

Museum Sejarah Sidenreng Rappang dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernacular

Sidenreng Rappang History Museum with a Neo-Vernacular Architectural Approach

Annisa Nurfitria¹, Nurhayati Kamaruddin², Sultan La Obo³, Abdul Mannan³

Universitas Ichsan Sidenreng Rappang¹, Universitas Ichsan Sidenreng Rappang², Universitas Sidenreng Rappang³, Universitas Sidenreng Rappang⁴

E-mail: ¹anyjsiie@gmail.com, ²nurhayatikamaruddin@unisan-sidrap.ac.id, ³sultan.laobo@gmail.com, ⁴mannan.dkc22@gmail.com

Abstrak: Pendahuluan Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kualitas pencahayaan buatan dalam ruang kelas terhadap kinerja akademik mahasiswa arsitektur. Banyak studi menunjukkan bahwa pencahayaan yang baik dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman materi, tetapi belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti dampaknya pada mahasiswa arsitektur di Indonesia, khususnya di Universitas Ichsan Sidenreng Rappang. Abstrak terdiri dari 150-250 kata dan mencakup informasi inti dari penelitian atau karya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kualitas pencahayaan buatan memengaruhi hasil akademik mahasiswa di program studi arsitektur. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui survei dan pengukuran kualitas pencahayaan di beberapa ruang kelas. Hasil akademik mahasiswa diukur dan dibandingkan dengan kondisi pencahayaan yang ada, menggunakan analisis statistik untuk menentukan korelasinya. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kualitas pencahayaan buatan dengan peningkatan hasil akademik mahasiswa. Kesimpulannya, peningkatan kualitas pencahayaan di ruang kelas dapat secara positif mempengaruhi kinerja akademik mahasiswa arsitektur.

Kata kunci: Kata Kunci 1, Kata Kunci 2, Kata Kunci 3, Kata Kunci 4, 5 Kata Kunci.

Abstract: The introduction of this research is motivated by the importance of artificial lighting quality in classrooms on the academic performance of architecture students. Many studies have shown that good lighting can improve concentration and material comprehension, but few studies have specifically examined its impact on architecture students in Indonesia, particularly at Ichsan University, Sidenreng Rappang. An abstract consists of 150-250 words and includes the core information of the research or work. This study aims to analyze how the quality of artificial lighting affects the academic performance of students in the architecture program. The research method used is a descriptive quantitative approach, where data were collected through surveys and measurements of lighting quality in several classrooms. Students' academic performance was measured and compared to the existing lighting conditions, using statistical analysis to determine the correlation. The results indicate a significant relationship between the quality of artificial lighting and improved student academic performance. In conclusion, improving the quality of classroom lighting can positively impact the academic performance of architecture students.

Keywords: Keyword 1, Keyword 2, Keyword 3, Keyword 4, Keywords 5.

Pendahuluan

Museum merupakan institusi yang memiliki peran strategis dalam melestarikan warisan sejarah, budaya, dan peradaban suatu bangsa. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015, museum adalah lembaga permanen yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, serta mengomunikasikannya kepada masyarakat untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan rekreasi. Sementara itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya menempatkan museum sebagai salah satu sarana penting dalam upaya pelestarian benda cagar budaya. Sejalan dengan regulasi tersebut, *International Council of Museums* (ICOM) mendefinisikan museum sebagai lembaga nirlaba yang mengumpulkan, mengonservasi, meneliti, menginterpretasikan, dan memamerkan warisan budaya maupun alam untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta pengembangan masyarakat. Dengan demikian, museum tidak lagi dipandang hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang edukasi, pelestarian identitas budaya, serta media komunikasi sejarah kepada masyarakat.

Salah satu jenis museum menurut klasifikasi ICOM adalah *Archaeology and History Museum*, yaitu museum yang berfungsi menyajikan perjalanan sejarah suatu wilayah melalui koleksi artefak, benda arkeologi, dokumen sejarah, maupun peninggalan budaya lainnya. Keberadaan museum sejarah menjadi penting karena mampu membangun kesadaran masyarakat terhadap identitas daerah, memperkuat nilai-nilai budaya lokal, serta menjadi media pembelajaran yang menghubungkan generasi masa kini dengan warisan sejarah masa lampau. Dalam konteks pembangunan daerah, museum sejarah juga berkontribusi terhadap pengembangan pariwisata budaya sekaligus memperkuat karakter dan jati diri masyarakat.

