

PERANCANGAN ULANG GEDUNG B GALERI NASIONAL INDONESIA DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN*

Rahmat Tio Saputra¹, Fernando Septony Siregar² dan Athifa Sri Ismiranti³

Prodi SI Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

tiosaptra@student.telkomuniversity.ac.id, fernandosiregar@telkomuniversity.ac.id,

athifaismiranti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan ulang Gedung B Galeri Nasional Indonesia dilakukan untuk meningkatkan kualitas ruang pameran tetap dengan menghadapi sejumlah permasalahan, seperti sirkulasi pengunjung yang kurang efisien, keterbatasan fasilitas interaktif dan edukatif, serta pencahayaan yang belum optimal terhadap standar konservasi karya. Temuan observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap 51 responden menunjukkan kebutuhan ruang yang lebih fleksibel, interaktif, nyaman secara visual, serta mampu membangun keterhubungan emosional dengan karya seni. Tantangan bertambah karena Gedung B merupakan bangunan cagar budaya Tipe A yang tidak dapat mengalami perubahan bentuk, struktur, dan material utama. Melalui pendekatan *experiential design*, perancangan dilakukan dengan pengolahan narasi ruang, atmosfer pencahayaan, materialitas, teknologi interaktif, dan elemen multisensori. Hasil perancangan menunjukkan peningkatan keterlibatan visual, emosional, dan kognitif pengunjung serta memperkuat fungsi edukatif dan sosial galeri, tanpa menghilangkan nilai historis bangunan.

Kata kunci: *experiential design*, museum, galeri seni, cagar budaya, pengalaman pengunjung

Abstract

The redesign of Building B of the National Gallery of Indonesia was carried out to improve the quality of the permanent exhibition space by addressing a number of issues, such as inefficient visitor circulation, limited interactive and educational facilities, and lighting that did not meet conservation standards. Findings from observations, interviews, and questionnaires conducted with 51 respondents revealed a need for more flexible, interactive, visually comfortable spaces that are capable of building an emotional connection with the artworks. The challenge was compounded by the fact that Building B is a Type A cultural heritage building that cannot undergo changes to its form, structure, or main materials. Through an experiential design approach, the design was carried out by processing the narrative of

the space, lighting atmosphere, materiality, interactive technology, and multisensory elements. The design results show an increase in the visual, emotional, and cognitive engagement of visitors and strengthen the educational and social functions of the gallery, without eliminating the historical value of the building.

Keywords: *experiential design, museum, art gallery, cultural heritage site, visitor experience*

I. PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga pelestarian warisan budaya yang berperan aktif dalam menyampaikan nilai historis dan budaya kepada masyarakat dengan menjadikannya tempat liburan atau rekreasi sehingga mampu memberikan pengalaman yang edukatif (*Internasional Council of Museums, 2022*). Di Indonesia, salah satu institusi yang memiliki peran strategis dalam pengembangan apresiasi seni rupa adalah Galeri Nasional Indonesia (GNI), yang menyelenggarakan aktivitas pameran, edukasi seni, penelitian, hingga program publik.

Namun, di tengah perkembangan pesat teknologi digital dan kemudahan akses informasi yang lebih cepat, museum menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan daya tarik pengunjung. Modernisasi cara museum bekerja dengan pengunjung terkait dengan perubahan teknologi, (Sizova, 2020) yang mempengaruhi interaksi dan pengalaman pengunjung di museum. Pengunjung juga cenderung lebih memilih untuk mengakses informasi melalui platform digital ketimbang mengunjungi museum fisik, yang menyebabkan penurunan minat kunjungan ke museum (Zakiah & Santosa, 2025).

Dalam konteks Galeri Nasional Indonesia, Gedung B dipilih sebagai fokus dalam perancangan ini karena memiliki peran penting sebagai ruang pamer tetap yang menampilkan narasi sejarah seni rupa Indonesia. Gedung ini menjadi salah satu titik awal dalam interaksi pengunjung dengan koleksi pameran GNI, sehingga kualitas pengalaman ruang yang dihadirkan akan sangat memengaruhi persepsi dan keterlibatan pengunjung secara keseluruhan. Gedung B memiliki karakter ruang yang relatif statis dibandingkan gedung lainnya, baik dalam hal segi tata letak maupun pendekatan pameran, sehingga berpotensi untuk dikembangkan melalui pendekatan desain interior yang lebih *eksperiential*.

