

## **POLA PERILAKU DAN PEMETAAN AKTIVITAS PENGUNJUNG MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA**

**Fariz Nizar<sup>1</sup>, Naufal Kresna Diwangkara<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Prodi Arsitektur, Fakultas Dakwah dan Saintek, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, Purwokerto

<sup>2</sup> Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto  
Email: fariznizar@uinsaizu.ac.id, naufalkresnadiwangkara@gmail.com

### **Abstract**

*The Sonobudoyo Museum was previously a foundation in the field of Javanese, Balinese, Lombok and Madurese culture which was founded in 1919 in Surakarta as the Java Instituut, then this museum changed its name to the Sonobudoyo Museum which was inaugurated by Sri Sultan Hamengkubuwana VIII. In this research, the researcher was interested in observing the Sonobudoyo museum. Here the researcher conducted research on behavior patterns and activity mapping or often called Behavior Mapping at the Sonobudoyo museum. Here researchers look at the movement of visitors in the museum area in order to find out the locations and spots frequently visited (Centers of Attention) by local and foreign tourists. This research aims to look for Points of Interest in the layout and layout of the Sonobudoyo building. This research uses qualitative research methods by making observations by observing in the field and seeing the movements of visitors directly. The researcher observes the direct movements of visitors by taking notes and taking photos in the field. The results of this research are personal space, territory, privacy and spatial settings in the museum, which can be seen from the movement and accessibility in the Sonobudoyo museum.*

**Keyword:** Behavior Patterns, Activity Mapping, Sonobudoyo Museum

### **Abstrak**

Museum Sonobudoyo dahulu adalah sebuah yayasan dibidang kebudayaan Jawa, Bali, Lombok dan Madura yang berdiri pada tahun 1919 di Surakarta dengan sebutan Java Instituut, kemudian museum ini berganti nama menjadi Museum Sonobudoyo yang diresmikan oleh Sri Sultan Hamengkubuwana VIII. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengamati museum sonobudoyo, disini peneliti melakukan penelitian tentang pola perilaku dan pemetaan aktivitas atau sering disebut dengan Behaviour Mapping pada museum sonobudoyo. Disini peneliti melihat pergerakan pengunjung diarea museum agar mengetahui lokasi dan spot yang sering dikunjungi (Center Of Attention) oleh para turis lokal dan mancanegara, penelitian ini bertujuan untuk mencari Point Of Interest pada tata letak letak dan layout bangunan sonobudoyo.

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif dengan melakukan pengamatan dengan cara observasi dilapangan dan melihat pergerakan pengunjung secara langsung, peneliti mengamati pergerakan langsung pengunjung dengan cara mencatat dan memfoto dilapangan. Hasil penelitian ini berupa ruang personal, teritori, privasi, dan setting ruang pada museum, yang bisa dilihat dari pergerakan dan aksesibilitas didalam museum sonobudoyo.

**Kata kunci :** Pola Perilaku, Pemetaan Aktivitas, Museum Sonobudoyo

## **Pendahuluan**



**Gambar 1. Tampak Luar Museum Sonobudoyo**

**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Museum pada umumnya berfungsi sebagai tempat untuk mengkoleksi dan merawat benda-benda peninggalan yang memiliki nilai sejarah yang tinggi demi kepentingan ilmu pengetahuan ((kemdikbud), 2009). Museum sonobudoyo dibuat untuk mengumpulkan, melestarikan dan membina warisan budaya yang selanjutnya disajikan kepada masyarakat umum. Museum sonobudoyo memiliki nilai-nilai historis yang tinggi, sehingga banyak pengunjung lokal dan internasional, pengunjung ini memiliki pola perilaku ketika berada di sebuah museum, pola perilaku menggambarkan minat dari pengunjung kepada koleksi yang ada, pola ini juga bisa menggambarkan peta aktivitas dari pengunjung di dalamnya, pola perilaku dan pemetaan aktivitas ini sangat penting untuk penilaian bagi pengurus museum agar mengetahui minat dari para pengunjung lokal dan mancanegara ketika mengunjungi museum sonobudoyo. Sehingga pola perilaku dan pemetaan aktivitas ini bisa dijadikan acuan agar museum sonobudoyo yang lama ini tidak tergerus dan kalah oleh museum sonobudoyo yang baru.



