

## PENERAPAN KONSEP MULTISENSORI DALAM PERANCANGAN RUANG INTERPRETASI BERBASIS TEKNOLOGI DI SUNDA KELAPA

Ralph Louis Salis<sup>1)</sup>, Alvin Hadiwono<sup>2)\*</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
ralph.315170044@stu.untar.ac.id

<sup>2)\*</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
alvinhadiwono@gmail.com

\*Penulis Korespondensi: alvinhadiwono@gmail.com

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

### Abstrak

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan lautan seluas 70% dari wilayahnya sehingga aktivitas masyarakat di laut cukup padat salah satunya kegiatan jual beli jalur laut. Hal ini dapat dilihat dari tersebarnya titik pelabuhan di Indonesia. Pelabuhan Sunda Kelapa merupakan salah satu pelabuhan kuno Indonesia yang terletak di Jakarta Utara. Pada sejarahnya, pelabuhan ini merupakan pelabuhan utama dalam kegiatan jual beli di Pulau Jawa. Pada abad ke-19 pelabuhan ini mengalami pendangkalan sehingga pelabuhan ini mulai tergantikan dan kesibukan aktivitas masyarakat di Pelabuhan Sunda Kelapa mulai menurun dan nilai pelabuhan ini sebagai 'tempat' mulai memudar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi arsitektural dengan pengalaman ruang dan disertai dengan fasilitas penunjang yang lebih diminati pada abad ini. Dari penelitian yang dilakukan menghasilkan solusi berupa perancangan pusat interpretasi yang didukung program lainnya. Perancangan dilakukan dengan metode desain multisensori yang melibatkan dengan teknologi sebagai salah satu penyesuaian terhadap zaman sehingga lebih menarik dan interaktif.

**Kata kunci:** interpretasi, sunda kelapa; teknologi; tempat

### Abstract

*Indonesia is an archipelagic country with seas covering 70% of its territory so that people's activities at sea are quite busy, one of which is buying and selling activities on sea routes. This can be seen from the spread of port points in Indonesia. Sunda Kelapa Harbor is one of Indonesia's ancient ports, located in North Jakarta. Historically, this port was the main port for buying and selling activities on the island of Java. In the 19th century, this port experienced shallowing so that this port began to be replaced and busy community activities at Sunda Kelapa Harbor began to decline and the value of this port as a 'place' began to fade. Therefore, this research was carried out to look for architectural solutions with spatial experience and accompanied by supporting facilities that are more in demand in this century. The research carried out resulted in a solution in the form of designing an interpretation center supported by other programs. The design was carried out using a multisensory design method involving technology as an adaptation to the times so that it is more interesting and interactive.*

**Keywords:** interpretation, sunda kelapa, place, technology

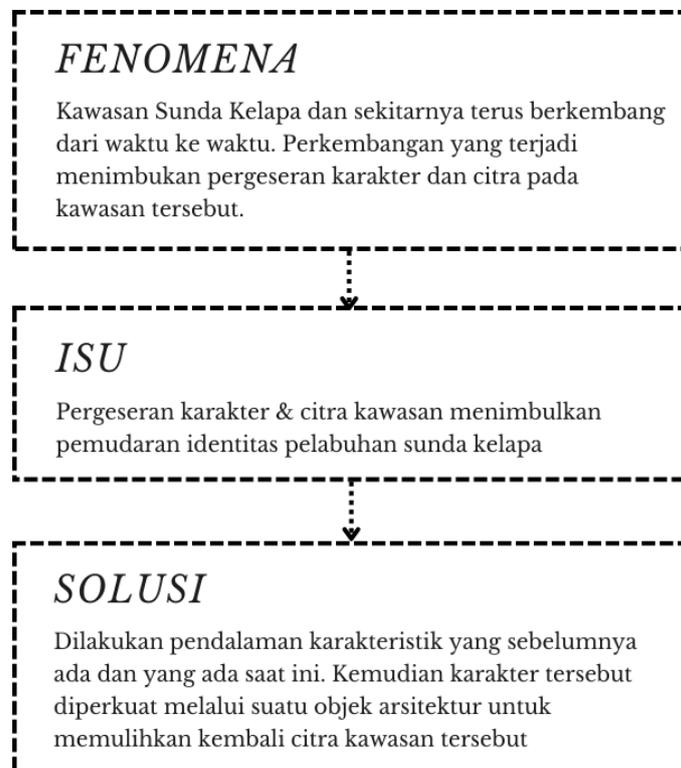
## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki lautan seluas 70% dari wilayahnya. Indonesia memiliki lautan yang luas sehingga aktivitas masyarakat di laut cukup padat. Salah satu aktivitas laut yang berkembang di Indonesia adalah kegiatan jual beli jalur laut. Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa pelabuhan di Indonesia. Pelabuhan Sunda Kelapa merupakan salah satu pelabuhan kuno Indonesia yang terletak di Jakarta Utara (Idris, 2023). Pelabuhan ini memiliki arsitektur khas dengan bangunan-bangunan tua yang masih terawat dengan baik. Pelabuhan ini terdiri dari beberapa dermaga kayu yang digunakan untuk bersandar kapal-kapal tradisional seperti pinisi, lancang, dan jongkong.

