

MUSEUM PERJUANGAN DI KOTA MALANG TEMA ARSITEKTUR METAFORA

Agung Dwi Cahyono¹, Daim Triwahyono², Suryo Tri Harjanto³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3}Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

E-mail: ¹agungdwicahyono82@gmail.com, ²daimtri@gmail.com,

³totosuryosaja@gmail.com

ABSTRAK

Museum adalah tempat dan sarana pembelajaran, terutama sejarah dan budaya. Museum menyimpan berbagai macam koleksi benda-benda bersejarah yang berjumlah ratusan sampai dengan ribuan koleksi. Benda-benda bersejarah yang disimpan di museum merupakan representasi dari perjalanan sejarah selama ribuan tahun hingga kini. Museum juga dapat dijadikan sebagai parameter atau tolak ukur dari pembangunan sebuah bangsa dan negara. Semakin tinggi kualitas dan kuantitas museum di sebuah negara, maka indeks pembangunan di negara itu semakin meningkat. Banyaknya pengunjung museum, kegiatan-kegiatan di museum, serta aktivitas masyarakat yang terkait dengan museum merupakan bentuk apresiasi yang nyata bagi suatu museum. Promosi adalah salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mendukung daya tarik yang ditawarkan dari museum. Masyarakat memerlukan tempat untuk mencari informasi terkait museum karena tanpa informasi yang jelas, akurat dan menarik, maka minat dan perhatian masyarakat untuk berkunjung ke museum akan berkurang. Museum Perjuangan di Kota Malang sebagai museum sejarah perjuangan bangsa memiliki koleksi yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan peristiwa sejarah perjuangan bangsa Indonesia.

Kata kunci: Museum, Perjuangan, Arsitektur Metafora

ABSTRACT

Museums are places and means of learning, especially history and culture. The museum stores a wide variety of collections of historical objects that number hundreds to thousands of collections. Historic objects stored in museums represent representations of history for thousands of years until now. The museum can also be used as a parameter or benchmark for the development of a nation and state. The higher the quality and quantity of museums in a country, the higher the development index in the country. The large number of visitors to the museum, activities in the museum, and community activities related to the museum are a form of real appreciation for a museum. Promotion is one of the things that can be done to support the attraction offered by the museum. The community needs a place to find information related to the museum because without clear, accurate and interesting information, public interest and attention to visit the museum will be reduced. "Museum Perjuangan di Kota Malang" as

a museum of national struggle history has a collection that is directly or indirectly related to the historical events of the Indonesian struggle.

Keywords: Perjuangan, Museum, Architecture Metaphor

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Malang adalah salah satu kota yang sudah lama berdiri karena kota ini sudah dibentuk dari zaman Hindia Belanda. Selain itu, kota ini pun merupakan pusat pemukiman sejak zaman kanjuruhan. Dengan demikian, Malang sudah mengalami perjalanan sejarah yang panjang. Bukti-bukti sejarah ini disimpan di museum-museum. Salah satunya museum perjuangan.

Seperti halnya kebanyakan kota-kota lain di Indonesia pada umumnya, Kota Malang modern tumbuh dan berkembang setelah hadirnya administrasi kolonial Hindia Belanda. Fasilitas umum direncanakan sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan keluarga Belanda. Kesan diskriminatif masih berbekas hingga sekarang, misalnya Jalan Besar Ijen dan kawasan sekitarnya. Pada mulanya hanya dinikmati oleh keluarga-keluarga Belanda dan Bangsa Eropa lainnya, sementara penduduk pribumi harus puas bertempat tinggal di pinggiran kota dengan fasilitas yang kurang memadai. Kawasan perumahan itu sekarang menjadi monumen hidup dan seringkali dikunjungi oleh keturunan keluarga-keluarga Belanda yang pernah bermukim disana.

Pada masa penjajahan kolonial Hindia Belanda, daerah Malang dijadikan wilayah gemente (kota). Kota Malang mulai tumbuh dan berkembang pesat terutama ketika mulai dioperasikannya jalur kereta apipada tahun 1879. Berbagai kebutuhan masyarakat pun semakin meningkat terutama kebutuhan ruang gerak untuk melakukan berbagai kegiatan. Akibatnya, terjadilah perubahan tata guna tanah yang ditandai dengan daerah terbangun yang bermunculan tanpa terkendali. Perubahan fungsi lahan mengalami perubahan sangat pesat, seperti dari tanah berfungsi pertanian menjadi tanah berfungsi perumahan dan industri.