**Gambar 2. Pengunjung Museum Sonobudoyo**

**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pengunjung adalah salah satu faktor penting dalam hidup dan matinya sebuah museum, tanpa pengunjung museum tidak akan hidup (Birawa et al., 2023). Oleh karena itu peneliti tertarik mengamati tentang pola perilaku dan pemetaan aktivitas dari pengunjung ketika mengunjungi museum sonobudoyo di Yogyakarta.

### **Perilaku dan Aktivitas Manusia**

Perilaku merupakan reaksi seseorang dalam menanggapi lingkungannya, perilaku dibedakan menjadi dua diantaranya :

1. Perilaku yang alami (innate behaviour) artinya perilaku yang dibawa dari sejak dilahirkan
2. Perilaku operan (operant behaviour) artinya perilaku yang didapatkan dari proses belajar dan mengenali lingkungannya (Uya, 2023).

Aktivitas manusia merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia dalam memperbaiki, mengolah, serta dapat menghasilkan sesuatu (Hoar, 2019).

### **Setting Perilaku (Behaviour Setting)**

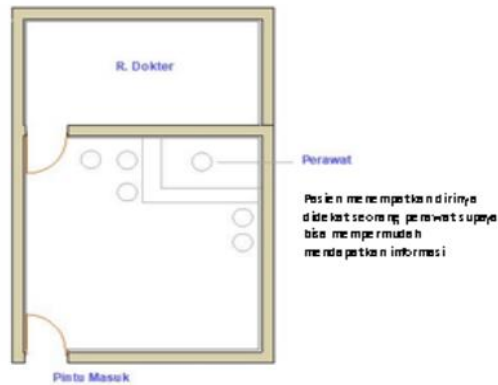
Menurut Barker & Wright dalam (Laurens, 2004) agar bisa di sebut dengan behaviour setting wajib memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Tata lingkungan yang mempunyai kaitan dengan perilaku
2. Aktivitas yang berulang disebut juga sebagai pola perilaku
3. Dilaksanakan pada waktu tertentu
4. Dan Membuat interaksi yang sama antara keduanya.

### Setting Pemetaan (Behaviour Mapping)

jenis jenis setting pemetaan dibagi menjadi dua jenis diantaranya :

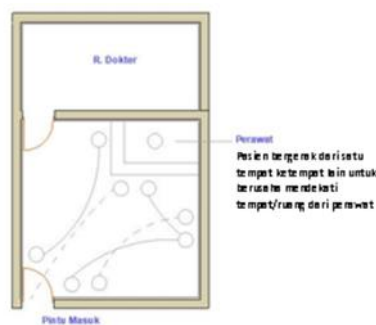
- a. Pemetaan Menurut Tempat (Place Centered Mapping)



**Gambar 3. Ilustrasi Pemetaan Tempat**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pemetaan menurut tempat adalah pemetaan untuk mengetahui manusia dan sekelompok manusia menggunakan, memanfaatkan dan juga mengakomodasi perilakunya dalam situasi dan waktu tertentu (Nizar & Setyowati, 2021).

- b. Pemetaan Dari Perilaku (Person Centered Mapping)



**Gambar 4. Ilustrasi Pemetaan Perilaku**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pemetaan dari perilaku adalah Gerakan manusia dalam periode waktu tertentu, Teknik ini berkaitan dengan satu individu manusia yang sedang diamati dengan cara mencatat, menggambar, dan membuat peta gerak manusia (Nizar & Setyowati, 2021)

### **Metode Penelitian**

Penelitian dengan judul pola perilaku dan pemetaan aktivitas museum sonobudoyo Yogyakarta ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara melakukan observasi langsung dilapangan, dengan mengamati tingkah laku pengunjung museum sonobudoyo Yogyakarta, serta melakukan pengkajian pada referensi referensi tentang museum sonobudoyo yang sudah ada.

