

PERANCANGAN ULANG MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Nadhimatul Hanifah¹, Tita Cardiah² dan Djoko Murdowo³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
nadhimatulhanifah@gmail.com, titacardiah@telkomuniversity.ac.id, djoko@telkomuniversity.ac.id

Abstract: Perancangan ini mengkaji ulang interior Museum Tekstil Jakarta untuk mengatasi "museum fatigue" dan meningkatkan pengalaman pengunjung. Analisis kondisi eksisting mengidentifikasi masalah utama seperti suasana pasif, display monoton, dan alur membingungkan. Tujuan utama adalah menciptakan pengalaman museum yang dinamis, interaktif, dan edukatif. Metodologi meliputi analisis mendalam, studi literatur, dan pengembangan konsep desain. Penelitian ini mengusulkan beberapa solusi utama dengan penggunaan teknologi modern, penyusunan ulang alur pameran berdasarkan kronologi, dan perancangan sarana display yang inovatif. Hasil observasi berupa rancangan interior yang mentransformasi Museum Tekstil Jakarta menjadi destinasi budaya dan edukasi yang relevan. Perancangan ini bertujuan meningkatkan kunjungan, mengurangi museum fatigue, dan menjadikan museum sebagai model dalam mengadopsi metode edukasi optimal dengan teknologi modern. Kesimpulannya, perancangan ulang ini menawarkan solusi menyeluruh untuk merevitalisasi Museum Tekstil Jakarta, meningkatkan fungsinya sebagai institusi pendidikan dan pelestarian warisan budaya, serta menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi pengunjung di era kontemporer.

Kata kunci: museum, tekstil, teknologi, interaktif, edukasi

Abstract: *This design project re-examines the interior of the Jakarta Textile Museum to address "museum fatigue" and enhance the visitor experience. The analysis of existing conditions identifies key issues such as passive atmosphere, monotonous displays, and confusing flow. The main objective is to create a dynamic, interactive, and educational museum experience. The methodology includes in-depth analysis, literature review, and design concept development. This research proposes several main solutions utilizing modern technology, reorganizing the exhibition flow based on chronology, and designing innovative display facilities. The observation results in an interior design that transforms the Jakarta Textile Museum into a relevant cultural and educational destination. This design aims to increase visitation, reduce museum fatigue, and establish the museum as a model for adopting optimal educational methods with modern technology. In conclusion, this redesign offers a comprehensive solution to revitalize the Jakarta Textile Museum, enhance its function as an institution for education and cultural heritage*

preservation, and create a more meaningful experience for visitors in the contemporary era.

Keywords: *museum, textile, thecnology, interactive, education*

PENDAHULUAN

Museum Tekstil Jakarta, yang berfungsi untuk melestarikan warisan budaya tekstil Indonesia, saat ini dihadapkan pada sejumlah masalah yang membahayakan kelangsungan hidupnya. Masalah utama yang mengganggu pengalaman pengunjung adalah fenomena "*Musesm Fatigue*". Mengusulkan gagasan ini, Gilman (1916), menggambarannya sebagai tanggapan fisik terhadap desain pameran yang buruk, yang ditunjukkan dengan penurunan minat dan peningkatan kelelahan. Bitgood (2009) kemudian memperluas ide ini dengan mengatakan bahwa itu adalah hasil dari interaksi kompleks antara komponen fisik, kognitif, dan psikologis yang memengaruhi perilaku orang yang mengunjungi. Gejala ini terlihat jelas di Museum Tekstil Jakarta. Bukti nyata adalah suasana museum yang pasif, display koleksi yang monoton, dan tidak adanya interaksi antara pengunjung dan koleksi. Suasana menjadi lebih buruk karena alur museum yang membingungkan, tidak ada cerita yang jelas, dan tidak ada penunjuk arah yang membantu. Akibatnya, tujuan museum untuk memberikan edukasi menjadi tidak efektif, dan informasi penting tentang tekstil tidak mencapai sarannya.

