

# Perancangan Interior Museum Sejarah Kota Semarang

Giaretta Alya Pertiwi<sup>1</sup>, Ratri Wulandari, MSc. MA.<sup>2</sup>, M. Togar Mulya Raja, S.Ds., M.Ds.<sup>3</sup>  
Program Studi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung  
Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257

Email: <sup>1</sup>[giaretta@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:giaretta@student.telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[wulandarir@telkomuniversity.ac.id](mailto:wulandarir@telkomuniversity.ac.id),  
<sup>3</sup>[togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id](mailto:togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id)

## ABSTRAK

Kota Semarang memiliki peninggalan sejarah dengan berbagai corak, seperti Eropa, China, Arab, serta budaya penduduk lokal Jawa. Pemerintah Kota Semarang memiliki sasaran memperkuat jati diri kota Semarang melalui budaya, sarana pariwisata, dan nilai lokal kota Semarang, berdasarkan Peraturan Daerah no. 5 tahun 2015. Terlebih lagi, pada tahun 2015, Kota Semarang termasuk kota yang berpartisipasi dalam Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka, yaitu kota yang berpusat pada penataan dan pelestarian pusaka sebagai pengembangan kotanya. Adanya sarana narasi edukatif berkaitan dengan sejarah seperti museum dapat membantu menumbuhkan pengetahuan tentang Kota Semarang. Pada denah yang digunakan, bangunan berbentuk elips dengan kolom-kolom terdapat di bagian tengah ruang pameran, sehingga harus didesain dengan *treatment* khusus dan unik untuk merespon denah tersebut.

Kata kunci: Museum, Sejarah, Kota Semarang, Desain interior

## ABSTRACT

*The city of Semarang has historical heritage with various styles, such as European, Chinese, Arabic, and the culture of the local Javanese population. The Semarang City Government has a goal of strengthening the identity of the city of Semarang through the culture, tourism facilities, and local values of the city of Semarang. Moreover, in 2015, Semarang City was one of the cities that participated in the Heritage City Structuring and Preservation Program, a city that focuses on the arrangement and preservation of heritage as the development of its city. The existence of educational narrative tools related to history such as museums can help foster knowledge about the city of Semarang. In the plan used, the building is elliptical with columns in the middle of the showroom, so it must be designed with a special and unique treatment to respond to the plan.*

*Keywords: Museum, History, Semarang City, Interior design*

## I. PENDAHULUAN

### a. Latar Belakang

Kota Semarang memiliki peninggalan sejarah dari berbagai corak, seperti Eropa, China, dan Arab. Aspek sejarah ini sedang menjadi fokus pemerintah dalam pembangunan infrastruktur Kota Semarang. Pada tahun 2015, Kota Semarang termasuk kota yang berpartisipasi pada P3KP atau Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka. Kota Pusaka adalah kota yang di dalamnya terdapat kawasan dan/atau bangunan cagar budaya yang memiliki nilai-nilai penting bagi kota, menempatkan kegiatan penataan dan pelestarian pusaka sebagai strategi utama pengembangan kotanya (*sim.ciptakarya.pu.go.id*). Pembangunan infrastruktur sejarah dan budaya ini dapat dilihat dari revitalisasi Kota Lama Semarang, pembangunan Radjawali Cultural Center, dan pembangunan Museum Bubakan di tahun 2020. Selain itu, dalam Peraturan Daerah Kota Semarang no. 5 tahun 2015, Pemerintah Kota Semarang memiliki sasaran peningkatan daya saing pariwisata, yaitu penguatan jati diri Kota Semarang melalui penguatan budaya setempat dan terpeliharanya nilai-nilai lokal.

Pembangunan sarana publik tentang sejarah dan budaya ini belum didukung dengan adanya edukasi sejarah Kota Semarang. Dalam Permendikbud no. 37 tahun 2018 tentang kompetensi kurikulum 2013 untuk siswa SD-SMA, pembelajaran sejarah daerah setempat hanya terdapat di kurikulum SD kelas IV, dan hanya membahas tentang provinsi setempat. Kurangnya edukasi sejarah ini dapat menyebabkan masyarakat melupakan sejarahnya sendiri, terutama anak muda yang cenderung jauh dari tradisi budaya setempat.