Menurut (Bungin, 2011) , penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan, menyelidiki, menjelaskan, menggambarkan kualitas maupun keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak bisa untuk dijelaskan, diukur atau digambarkan dengan pendekatan kuantitatif.

Pada penelitian di museum sonobudoyo ini menggunakan jenis metode kualitatif fenomenologi Dimana penelitian ingin memberikan, menggambarkan, serta mendeskripsikan interaksi manusia sebagai individu ataupun sebagai sebuah kelompok dengan menggunakan suatu alat atau symbol maupun tanda dalam berkomunikasi (Nasution, 2023).

Di penelitian ini peneliti mengambil data Setting Perilaku dan Setting Pemetaan dengan cara mencatat pergerakan pengunjung lokal dan mancanegara sehingga peneliti bisa menggambarkan pola pola yang dibentuk oleh para pengunjung museum sonobudoyo dan bisa menyimpulkan tempat dan spot yang sering dilalui oleh para pengunjung museum sonobudoyo (Bustamam & Suryani, 2022)..

### **Hasil dan Pembahasan Museum Sonobudoyo**



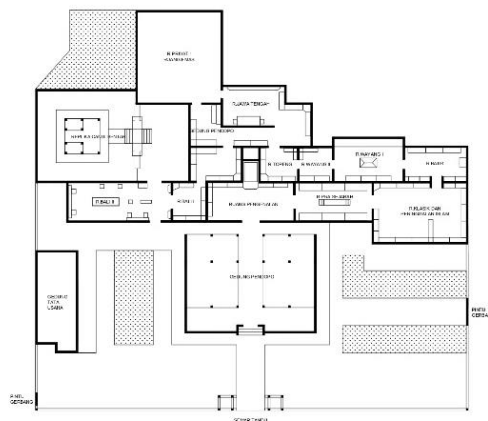
**Gambar 5. Tampak Pintu Masuk Museum Sonobudoyo  
Sumber : Dokumentasi Penulis**

Museum Sonobudoyo berdiri pada tahun 1919 di Yogyakarta dengan sebutan Jawa Instituut, dahulunya museum ini adalah sebuah yayasan dibidang kebudayaan Jawa, Bali, Lombok dan Madura, Keputusan pada kongres tahun 1924 java instituut akan mendirikan museum di Yogyakarta. Dan pada tahun 1929 mulai dilakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan kebudayaan di daerah Jawa, Madura, Bali dan Juga Lombok (Murdiastomo et al., 2023). Panitia perencanaan museum dibuat pada tahun 1931 yang salah satu anggotanya adalah Ir. Th. Karsten P.H.W. Sitsen, Koeperberg. Museum Sonobudoyo diresmikan oleh Sri Sultan Hamengkubuwana VIII pada tanggal 9 Ruwah 1866 Jawa yang ditandai dengan “Kayu Winayang Ing Brahmna Budha” yang mempunyai arti tahun Jawa atau lebih tepatnya 6 November 1935 (Herlangga, 2023). Sampai saat ini Museum Sonobudoyo tetap eksis, banyak turis lokal maupun mancanegara mengunjungi museum ini karena menyimpan banyak sekali barang barang peninggalan bersejarah (Sonobudoyo.com, 2023).

Museum Sonobudoyo memiliki 10 jenis koleksi diantaranya :

1. Teknologika
2. Senirupa
3. Keramologika
4. Filologika
5. Historika
6. Numismatika/ Heraldika
7. Arkeologi
8. Etnografika
9. Biologika
10. Geologika

### Ruang Pamer Museum Sonobudoyo



**Gambar 6. Denah Ruang Pamer Gedung Lama**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

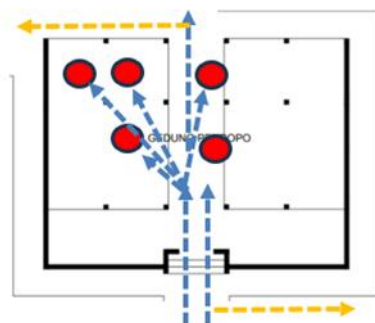
Pada Gedung Museum Sonobudoyo (Lama) memiliki beberapa ruangan diantaranya : Ruang pendopo, Ruang Pengenalan, Ruang Prasejarah, Ruang Klasik, Ruang Islam, Ruang Batik, Ruang Wayang, Ruang Topeng, Ruang Jawa Tengah, Ruang Logam, Ruang Senjata, Ruang Permainan Anak-anak, dan Ruang Bali.