Sesuai dengan "*attention-value model*" yang diusulkan oleh Bitgood (2000), tampilan koleksi yang statis mengalihkan perhatian pengguna. Komponen interaktifnya memisahkan pengunjung dari koleksi, menghalangi potensi pembelajaran mendalam. Pengalaman interaktif dalam pembelajaran museum sangat penting, menurut Falk dan Dierking (2000), tetapi sayangnya itu tidak diterapkan dalam museum ini. Sarana display yang tidak memadai juga menimbulkan konflik antara konservasi dan aksesibilitas. Alur pameran yang tidak terorganisir membuat pengunjung terjebak dalam labirin kognitif, yang menghambat mereka untuk memahami cerita koleksi secara keseluruhan. Serrel

(1996) menekankan bahwa informasi yang jelas dan mudah diakses sangat penting, tetapi prinsip ini tidak selalu diterapkan dengan baik di Museum Tekstil Jakarta.

Berdasarkan kondisi factual dari Museum Tekstil Jakarta maka dibutuhkan perancangan ulang. Tantangan utama termasuk tampilan yang tidak menarik, kurangnya interaksi, dan kurangnya perlindungan koleksi. Dalam konteks ini, Hein (1998) menekankan pentingnya pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran museum. Pengalaman museum semakin tidak kohesif karena jalur yang tidak jelas dan cerita yang tidak kuat. Wayfinding dan orientasi yang jelas sangat penting untuk mengurangi beban kognitif pengunjung, menurut Bitgood (2013). Sayangnya, penerapan prinsip-prinsip ini di Museum Tekstil Jakarta masih jauh dari sempurna, yang berkontribusi pada tingkat kelelahan yang tinggi dalam mengunjungi museum. Museum Tekstil Jakarta dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan menarik pengunjung muda. Selain itu, warisan budaya tekstil Indonesia dapat dipromosikan secara global melalui teknologi.

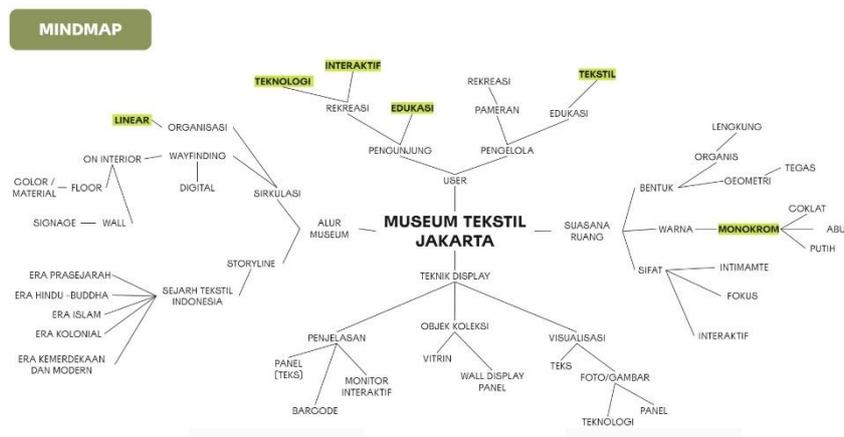
METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam perancangan ulang Museum Tekstil Jakarta ini melalui 6 metode, yakni tahapan observasi langsung, dokumentasi, kuesioner, wawancara, studi preseden dan studi banding, dan studi literatur, selanjutnya dari data yang sudah terkumpul melalui berbagai metode penelitian akan dilakukan perancangan ulang desain, dan sebagai hasil akhir dalam perancangan ulang interior Museum Tekstil Jakarta yang dituangkan ke dalam output perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

Tema dan Konsep Perancangan

Perancangan Museum Tekstil Jakarta dimulai dengan pembuatan mindmap untuk mengorganisir ide-ide dan menemukan tema. Dari mindmap pada gambar 1, diperoleh beberapa kata kunci seperti pada tabel 1 yang menjadi panduan dalam menyusun tema dan konsep. Proses ini menghasilkan tabel keywords yang kemudian digunakan sebagai acuan utama dalam pengembangan tema dan konsep perancangan museum.