Kabupaten Sidenreng Rappang merupakan salah satu daerah di Provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki kekayaan sejarah, budaya, adat istiadat, serta kearifan lokal masyarakat Bugis. Berbagai peninggalan sejarah tersebut perlu dilestarikan melalui fasilitas yang mampu mendokumentasikan, menginterpretasikan, dan menyajikannya secara komprehensif kepada masyarakat. Saat ini Kabupaten Sidenreng Rappang memiliki Museum Nene Mallomo sebagai museum daerah yang menyimpan sekitar 1.020 koleksi yang terdiri atas etnografika, arkeologika, historika, filologika, numismatika, hingga keramikologika. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa museum tersebut masih memiliki keterbatasan baik dari aspek kapasitas bangunan maupun kualitas penyajian koleksi. Sebagian koleksi masih dipamerkan secara sederhana, ruang pamer belum mampu mengakomodasi seluruh narasi sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang secara utuh, serta fasilitas interpretasi dan pengalaman pengunjung masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fungsi museum sebagai pusat edukasi, konservasi, dan rekreasi budaya belum dapat berjalan secara optimal.

Seiring berkembangnya paradigma permuseuman, museum tidak lagi hanya berorientasi pada penyimpanan koleksi (*collection oriented*), tetapi juga diarahkan menjadi ruang publik yang interaktif, edukatif, dan berpusat pada pengalaman pengunjung (*visitor oriented*). Perubahan paradigma tersebut menuntut perancangan museum yang mampu mengintegrasikan identitas budaya lokal dengan perkembangan teknologi sehingga penyampaian informasi sejarah menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Salah satu pendekatan arsitektur yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah Arsitektur Neo-Vernakular, yaitu pendekatan yang mengadaptasi nilai, filosofi, karakter ruang, bentuk, serta material arsitektur tradisional ke dalam rancangan kontemporer tanpa menghilangkan identitas budaya lokal. Pendekatan ini memungkinkan bangunan museum tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga menjadi representasi budaya daerah yang diwujudkan melalui bahasa arsitektur modern.

Implementasi Arsitektur Neo-Vernakular pada bangunan museum telah diterapkan di berbagai daerah di Indonesia. Museum Sonobudoyo di Yogyakarta mengadaptasi karakter rumah Joglo ke dalam tata ruang dan bentuk bangunan museum modern sehingga tetap mempertahankan identitas budaya Jawa. Museum Bahari Jakarta mengintegrasikan karakter arsitektur kolonial dan arsitektur lokal Betawi sebagai representasi sejarah maritim, sedangkan Museum Kebudayaan Sulawesi Selatan mereinterpretasikan bentuk rumah adat Bugis ke dalam bangunan museum kontemporer sebagai simbol pelestarian budaya daerah. Berbagai studi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan Neo-Vernakular mampu menghasilkan bangunan museum yang memiliki identitas lokal sekaligus memenuhi tuntutan fungsi dan perkembangan arsitektur modern.