### Ruang Pendopo






**Gambar 7. Ruang Pendopo Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Ruang Pendopo berisikan gamelan bersejarah yaitu susunan Gamelan Slendro-Pelag yang bernama Kyai Nyai Riris Manis Yasan, yang merupakan hadiah Sri Sultan Haemngku Buwono VI dan furnitur furniture khas daerah Yogyakarta, disini biasanya pengunjung melakukan pemotretan duduk - duduk diarea kursi maupun di area gamelan (borobudurtour.co.id, 2020).



**Gambar 8. Denah Ruang Pendopo Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

#### Keterangan

-  : Pilihan Pertama Pengunjung
-  : Pilihan Kedua Pengunjung
-  : Objek yang diamati Pengunjung

Pada pengamatan denah ruang pengenalan diatas dapat dilihat dengan garis berwarna biru berarti menunjukkan adalah pilihan pertama yang dilakukan para pengunjung ketika memasuki ruang pendopo, pengunjung lebih menyukai memasuki langsung ruang pendopo untuk duduk duduk diarea furnitur jawa, dan melihat gamelan

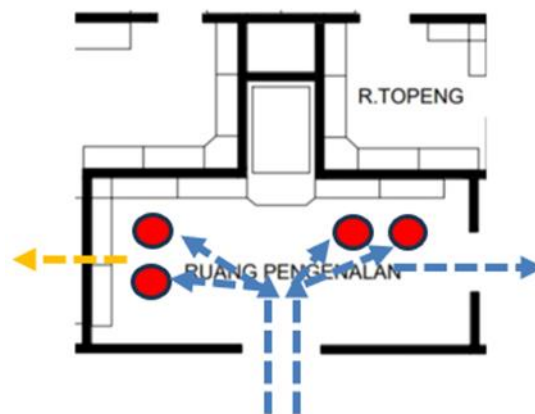
dari pada mengunjungi taman disebelah kanan dan kiri setelah pintu masuk museum sonobudoyo, walaupun disebelah kana banyak sekali artefak dari batu candi, tetapi dikarenakan Terik matahari para pengunjung lebih suka masuk ke area pendopo, taman diarea ruang menjadi objek kedua yang diamati oleh para pengunjung museum sonobudoyo.

### Ruang Pengenalan






**Gambar 9. Ruang Pengenalan Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
Sumber : Dokumentasi Penulis

Ruang Pengenalan didalamnya berisikan koleksi pasren atau krobongan (tempat untuk menyepi dan berdoa traditional jawa) serta sepasang patung Loro Blonyo, Loro Blonyo adalah kisah Dewi Sri dan Raden Sadono, dalam kepercayaan Jawa (borobudurtour.co.id, 2020).



**Gambar 10. Denah Ruang Pengenalan Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
Sumber : Dokumentasi Penulis

#### Keterangan

-  : Pilihan Pertama Pengunjung
-  : Pilihan Kedua Pengunjung
-  : Objek yang diamati Pengunjung

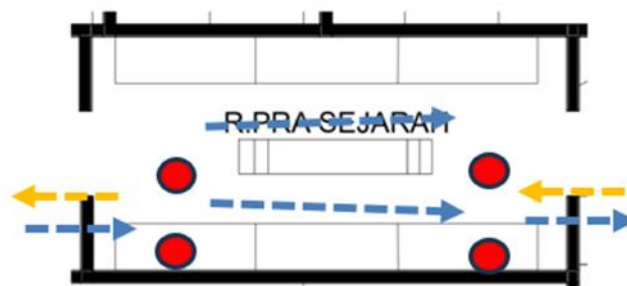
Pada pengamatan denah ruang pengenalan dapat dilihat dari garis berwarna biru yang menjadi pilihan pertama, setelah para pengunjung museum mengunjungi pendopo, para pengunjung memasuki ruang pengenalan, disini para pengunjung langsung melihat koleksi di ruang pengenalan yang ditandai oleh titik merah setelah itu pengunjung memasuki ruang prasejarah, sedangkan untuk pilihan kedua adalah mengunjungi ruang bali yang berada disebelah kiri.