Selain aspek fungsional, Gedung B Galeri Nasional Indonesia merupakan bangunan cagar budaya tipe A, sehingga perancangan ulang harus dilakukan dengan sangat hati-hati. Berdasarkan Peraturan Menteri PIPR Nomor 01 tahun 2022, bangunan cagar budaya tipe tidak diperkenankan mengalami perubahan signifikan pada bentuk, struktur, dan material utama. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam perancangan interior, di mana peningkatan kualitas ruang yang dicapai tanpa menghilangkan nilai historis dan keaslian bangunan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pendekatan desain yang tidak hanya berorientasi pada fungsi fisik, tetapi juga berfokus pada pengalaman pengunjung. Pendekatan *experiential design* dipilih karena menempatkan pengalaman emosional, sensorik, dan kognitif pengunjung sebagai pusat perancangan, melalui pengolahan atmosfer ruang, pencahayaan, material, narasi pameran, serta integrasi teknologi interaktif, sehingga ruang pameran tidak hanya menjadi tempat melihat karya, tetapi juga media komunikasi yang membangun hubungan bermakna antara pengunjung dan karya seni.

Dengan demikian perancangan ulang Gedung B Galeri Nasional Indonesia diharapkan mampu menciptakan ruang seni yang lebih inklusif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman, tanpa mengabaikan nilai historis bangunan cagar budaya. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, memperkuat fungsi edukatif galeri, serta mendukung Galeri Nasional Indonesia sebagai institusi seni yang adaptif dan berkelanjutan.

II. METODE PENELITIAN

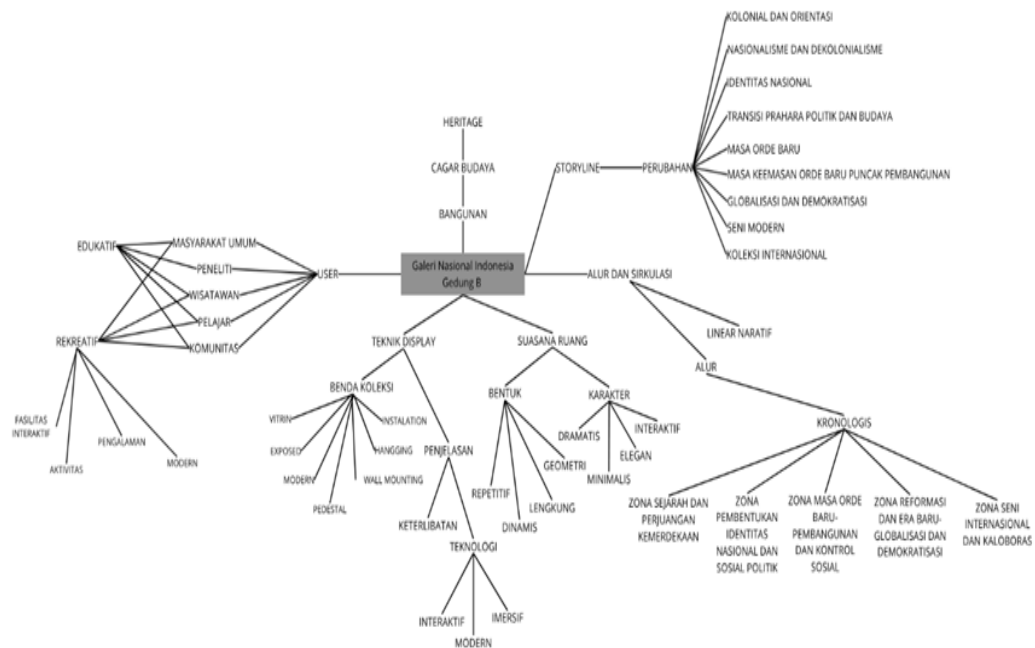
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan atau *design-based research*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian kondisi eksisting interior Gedung B Galeri Nasional Indonesia serta pengalaman pengunjung dalam memanfaatkan ruang pameran, yang kemudian diterjemahkan ke dalam solusi perancangan interior dengan pendekatan Experiential Design.

Fokus penelitian diarahkan pada optimalisasi sirkulasi ruang, fleksibilitas ruang untuk kegiatan interaktif dan edukatif, kualitas pencahayaan pameran, pembentukan atmosfer emosional ruang, serta peningkatan fasilitas pendukung pengunjung. Objek penelitian adalah interior Gedung B Galeri Nasional Indonesia, sedangkan subjek penelitian meliputi pengunjung dan pengelola galeri yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan langsung dalam aktivitas galeri.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, studi lapangan, penyebaran kuesioner, serta dokumentasi visual. Selain itu, dilakukan studi banding dan studi preseden terhadap galeri atau museum dengan penerapan konsep experiential design sebagai referensi pengembangan perancangan.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan cara mengelompokkan, menafsirkan, dan mengaitkan temuan lapangan dengan teori serta prinsip desain interior dan experiential design. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan konsep, pengembangan desain, serta evaluasi hasil perancangan, sehingga penelitian ini dapat direplikasi dan diuji keandalannya oleh peneliti selanjutnya.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN



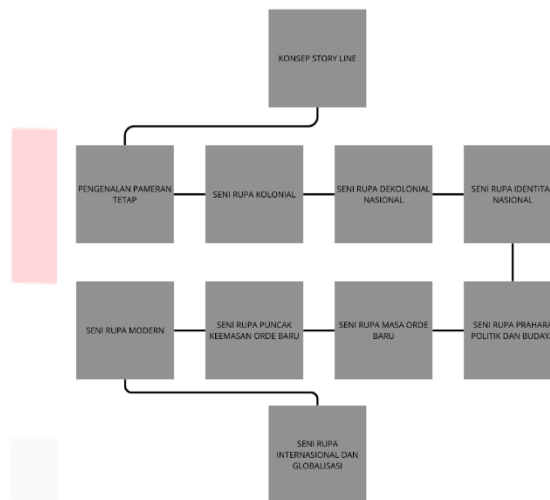
Gambar 1 Mindmap Konsep Perancangan

Hasil perancangan interior Gedung B Galeri Nasional Indonesia mengangkat tema “*Interactive and Immersive Art Journey: Engaging All Senses*” dengan fokus menciptakan pengalaman pengunjung yang imersif dimana semua indra dilibatkan dengan, menekankan pada teknik display dan fasilitas interaktif. Desain pengalaman menekankan pentingnya menciptakan pengalaman mendalam dan imersif bagi pengunjung dengan warisan budaya melalui pengalaman yang lebih emosional dan interaktif. Pengunjung tidak hanya melihat objek tetapi merasakan dan terlibat langsung dengan objek cerita yang diceritakan (Pine & Gilmore, 1999). Penggunaan partisipasi pengguna dalam proses desain, yang bagaimana pengunjung berinteraksi dengan ruang. dengan desain interaktif, pengunjung menjadi bagian pengalaman tersebut, tidak hanya sebagai pengamat tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam penceritaan dan pengalaman (Schuler & Namioka, 1993).

A. Konsep Experiential Design

Penerapan experiential design dalam perancangan interior Gedung B Galeri Nasional Indonesia berfokus pada penciptaan pengalaman ruang yang imersif melalui keterlibatan multisensorik, termasuk aspek visual, auditori, dan taktil. Pendekatan ini diwujudkan melalui pengolahan elemen pencahayaan, warna, material, serta integrasi fasilitas interaktif yang memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan ruang pameran. Strategi ini selaras dengan temuan Low dan Kienle (2019) yang menekankan pentingnya integrasi aspek sensorik dan emosional dalam meningkatkan keterlibatan pengunjung terhadap ruang pameran.

Hasil perancangan interior Gedung B Galeri Nasional Indonesia menerapkan konsep *storyline* sebagai kerangka naratif utama yang mengarahkan alur kunjungan pengunjung secara kronologis-tematis, mulai dari periode kolonial hingga praktik seni kontemporer. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu pengunjung memahami perkembangan estetika dan dinamika seni rupa Indonesia secara berkesinambungan melalui pengalaman ruang yang imersif.



Gambar 2 Diagram Konsep Storyline

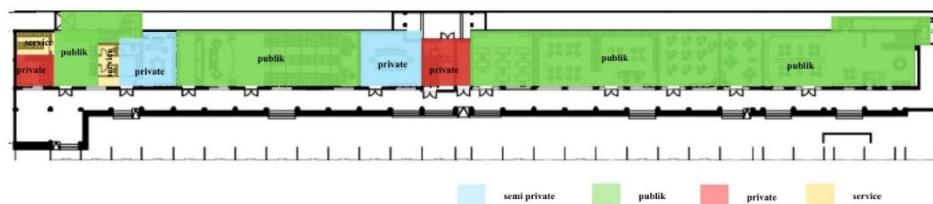
Konsep storyline diwujudkan dalam pengaturan zoning dan tata ruang pada bangunan dua lantai dengan total luas $\pm 2400 \text{ m}^2$. Lantai pertama difungsikan sebagai area penerimaan dan pendukung, meliputi lobby, ruang resepsionis, fasilitas pengunjung, ruang edukasi, serta ruang interaksi publik. Lantai kedua difokuskan sebagai area pameran tetap yang dirancang mengikuti urutan naratif sesuai alur sejarah seni rupa Indonesia. Setiap zona pamer dibedakan melalui pengolahan pencahayaan, warna aksen, dan atmosfer ruang untuk memperkuat orientasi, meningkatkan keterlibatan multisensorik, serta mendukung kenyamanan dan kelancaran sirkulasi pengunjung.

