayaan ini memiliki tujuan seolah-olah menjadi cahaya harapan yang berasal dari permukaan air pada saat terjadinya tsunami Aceh 2004.



**Gambar 3.** Pencahayaan Memorial Hall  
Sumber : Detik.com (Michico, 2016)

Pencahayaan pada ruang sumur doa melibatkan gabungan pencahayaan alami dan buatan. pencahayaan alami berasal dari atap ruang yang berbentuk seperti cerobong dengan ukiran lafadz Allah. hal ini memiliki tujuan sebagai bentuk filosofi dan penyampaian pesan akan selalu mengingat keberadaan Allah sebagai Tuhan yang menciptakan alam dan seisinya. pencahayaan buatan pada ruang sumur doa berasal dari lampu dengan jenis pencahayaan uplight yang terdapat beberapa titik pada dinding sumur doa sebagai pencahayaan tambahan.



**Gambar 4.** Sumur Doa  
Sumber : Detik.com (Sari, 2023)

Pada ruang pameran jenis pencahayaan yang digunakan merupakan gabungan pencahayaan *general lighting* yang digunakan sebagai pencahayaan seluruh ruang dan *spotlight lamp* yang digunakan sebagai pencahayaan yang menyorot objek yang dipamerkan secara khusus. selain itu terdapat juga pencahayaan alami yang berasal dari cahaya matahari yang masuk melalui jendela bangunan sehingga dapat memberikan kesan yang nyaman pada pengunjung saat menikmati koleksi objek yang dipamerkan

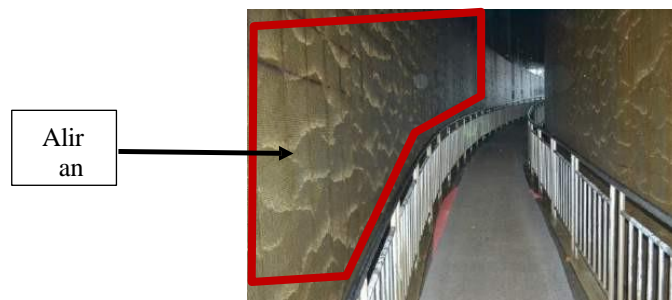


**Gambar 5.** Sumur Doa

Sumber : disbudpar.acehprov.go.id (“Museum ssunami Gelar Pameran Tematik The Animal Instinct,” 2022)

### b.) Audio Ruang

Tidak semua ruang pada Museum Tsunami Aceh menggunakan audio sebagai penunjang suasana ruang dalam berkomunikasi kepada pengunjung, hanya terdapat satu ruang yang menerapkan yakni ruang lorong tsunami. Lorong tsunami menambahkan efek audio berupa lantunan ayat Al-Qur'an dan jeritan-jeritan korban tsunami Aceh tahun 2004. Selain itu adanya elemen air yang mengalir dan menimbulkan suara gemericik dari dinding atas lorong ke dinding bawah juga menambah elemen audio pada lorong tsunami, sehingga hal tersebut jika digabungkan dengan elemen suara ayat dan jeritan korban tsunami dapat memberikan kesan yang sangat mencekam dan menegangkan dan bertujuan untuk menggambarkan situasi asli pada saat terjadinya peristiwa tsunami Aceh pada tahun 2004 silam.



**Gambar 5.** Aliran Air pada Lorong Tsunami

Sumber : idntimes.com(Iqbal, 2017)

### c.) Warna Ruang

Warna-warna pada ruang utama museum yang meliputi lorong tsunami, memorial hall, dan sumur doa didominasi warna-warna yang cenderung monokrom dan gelap. Hal ini memiliki tujuan untuk menyampaikan dan menggambarkan suasana asli tsunami Aceh 2004 yang lalu, selain itu warna gelap juga dapat memberikan kesan yang mencekam, menakutkan, dan menegangkan sesuai dengan suasana saat terjadinya tsunami.



**Gambar 4.** Warna Ruang Utama Museum Tsunami Aceh

Sumber : Detik.com (Sari, 2023)

Lain hal nya dengan ketiga ruang sebelumnya, ruang-ruang lain pada Museum Tsunami Aceh cenderung cerah dengan dominasi warna putih dan abu-abu muda. penggunaan warna yang cerah dapat kesan nyaman pada pengunjung untuk menikmati koleksi yang dipamerkan dan juga sebagai bentuk suasana *trauma healing* pasca bencana setelah mengunjungi ruang-ruang yang sangat mencekam sebelumnya.