Gambar 1 Mindmap Konsep Perancangan
Sumber : Dokumen Penulis

Tabel 1 Keyword Konsep Perancangan

KEYWORDS	KONSEP
Edukasi	Tekstil, Informatif
Rekreasi	Teknologi, Interaktif
Bentuk Organik	Lengkung
Teknologi	Modern, Interaktif
Modern	Monokrom, Intimate
Sirkulasi	Linear

Sumber : Dokumen Penulis

Tema "Meaningful Connection", yang didukung oleh konsep "Timeless Fusion: Weaving Past and Present", konsep ini memiliki makna membentuk

kesatuan yang harmonis antara masa lalu dan masa kini, dan menciptakan pengalaman yang melibatkan pengunjung dalam sebuah perjalanan sejarah yang menggabungkan sejarah tekstil dengan sentuhan teknologi modern. Pengayaan "*Modern Minimalist*" digunakan untuk menerapkan teknologi pada display dan komponen lainnya, dengan penggunaan material, bentuk, dan warna yang sederhana untuk menonjolkan koleksi pameran sebagai fokus utama. Diharapkan metode ini dapat menciptakan pengalaman yang mendalam bagi pengunjung yang memadukan masa lalu dan sekarang dalam lingkungan yang dinamis dan harmonis. Selain itu, melalui interaksi pengunjung dengan objek pameran, metode ini dapat menghasilkan perjalanan sejarah yang berkesan.

Konsep Alur Aktivitas

Tata letak yang tidak teratur dan kurangnya tanda, eksisting Museum Tekstil Jakarta menyusun koleksi berdasarkan tema tertentu. Namun, metode ini kurang efektif dalam menyampaikan informasi ditambah kurangnya *signage* yang jelas. Untuk meningkatkan pengalaman edukasi pengunjung, alur aktivitas di gedung pameran utama akan disesuaikan dengan menggunakan pendekatan kronologis yaitu menampilkan sejarah tekstil Indonesia. Perubahan ini dilakukan untuk membuat fungsi edukatif museum lebih mudah dipahami oleh pengunjung. Untuk mendukung perancangan yang lebih baik, analisis menyeluruh dari pembaruan cerita akan diberikan.

Tabel 2 Konsep Storyline

TAHUN	AREA	STORYLINE
4000SM	Era Prasejarah	Masyarakat pra-sejarah di Indonesia sudah memiliki keterampilan menenun dan membuat kain
		Bukti-bukti arkeologis yang menggunakan penggunaan serat dan bahan tekstil sejak zaman batu
		Tekstil prasejarah kemungkinan digunakan untuk keperluan praktis seperti pakaian, alat, dan dekorasi
Abad ke-1 - Abad ke-15	Era Hindu-Buddha	Abad ke-1 hingga ke-15, Hindu-Buddha mulai masuk ke Indonesia membawa pengaruh seni dan kerajinan (pembuatan kain)

		Tekstil Hindu-Buddha sering kali dihiasi dengan motif-motif religius dan mitologis, seperti dewa-dewi, hewan suci, dan pola geometris. Penggunaan kain sutra dan benang emas meningkat pada masa ini, menunjukkan kemajuan teknologi tekstil.
Abad ke-13	Era Islam	Abad ke-7 M, kedatangan Islam di Indonesia membawa pengaruh baru pada seni tekstil Nusantara Ditandai dengan perpaduan gaya dan motif Islami yang harmonis dengan unsur budaya lokal, menciptakan wastra (kain tradisional)
1816 - 1942	Era Kolonial	Era kolonial Belanda membawa pengaruh barat yang berpadu dengan tradisi lokal Kain batik menjadi terkenal dan mulai dihasilkan secara massal, baik untuk kebutuhan lokal maupun untuk diekspor. Wastra era kolonial menjadi bukti perpaduan, adaptasi, dan kontestasi budaya yang terjadi pada masa tersebut.
1945 - saat ini	Era Modern	Setelah kemerdekaan Indonesia, berbagai inovasi dalam desain, teknik pewarnaan, dan pemilihan serat menjadi ciri khas wastra Indonesia