B. Total Luas Kebutuhan Ruang

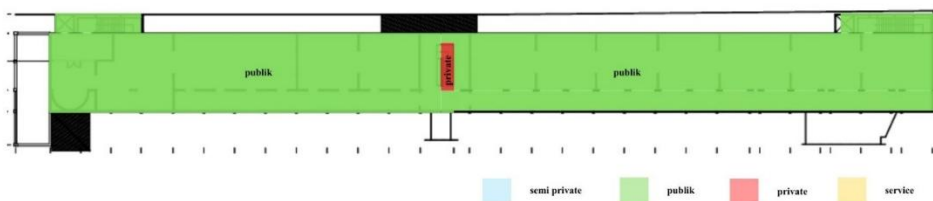
Total luas kebutuhan ruang untuk Galeri Nasional Indonesia Gedung B adalah 2400 m^2 , yang terdiri dari dua lantai. Lantai 1 memiliki luas 1200 m^2 , mencakup area lobby, ruang resepsionis, lokker, toilet, ruang tamu VIP, ruang seminar, ruang rapat, ruang workshop sketsa, lukis dan patung, ruang anak dan keluarga, ruang perpustakaan, ruang souvenir. Serta lantai 2 memiliki 1200 m^2 mencakup area pameran.

C. Batasan Perancangan

Batasan perancangan difokuskan pada ruang pameran tetap yang meliputi area pengenalan, zona seni kolonial, dekolonial, identitas nasional, serta prahara politik dan budaya, serta ruang pendukung seperti artshop, ruang anak dan keluarga, ruang workshop, pameran temporer, dan perpustakaan. Total luas ruang yang dirancang berdasarkan kebutuhan ruang adalah 1.280,96 m². Organisasi ruang dirancang secara kronologis-tematis untuk membentuk alur naratif yang jelas, sehingga pengunjung dapat memahami perkembangan sejarah seni rupa Indonesia secara berkesinambungan. Pembagian zoning terdiri atas ruang publik, ruang privat, dan ruang servis guna mendukung fungsi ruang yang efektif serta kenyamanan pengunjung.

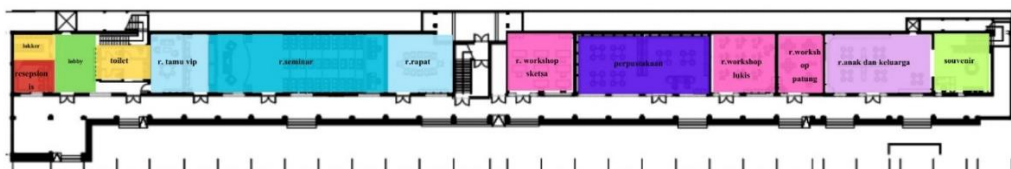


Gambar 3 Konsep Zoning Lantai 1



Gambar 4 Konsep Zoning Lantai 2

Berdasarkan konsep blocking, pengelompokan area pameran dan fasilitas pendukung disusun secara terstruktur dan terfokus guna mendukung penyampaian narasi perjalanan seni rupa Indonesia sesuai tema setiap periode, sekaligus mengakomodasi pengalaman pengunjung yang bersifat interaktif, edukatif, rekreatif, dan adaptif.



Gambar 5 Konsep Blocking Lantai 1



Gambar 6 Konsep Blocking Lantai 2

D. Konsep Suasana

Tabel 1 Konsep Suasana

Sebelum Perancangan	Setelah Perancangan
 Suasana ruang pada Gedung B cenderung gelap, tertutup, dan statis, sehingga pengalaman pengunjung lebih bersifat pasif. Beberapa area belum memiliki pengolahan atmosfer yang kuat dan belum mendukung pembentukan emosi pengunjung terhadap narasi pameran. Alur pengalaman masih datar, sehingga rasa keterlibatan, kedekatan emosional, dan rasa ingin tahu pengunjung belum terbentuk secara optimal. Suasana yang dihadirkan lebih dominan sebagai ruang tampilan karya disbanding ruang pengalaman, sehingga pesan naratif dan nilai sejarah yang disampaikan pameran belum sepenuhnya terasa mendalam	 Suasana ruang galeri diolah menjadi lebih hidup, komunikatif, dan berlapis emosi. Setiap zona dirancang memiliki karakter suasana yang berbeda sesuai tema pameran, sehingga pengunjung dapat merasakan perkembangan perjalanan seni Indonesia secara bertahap. Pengolahan pencahayaan yang terarah, warna yang ekspresif namun terkontrol, pemilihan material yang mendukung karakter ruang, serta narasi visual yang jelas mampu menciptakan pengalaman ruang yang immersive. Pengunjung tidak hanya melihat karya, tetapi ikut merasakan cerita, memahami konteks, dan membangun hubungan emosional dengan pameran. Dengan suasana ini, pengalaman museum menjadi lebih menarik, bermakna, dan meninggalkan kesan mendalam.