Pada masa kependudukan Jepang terjadilah peralihan fungsi bangunan. Rumah-rumah tempat tinggal orang Belanda dialihkan fungsinya. Bangunan Belanda di Jalan Semeru No. 42 yang dulunya digunakan sebagai kantor ataupun markas pasukan Belanda dialihfungsikan menjadi gedung Kentapetai. Gedung Kentapetai merupakan salah satu gedung bersejarah di Malang yang kini menjadi gedung SMK swasta dan menjadi saksi bisu terjadinya pelucutan senjata Jepang oleh Badan Keamanan Rakyat (BKR) guna untuk memperkuat pertahanan Kota Malang.

Dari 11 museum yang ada di Kota Malang hanya ada 1 museum militer yaitu Museum Brawijaya. Oleh karena itu, untuk menambahkan destinasi wisata museum dan mengingatkan masyarakat dengan semua perjuangan para pahlawan pada kala itu berdirilah sebuah bangunan Museum Perjuangan, untuk melestarikan benda-benda bersejarah yang dipergunakan untuk merebut kemerdekaan khususnya di Kota Malang. Masyarakat khususnya generasi muda, diharapkan dapat memahami, menyadari, dan menghormati segala jasa para pahlawan. Museum Perjuangan di Kota Malang ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi dan rekreasi tentang sejarah perjuangan Kota Malang.

Nantinya Museum ini akan menyimpan beberapa koleksi tentang data, dokumentasi, persenjataan TNI baik yang tradisional hingga senjata yang modern, serta alat-alat yang digunakan untuk mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia wilayah teritorial Jawa timur khususnya Kota Malang. Museum ini berada di kawasan militer dan dikelilingi bangunan penting seperti sekolahan, rumah sakit, serta Pasar Bunul. Berada di lokasi strategis membuat Museum Perjuangan ini akan ramai pengunjung.

TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan Museum Perjuangan di Kota Malang ini adalah menghadirkan fasilitas atau sarana untuk melestarikan benda-benda peninggalan zaman perjuangan dahulu, menginformasikan serta sebagai sarana edukasi dan rekreasi tentang perjuangan bangsa untuk masyarakat lebih khususnya generasi muda, sehingga masyarakat lebih khususnya generasi muda dapat mengerti, memahami, dan sadar akan perjuangan serta ikut berperan dalam memelihara dan melestarikan benda bersejarah dari perjuangan bangsa Indonesia dalam hal ini adalah bangunan museum.

Batasan-batasan

Fungsi dari objek rancangan merupakan wadah memperkenalkan sejarah melalui koleksi museum.

Cakupan fungsi kegiatan dan aktifitas yang diwadahi dalam perancangan Museum Perjuangan di Kota Malang, adapun rincian kegiatan yang diwadahi secara umum yaitu:

1. Dapat menjadi layanan pendidikan bagi akademik dibidangnya
2. Dan kegiatan lainnya yang dapat mendukung keberadaan museum perjuangan ini.
3. Penerapan tema Arsitektur Metafora dalam elemen rancangan.

- Secara epistemologis, sesuai dengan pengertiannya, metafora dalam arsitektur dilakukan dengan cara displacement of concept (Schon, 1963-1967) yaitu dengan mentransfer konsep suatu objek kepada objek lain sehingga mempermudah pemahaman lewat perbandingan yang lebih sederhana.

- Secara aksiologis, sejarah mencatat bahwa tanda-tanda penggunaan metafora dalam karya arsitektur sesungguhnya telah lama ada. Kualitas arsitektur piramida secara estetis dan struktural menjadi simbol bangsa Mesir kuno akan keyakinan tentang keabadian. Bangsa Yunani membedakan penggunaan tiang dorik dan ionic sebagai pemujaan berdasarkan gender. Gothic dengan konsep kesemerawangan kulit bangunan menjadi sebuah standar bagi gereja untuk mewujudkan suasana kehadiran Tuhan dalam perwujudan cahaya dan masih banyak lagi contoh bangunan pada zaman pra-modern yang sarat akan simbol-simbol metaforik.