### Ruang Pengenalan



**Gambar 11. Ruang Prasejarah Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pada ruang prasejarah berisikan bagaimana cara hidup manusia pada masa sebelum mengenal tulisan, menceritakan tentang manusia berburu, mengumpulkan dan mengolah makanan, dan mulai bercocok tanam. Manusia juga melakukan semacam hubungan dengan roh , nenek moyang, dan penguburan serta permohonan untuk kesuburan, diruang ini juga terdapat replica kerangka tulang manusia yang dikubur dalam peti kaca pada lantai (borobudurtour.co.id, 2020)



**Gambar 12. Denah Ruang Prasejarah Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Keterangan

- — — — — ▶ : Pilihan Pertama Pengunjung
- - - - - ▶ : Pilihan Kedua Pengunjung
- : Objek yang diamati Pengunjung

Pada pengamatan denah ruang prasejarah dapat dilihat dari garis berwarna biru yang menjadi pilihan pertama, melalui ruang pengenalan pengunjung bergerak ke arah ruang prasejarah, disini para pengunjung melihat karya prasejarah disisi kanan dan kiri ketika memasuki ruangan, dan tidak bisa berjalan ketengah dikarenakan ada fosil manusia. Lalu pengunjung lebih dominan melanjutkan keruang berikutnya yang ada didepan.

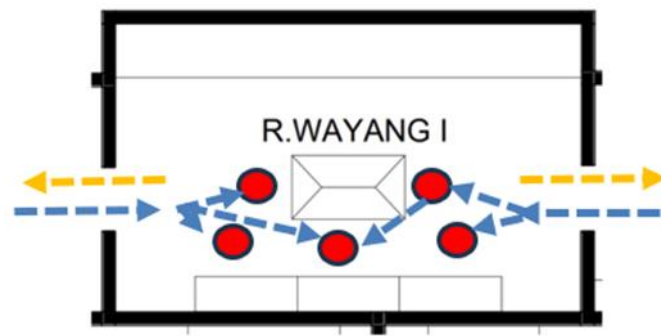
### Ruang Pengenalan



**Gambar 13. Ruang Wayang Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**




Ruang wayang pada museum sonobudoyo menyimpan karya wayang dari berbagai macam daerah, dalam museum sonobudoyo terdapat beberapa jenis wayang diantaranya:

wayang kulit, wayang klithik, wayang gedhong solo, wayang sadat, wayang wahyu, wayang golek menak Yogyakarta, wayang kancil, wayang golek purwa pasundan, dan wayang dupaya (Abdu, 2022).



**Gambar 14. Ruang Wayang Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

**Keterangan**

-  : Pilihan Pertama Pengunjung
-  : Pilihan Kedua Pengunjung
-  : Objek yang diamati Pengunjung

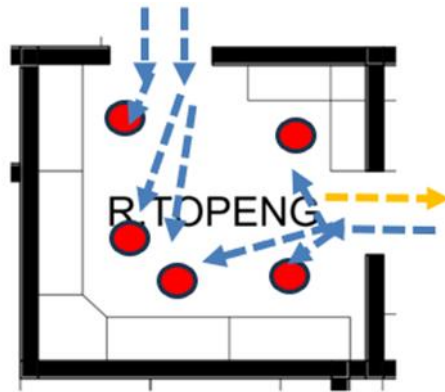
Pada ruang wayang pengunjung lebih sering kesebelah sisi, pergerakan ini dipengaruhi oleh tempat penyimpanan koleksi wayang yang hanya berada disebelah sisinya saja sedangkan sisi yang lain tidak ada.

### **Ruang Topeng**



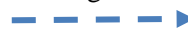


**Gambar 15. Ruang Topeng Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pada ruang topeng memiliki 5 koleksi karakter topeng seperti : figur menyeramkan digambarkan dengan ekspresi wajah menakutkan dengan wajah yang rata, fugur lucu, figur cacat cacar , figur cacat mulut dengan bentuk tak simetris disebabkan penyakit bawaan lahir, figur cacat mata dan mulut posisi tidak simetris (Janah, 2021).