E. Konsep Pencahayaan

Tabel 2 Konsep Pencahayaan

Sebelum Perancangan	Setelah Perancangan
---------------------	---------------------

	
Sebelum perancangan GNI sendiri sudah menggunakan track light tapi belum memerhatikan general light untuk area pameran, sehingga tidak menciptakan suasana ruang yang mendalam. Dan terdapat beberapa area pamer.	Pencahayaan terfokus seperti track lights dan spotlight, pencahayaan ambient lampu LED strip atau Lampu Led, Pencahayaan Natural berupa bukaan jendela atau skylight. Sehingga diharapkan memberikan pengalaman bagi pengunjung.

F. Konsep Material

Tabel 3 Konsep Material

Sebelum Perancangan	Setelah Perancangan
	Konsep material yang akan dipakai yaitu berupa beton dan batu alam, kayu untuk furniture dan panel dinding, kaca dan pintu pada partisi dan pintu, metaal digunakan untuk elemen aksen furniture.

G. Konsep Warna

Tabel 4 Konsep Warna

Sebelum Perancangan	Setelah Perancangan
Sebelum perancangan Galeri Nasional Indonesia hanya menggunakan beberapa warna dan biasanya netral seperti berikut ini: 	Konsep warna yang dipakai penulis penulis diantaranya: 

H. Konsep Interaksi Pengunjung dengan Ruang

Interaksi pengunjung dengan karya seni dan sesama pengunjung dapat berlangsung secara alami dan nyaman. Hal ini dapat dicapai dengan penataan

ruang yang mendukung mobilitas , serta penyediaan ruang sosial yang memungkinkan mereka untuk berdiskusi atau beristirahat.



Gambar 7 Penyediaan Ruang Sosial untuk Interaksi Antar Pengunjung

I. Konsep Teknologi

Tabel 5 Konsep Teknologi

Sebelum Perancangan	Setelah Perancangan
Sebelum perancangan sudah ada ruangan immersive tapi belum menggunakan material yang pas serta belum adanya teknologi AR.	Setelah perancangan penulis menambahkan teknologi berupa AR pada teks kuratorial, kiosk interaktif dan melakukan perbaikan material untuk ruang immersive.

J. Konsep Aktivitas

Konsep aktivitas akan memastikan bahwa pengunjung tidak hanya melihat karya seni, tetapi juga terlibat aktif dalam pameran. Aktivitas yang dirancang bertujuan membangun hubungan antara pengunjung dengan narasi sejarah melalui pengalaman interaktif. Selain itu berupa penyediaan ruangan untuk aktivitas interaktif yang disediakan oleh galeri nasional Indonesia.

K. Konsep *Wayfinding*

Dalam perancangan Galeri Nasional Indonesia ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang interaktif dan mudah diakses oleh seluruh

pengunjung. Baik yang familiar dengan teknologi maupun yang tidak. System wayfinding dibagi menjadi dua kategori yaitu teknologi dan non-teknologi.