Pada sejarahnya, pelabuhan ini merupakan pelabuhan utama dalam kegiatan jual beli di Pulau Jawa. Pada abad ke-19 pelabuhan ini mengalami pendangkalan sehingga kegiatan jual beli dipindahkan ke Pelabuhan Tanjung Priok oleh pemerintah Belanda. Kesibukan aktivitas masyarakat di Pelabuhan Sunda Kelapa mulai menurun dan nilai pelabuhan ini sebagai 'place' mulai memudar. Pelabuhan Sunda Kelapa masih beroperasi sebagai tempat bersandarnya kapal-kapal tradisional yang masih aktif berlayar dan tempat wisata. Namun, pengalaman wisata yang ditawarkan belum diimbangi dengan fasilitas pendukung wisatawan. Oleh karena itu, perlu solusi arsitektural dengan pengalaman ruang dan disertai dengan fasilitas penunjang yang lebih diminati pada abad ini.

Perancangan wadah interpretasi berbasis teknologi merupakan salah satu solusi arsitektural yang dapat diterapkan dengan harapan dapat membangkitkan memori dan nilai historis Sunda Kelapa. Pemanfaatan teknologi yang melibatkan dengan konsep multisensori dapat menjadi daya tarik masyarakat. Program - program yang dipilih dapat dikolaborasikan dengan masyarakat lokal untuk membangkitkan kembali antusiasme dalam memperkenalkan Sunda Kelapa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir  
Sumber: Penulis, 2024

## Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan permasalahan yang diajukan, yaitu: Bagaimana penerapan metode desain multisensori dalam merancang pusat interpretasi di Sunda Kelapa?; Bagaimana peran teknologi dapat membantu pengalaman indera manusia dalam mengeksplorasi pusat interpretasi di Sunda Kelapa?

## Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Mengetahui cara menerapkan metode desain multisensori dalam merancang pusat interpretasi di Sunda Kelapa; Mengetahui aplikasi teknologi dalam membantu pengalaman indera manusia dalam mengeksplorasi pusat interpretasi di Sunda Kelapa.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Place dan Space

Jika dipelajari lebih dalam, tempat (*place*) dan ruang (*space*) memiliki arti yang berbeda. Dalam bahasa Yunani *place* ditandai dengan dua kata yaitu *polis* dan *athea* yang mengartikan bahwa tempat merupakan tempat hidup yang sarat dengan makna politis. Tempat (*place*) merupakan suatu yang penuh makna dan tujuan (Tuan, 2001). Tempat dibentuk oleh pengalaman manusia dengan nilai memori dan historis tertentu. Dari dua pandangan tersebut, dapat diartikan bahwa tempat adalah wadah yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan memiliki makna dan nilai tertentu.

Dalam bahasa Inggris kata ruang (*space*) berasal dari bahasa Latin yaitu *spatium* yang artinya wilayah tidak terbatas atau ekspansi dari tiga dimensi tempat seluruh objek benda. Sedangkan menurut Aristoteles, ruang adalah sesuatu yang terukur, terlihat, dan dibatasi oleh kejelasan disik sehingga keberadaannya dipahami dengan jelas dan mudah. Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa ruang adalah suatu bentuk tiga dimensi dengan batasan tertentu dan memiliki keberadaan yang dapat dipahami dengan jelas.