Perhatian terhadap metafora yang kemudian menjadikannya sebagai sebuah terobosan dalam metode desain baru terjadi pada tahun 1970-an ketika muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa. Metafora bukan lagi menjadi tujuan, namun lebih berperan sebagai pemicu (trigger) dalam proses kreatif penciptaan desain. Proses desain menemukan sebuah "pintu" menuju "ruang kreatif" baru yaitu dengan melihat dari sisi pandang disiplin ilmu lain untuk tujuan menciptakan konsep-konsep yang autentik. Hal ini terlihat dari berbagai metaphor dari modern movement, the ruin metaphor dari post-modern, teknologi / kekuatan sosial metaphor dari Russian constructivist; anthropomorphy & vertebrata (no core, no heart) metafora dari arsitek Peter Eisenman dan Frank Gehry (Antoniades, 1990).

Metafora merupakan salah satu cara atau metode untuk mewujudkan hasil kreativitas arsitektural, kegunaan penerapan metafora dalam berarsitektur, yaitu:

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.

Tujuan dari penggunaan pendekatan metafora dalam suatu perancangan adalah:

- Mempertgunakan metaphor sebagai dasar dalam perancangan dan inspirasi.
- Untuk memperluas dan memperdalam daya fantasi dan imajinasi dari sesuatu yang akan dimetaforakan.

- Untuk memudahkan pemahaman atau presepsi dari suatu objek rancangan.

Program Ruang Kelompok Ruang Utama

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Ruang Penerima Pameran (Hall)		
1.	Lobby	100
2.	Ruang Tunggu	60
3.	Resepsionis	6
4.	Informasi	6
5.	Penitipan barang	63
6.	Loket	6
Jumlah		241
Sirkulasi 40%		96,4
Luas Total		337,4
Ruang Pameran		
1.	Ruang Pameran Tetap	
	Ruang Pamer I	400
	Ruang Pamer II	300
	Ruang Pamer III	200
	Ruang Pamer IV	200
Jumlah		1100
2.	Ruang Pamer Temporer	200
3.	Lavatory	
	• Pria	12
	• Wanita	12
4.	Security	6
Jumlah		1330
Sirkulasi 30%		399
Luas Total		1729
Perpustakaan		
1.	Hall	16
2.	Ruang Baca	116
3.	Ruang Koleksi	20
4.	Ruang Pengelola Perpustakaan	12
5.	Ruang Penitipan Barang	12
6.	Ruang Fotokopi	8
7.	Gudang	10

Jumlah		206
Sirkulasi 30%		61
Luas Total		267
Pengelola Koleksi / Kurator		
1.	Ruang Ka. Sie Kurator	13,5
2.	Ruang Asisten dan Staff	16
3.	Ruang Penerimaan	20
4.	Ruang Pemeriksaan	12
5.	Ruang Registrasi	12
6.	Ruang Studi Koleksi	8
7.	Ruang Penyimpanan Tetap	580
8.	Ruang Pamer Sementara	40
9.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		900
Sirkulasi 30%		270
Luas Total		1170
Ruang Perawatan Koleksi/Konservasi		
1.	R. Ka Sie Konservasi	13,5
2.	Ruang Asisten dan Staff	8
3.	Laboratorium	80
4.	Ruang Fumigasi	20
5.	Gudang Alat	40
Jumlah		160
Sirkulasi 30%		48
Luas Total		208
Ruang Penyajian Koleksi/Preparasi		

1.	Ruang Ka Sie Preparasi	13,5
2.	Ruang Asisten dan Staff	8
3.	Ruang Persiapan	100
4.	Ruang Reproduksi	60
5.	Gudang Alat	40
Jumlah		220
Sirkulasi 30%		66
Luas Total		286

Ruang Edukasi

1.	Ruang Ka Sie Bimbingan	13,5
2.	Ruang Ka. Sie Publikasi & Penerbitan	13,5
3.	Ruang Ka Sie Apresiasi	13,5
4.	Ruang Karyawan Edukasi	24
5.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		90
Sirkulasi 30%		27
Luas Total		117

a) Kelompok Ruang

Pengelola

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Ruang Kepala Museum		
1.	Ruang Kepala Museum	30
2.	Ruang Tamu	20
3.	Ruang Rapat	60
4.	Ruang Sekretaris	10
5.	Lavatory	3
Jumlah		123
Sirkulasi 30%		36
Luas Total		169