Berbagai penelitian juga telah mengembangkan pendekatan Neo-Vernakular pada perancangan museum dan pusat kebudayaan. Kapitan dkk. (2025) merancang Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor dengan mengadaptasi rumah tradisional Alor sebagai media pelestarian budaya lokal. Tamam dan Soewarno (2022) mengembangkan Museum Etnologi Kabupaten Bandung Barat melalui reinterpretasi arsitektur Sunda dalam bangunan museum kontemporer. Harun dkk. (2025) menerapkan pendekatan Neo-Vernakular pada Pusat Kebudayaan Suwawa berbasis rumah adat Gorontalo sebagai upaya revitalisasi budaya daerah. Sementara itu, Vitru dan Arfianti (2024) mengkaji penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Museum Negeri Bengkulu melalui adaptasi bentuk rumah limas sebagai identitas visual bangunan museum. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan Neo-Vernakular efektif dalam mempertahankan karakter budaya lokal sekaligus meningkatkan kualitas arsitektur bangunan publik.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada transformasi bentuk arsitektur tradisional ke dalam bangunan museum maupun pusat kebudayaan. Kajian yang mengintegrasikan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dengan pemanfaatan teknologi digital seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Augmented Reality* (AR), dan *Virtual Reality* (VR) sebagai media interpretasi sejarah masih relatif terbatas. Selain itu, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas perancangan Museum Sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang dengan mengadaptasi karakter arsitektur vernakular Bugis Sidrap sekaligus memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari pengalaman edukatif pengunjung. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang masih perlu dikembangkan, terutama dalam merancang museum sejarah daerah yang tidak hanya menampilkan identitas budaya melalui bentuk arsitektur, tetapi juga melalui penyajian informasi yang interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengusulkan perancangan Museum Sejarah Sidenreng Rappang dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang mengadaptasi karakter arsitektur vernakular Bugis Sidrap sebagai identitas utama bangunan, serta mengintegrasikan teknologi AI, AR, dan VR sebagai media interpretasi sejarah dan budaya lokal. Integrasi tersebut diharapkan mampu menghadirkan museum yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat konservasi koleksi, tetapi juga sebagai pusat edukasi, wisata budaya, dan pembelajaran sejarah yang lebih komunikatif, interaktif, serta relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep museum sejarah daerah yang mampu mengharmoniskan pelestarian budaya lokal dengan inovasi teknologi digital dalam satu kesatuan desain arsitektur.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *architectural design research* (penelitian perancangan arsitektur). Pendekatan ini dipilih untuk memahami karakteristik arsitektur vernakular Bugis Sidrap serta menerjemahkannya ke dalam konsep perancangan Museum Sejarah Sidenreng Rappang dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Proses penelitian tidak hanya menghasilkan kajian teoritis, tetapi juga menghasilkan rancangan arsitektur sebagai luaran utama penelitian.

Lokasi penelitian berada pada kawasan Museum Nene Mallomo di Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi dilakukan melalui analisis pembobotan terhadap tiga alternatif tapak berdasarkan enam kriteria, yaitu kesesuaian RTRW/RDTR, aksesibilitas, kedekatan dengan pusat kota, nilai historis dan budaya, ketersediaan lahan, serta potensi pengembangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa lokasi Museum Nene Mallomo memperoleh nilai tertinggi sehingga dipilih sebagai lokasi pengembangan Museum Sejarah Sidenreng Rappang.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh data sekunder berupa teori arsitektur neo-vernakular, arsitektur vernakular Bugis, standar perancangan museum, regulasi pemerintah, serta hasil penelitian terdahulu yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, dokumen pemerintah, dan publikasi resmi. Sementara itu, observasi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting Museum Nene Mallomo, karakteristik tapak, serta potensi kawasan yang berkaitan dengan proses perancangan. Dokumentasi lapangan berupa foto, video, dan pencatatan kondisi fisik digunakan sebagai data pendukung dalam proses analisis.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan utama, yaitu analisis tematik, analisis morfologi arsitektur, dan analisis konteks. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan perancangan berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka. Analisis morfologi dilakukan untuk mengkaji bentuk, organisasi ruang, struktur, material, dan elemen arsitektur vernakular Bugis Sidrap yang berpotensi diadaptasi ke dalam desain museum. Selanjutnya, analisis konteks digunakan untuk mengevaluasi aspek budaya, kondisi fisik tapak, lingkungan, dan iklim sebagai dasar penyusunan konsep perancangan yang responsif terhadap karakter kawasan.

Tahapan penelitian diawali dengan identifikasi permasalahan dan penyusunan landasan teori, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menghasilkan sintesis konsep perancangan yang menjadi dasar pengembangan desain Museum Sejarah Sidenreng Rappang. Tahap akhir berupa pengembangan konsep makro, meso, dan mikro hingga menghasilkan rancangan museum dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang mengintegrasikan identitas budaya Bugis Sidrap serta teknologi digital sebagai media interpretasi sejarah.