Adanya sarana edukatif sejarah sangat penting untuk menumbuhkan pengetahuan tentang Kota Semarang. Salah satu sarana publik edukasi sejarah adalah museum. Museum berisi koleksi peninggalan sejarah serta edukasi dengan fungsi rekreatif sehingga memberi pengalaman belajar yang menarik bagi pengunjungnya. Sebagai studi banding, di kota lain telah terdapat beberapa museum yang bercerita tentang sejarah kota, seperti Museum Kota Bandung dan Museum Fatahillah Jakarta. Museum kota ini menjadi dokumentasi sejarah dan perkembangan kota, sekaligus sebagai tempat mempelajari nilai-nilai sejarah kota tersebut.

Berdasarkan survey yang dilakukan pada 80 orang di Kota Semarang, sebanyak 40% orang di Kota Semarang menjadikan museum sebagai pilihan untuk wisata atau liburan, baik bersama keluarga, teman, maupun ketika ada event khusus. Ini menjadikan museum sebagai tempat potensial untuk dikunjungi masyarakat Kota Semarang. Sebanyak 28% responden tidak pernah pergi ke museum yang berada di Kota Semarang, 32% responden pergi ke museum ketika ada tugas sekolah saja. Namun, sebagian besar responden hanya pernah mengunjungi museum Ranggawarsita, museum Lawang Sewu, dan museum Mandala Bhakti saja, walaupun di Kota Semarang terdapat kurang lebih 8 museum. Dari survey tersebut, sebagian responden menganggap bahwa desain museum belum memberi kesan istimewa. 48,2% masyarakat menganggap bahwa museum di Semarang biasa saja, bahkan 15,3% menganggap museum tidak menarik.

Denah perancangan yang digunakan berlokasi di Jl. Sriwijaya di Kota Semarang. Denah ini bersifat fiktif dan belum dibangun. Pada denah ini, bangunan berbentuk elips dengan kolom-kolom terdapat di bagian tengah ruang pameran, sehingga harus

didesain dengan treatment khusus dan unik untuk merespon denah tersebut. Ruang pameran satu dan yang lain terpisah oleh *hall* dalam, sehingga menjadi tantangan dalam penyampaian pameran yang bersifat kronologis.

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain museum yang dapat mendisplay sejarah Kota Semarang dari berbagai aspek?
2. Bagaimana mendesain display museum sejarah yang interaktif, menarik, dan tidak melelahkan untuk dipelajari bagi pengunjung?
3. Bagaimana mendesain museum sejarah yang menjadi sarana edukatif ramah bagi anak?
4. Bagaimana mendesain museum dalam denah bangunan berbentuk elips dan ruang pameran yang terpisah *hall* sehingga dapat merespon bentuk tersebut dengan menarik dan efektif?

c. Batasan Masalah

1. Jenis Proyek adalah museum sejarah, dengan status proyek fiktif.
2. Luas bangunan yang akan dirancang  $\pm 13.000 \text{ m}^2$ , dan lokasi site terletak pada Jl. Sriwijaya, kota Semarang, Jawa Tengah.
3. Fasilitas Perancangan: Hall/Lobby, Ruang pameran, Ruang penyimpanan, Ruang perawatan, Ruang auditorium, Perpustakaan, Toko Souvenir, Toilet
4. Pengguna dari proyek ini adalah masyarakat umum dari segala usia dan kalangan ekonomi, serta memfasilitasi pengguna dengan fisik mampu hingga difabel.

d. Tujuan dan Manfaat

Merancang museum berisi edukasi sejarah Kota Semarang dengan pameran yang informatif dan simulasi interaktif, serta menjadikan museum sebagai tempat edukasi yang rekreatif.

## II. METODE PERANCANGAN

a. Pengumpulan Data Primer dan Sekunder

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan. Data primer yang diambil berupa studi banding dengan museum sejenis di Indonesia dan mengambil data dari kuesioner.