**Gambar 16. Denah Ruang Topeng Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

**Keterangan**

-  : Pilihan Pertama Pengunjung
-  : Pilihan Kedua Pengunjung
-  : Objek yang diamati Pengunjung

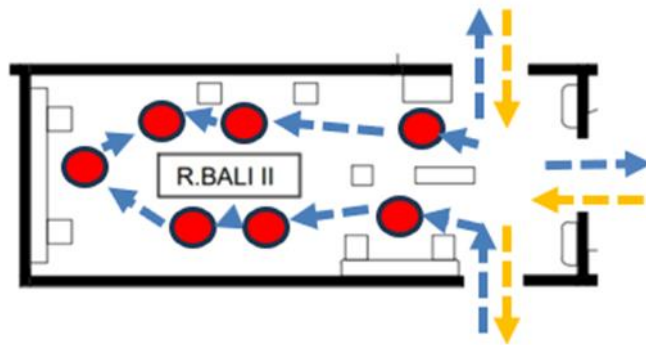
Pada ruang topeng, para pengunjung lebih menyukai untuk bergerak dari arah ruang Jawa Tengah menuju ruang wayang, dan dari arah ruang wayang menuju ruang topeng, untuk jalur pilihan kedua pengunjung lebih sering ke arah ruang wayang.

**Ruang Bali**






**Gambar 17. Ruang Bali Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pada ruang Bali di sini pengunjung disuguhkan aneka koleksi patung dan kerajinan khas Bali dan juga Lombok (Sonobudoyo.com, 2023).



**Gambar 18. Denah Ruang Bali Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

**Keterangan**

-  : Pilihan Pertama Pengunjung
-  : Pilihan Kedua Pengunjung
-  : Objek yang diamati Pengunjung

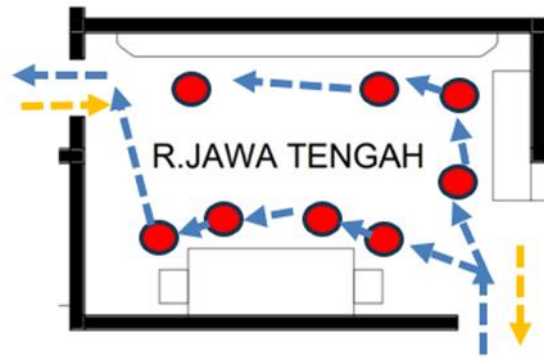
Pada ruang bali pengunjung bergerak dari arah pendopo sebelah kiri lalu memasuki ruang bali, dan pengunjung bisa melihat koleksi ataupun beralih ke ruang berikutnya, pilihan kedua pengunjung adalah memasuki taman disamping kiri area pendopo, atau masuk Kembali dari area taman didepan ruang bali.

**Ruang Jawa**



**Gambar 19. Ruang Jawa Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Pada ruang jawa para pengunjung akan melihat koleksi seni seperti kursi dari jepara dan sekat terbuat dari kayu untuk rumah joglo (Sonobudoyo.com, 2023).



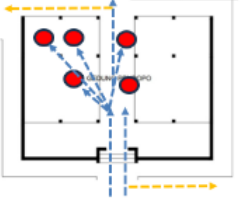
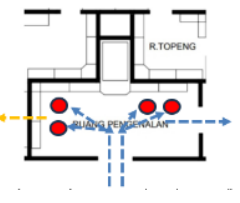

**Gambar 20. Denah Ruang Jawa Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**  
**Sumber : Dokumentasi Penulis**

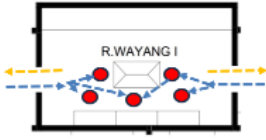

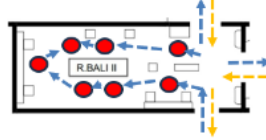
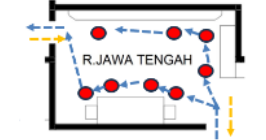
**Keterangan**

- - - - - ▶ : Pilihan Pertama Pengunjung
- - - - - ▶ : Pilihan Kedua Pengunjung
- : Objek yang diamati Pengunjung

Pada Ruang Jawa pilihan akses utama dari pengunjung museum adalah melalui ruang bali dan menuju ke ruang topeng, sedangkan untuk akses pilihan kedua adalah dari arah ruang koleksi topeng menuju ruang bali.