Hasil Dan Pembahasan

A. Analisis Kondisi Eksisting dan Potensi Perancangan

Kabupaten Sidenreng Rappang memiliki kekayaan sejarah dan budaya Bugis yang cukup beragam, namun fasilitas museum yang tersedia saat ini masih terbatas pada Museum Nene Mallomo. Kawasan Museum ini sebagai lokasi perancangan karena memiliki nilai historis, aksesibilitas yang baik, serta berada pada kawasan yang telah dikenal sebagai pusat aktivitas budaya masyarakat. Hasil analisis pembobotan menunjukkan bahwa tapak eksisting memperoleh nilai tertinggi dibandingkan alternatif lokasi lainnya, sehingga dinilai paling sesuai untuk pengembangan Museum Sejarah Sidenreng Rappang.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian
Sumber: Analisis penulis, 2026

Observasi lapangan menunjukkan bahwa Museum Nene Mallomo telah memiliki koleksi sejarah yang cukup lengkap, namun kapasitas bangunan dan kualitas penyajian koleksi masih terbatas. Sebagian koleksi dipamerkan secara sederhana dan belum didukung fasilitas interpretasi yang memadai, sehingga diperlukan pengembangan museum yang mampu menyajikan sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang secara lebih komprehensif dan menarik bagi masyarakat.



Gambar 2. Museum Nene Mallomo
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

B. Konsep Perancangan Museum

Konsep perancangan dikembangkan melalui pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dengan mengadaptasi karakter arsitektur rumah tradisional Bugis Sidrap ke dalam bangunan museum modern. Transformasi dilakukan pada bentuk massa, organisasi ruang, dan elemen arsitektur sehingga menghasilkan bangunan yang tetap merepresentasikan identitas budaya lokal namun mampu memenuhi kebutuhan museum kontemporer.



Gambar 3. Transformasi Bentuk Museum Sejarah Sidrap

Sumber: Analisis penulis, 2026

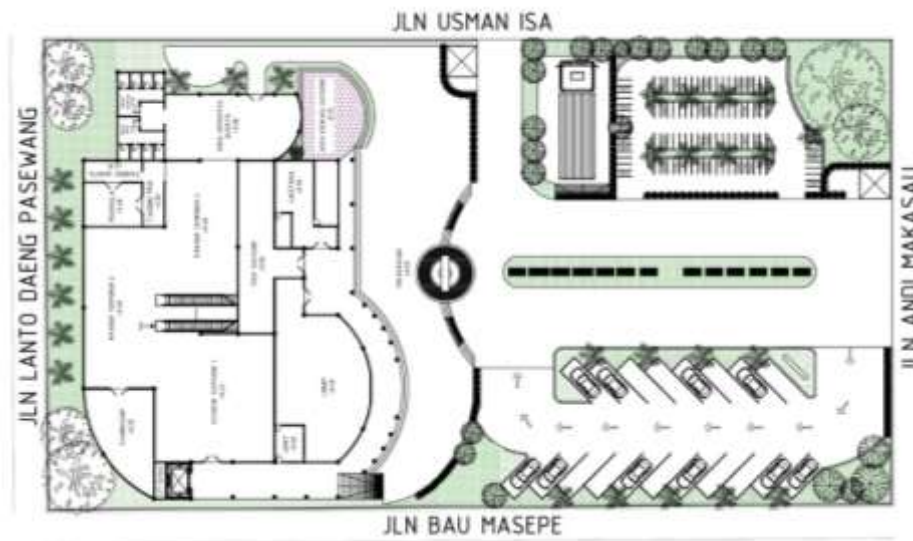
Bentuk bangunan dikembangkan dari filosofi rumah Bugis yang terdiri atas rakkeang, ale bola, dan awa bola. Konsep ini diterjemahkan menjadi pembagian fungsi vertikal bangunan, yaitu area publik dan pameran pada lantai utama, ruang edukasi dan administrasi pada lantai atas, serta area servis pada bagian bawah bangunan. Selain itu, prinsip Sulapa Eppa digunakan sebagai dasar pembentukan massa dan organisasi ruang untuk menciptakan keteraturan serta keseimbangan dalam desain.



Gambar 4. Zonasi Museum Sejarah

Sumber: Analisis penulis, 2026

Konsep tapak disusun berdasarkan zonasi publik, semi publik, privat, dan servis dengan sirkulasi yang jelas antara pengunjung, pengelola, dan distribusi koleksi. Perancangan juga mempertimbangkan orientasi matahari, arah angin, vegetasi, dan akses kendaraan sehingga bangunan lebih responsif terhadap iklim tropis Sidrap.