Administrasi dan Tata Usaha

1.	Ruang Ka Bag	40
2.	Ruang Ka Sie	67,5
3.	Ruang Karyawan	40
4.	Ruang Arsip Administrasi	30
5.	Pantry	12
6.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		201
Sirkulasi 30%		60
Luas Total		261

b) Kelompok Ruang

Penunjang

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Auditorium		
1.	Ruang Audience	200
2.	Stage	60
3.	Ruang Persiapan	18
4.	Ruang Operator	6
5.	Gudang	10
6.	Cleaning Service	9
7.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6
Jumlah		315
Sirkulasi 30%		94,5
Luas Total		409,5

Restoran/Café

1.	Hall	8
2.	Ruang Makan	172,5
3.	Ruang Dapur	25
4.	Kasir	3
5.	Gudang	10
6.	Lavatory	
	• Pria	6
	• Wanita	6

Jumlah	220,5
Sirkulasi 30%	66,15
Luas Total	286,65
Souvenir Shop	
1. Toko Souvenir	100
2. Kasir	3
3. Gudang	10
Jumlah	113
Sirkulasi 30%	33,9
Luas Total	146,9

c) Kelompok Ruang

Pelayanan

No	Jenis Ruang	Luas (m2)
Ruang Pelayanan Umum		
1.	Mushola	100
2.	Tempat wudhu	30
3.	Loker	10
4.	Lavatory	
	• Pria	12
	• Wanita	12
Jumlah		164
Sirkulasi 30%		49,2
Luas Total		213,2
Ruang Pelayanan Teknis		
1.	Genset	50
2.	R. Pompa	60
3.	Ruang Kontrol/operator	20
4.	Ruang Jaga	40
5.	Ruang Panel	25

Listrik		
6.	AHU	40
7.	Gudang Umum	20
8.	Cleaning Service	20
9.	Ruang Sampah	20
10.	Garasi Kendaraan	40
Jumlah		335
Sirkulasi 30%		100,5
Luas Total		435,5

d) Rekapitulasi Besaran

Program Ruang

No.	Jenis Kelompok Ruang	Luas (m2)
1.	Kelompok Ruang Utama	4114,4
2.	Kelompok Ruang Pengelola	430
3.	Kelompok Ruang Penunjang	843,05
4.	Kelompok Ruang Pelayanan	648,7
5.	Area Parkir	2452
Jumlah Tanpa Area Parkir		6036,15
Jumlah Total		8488,15

METODE PENELITIAN

Untuk metode penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan survei lapangan yang bertempat di Museum Brawijaya Kota Malang.

Studi literature untuk Museum Perjuangan di Kota Malang meliputi hal-hal yang terkait dengan persyaratan bangunan museum seperti aktifitas, sirkulasi, keamanan, dan utilitas.

Studi lapangan yang terkait dengan Museum Perjuangan di Kota Malang bertujuan untuk mengamati dan membandingkan metode dalam pembangunan museum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep Bentuk

Pada perancangan Museum Perjuangan di Kota Malang ini, pendekatan perancangan yang dipilih adalah pendekatan dari arsitektur metafora oleh antoniades. Arsitektur metafora merupakan arsitektur dengan penerapan suatu bentuk benda untuk dijadikan sebagai bentuk dasar bangunan. Dari beberapa metode untuk berarsitektur dengan pendekatan metafora oleh antoniades, dipilihlah satu metode perancangan bentuk yaitu Tangibel metaphor yaitu metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda.

Bentuk dari bentuk kendaraan terpilih yang akan dimetaforakan menjadi bentuk bangunan adalah bentuk dari tank. Dalam proses memetaforakan bentuk, terdapat beberapa proses dalam pencapaian bentuk akhir. Proses memetaforakan tujuan perancangan yaitu ingin membangkitkan kembali semangat juang dan pembentukan bentuk untuk menyesuaikan bentuk tapak dan lingkungan yang ada. Sehingga dari semua proses tersebut terbentuklah konsep ide bentuk akhir untuk diterapkan pada perancangan bangunan Museum Perjuangan di Kota Malang ini.