Sumber : Dokumen Penulis

Konsep Suasana Interior

Tujuan dari tema "*Meaningful Connection*" adalah untuk menciptakan suasana ruang yang memadukan dengan harmonis koleksi warisan budaya tekstil Indonesia dengan interior modern dan teknologi. Menghubungkan sejarah dengan masa kini, jalur pameran bertujuan untuk menggambarkan perkembangan industri tekstil Indonesia secara kronologis. Perancangan ini memberikan pengalaman yang menggabungkan keindahan tradisional dan sentuhan modern, menciptakan harmoni antara warisan budaya dan kemajuan teknologi. Ini memberikan penyajian yang memikat dan edukatif bagi pengunjung museum.



Gambar 2 Konsep Suasana Interior

Sumber : Dokumen Penulis

Sesuai dengan tema "*Meaningful Connection*", suasana gelap digunakan untuk menonjolkan koleksi dan menciptakan fokus yang intens. Pengalaman multisensorik ditawarkan melalui komponen audio, koleksi interaktif, dan video. Memungkinkan pengunjung untuk terhubung dengan setiap koleksi secara lebih mendalam. Metode ini dirancang untuk memaksimalkan pengalaman belajar, memungkinkan pengunjung memahami makna di balik setiap koleksi dan memperluas pemahaman mereka tentang warisan budaya yang dipamerkan.

Penyelesaian Permasalahan

Karakter Ruang

Tabel 3 Tabel Penyelesaian Karakter Ruang

BEFORE	AFTER	PENJELASAN
Suasana Ruang		
		<p>Area pameran entrance kini menampilkan narasi singkat perjalanan sejarah tekstil Indonesia, mulai dari era prasejarah hingga era modern. Penyajian ini sejalan dengan alur cerita (storyline) yang dirancang untuk area pameran, memungkinkan pengunjung memahami konteks sejarah sebelum menjelajahi koleksi lebih lanjut. Dengan pendekatan ini, pengunjung dapat dengan mudah mengikuti perkembangan tekstil Indonesia sepanjang waktu, menciptakan pengalaman museum yang lebih kohesif dan informatif.</p>
		<p>Desain ruang pameran mengalami transformasi signifikan dari konsep tradisional yang minim informasi menjadi lebih modern dan interaktif. Perancangan ulang ini mengubah area tengah menjadi lorong panjang, menciptakan alur sirkulasi yang jelas bagi pengunjung. Pendekatan ini tidak hanya memudahkan navigasi di dalam museum, tetapi juga memungkinkan penyajian konten yang lebih terstruktur dan informatif.</p>
		<p>Dengan layout baru ini, pengunjung dapat menjelajahi koleksi secara berurutan, mengikuti narasi sejarah tekstil Indonesia yang disajikan secara kronologis dan mudah dipahami.</p>

		<p>Area pameran bagian keluar didesain dengan minimalis, hanya menampilkan sebuah teknologi canggih yang digunakan dalam industri tekstil modern. Penempatan teknologi ini sengaja diatur di penghujung ruangan, tepat sebelum pengunjung keluar. Strategi ini menciptakan alur cerita yang terstruktur, di mana pengunjung menemukan puncak perkembangan teknologi tekstil setelah menjelajahi berbagai era sebelumnya. Sehingga memperlihatkan evolusi tekstil dari masa ke masa hingga mencapai kemajuan teknologi terkini.</p>
		<p>Area keluar museum menampilkan berbagai produk eksklusif Museum Tekstil yang dapat dibeli pengunjung di Museum Shop. Untuk memudahkan pemilihan, pengunjung dapat menjelajahi katalog lengkap melalui layar sentuh interaktif yang disediakan. Koleksi Museum Shop menawarkan beragam pilihan, mulai dari pakaian hingga aksesoris, yang terinspirasi dari ekshibit museum. Penempatan strategis ini bertujuan membangkitkan minat pengunjung untuk membeli souvenir berkualitas sebagai kenang-kenangan dari pengalaman mereka di Museum Tekstil.</p>

Sumber : Dokumen Penulis

Teknologi dan Metode Edukasi

Penerapan metode edukasi (Visual, Audio, dan Kinestetik) sudah dirangkap juga oleh penerapan teknologi seperti menggunakan layar sentuh yang dapat mengeluarkan suara untuk menyampaikan informasi terkait objek.