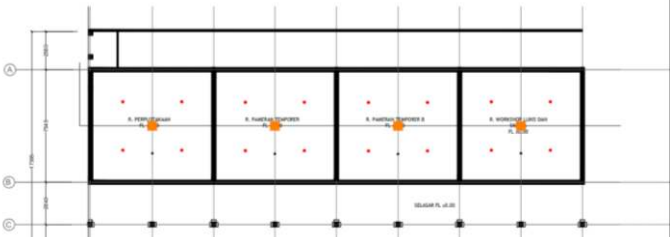
Tabel 6 Konsep *Wayfinding*

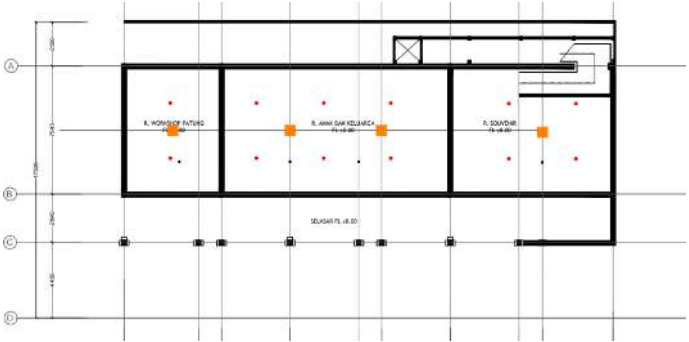
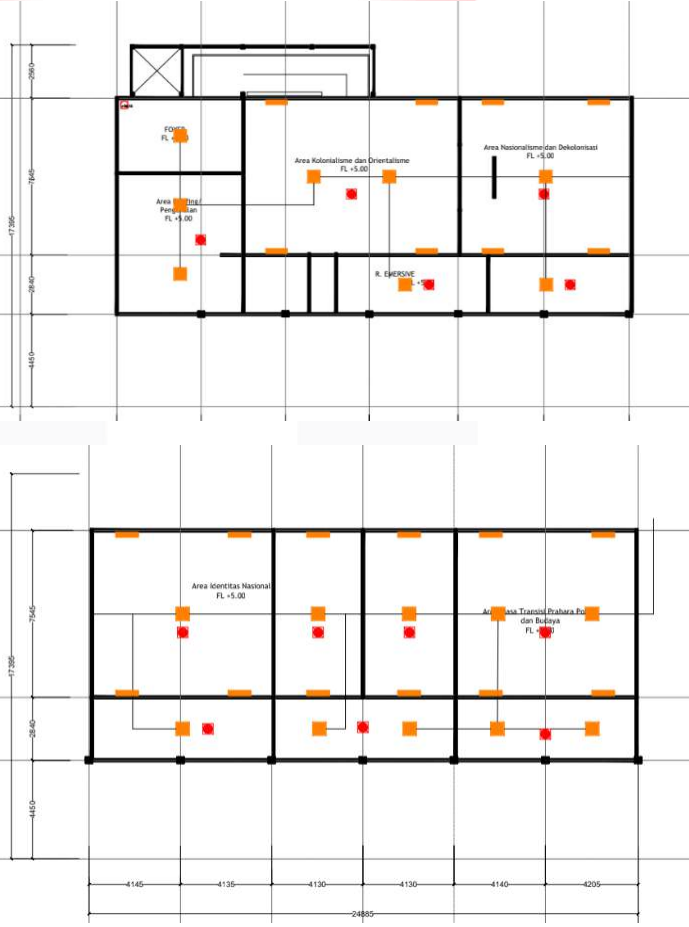
Setelah Perancangan	
	
	
Konsep wayfinding non- teknologi konsep wayfinding dihadirkan melalui ruang, dan sistem warna, dan signage konvensional.	Konsep wayfinding teknologi dihadirkan melalui aplikasi dan system navigasi Indoordan QR code informasi dan orientasi.

L. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan pada perancangan ulang Galeri Nasional Indonesia Gedung B menerapkan kombinasi penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami diterapkan pada area nonpamer melalui bukaan jendela dan pintu, sedangkan area pamer dan ruang utama menggunakan sistem penghawaan buatan berupa AC portable dan AC ducting. Untuk menjaga stabilitas suhu dan kelembapan koleksi sekaligus kenyamanan pengunjung, sistem ini didukung oleh penggunaan dehumidifier dan exhaust.

Tabel 7 Konsep Penghawaan

Layout Penghawaan Lantai 1	
----------------------------	--

	
Layout Penghawaan Lantai 2	
Sistem Penghawaan yang digunakan Galeri	



M. Konsep Keamanan

Perancangan ulang Galeri Nasional Indonesia Gedung B berfokus pada menjaga koleksi dan kelestarian bangunan cagar budaya. Untuk area pameran museum, ada sensor asap, sistem sprinkler bebas air (gas inert/non-destructive) untuk menjaga keamanan tanpa memasang kamera CCTV, keamanan manusia (petugas keamanan), APAR yang terletak strategis di dekat panel listrik dan dekat dekata pintu, CCTV yang tersembunyi di komponen interior, papan informasi untuk jalur evakuasi dan akses keluar terdekat, dan alarm yang terintegrasi dengan smoke detector dan heat detector.