#### d.) Volume dan Skala Ruang

Skala ruang yang diterapkan pada Museum Tsunami Aceh terdapat dua jenis yakni skala monumental dan skala normal. skala monumental terdapat pada area lorong tsunami yang memiliki ketinggian 19-23 meter, tujuan dari ketinggian lorong tsunami adalah memberikan gambaran akan tingginya gelombang tsunami yang terjadi pada peristiwa tsunami Aceh 2004. Selain itu lorong tsunami juga memiliki ruang yang sangat sempit dengan lebar kurang lebih dua orang berjajar sehingga dapat menciptakan suasana yang mencekam.

Skala monumental juga terdapat pada ruang sumur doa yang mana memiliki ketinggian 30 meter dan semakin mengerucut ke atas membentuk tabung. Hal tersebut memiliki tujuan sebagai area yang seolah olah menempatkan Allah sebagai sang pencipta pada titik paling tinggi dan seolah mengajak pengunjung untuk mendoakan para korban-korban tsunami Aceh 2004.



**Gambar 3.** Skala Ruang Doa  
Sumber : antaranews.com (Putra, 2014)

Skala monumental juga diterapkan pada area *space of hope* yang berupa jembatan antara ruangan-ruangan yang bersifat mencekam dan tidak sehingga dapat menggambarkan kesan harapan menuju *trauma healing* yang sangat tinggi dan tak terbatas oleh para korban tsunami Aceh 2004.



**Gambar 3.** Space Of Hope Museum Tsunami Aceh  
Sumber : kompas.com (“Museum Tsunami Aceh, Tempat Belajar dan Men,” 2014)

Selain ketiga ruang yang sudah disebutkan ruangan-ruangan pada Museum Tsunami Aceh menggunakan skala dan volume ruang yang digunakan pada umumnya yakni dengan ketinggian berkisar pada 3.5 meter hingga 4 meter.



**Gambar 3.** Ruang Pamer Museum Tsunami Aceh



Sumber : kompas.com(“Museum Tsunami Aceh, Tempat Belajar dan Men,” 2014)

### e.) Penataan Koleksi

Penataan koleksi menjadi hal yang cukup penting pada museum tsunami Aceh dalam menyampaikan komunikasi benda pajangnya kepada pengunjung museum. pada ruang sumur doa, terdapat benda pajang berupa ukiran nama-nama korban yang penataannya dilakukan sejajar mengelilingi dinding dari bawah ke atas, hal tersebut memiliki tujuan sebagai perumpamaan kuburan massal korban Tsunami Aceh 2004 sehingga para pengunjung yang mengunjungi ruang sumur doa dianjurkan untuk berdoa kepada korban-korban Tsunami Aceh 2004.



**Gambar 3.** Sumur Doa

Sumber : sumatra.bisnis.com (Mutia, 2020)

Pada ruang memorial hall objek berupa monitor-monitor kecil yang berada pada atas balok beton yang mana hal tersebut bertujuan menggambarkan batu batu di bawah permukaan air yang ada pada saat kejadian Tsunami Aceh 2004.



**Gambar 3.** Memorial Hall

Sumber : detik.com (Michico, 2016)

Penataan koleksi pada ruang pameran permanen dan temporer menggunakan sirkulasi linear yang mana benda pajang dipamerkan secara berjajar sesuai dengan alur masuk dan keluar pengunjung museum sehingga dapat memberikan kesan yang nyaman dan tidak ada benda pajang yang terlewat oleh penglihatan pengunjung.