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan secara langsung dengan mengambil data yang ada. Data sekunder ini berupa referensi yang didapat dari jurnal penelitian, tugas akhir mengenai proyek sejenis, buku-buku terkait, artikel berita, dan dokumentasi foto dan video yang diunggah di internet. Data denah ruangan didapatkan dari proyek tugas akhir arsitektur.

b. Konsep dan Skematik Desain

Menganalisis data yang didapat secara lanjut dengan hasil berupa pola aktivitas, besaran ruang, kebutuhan ruang, *zoning* dan *blocking, bubble diagram*, dan sebagainya.

c. Pengaplikasian Konsep pada Perancangan

Mengaplikasikan hasil analisis dari konsep dan skematik desain ke dalam perancangan.

d. Desain Akhir

Merupakan tahap akhir dari desain yang menghasilkan *output* berupa gambar kerja teknik, perspektif ruang, animasi, dan sebagainya.

### III. KAJIAN TEORI

#### 3.1 Definisi

Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, Museum adalah lembaga permanen nirlaba yang melayani masyarakat, terbuka untuk umum, yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan berwujud dan tidak berwujud tentang kemanusiaan dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, belajar dan kesenangan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sejarah adalah asal-usul atau keturunan berupa silsilah, bagan, atau catatan yang menggambarkan kejadian yang benar-benar sudah terjadi di masa lalu pengetahuan atau penjelasan mengenai peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, terletak pada  $6^{\circ}58'$  LS dan  $110^{\circ}25'$  LE, dengan luas total  $373,3 \text{ km}^2$ . Kota Semarang merupakan kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Medan, dan Bandung.

#### 3.2 Standarisasi Proyek

##### a. Standar Ruang Museum

Menurut Sutaarga (dalam Setiawan, 2001), persyaratan umum arsitektur museum sebagai berikut.

- a) Mempunyai ruang kerja bagi konservatornya
- b) Mempunyai ruang-ruang untuk koleksi penyelidikan yang disusun menurut sistem dan metode tertentu sesuai ilmunya
- c) Mempunyai ruangan pameran sewaktu-waktu (*temporary exhibition*) yang sifatnya khusus
- d) Dilengkapi laboratorium perawatan atau pengawetan barang koleksi
- e) Mempunyai ruangan bagian informasi, pendidikan, sebagai acara kunjungan, ceramah, pemutaran film, dan sebagainya
- f) Mempunyai studio perlengkapan pemotretan, untuk reproduksi barang koleksi yang rusak
- g) Dilengkapi alat audio visual berupa slide film, alat penyimpan suara, dan lain-lain
- h) Mempunyai ruang cukup luas untuk menampung semua koleksi
- i) Kemudahan akses bagi pejalan kaki, parkir pengunjung dan staff.

- j) Sarana berlindung di luar bangunan bagi pengunjung apabila terjadi cuaca buruk.

b. Benda Koleksi Museum

Menurut PP no. 66 tahun 2015, koleksi dalam museum adalah benda, bangunan, atau struktur cagar budaya atau bukan cagar budaya yang merupakan bukti materi hasil budaya dan material alam dan lingkungannya.

Dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata no: PM.45/UM.001/MKP/2009 tentang Pedoman Permuseuman, Koleksi yang disimpan pada ruang penyimpanan koleksi dilakukan pada koleksi:

- Sifatnya unik, langka, nilai ekonomi tinggi, dan mudah lapuk
- Sudah dilakukan konservasi dan perawatan
- Memiliki informasi
- Tidak sedang dilakukan penelitian

Berdasarkan sifat dan jenisnya, benda koleksi dibagi menjadi 2, yaitu:

- A. Benda Asli, yaitu benda koleksi yang memiliki persyaratan:
  - a) Mempunyai nilai budaya, ilmiah, dan nilai estetika
  - b) Harus dapat dianggap sebagai dokumen
  - c) Dapat diidentifikasi wujud, asal, tipe, gaya, dan sebagainya.
- B. Benda Reproduksi, yaitu benda buatan baru dengan cara meniru benda asli menurut cara tertentu. Macam benda reproduksi:
  - 1) Replika, yaitu benda tiruan yang diproduksi dengan memiliki sifat yang sama dengan benda yang ditiru. Biasanya memiliki ukuran yang sama dengan benda aslinya, atau rentang skala lebih kecil dari miniatur.
  - 2) Miniatur, yaitu benda tiruan yang diproduksi dengan skala perbandingan dengan objek aslinya sekitar 1:20 atau 1:30. Ukuran miniatur biasanya lebih kecil dari replika.
  - 3) Referensi, diperoleh dari rekaman atau fotokopi suatu buku mengenai sejarah, etnografi, dan dokumen lainnya.