Gambar 8 Sistem Peralatan Keamanan yang Digunakan di Museum

N. Before After: Visual, Experiential Design dan Fungsi Ruangan

Tabel 8 Visual, Experiential Design dan Fungsi Ruangan

Area	Sebelum	Sesudah
Area Pengenalan		

Area Seni Era Kolonial	 Pencahayaan ruang yang terkesan gelap, penataan karya yang masih linear, suasana emosional kurang terbentuk.	 Ruang dirancang lebih terbuka, terang, dan ramah visual, material dinding lebih netral untuk memperjelas fokus pada karya, narasi kolonial disampaikan melalui zoning, panel edukatif, dan layout yang mengajak pengunjung untuk memahami konteks sejarah serta pencahayaan mengikuti standar museum untuk kenyamanan visual dan konservasi karya.
Area Pamer Dekolonial		 Ruang dibuat lebih tegas, monumental, dan reflektif, dinding dan elemen interior menekankan proses kebangkitan identitas, pencahayaan dibuat lebih dramatis untuk memberi efek emosional, penempatan karya lebih fokus pada symbol perlawanan dan kritik kolonial
Area Identitas Nasional		

	 Tampilan yang masih sederhana dan kurang menegaskan kebanggaan nasional, kejelasan narasi belum kuat.	 Penggunaan elemen arsitektur nasional, warna hangat, dan tekstur kayu, penyusunan karya berdasarkan tema perjalanan identitas, zona dibuat lebih representative, apresiatif, dan membangun rasa kebangsaan
Area Pamer Prahara Budaya dan Politik	 Penyampaian konflik sejarah belum terasa kuat dan suasana ruang masih netral.	 Desain ruang lebih monumental dan reflektif, pengaturan ruang mengarahkan pengunjung untuk berhenti dan bermenung, warna dan pencahayaan dibuat lebih kontras untuk membangun emosi.
Art Shop		 Mengubah artshop menjadi bagian pengalaman bukan sekedar fungsi jual.

	 Belum memiliki konsep retail yang kuat, dan kurang menarik sebagai area akhir kunjungan.	
Ruang Anak dan Keluarga	 Belum tersedia fasilitas edukatif anak.	 Dirancang sebagai ruang inklusif, edukatif, dan playful. Mendukung pembelajaran interaktif keluarga. Sesuai tren museum modern berbasis edukasi public.
Pameran Temporer	 Ruang terbatas dan fleksibilitas renda.	 Ruang dirancang fleksibel, modular, dan mudah diubah sesuai kurasi, sistem hanging dan panel moveabel pencahayaan adjustabel sesuai kebutuhan pameran, telah menyesuaikan

		standar museum kontemporer yang adaptif dan dinamis.
Workshop Patung		 Mengubah museum dari ruang pasif menjadi ruang partisipatif.
Workshop Lukis dan Sketsa		 Mengubah museum dari ruang pasif menjadi ruang partisipatif.
Ruang Perpustakaan		 Museum didukung fungsi riset dan pembelajaran mendalam.

IV. KESIMPULAN

Perancangan ulang Gedung B Galeri Nasional Indonesia dilatarbelakangi oleh permasalahan utama yang meliputi sirkulasi ruang yang tidak optimal, keterbatasan ruang interaktif dan edukatif, pencahayaan yang tidak merata pada beberapa ruang pameran, serta minimnya elemen pembentuk suasana yang mampu merangsang keterlibatan emosional pengunjung. Permasalahan tersebut berpengaruh terhadap kenyamanan, pemahaman narasi pameran, serta kualitas pengalaman ruang yang diterima pengunjung. Melalui proses dan analisis perancangan, optimalisasi sirkulasi dicapai dengan penataan ulang zoning dan organisasi ruang yang lebih jelas, terarah, dan intuitif sehingga pengunjung tidak lagi mengalami kebingungan maupun kepadatan saat berpindah antar ruang. Keterbatasan ruang interaktif diatasi dengan menghadirkan ruang-ruang yang fleksibel dan multifungsi

untuk kegiatan edukasi, workshop, diskusi, serta aktivitas public lain yang mendukung fungsi museum sebagai ruang pembelajaran.

Permasalahan pencahayaan diselesaikan melalui penerapan system pencahayaan yang lebih terkontrol, merata, dan sesuai dengan kebutuhan karya maupun kenyamanan pengunjung, sehingga kualitas apresiasi visual terhadap karya seni meningkat. Selain itu, pengolahan warna, material, tekstur, dan atmosfer ruang dirancang untuk membentuk suasana yang lebih mendalam dan menyentuh aspek emosional pengunjung, sehingga pengalaman tidak hanya bersifat melihat tetapi juga merasakan. Dengan demikian, perancangan ulang Gedung B Galeri Nasional Indonesia diharapkan mampu menghadirkan ruang pameran yang lebih nyaman, terstruktur, interaktif, dan kaya pengalaman, sekaligus mendukung fungsi edukatif serta peran galeri sebagai ruang apresiasi seni yang relevan dengan kebutuhan pengunjung masa kini.