Gambar 5. Siteplan Museum Sejarah
Sumber: Olahan penulis, 2026

C. Hasil Perancangan

Hasil perancangan menghasilkan bangunan museum tiga lantai dengan pendekatan Neo-Vernakular Bugis Sidrap. Fasad bangunan menampilkan reinterpretasi bentuk atap tradisional Bugis dengan proporsi yang lebih kontemporer, sehingga menciptakan identitas visual yang kuat sebagai museum sejarah daerah.



Gambar 6. Perspektif Museum Sejarah
Sumber: Olahan penulis, 2026

Organisasi ruang dirancang untuk mendukung alur kunjungan yang edukatif dan nyaman. Lantai dasar difungsikan sebagai area penerimaan, lobby, ruang pameran utama, dan fasilitas publik. Lantai dua menampung ruang pameran tematik, ruang edukasi, serta fasilitas interaktif berbasis AI, AR, dan VR. Lantai tiga digunakan untuk ruang administrasi, ruang kurator, dan area pendukung lainnya.



Gambar 7.Eksterior Museum Sejarah
Sumber: Olahan penulis, 2026

Interior museum dirancang dengan suasana modern namun tetap menghadirkan nuansa budaya Bugis melalui penggunaan motif lokal, elemen kayu, dan pencahayaan yang mendukung pengalaman ruang. Integrasi teknologi AI, AR, dan VR memungkinkan pengunjung memperoleh informasi sejarah secara lebih interaktif dan imersif.



Gambar 8.Ilustrasi Penggunaan Teknologi dalam Museum
Sumber: Olahan AI, 2026

Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular mampu diterapkan pada bangunan museum modern melalui adaptasi bentuk atap, organisasi ruang, dan nilai filosofis rumah Bugis Sidrap tanpa sekadar meniru bentuk tradisional secara literal. Integrasi teknologi AI, AR, dan VR juga mendukung fungsi museum sebagai ruang edukasi yang lebih interaktif dan menarik bagi generasi muda. Dengan demikian, rancangan Museum Sejarah Sidenreng Rappang tidak hanya berfungsi sebagai tempat konservasi koleksi, tetapi juga sebagai pusat pembelajaran sejarah, pelestarian budaya, dan pengembangan wisata budaya daerah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan proses perancangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Museum Sejarah Sidenreng Rappang dirancang sebagai sarana pelestarian sejarah, budaya, dan identitas Kabupaten Sidenreng Rappang yang mampu menampung aktivitas edukasi, penelitian, rekreasi, serta penyimpanan koleksi sejarah daerah secara lebih representatif dibandingkan fasilitas museum yang telah ada. Kehadiran museum ini diharapkan dapat menjadi pusat informasi sejarah sekaligus media pembelajaran bagi masyarakat dan generasi muda.
- b. Perancangan museum menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular sebagai upaya menghadirkan bangunan yang memiliki identitas lokal namun tetap mampu menjawab kebutuhan bangunan publik modern. Penerapan pendekatan tersebut diwujudkan melalui transformasi elemen arsitektur vernakular Bugis Sidrap berupa rumah panggung Bugis, filosofi padi menunduk, serta simbol butiran beras yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk, ruang, dan tampilan bangunan secara kontemporer.
- c. Konsep ruang bangunan dikembangkan berdasarkan kosmologi rumah Bugis yang terdiri atas Rakkeang, Ale Bola, dan Awa Bola. Konsep tersebut diterapkan pada pembagian fungsi vertikal bangunan, dimana lantai dasar menjadi ruang publik dan interaksi sosial, lantai tengah sebagai ruang utama pameran sejarah, sedangkan lantai atas difungsikan sebagai ruang pengelolaan dan penyimpanan koleksi museum.
- d. Penataan tapak dirancang berdasarkan hasil analisis matahari, angin, kebisingan, aksesibilitas, vegetasi, dan view sehingga menghasilkan zonasi ruang yang efektif, nyaman, serta mampu mendukung aktivitas museum secara optimal. Orientasi bangunan menghadap ke Jalan Nene Mallomo sebagai akses utama kawasan dan sebagai bentuk respon terhadap kondisi eksisting tapak.
- e. Sistem struktur bangunan menggunakan struktur beton bertulang sebagai struktur utama bangunan karena memiliki kekuatan, kestabilan, dan fleksibilitas ruang yang sesuai untuk bangunan museum bertingkat. Sementara itu, sistem atap menggunakan struktur space frame yang mampu mengakomodasi bentuk lengkung hasil transformasi filosofi padi menunduk dan butiran beras.
- f. Sistem utilitas bangunan dirancang untuk mendukung fungsi museum modern melalui penerapan sistem pencahayaan, penghawaan, keamanan, proteksi kebakaran, pengelolaan air bersih dan air kotor, drainase, teknologi informasi digital museum, serta sistem konservasi koleksi yang mendukung kenyamanan pengunjung dan keamanan benda koleksi.