Tabel 4 Penerapan Teknologi dan Metode Edukasi

Area	Penggunaan	Media Teknologi	Media Teknologi	Pengaplikasian dalam Ruang
Lobi	Pada area lobi terdapat display yang memajang maket dari Museum Tekstil dengan menggunakan teknologi	Hologram		

	<p>hologram, dan disajikan layar kecil yang merupakan tablet touch screen agar pengunjung dapat melihat detail informasi mengenai fasilitas yang berada di Museum Tekstil</p>	<p>Smart Tablet Touch Screen</p>		
<p>Pameran</p>	<p>Pada Area pameran menerapkan beberapa media teknologi dan juga metode edukasi (kinestetik) pada beberapa koleksi. Pada area informasi/wayfinding dan area pameran dekat pintu keluar menggunakan interactive smart screen, mempermudah mendapatkan informasi yang diinginkan oleh pengunjung mengenai alur pameran dan mengenai tekstil. Informasi mengenai koleksi juga didukung dengan memindai QR Code yang tersedia, agar informasi yang didapat oleh pengunjung lebih detail.</p>	<p>Interactive Smart Screen</p>		
	<p>Selain penerapan teknologi terdapat penerapan metode edukasi kinestetik dengan menyajikan display yang interaktif mengenai teknik pewarnaan sebuah tekstil. Penerapan layar kecil yang dapat mengeluarkan suara untuk memberikan informasi mengenai tokoh tersebut.</p>	<p>QR Code</p>		
		<p>Interactive Display</p>		
		<p>Smart Tablet Touch Screen</p>		
		<p>Interactive Smart Screen</p>		

Sumber : Dokumen Penulis

Sarana Display

Untuk mengatasi masalah keamanan koleksi dan meningkatkan interaksi virtual, museum akan menerapkan sistem display inovatif dengan teknologi layar sentuh. Sistem keamanan digital dan vitrin khusus dengan sensor akan melindungi koleksi tekstil, sementara layar sentuh di sarana informasi memungkinkan pengunjung melihat detail tekstil secara virtual. Mengetahui tentang sejarah dan makna motif, memperbesar gambar, dan mendapatkan informasi tentang proses pembuatan dan signifikansi budaya setiap koleksi tersedia bagi pengunjung. Metode ini meningkatkan keamanan koleksi dan meningkatkan pengalaman pendidikan pengunjung dengan cara yang kreatif dan menarik.