**Tabel 1. Pengamatan Perilaku Pengunjung pada Ruang, 2023**

No	Nama Ruang	Pemetaan	Hasil Analisa
1	Ruang Pendopo		Pada Ruang pendopo pengunjung bergerak menghampiri objek-objek pada ruang pendopo
2	Ruang Pengenalan		Pada Ruang Pengenalan pengunjung mendekati objek yang sedang dipamerkan di Ruang Pengenalan
3	Ruang Prasejarah		Pada Ruang Prasejarah pengunjung bergerak menghampiri objek artefak prasejarah museum disebalah kanan dan kiri

4	Ruang Wayang		Pada Ruang Wayang dapat dilihat pengunjung mengamiri objek wayang di museum
5	Ruang Topeng		Pada Ruang Topeng pengunjung menghampiri objek topeng yang dipamerkan pada Ruang Topeng
6	Ruang Bali		Pada Ruang Bali pengunjung menghampiri objek pameran kebudayaan bali
7	Ruang Jawa Tengah		Pada Ruang Jawa Tengah pengunjung bergerak menghampiri objek kebudayaan Jawa Tengah

**Sumber : Pengamatan Penulis, 2023**

Pada Dilihat dari hasil pengamatan pada ruang di museum sonobudoyo pergerakan pengunjung menghampiri objek langsung di museum sonobudoyo tanpa ada petugas dimuseum yang menemani pengunjung kecuali hanya pengunjung khusus dari luar negeri. Daro pengamatan ini museum sonobudoyo mempunyai jenis pemetaan dari perilaku (Person Centered Mapping) dimana pengunjung bergerak berdasarkan objek yang ada disana tanpa pemandu atau orang yang mengarahkan, selain itu pola perilaku cenderung sama yaitu menuju objek koleksi yang ada, dan bergerak secara terus menerus, hanya dengan petunjuk signage yang berada didepan ruang pengenalan.

**Ruang yang tidak bisa diakses**

Ruang Logam pada Gedung meseum sonobudoyo lama tidak bisa diakses dikarenakan menyimpan barang barang berharga yang dikhawatirkan bisa dicuri oleh pengunjung, dan ruang ini masuk kategori ruang privat.

**Kesimpulan**

Pola Perilaku dan Pemetaan aktivitas pada museum sonobudoyo menggunakan pemetaan berdasarkan perilaku (Person Centered Mapping) dilihat dari pengujung yang dapat bergerak bebas menuju objek koleksi yang akan di lihat, pengunjung juga bergerak

berdasarkan signage yang berada didepan pintu pengenalan. selain itu tidak semua ruang koleksi dapat di lihat oleh para pengunjung, ada satu ruang yaitu ruang logam yang dimana ruang logam masuk dalam kategori privat karena koleksi yang sangat berharga

### Penunjuk Arah (Signage)



**Gambar 21. Siganage Jawa Gedung Lama di Museum Sonobudoyo**

**Sumber : Dokumentasi Penulis**

Craig M. Berger dalam (Taufiq & Wulandari, 2017) menyebutkan bahwa lokali siganeg ditentukan oleh hasil rute sirkulasi dan titik dimana titik keputusan dari pengunjung pada suatu tempat.

Pada museum sonobudoyo penunjuk arah (Signage) yang terbatas menyebabkan para pengunjung bergerak bebas berdasarkan kemauan dari pengunjung tersebut, dan sesekali menengok tulisan pada atas kusen pintu karena keterangan ruang ada pada atasnya.

Hal itu sangat dirasakan saya sebagai pengunjung dan peneliti karena kebingungan mencari arah dan keterangan pada tiap ruang di museum sonobudoyo, mungkin hal ini perlu ditindak lanjuti oleh pengelola museum sonobudoyo agar para pengunjung lebih tertata dalam mengunjungi museum sonobudoyo Yogyakarta dikemudian hari..