c. Aspek Interior Ruang

Menurut Dean (1994) sirkulasi terdiri dari 3 jenis, yaitu alur yang disarankan, tidak terstruktur, dan diarahkan. Alur yang diarahkan (*directed approach*) digunakan pada pameran yang dirancang sesuai kronologi, seperti pameran sejarah terbentuknya kota. Metode alur ini mengarahkan pengunjung hanya pada satu rute saja, dan biasanya pengunjung baru keluar setelah melihat semua pameran di dalamnya. Sementara alur yang disarankan (*suggested approach*) digunakan pada pameran bersifat tematik. Alur ini menggunakan elemen visual desain untuk menarik pengunjung ke arah yang diinginkan, tanpa memberi pembatas fisik yang membatasi arah gerak pengunjung.

A. Display interaktif

Museum interaktif adalah museum dimana pengunjung bisa berinteraksi dengan obyek pameran. Interaksi dapat melalui sentuhan, aroma, audio, dan

visual. Teknologi dapat digunakan dalam membuat museum menjadi interaktif, antara lain:

- *Augmented Reality*

Teknologi yang memungkinkan lingkungan fisik dunia nyata bergabung dengan gambar digital, dan kejadian dalam dunia digital diproyeksikan dari perlakuan pengguna di dunia nyata.

- *Virtual Reality*

Teknologi dimana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan dalam program digital.

- Pameran imersif

Pameran ini memanfaatkan efek visual dan animasi, membuat pengunjung merasakan sensasi dalam ruangan yang berbeda dari biasanya. Contohnya adalah pameran di Singapore National Museum.

- Permainan digital

Saat ini banyak sistem multimedia yang memungkinkan interaksi efek. Contohnya 'Fantasy zone' karya Sindrax, memungkinkan anak untuk bermain game dari tampilan virtual pada ruang yang nyata.

#### IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang digunakan dalam pameran adalah "*Journey to The Enlightenment*". Konsep ini diambil dari makna filosofis Warak Ngendog, yaitu ajakan berproses menjaga kesucian diri di bulan suci untuk mendapat pahala. Penerapannya berupa perjalanan pengunjung dalam museum (*journey*) agar di akhir perjalanan mendapatkan ilmu dan rekreasi (*enlightenment*). Konsep ini juga diterapkan dengan cara membuat pameran dengan pencahayaan yang minim di awal masuk pameran dan mendapatkan pencahayaan cukup di akhir.

Tema perancangan secara umum adalah "*Unity in Diversity*", diambil dari branding Kota Semarang yang menggabungkan keanekaragaman budaya penduduknya. Tema ini diterapkan dengan bentuk-bentuk dari berbagai budaya di Kota Semarang dan warna sesuai branding.

##### a. Alur Cerita (*Storyline*) dalam Museum

Alur cerita pada museum sejarah ditata sesuai pengenalan sejarah Kota Semarang dari dasar yaitu tentang letak geografis, kemudian pengunjung mempelajari sejarah, kebudayaan, dan bahasa, lalu diakhiri dengan tokoh-tokoh yang berada dalam politik maupun tokoh berpengaruh lainnya.

Area sejarah menjelaskan mengenai sejarah bagaimana Kota Semarang berdiri, dengan pembagian sebagai berikut:

- a) Sejarah Kedatangan China
- b) Sejarah Pembentukan Kota Semarang
- c) Sejarah Kota Semarang Zaman Penjajahan Belanda
- d) Sejarah Kota Semarang Zaman Penjajahan Jepang

Area tradisi adat menjelaskan tentang kegiatan adat yang dilakukan orang di Kota Semarang, antara lain Dugderan, Nyadran, Popokan, dan Tuk Panjang.