Tabel 5 Penyelesaian Sarana Display

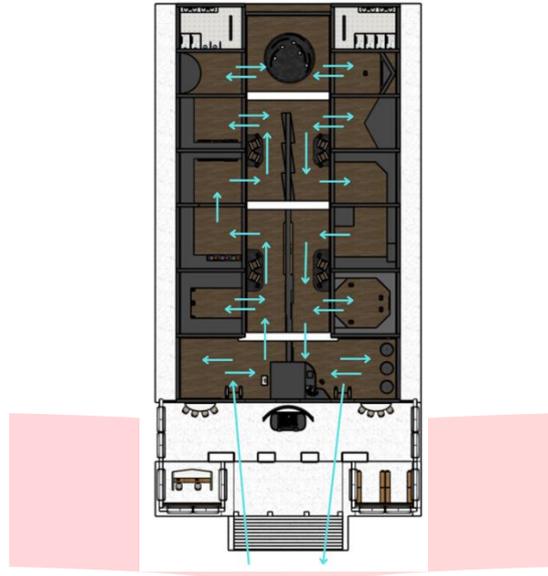
BEFORE	AFTER	PENJELASAN
Sarana Display		
		<p>Mengembangkan sistem pamerannya dengan mengadopsi vitrine kaca berdiri sebagai pengganti display terbuka. Guna meningkatkan perlindungan koleksi tekstil dari debu dan sentuhan langsung, sekaligus mempertahankan visibilitas optimal. Untuk memperkaya pengalaman pengunjung, museum juga mengintegrasikan layar sentuh interaktif di setiap vitrine. Melalui teknologi ini, pengunjung dapat mengakses informasi mendalam tentang setiap eksponat, menjelajahi detail-detail fasciniting, dan memperluas wawasan mereka tentang koleksi tekstil yang dipamerkan.</p>
		<p>Untuk meningkatkan pengalaman pengunjung, perancangan ulang ini telah mengintegrasikan panel dinding informatif yang menyajikan konteks sejarah dari setiap era tekstil. Strategi pameran ini tidak hanya memanjakan mata pengunjung dengan koleksi tekstil yang memukau, tetapi juga memperkaya pengetahuan mereka melalui penyajian informasi yang interaktif dan mendalam.</p>
		<p>Pengkombinasian antara panel dinding informatif dan vitrine pamer menciptakan pengalaman museum yang kohesif. Penerapan memungkinkan pengunjung untuk merasakan koneksi langsung dengan koleksi tekstil yang dipamerkan. Melalui narasi visual dan tekstual yang saling melengkapi, pengunjung dapat memahami secara mendalam asal-usul dan evolusi motif serta teknik pembuatan tekstil. Kesatuan ini tidak dapat memperkaya pemahaman pengunjung.</p>

		<p>Penyajian deskripsi koleksi, menggabungkan minimalisme dengan teknologi canggih. Melalui penggunaan layar sentuh pintar, informasi tentang tekstil disajikan secara ringkas namun mendalam. Teknologi interaktif ini memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi detail koleksi sesuai minat mereka, menciptakan pengalaman edukasi yang personal dan mendalam. penerapan ini dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dengan koleksi.</p>
		<p>Setiap koleksi dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai, memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi lebih lanjut dengan mudah dan cepat. Sistem ini tidak hanya menjaga estetika ruang pamer tetap bersih dan tidak terganggu oleh teks panjang, tetapi juga memberdayakan pengunjung untuk menggali informasi sesuai minat mereka. Dengan memindai barcode menggunakan perangkat pintar mereka, pengunjung dapat menjelajahi lapisan informasi yang lebih mendalam, menciptakan pengalaman museum yang personal dan interaktif.</p>

Sumber : Dokumen Penulis

Alur Ruang

Menggantikan metode penyajian koleksi dengan pendekatan tematik yang tidak efektif, area pamer akan diperbarui secara menyeluruh penyajian koleksi menggunakan pendekatan kronologi. Sebagai bagian dari perubahan ini, ada penerapan plot dan narasi yang koheren, penataan ulang desain furnitur, dan penerapan sistem yang memungkinkan perjalanan dan sinyal yang jelas. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman museum yang lebih terorganisir dan pembelajaran bagi pengunjung.



Gambar 3 Penyelesaian Alur Museum
Sumber : Dokumen Penulis

Alur museum menjadi lebih terorganisir dan dinamis, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3. Panel furnitur berada di tengah ruang pameran, menciptakan jarak alami yang mengarahkan pengunjung. Sebagai hasil dari desain ini, jalur sirkulasi yang alami mengelilingi ruangan memungkinkan pengunjung menikmati perjalanan bebas melalui pameran, dengan setiap langkah membawa mereka ke bagian berikutnya dari cerita museum.