Konsep Ruang

Pada ruang pameran, penyajian koleksi benda bersejarah yang dipamerkan akan dilakukan dengan cara mengatur perletakan koleksi berdasarkan kronologis yaitu pengaturan benda-benda koleksi berdasarkan urutan waktu dan pengaturan koleksi berdasarkan jenisnya yaitu benda berdasarkan umurnya. Berdasarkan urutan waktu, urutan ini dimulai dari jenis yang tertua hingga benda yang paling modern. Dalam menunjang pameran yang dilakukan, perletakan koleksi akan menggunakan 3 jenis vitrin yaitu vitrin dinding, vitrin tengah dan juga vitrin lantai. Pemberian informasi tentang sejarah secara digital juga akan digunakan, yaitu dengan pemberian layar monitor (touch screen) pada ruang pameran. Sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung bisa lebih modern.

Kesan dan suasana yang akan ditampilkan pada ruang pameran ini adalah suasana tenang, megah, hangat, dan fresh/ceria. Suasana dan kesan ini akan diwujudkan dalam ruangan yang berbeda. Pada ruang pertama akan dituangkan kesan tenang, megah/mewah, dan hangat. Hal ini

digunakan untuk menarik perhatian pengunjung karena merasa tertarik dengan suasana yang mewah dan tenang yang ditimbulkan dari psikologis mereka. Kemudian pada ruangan ke dua akan dimunculkan kesan fresh dan ceria. Hal ini untuk memancing emosi pengunjung agar lebih fresh/segar karena merasa lelah setelah melihat beberapa koleksi di ruang pertama. Pada ruang pameran terakhir akan dimunculkan kembali kesan/suasana hangat dan tenang. Hal ini untuk mengembalikan lagi kondisi psikologis pengunjung agar lebih tenang dan santai.

Konsep Struktur

Dari ide bentuk yang ada, maka perlu dipikirkan bahwa apakah bentuk tersebut dapat dibangun atau tidak. Bisa atau tidaknya bentuk bangunan dapat terbangun, tergantung dari pemakaian dan pemilihan struktur yang akan dipilih mulai dari struktur bawah (sub structure), struktur tengah (middle structure) dan struktur atas/atap (upper structure). Pada perancangan bangunan Museum Perjuangan ini, pada struktur bawah akan menggunakan jenis pondasi dangkal yaitu Foot Plat, pada struktur tengah (middle structure) akan menggunakan struktur rangka dan juga kantilever, dan pada struktur bagian atas (upper structure) akan menggunakan struktur baja dengan penutup kaca ketebalan 12 mm.

Konsep Struktur

Konsep Sirkulasi Bangunan

Sirkulasi pada bangunan terdapat 2 sistem yaitu sistem sirkulasi vertikal dan sistem sirkulasi horizontal. Dari beberapa sistem sirkulasi vertikal yang ada, jika dikaitkan dengan fungsi bangunan dan jumlah lantai yang direncanakan maka dipilihlah sistem sirkulasi vertikal menggunakan tangga dan ram. Tangga ini digunakan untuk naik ke lantai berikutnya dan ram digunakan untuk turun ke lantai bawahnya. Sedangkan sistem sirkulasi horizontal dipilih sistem sirkulasi yang sesuai dengan fungsinya yaitu pada ruang pameran akan menggunakan sistem spiral yang dalam hal ini pengunjung dipaksa untuk diarahkan menuju ruang pameran satu ke ruang pameran berikutnya. Sedangkan pada ruang-ruang yang lain akan menggunakan sistem sirkulasi linier untuk memudahkan pencapaian menuju beberapa ruangan.

Konsep Sistem Plumbing

Air Bersih

Pengadaan air bersih dalam bangunan ini diperoleh dari PDAM sedangkan sebagai cadangan diperoleh dari sumber air (Sumur). Jika dikaitkan dengan fungsi yang ada, pendistribusian air bersih akan dilakukan pada toilet, cafeteria, musholla dan pada kran ruang luar. Sehingga agar

pendistribusian lebih efisien, akan menggunakan tangki atas untuk mendistribusikan air tersebut.