Area kesenian menjelaskan tentang kesenian seperti tarian, wayang orang, dan wayang potehi. Selain itu juga terdapat kerajinan batik Semarangan.

Area kuliner menjelaskan tentang kuliner di Kota Semarang, seperti lumpia, bandeng, tahu pong, nasi ayam, dan sebagainya. Pembagian pameran di dalamnya yaitu makanan daerah dan minuman





Area bangunan bersejarah menjelaskan tentang bangunan bersejarah yang ada di Kota Semarang, seperti Lawang Sewu, Kota Lama, Sam Poo Kong, Watu Gong, Pasar Johar, Museum Mandala Bhakti, Museum Ranggawarsita, dan lain-lain.


Area politik menampilkan tentang pemerintahan di kota Semarang, dari zaman pembentukan Kota Semarang hingga saat ini. Di dalamnya juga terdapat penghargaan yang telah diraih pemerintah yang pernah memimpin kota Semarang

#### b. Konsep Suasana, Warna, dan Material

Konsep suasana yang akan diambil adalah konsep ruangan yang berfokus kepada pameran. Dinding dan lantai menggunakan warna netral yaitu abu-abu dan hitam.

Warna yang digunakan diambil dari branding kota Semarang, yaitu warna merah, oranye, dan hijau. Untuk menyeimbangkan warna tersebut, digunakan warna netral seperti putih, abu, dan hitam.

| No | Warna  | Makna   |
|----|--|---|
| 1. | Hijau<br>   | Warna hijau pada logo branding Semarang melambangkan budaya Arab-Islam di Semarang. Warna hijau juga berada pada spektrum warna dingin sehingga memberi kesan sejuk dan tenang. |
| 2. | Oranye<br>  | Warna oranye pada branding Semarang melambangkan budaya Jawa. Warna oranye berada pada spektrum warna panas sehingga memberi kesan hangat pada ruangan.                         |
| 3. | Merah<br>   | Warna merah pada branding Semarang melambangkan budaya China. Warna merah berada pada spektrum warna panas sehingga memberi kesan hangat.                                       |
| 4. | Abu-abu<br> | Warna abu-abu digunakan sebagai warna netral untuk menyeimbangkan warna lainnya.  |

|    |  |  |
|----|--|--|
| 5. | <p style="text-align: center;">Hitam</p>  | <p>Warna hitam digunakan sebagai warna penetral. Warna hitam memiliki kesan membuat sempit, sehingga tidak banyak digunakan selain pada pembangun suasana.</p> |
|----|--|--|



Gambar 4.1

*Perspektif Hall Depan Museum Sejarah Kota Semarang*

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Konsep bentuk menggunakan bentuk dinamis dan geometris. Bentuk geometris yang digunakan adalah lingkaran, menyesuaikan dengan denah yang berbentuk lingkaran. Bentuk dinamis yang dipakai yaitu melengkung, diambil dari bentuk gelombang air, diambil dari aspek kota Semarang letaknya yang berada di pesisir pantai.



Gambar 4.2

*Perspektif Ruang Geografis Museum Sejarah Kota Semarang*

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Material lantai yang digunakan berdasarkan konsep suasana sehingga digunakan material dengan warna netral. Selain itu, penggunaan material juga mempertimbangkan aktivitas di dalam ruangan tersebut.





Gambar 4.3  
 Perspektif Ruang Pamer Sejarah Kedatangan China  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada ruang pameran, lantai menggunakan warna hitam sebagai penerapan konsep ‘Journey to Enlightenment’, dimana lantai terazzo memiliki tekstur seperti batu pada alam, sehingga menggambarkan perjalanan. Warna hitam dipilih untuk menggambarkan konsep ‘enlightenment’, dimana ruangan menggunakan pencahayaan general minim sehingga terkesan gelap, tetapi semakin lama pencahayaan semakin banyak.