Dengan demikian, perancangan Museum Sejarah Sidenreng Rappang dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular diharapkan mampu menjadi wadah pelestarian sejarah daerah sekaligus ikon budaya Kabupaten Sidenreng Rappang yang merepresentasikan identitas lokal dalam bentuk arsitektur yang kontekstual, edukatif, dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Akbar, A. M., & Setiawati, N. (2023). Analisis karakteristik spasial ruang dan bentuk fasad rumah tradisional Paneng-Paneng di Kabupaten Sidrap berdasarkan konsep nilai-nilai Islam. *Jurnal Linears*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.26618/j-linears.v6i1.9890>
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
- Boylan, P. J. (Ed.). (2004). *Running a museum: A practical handbook*. International Council of Museums (ICOM) & UNESCO.
- Bunari, B., H, R. A., S, Y. B., Rafif, M., Delawati, A., & Agustine, V. (2025). Pelestarian sejarah lokal melalui optimalisasi fungsi koleksi museum: Pengabdian masyarakat di Museum Sang Nila Utama. *Dinamika Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Transformasi Kesejahteraan*, 2(1), 9–20. <https://doi.org/10.62951/DINSOS.V2I1.1352>
- Damala, A., et al. (2019). *Bridging the gap between museum collections and visitors through digital technologies*.
- Dhiya Fauzan Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan arsitektur neo-vernakular pada bangunan fasilitas budaya dan hiburan. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 3(3). <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>
- Hamka, H., & Winarni, S. (2024). Pola tata letak kamar tidur dan dapur rumah vernakular Bugis di Kampung Kampiri. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 21(2), 61–68. <https://doi.org/10.23917/SINEKTIKA.VI.3790>
- Harun, A., Djailani, Z. A., & Heryati. (2025). Pendekatan arsitektur neo vernakular pada perancangan Pusat Kebudayaan Suwawa. *Jurnal Vokasi Sains dan Teknologi*, 4(2), 78–86.
- International Council of Museums (ICOM). (2022). *Museum definition*.
- International Council of Museums (ICOM). (2023). *Code of ethics for museums*.
- Jayadi, K., & Cahyadi, D. (2024). Simbolisme dan semiotika rumah tradisional Bugis: Unsur makna dan nilai seni. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2024*, 1258–1262.
- Kapitan, A. D., Fanggidae, L. W., & Nday, R. U. (2025). Perancangan Museum Seribu Moko di Kabupaten Alor dengan pendekatan arsitektur metafora. *GEWANG: Gerbang Wacana dan Rancang Arsitektur*, 7(2), 127–133. <https://doi.org/10.35508/GEWANG.V7I2.25119>
- Murbarani, F., Naldo, J., & Purwaningtyas, F. (2024). Peran Museum Daerah Deli Serdang dalam melestarikan peninggalan Kesultanan Serdang. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 8(1), 103–112.
- Puspitasari, S. D., Siswosukarto, S., Harahap, S., & Astuti, P. (2022). Analisa perilaku dan ketahanan rumah adat Bugis terhadap beban gempa. *Jurnal Teknik Sipil*, 16(4), 280–288.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2019). *Understanding virtual reality: Interface, application, and design*.
- Tamam, B., & Soewarno, N. (2022). Penerapan tema arsitektur neo-vernakular pada rancangan Museum Etnologi di Kabupaten Bandung Barat. *eProceeding ITENAS*, 2(2).
- Yung, R., & Khoo-Lattimore, C. (2019). *New realities: A systematic literature review on virtual reality and augmented reality in tourism experience*.