Air Limbah

Limbah kotoran padat

Limbah kotoran padat akan dibuang melalui pipa-pipa yang melewati shaft, kemudian ditampung dalam Biofil. Setelah mengalami proses penyaringan dan pengendapan air resapan tersebut akan disalurkan ke dalam sumur resapan.

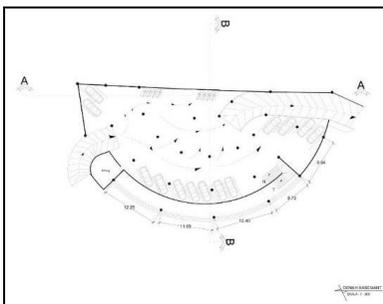
Limbah cair

Limbah cair adalah berasal dari toilet, urinoir, dapur dan tempat wudlu. Limbah tersebut akan dialirkan ke shaft melalui pipa pembuangan yang selanjutnya dilairkan ke sumur resapan.

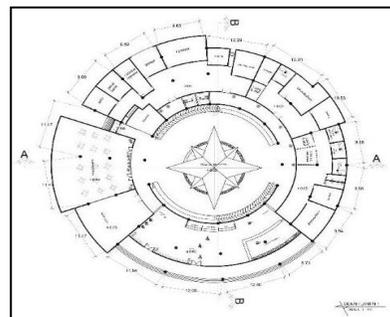
Limbah air hujan

Pembuangan air hujan akan dibuang ke sumur resapan yang ada, dan jika sumur resapan tersebut tidak dapat menampung air hujan tersebut barulah air hujan dialirkan ke saluran kota dengan dilengkapi adanya bak kontrol pada setiap jarak tertentu dan pada persimpangan jalur. Bak kontrol tersebut difungsikan untuk memudahkan pengecekan bila terjadi kemacetan akibat tersumbatnya saluran pembuangan.

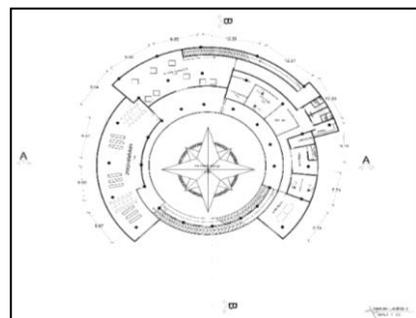
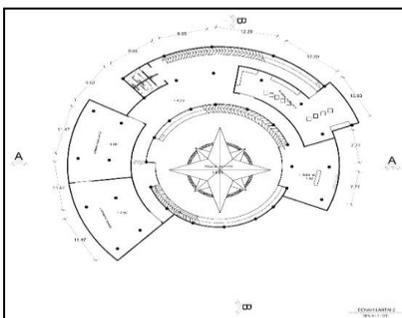
Pra Perancangan