Gambar 4 Penerapan Signage dan Wayfinding
Sumber : Dokumen Penulis

Sistem signage dan wayfinding di lobi seperti pada Gambar 4 membantu pengunjung menemukan jalan mereka. Ini termasuk wayfinding digital di sebelah pintu masuk. Setiap ruang pameran memiliki tanda-tanda informatif yang disusun menurut kronologi era, yang menciptakan alur cerita yang jelas. Metode ini memudahkan pengunjung menjelajahi museum dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konteks koleksi. Hasilnya adalah lingkungan museum yang lebih terorganisir dan informatif, yang membuat pengunjung lebih nyaman dan memiliki nilai edukasi yang lebih besar.

KESIMPULAN

Kebutuhan untuk menyelesaikan sejumlah masalah yang berkaitan dengan edukasi, presentasi koleksi, dan pengalaman pengunjung mendorong perancangan ulang Museum Tekstil Jakarta. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan hubungan yang lebih dalam antara pengunjung dan objek pameran dengan mengadopsi tema "Meaningful Connection" dan konsep "Timeless Fusion: Weaving Past and Present." Gaya "Modern Minimalist" dipilih karena memungkinkan integrasi teknologi sambil mempertahankan fokus pada koleksi. Untuk membuat cerita yang konsisten dan mudah diikuti, rute aktivitas dan cerita museum disusun berdasarkan kronologi perkembangan sejarah tekstil Indonesia. Pengalaman pembelajaran pengunjung dapat ditingkatkan dengan teknologi seperti layar sentuh interaktif dan hologram.

Beberapa hal perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan hasil perancangan, seperti menerapkan teknologi yang mendukung pengalaman pendidikan dan meningkatkan aksesibilitas untuk semua pengunjung. Sangat penting untuk melakukan hal-hal berikut: sistem pencahayaan dan penghawaan yang aman untuk koleksi tekstil, area interaktif untuk pengalaman praktis, pemeriksaan rutin terhadap efektivitas desain baru, kerja sama dengan seniman

tekstil kontemporer, dan cerita yang kuat dalam alur pameran. Peluang untuk memperbaiki branding museum dan meningkatkan daya tariknya bagi generasi muda juga muncul sebagai hasil dari perancangan ulang ini. Diharapkan Museum Tekstil Jakarta dapat berkembang menjadi destinasi budaya yang tidak hanya edukatif dan inspiratif, tetapi juga relevan dan menarik bagi berbagai pengunjung. Dengan memadukan elemen-elemen ini, museum akan melestarikan warisan tekstil Indonesia dan menginspirasi generasi berikutnya untuk menghargai dan mengembangkan tradisi tekstil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. In *Erlangga*.
- Tjahjopurnomo, R., Arbi, Y., Yulianto, K., Ridwan, A., Oesman, O., & Sukasno. (n.d.). *Konsep Penyajian Museum*.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Aditsania, A., Harry Gunawan, P., Prabasworo, B., Fatharani Adrin, A., & Primiana Yuniati, A. (2020). *Perancangan Signage Lapangan Gasibu Kota Bandung*. 9, 169–180.
- Meisari, Y., Cardiah, T., & M Togar Mulya Raja. (2021). *Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun*.
- Hanum, P. R. M., Asharsinyo, D. F., & Hanum, I. (2024). *PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM NASIONAL INDONESIA*. 11(1), 1943–1961.
- Panero, J., & Zelink, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. Whitney Library of Design.
- Dr. Yahya M. (n.d.). *Manajemen Seni Rupa*. Kencana.
- Lord, B., & Lord, G. D. (2019). *Manual of Museum Planning*. AltaMira Press.
- Annas, M. (2019). *Museum Edukasi Jamu Sidomuncul Di Semarang*. 78–83.
<http://repository.unika.ac.id/21303/5/15.A1.0042> Muhammad Khoiril Annas_BAB 4.pdf