### Bibliografi

#### *Pustaka yang berupa Buku:*

Janah, N. M. (2021). KOLEKSI TOPENG MUSEUM SONOBUDOYO SEBAGAI REPRESNETASI KEBUDAYAAN MASA LALU. 1–3.

Laurens, J. M. (2004). Arsitektur dan Perilaku Manusia. In Arsitektur dan Perilaku Manusia.

#### *Pustaka yang berupa jurnal ilmiah*

Birawa, C., Jemi, R., YUSDIANOR, M., FAHMI, A., & ... (2023). Potensi dan Persepsi Pengunjung Terhadap Museum Kayu di Sampit. HUTAN .... <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JHT/article/view/8974>

- borobudurtour.co.id. (2020). Museum Sonobudoyo Unit I, Highlight Kebudayaan Yogyakarta. Borobudurtour.Co.Id. [https://borobudurtour.co.id/museum-sonobudoyo/#google\\_vignette](https://borobudurtour.co.id/museum-sonobudoyo/#google_vignette)
- Bungin, B. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rineka Cipta.
- Bustamam, N., & Suryani, S. (2022). Potensi Pengembangan Pariwisata Halal dan dampaknya Terhadap Pembangunan Ekonomi Daerah Provinsi Riau. *Jurnal Ekonomi KIAT*, 32(2), 146–162. [https://doi.org/10.25299/kiat.2021.vol32\(2\).8839](https://doi.org/10.25299/kiat.2021.vol32(2).8839)
- Herlangga, C. (2023). Analisis Perilaku Wisatawan Generasi Milenial di Museum Sonobudoyo Yogyakarta Pada Era Tourism 4.0. repository.ampta.ac.id. <http://repository.ampta.ac.id/id/eprint/1931>
- Hoar, T. E. (2019). Geografi Ekonomi Aktivitas Manusia Dalam Ruang. In *Geografi Ekonomi Aktivitas Manusia Dalam Ruang Yang Diampuh Oleh Roni Alim B.K, M.Pd.*
- Murdiastomo, A., Bismoko, D. S., & ... (2023). Tata Pamer Museum Negeri Pada Masa Lalu Dan Masa Kini: Studi Museum Nasional Indonesia dan Museum Sonobudoyo. ... : *Jurnal Penelitian Dan ...*. <https://ejournal.brin.go.id/purbawidya/article/view/264>
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. repository.uinsu.ac.id. [http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku metode penelitian kualitatif.Abdul Fattah.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku%20metode%20penelitian%20kualitatif.Abdul%20Fattah.pdf)
- Nizar, F., & Setyowati, E. (2021). Pengaruh Perilaku Pengunjung Terhadap Personal Space di Masjid Al Haddad Pamanukan Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Arsitektur ARCADE*. <https://scholar.archive.org/work/biov2dttcvg37nwn42tgieka4u/access/wayback/http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade/article/download/664/351>
- Sonobudoyo.com. (2023). Sejarah Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Sonobudoyo.Com. <https://www.sonobudoyo.com/id/museum/sejarah>
- Taufiq, S. A., & Wulandari, R. (2017). Efektivitas Lokasi Penempatan Papan Petunjuk (Signage System) Pada Lobby Stasiun Kereta Api Bandung. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.25124/idealog.v1i1.842>
- Uya. (2023). Pengertian Perilaku Secara Umum. Id.Scribd.Com. <https://id.scribd.com/document/672002141/Pengertian-Perilaku-Secara-Umum>.

***Pustaka yang berupa Website***

- (kemdikbud), A. (2009). Pengertian Museum. Museum.Kemdikbud.Go.Id. <https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>
- Abdu, M. (2022). Story:Ruang Wayang Museum SonobudoyoNo Title. Wikipedia.Com. [https://id.wikipedia.org/wiki/Story:Ruang\\_Wayang\\_Museum\\_Sonobudoyo](https://id.wikipedia.org/wiki/Story:Ruang_Wayang_Museum_Sonobudoyo)