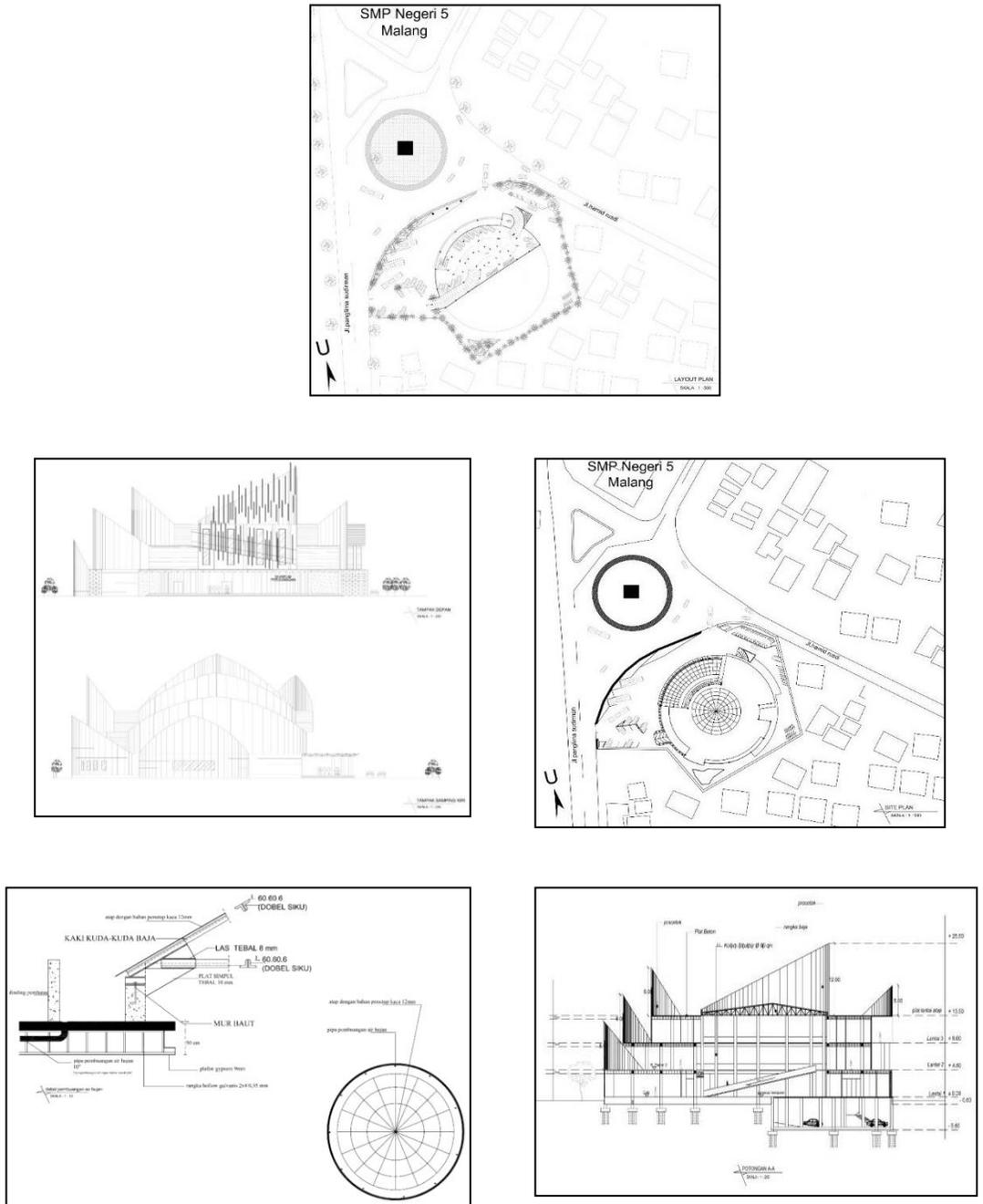
Gambar 1
Sumber: (Data Pribadi)
Site Plan



Gambar 2
Sumber: (Data Pribadi)
Layout Plan



Gambar 4.4 potongan A-A



Pengembangan Perancangan



Gambar
Sumber: (Data Pribadi)
Foto Maket

KESIMPULAN

Museum Perjuangan di Kota Malang bertujuan sebagai wadah untuk melestarikan maupun mengenalkan tentang peninggalan sejarah perjuangan bangsa Indonesia.

Museum Perjuangan di Kota Malang dengan tema Arsitektur Metafora merupakan bangunan dimana dalam perancangannya mengambil bentuk dasar atau metafora dari bentuk tank, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali bangunan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Chressetianto, Ayhwiem. 2013. *Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya*. Jurnal, UKP.

Desanti, Rabita Radia. 2012. *Museum Rock Indonesia*. S1 Thesis, Binus.

Lestari, Rose Millia. 2013. *Medan Prada House (Analogi Metafora)*. S1 Thesis, USU.

Otniel, Ariel Hanani. 2013. *Museum Wayang Nasional di Surakarta*. S1 Thesis, Uajy.

Praditha, Pasha. 2013. *Museum Maritim Nusantara*. S1 Thesis, Unikom.

Riady, Jeffrey. 2015.

<http://disbudpar.acehprov.go.id/museum-tsunami/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pameran>

www.pengertianmenurutparaahli.com

www.mikirbae.com

<http://www.edupaint.com>

<http://malangkota.go.id/sekilas-malang/geografis/>

<http://dokumen.tips/documents/teori-bentuk-dalam-arsitektur.html>