- Lilja, J. (2014). *Interactive digital storytelling and tangibility in cultural heritage museums* Josefin Lilja.
- Oktaviani, A., & Rifai, D. M. (2023). Peranan Tata Letak Objek Pameran, Tata Warna dan Pencahayaan Dalam Menarik Minat Pengunjung Museum Macan Jakarta. *Jurnal Ilmiah Arjouna: Architecture and Environment Journal of Krisnadwipayana*, 7(2). <https://doi.org/10.61488/jia.v7i2.237>
- Thenesa, E., Indrawan, H., Desain Interior, P., & Seni Rupa dan Desain, F. (2022). Penerapan Konsep Interaktif pada Ruang Pameran Museum Pemadam Kebakaran. *Desember*, 5(1), 109.
- Dzakwan Putra, G., & Hermawan, D. I. (2022). Penerapan Teknologi Dan Sistem Interaktif Pada Perancangan Interior Museum Kebudayaan Sribaduga Jawa Barat. *Prodi Desain Interior*, 1(1), 100–107. https://www.youtube.com/watch?v=njq2omqvY3k&ab_channel=Holo2Go
- Suratmin. (n.d.). *Fungsi dan Manfaat Museum*. 1–3.
- Kalantzis-Cope, P., & Gherab-Martín, K. (2010). Emerging digital spaces in contemporary society: Properties of technology. *Emerging Digital Spaces in Contemporary Society: Properties of Technology*, March, 1–382. <https://doi.org/10.1057/9780230299047>
- Harada, T., Hideyoshi, Y., & Jean, C. (2018). *MULTI-SENSORY TRANSFORMATION APPROACH*. 2221–2228.
- Pallasmaa, J. (2014). *Museums for a New Millennium: Concepts, Projects, Buildings*. Monacelli Press.
- DePorter, B., & Mike, H. (1992). *Quantum Learning: Unleashing the Genius In You*. Dell Publishing.
- Karsa, J. R., Brunner, T., Gunawan, N., Susilawati, D., Dewi, V. K., Dwi, S.,
Arsitektur, A. J., Sipil, T., & Perencanaan, D. (2018). Pengolahan Tata Ruang Pada Bangunan Cagar Budaya Di Jalan L.L.Re. Martadinata Bandung. *Jurnal Arsitektur Reka Karsa-1*, VI(2), 1–14.

- Tandy, T., Tirtaatmadja, A., & Widyani, A. I. (2020). *Attraction of Interactive Display at the Main Exhibition Hall of Jakarta Textile Museum*. 478(Ticash), 216–224. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.030>
- Fadhilla Novrizka, D., & Rahmanu Widayat. (2023). Interior Design of Samin Community Culture Museum With Neo Vernacular Concept in Blora. *TAMA: Journal of Visual Arts*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.61405/tama.v1i1.681>
- Kalantzis-Cope, P., & Gherab-Martín, K. (2010). Emerging digital spaces in contemporary society: Properties of technology. *Emerging Digital Spaces in Contemporary Society: Properties of Technology, March*, 1–382. <https://doi.org/10.1057/9780230299047>
- Kaunang, S. A., & Ardianto, O. P. S. (2023). Kajian Konsep Multi-sensory Experience pada Interior Museum Batik Indonesia sebagai Sarana Edukasi & Rekreasi mengenai Batik bagi Pengunjung Usia Muda. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(4), 124–129. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.72978>
- Dzakwan Putra, G., & Hermawan, D. I. (2022). Penerapan Teknologi Dan Sistem Interaktif Pada Perancangan Interior Museum Kebudayaan Sribaduga Jawa Barat. *Prodi Desain Interior*, 1(1), 100–107. https://www.youtube.com/watch?v=njq2omqvY3k&ab_channel=Holo2Go
- Bitgood, S. (2000). The role of attention in designing effective interpretive labels. *Journal of Interpretation Research*, 5(2), 31-45.
- Bitgood, S. (2009). Museum fatigue: A critical review. *Visitor Studies*, 12(2), 93-111. <https://doi.org/10.1080/10645570903203406>
- Bitgood, S. (2013). *Attention and value: Keys to understanding museum visitors*. Left Coast Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. AltaMira Press.
- Gilman, B. I. (1916). Museum fatigue. *The Scientific Monthly*, 2(1), 62-74.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum*. Routledge.

Serrell, B. (1996). Exhibit labels: An interpretive approach. AltaMira Press.