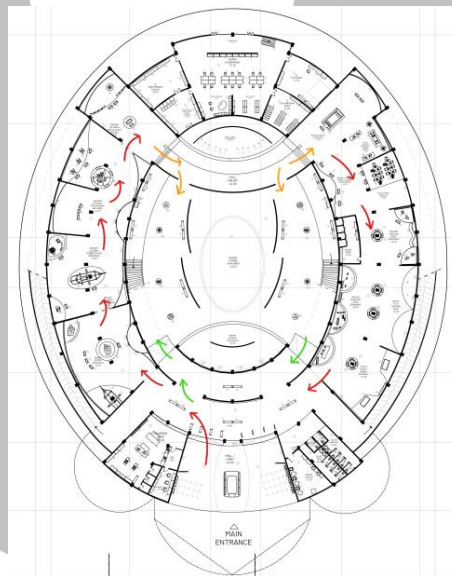
Gambar 4.4  
 Perspektif Ruang Pamer Sejarah Penjajahan Belanda  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dinding yang banyak digunakan adalah dinding bata dan dinding partisi. Dinding partisi digunakan pada beberapa ruang pameran, dapat digunakan sebagai penyekat ruangan sekaligus sebagai panel penjelasan pameran.



Gambar 4.5  
 Perspektif Ruang Pamer Kegiatan Adat  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Alur pada museum ini menggunakan alur yang diatur (*directed approach*) dan alur yang disarankan (*suggested approach*). Penerapan alur yang diatur berada pada bagian pintu masuk dari hall, dan ruang pameran sejarah ke ruang pameran tradisi, dengan menggunakan dinding pembatas. Alur yang disarankan terdapat pada ruang pameran lantai 2, dimana pada lantai menggunakan treatment berbeda agar pengunjung diarahkan menuju ruang pameran.



Gambar 4.6  
 Alur Sirkulasi Pengunjung  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- Merah : Alur yang diarahkan (Directed)
- Oranye : Alur yang disarankan (Suggested)
- Hijau : Alur alternatif

## V. KESIMPULAN

Perancangan Museum Sejarah Kota Semarang ini memiliki latar belakang dalam rangka mendukung program pemerintah Kota Semarang, yaitu Peraturan Daerah Kota Semarang no. 5 tahun 2015, sekaligus mendukung Kota Semarang sebagai Kota Pusaka. Perancangan museum ini berfungsi untuk mengedukasi masyarakat sekitar, baik dari Kota Semarang maupun luar Kota Semarang, tentang sejarah Kota Semarang, supaya sejarah dan perjuangan di Kota Semarang tidak tergerus oleh waktu.

Dalam Museum Sejarah ini terdapat berbagai pameran seperti sejarah Kota Semarang, tradisi, pakaian adat, kesenian, bahasa, bangunan bersejarah, tokoh berpengaruh, serta politik. Tema yang digunakan adalah *Unity in Diversity*, sementara konsep yang digunakan adalah *Journey to Enlightenment*. Penerapan konsep tersebut adalah dengan merancang interior yang membuat pengunjung merasa berada dalam perjalanan ke masa lalu, dengan aplikasi yang interaktif menggunakan teknologi seperti video mapping.

## Referensi

- Adler, David. 1999. *Metric Handbook: Planning and Design Data*. Reed Educational and Professional Publishing Ltd.
- Lord, Gail Dexter dan Barry. 1946. *The Manual of Museum Planning, 2nd Edition*. AltaMira Press.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Whitney Library of Design.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. 2015. “Mengembalikan Identitas Kota Pusaka”, dalam Buletin Ciptakarya, edisi 06, tahun XIII/Juni 2015.
- Kusumastuti, Syarifah Indah. 2015. “Pengembangan Museum Perjuangan Mandala Bhakti 2025”.
- Marijan, Kacung (2012) *Album Budaya : Direktori Museum Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.
- Nuraeni, Bellinda Sofia. 2014. “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Kunjung Ulang Wisatawan Museum Ranggawarsita Semarang”, dalam Jurnal Bisnis Strategi, vol. 23 no. 1 Juli 2014
- Rahardjo, Setiamurti. 2016. “Penerapan Wayfinding Di Koridor Kantor Galamedia Bandung”, dalam Jurnal Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia, Vol. 1 no. 1 tahun 2016.
- Yuliati, Dwi. 2019. “Mengungkap Sejarah Kota Lama Semarang dan Pengembangannya Sebagai Asset Pariwisata Budaya”, dalam Jurnal ANUVA Volume 3 (2):157-171, 2019.