V. SARAN

Perancangan ulang Gedung B Galeri Nasional Indonesia dengan pendekatan experiential design diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola dalam meningkatkan kualitas pengalaman ruang sebaiknya didukung dengan pembaruan teknologi interaktif dan pengelolaan ruang yang adaptif agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Dalam tahap implementasi, diperlukan koordinasi yang matang antara perancang, pengelola, dan pihak pelestarian cagar budaya untuk memastikan seluruh penerapan interior tetap memenuhi regulasi bangunan cagar budaya tipe A. selain itu, evaluasi pasca huni juga disarankan untuk menilai efektivitas desain terhadap kenyamanan, sirkulasi, dan keterlibatan pengunjung. Bagi pengembangan keilmuan desain interior, proyek ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penerapan experiential design pada bangunan bersejarah serta mendorong penelitian lanjutan terkait museum sebagai ruang edukatif, interaktif, dan imersif.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- America, Illuminating Engineering Society of North America. (2011). *Lighting handbook for general use*. IESNA.
- Athallah, M. R., Hapsoro, D., & Ismiranti, A. S. (2023). Penerapan material interior dalam membentuk pengalaman ruang berbasis atmosfer. *Jurnal Desain Interior*, 8(2), 95–106.
- Babaro, M. (2010). *Museum lighting: Conservation and display*. Routledge.
- Baxi, J., Calvert, G., & Schaffer, R. (1973). *Climate control in museums*. Butterworths.
- Bedford, L. (2014). The art of museum exhibitions: How story and imagination create aesthetic experiences. *Curator: The Museum Journal*, 57(1), 19–34.

- Chiara, J. D., & Crosbie, M. J. (1980). *Time-saver standards for building types*. McGraw-Hill.
- Ching, D. K. (1996). *Architecture: Form, space, and order*. Van Nostrand Reinhold.
- Ching, D. K. (2002). *Architecture: Form, space, and order* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Cinthya, A. (2018). Analisis tingkat kebisingan pada ruang publik dalam bangunan museum. *Jurnal Arsitektur dan Lingkungan*, 5(1), 41–50.
- Damayanti, R., Wismoyo, P., & Siregar, F. S. (2024). Teknologi tepat guna dalam perancangan interior ruang publik edukatif. *Jurnal Dimensi Interior*, 11(1), 22–34.
- Ernst, N., & Peter, N. (2000). *Architects' data*. Blackwell Science.
- Fikriyah, N., Koesoemadinata, A., & Trihanondo, S. (2024). Pengaruh elemen interior terhadap pembentukan suasana ruang pameran. *Jurnal Desain Ruang*, 9(1), 55–67.
- Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. *Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems*, 261–268.
- Ghirardo, D. (1996). *Architecture after modernism*. Thames & Hudson.
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience design: Technology for all the right reasons*. Morgan & Claypool.
- Kartika, R. (2010). Konsep visual sistem sarana isyarat penunjuk (sign system) di Kampus Syahdan Binus University. *Humaniora*, 1(2), 221–231. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2864>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Low, S., & Kienle, M. (2019). Spatial experience and emotional engagement in museum environments. *Journal of Interior Design*, 44(3), 17–32.
- Medaković, J., Atanacković Jeličić, J., Ecet, D., Nedučin, D., & Krklješ, M. (2024). The interplay between spatial layout and visitor paths in modern museum architecture. *Buildings*, 14(7), Article 2147. <https://doi.org/10.3390/buildings14072147>
- Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara. (2023). *Museum profile and exhibition overview*.
- International Council of Museums. (1974). *ICOM museum definition*. ICOM.
- International Council of Museums. (2022). *Museum definition and roles*. ICOM.
- Nursabila, R., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Perancangan sign system dan wayfinding pada Museum Tsunami Aceh. *Jurnal Barik*, 4(2), 69–78.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre and every business a stage*. Harvard Business School Press.
- Qalby, S. A., Khadijah, U. L., Nugraha, A., & Padjadjaran University. (2019). The role of Selasar Sunaryo Art Space as an educational attraction in Bandung City. *Journal of Sustainable Tourism Research*, 1(1), 12–16.

Schmitt, B. B. (1999). Experiential marketing: A new framework for design and communications. *Journal of Marketing Management*, 15(1–3), 53–67.

Schuler, D., & Namioka, A. (1993). *Participatory design: Principles and practices*. Lawrence Erlbaum Associates.

Sizova, I. A. (2020). Global modernization and generational evolution of interaction with museum visitors. *Basic Research Program Proceedings*.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.

Zakiah, K., & Santosa, I. (2025). Pengaruh desain interior Museum Geologi Bandung terhadap pengalaman ruang pengunjung dalam mencapai keterlibatan emosional. *Serat Rupa: Journal of Design*, 9(2), 121–138. <https://doi.org/10.28932/srjd.v9i2.10845>

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments, surrounding objects*. Birkhäuser.