**Gambar 3.** Ruang Pamer Museum Tsunami Aceh

Sumber : steemit.com (ihansunrise, 2014)

**KESIMPULAN**

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan dapat dilihat bahwa suasana ruang bangunan Museum Tsunami Aceh memiliki peran sebagai media komunikasi kepada pengunjung hal tersebut dapat dilihat dari optimalnya penerapan faktor yang membentuk suasana ruang pada museum yakni

pencahayaan, audio ruang, warna, volume dan skala ruang, serta penataan koleksi yang dikelola secara baik dan memiliki cerita serta tujuan penggambaran tersendiri mengenai peristiwa Tsunami Aceh 2004. Optimalisasi faktor tersebut yang dapat menjadikan suasana ruang sebagai media komunikasi kepada pengunjung sehingga pengunjung Museum Tsunami Aceh tidak hanya melihat objek tapi juga dapat merasakan kondisi yang menyerupai suasana asli dari peristiwa Tsunami Aceh 2004. Hal tersebut tentu akan sangat baik jika diterapkan pada semua bangunan museum, sehingga museum dapat memiliki suasana yang interaktif dan dapat mengurangi kesan museum akan sebuah bangunan yang monoton dan membosankan.

**Daftar Pustaka**

- A. A. Munandar, A. Perdana, A. Rahayu, & A. M. Gultom. (2011). SEJARAH PERMUSEUMAN DI INDONESIA.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20. IPM2KPE.
- Ghunadi, G., & Fatimah, D. (2021). Tinjauan Pencahayaan Buatan Dalam Membangun Suasana Ruang Pada Pameran Tematik (Vol. 01). Retrieved from <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
- Goestien, C. S., Ratri, D., & Wibisono, A. (2023). Pengaruh Elemen Visual pada Ruang Mini Museum Atsiri Sarinah Jakarta terhadap Pengalaman Pengunjung. *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior* | (Vol. 11).
- Hidjaz, T. (2004). Terbentuknya Citra Dalam Konteks suasana Ruang ( Taufan Hidjaz) TERBENTUKNYA CITRA DALAM KONTEKS SUASANA RUANG. Retrieved from <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>
- ihansunrise. (2014). Filosofi Museum Tsunami Aceh. [steemit.com](https://steemit.com).
- Iqbal, R. (2017). Museum Bencana Tsunami. [idntimes.com](https://idntimes.com).
- Limantara, O. (2017a). Pengaruh Interior Terhadap Perilaku Pengunjung Museum House Of Sampoerna Surabaya. *Intra*, 5(2), 811–819.
- Limantara, O. (2017b). Pengaruh interior terhadap perilaku pengunjung Museum House of Sampoerna Surabaya. *Intra*, 5(2), 811–819.
- Maulana, Y. (2021). Museum Tsunami Aceh Peningat Tragedi dan simbol Kebangkitan Tanah Rencong. [Detik.com](https://detik.com).
- Michico, R. N. (2016). Tak Lelah Kenang Sejarah Tragedi Di Mseum Tsunami Aceh. [news.detik.com](https://news.detik.com).
- Museum ssunami Gelar Pameran Tematik The Animal Instinct. (2022). [disbudpar.acehprov.go.id](https://disbudpar.acehprov.go.id).
- Museum Tsunami Aceh, Tempat Belajar dan Men. (2014). [kompas.com](https://kompas.com).
- Mutia, R. (2020). Merenung di Museum Tsunami Aceh. [sumatra.bisnis.com](https://sumatra.bisnis.com).
- Pribadi, T. S., Widihardjo, W., Desain, M., Rupa, S., & Desain, D. (2015). PENERAPAN ELEMEN-ELEMEN INTERIOR SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA RUANG ETNIK JAWA PADA RESTORAN BOEMI JOGLO. Retrieved from <http://kbbi.web.id/suasana>

- Putra, I. (2014). Museum Tsunami Aceh. antaranews.com.
- R. Tjahjopurnomo, A. A. Munandar, A. Perdana, A. Rahayu, & A. M. Gultom. (2011). SEJARAH PERMUSEUMAN DI INDONESIA. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Ravel, J., & Darmayanti, T. E. (2023). Kajian Pengalaman Ruang Interior Pet Shop Kota Bandung. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 9(2), 1179–1188.
- Salim, P., Ruki, U. A., Agung, A., & Wulandari, A. (2020). STUDI TATA PAJANG KERIS PADA MUSEUM PUSAKA, TAMAN MINI INDONESIA INDAH, 7.
- Sari, K. (2023). Menjelajahi Museum Tsunami Aceh Ada Ruangan Yang Bikin Merinding. travel.detik.com.
- Sutarmin. (2000). Museum sebagai wahana pendidikan sejarah. Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta.
- Sutrisno H. (2002). Metodologi Reserch.