Walau memiliki arti yang berbeda, tempat dan ruang sangat terikat dan berdampingan. Ruang menandakan sebuah keberadaan sedangkan tempat merupakan wadah yang memungkinkan terjadinya suatu peristiwa dengan makna. Dengan mengetahui arti sebuah tempat yang sesungguhnya dapat memudahkan seseorang untuk menjelaskan keistimewaan dan cara menyikapi tempat tersebut. Ruang (*space*) dan tempat (*place*) terstruktur secara dialektis dalam pengalaman lingkungan manusia, karena pemahaman manusia tentang ruang berkaitan dengan tempat yang kita tinggali melalui konteks spasialnya (Relph, 1976).

### Placeless Place

Placelessness adalah terjadinya penghapusan tempat-tempat khusus dan pembuatan lanskap standar yang dihasilkan dari ketidakpekaan terhadap pentingnya suatu tempat (Relph, 1976). *placelessness* merupakan sebuah fenomena sebuah tempat yang secara tidak sengaja kehilangan makna '*place*'-nya sehingga dirasa tidak sesuai dengan signifikansi atau identitas aslinya bahkan hingga sudah tidak layak untuk dihuni (Dewanda, 2020).

### Interpretasi – Teknologi

Menurut Klean, interpretasi merupakan sebuah seni yang memberikan gambaran perihal komunikasi tidak langsung. Freeman Tilden berpendapat bahwa interpretasi merupakan kegiatan yang mempunyai sifat mendidik dan memiliki maksud untuk mengungkapkan arti dan hubungan melalui perantara berdasarkan dari objek asli serta pengalaman. Interpretasi adalah salah satu bentuk komunikasi tidak langsung untuk menyampaikan pengetahuan berdasarkan pengalaman dan objek aslinya. Pusat interpretasi adalah sebuah wadah atau ruang yang tidak hanya bersifat

fungsional namun juga berperan sebagai katalisator interaksi dan kohesi komunitas. Pusat interpretasi dapat berperan dalam menumbuhkan identitas dan rasa memiliki di antara masyarakat melalui perannya sebagai pusat pendidikan, penyebaran informasi, dan pertukaran budaya.

Interpretasi memiliki 5 tahapan, yaitu konsumsi dan hiburan, pengetahuan dan kebenaran, pembelajaran dan pemahaman, imajinasi dan peredaman, serta reparasi dan rekonsiliasi. Konsumsi dan hiburan (*consumption & entertainment*) melalui fungsi rekreasi untuk komunitas mengakomodasi berbagai informasi yang meninggalkan kesan signifikan atas nilai dan pengetahuan. Tahap kedua merupakan tahap pengetahuan dan kebenaran (*knowledge & truth sharing*) yang berfokus pada “dimana, apa, bagaimana, kapan, dan siapa”. Tahap pembelajaran dan pemahaman (*learning & understanding*) merupakan tahap ketiga yang memberikan pengetahuan melalui interaksi aktif dengan ide dan konsep ruang. Tahap selanjutnya adalah imajinasi dan peredaman (*imagination & immersion*) yang bertujuan untuk mengembangkan empati pengunjung dengan data sejarah dan konsep interpretasi yang telah diberikan untuk objek yang diinterpretasikan. Pengunjung harus bisa merasakan interpretasi yang diberikan melebihi kemampuan berpikir kognitif menjadi lebih imajinatif dan dapat merasakan hubungan langsung dengan objek interpretasinya. Tahap kelima adalah reparasi dan rekonsiliasi (*reparation & reconciliation*). Interpretasi meninggalkan kesan yang mendalam bagi para pengunjung baik secara personal maupun dalam komunitas. Contohnya pada situs sejarah beragama, pengunjung dapat keluar dengan perasaan hati tenang.

Teknologi mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersumber pada pikiran dan logika. Teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu hal. Teknologi berasal dari kata ‘*techne*’, artinya metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan sebuah objek atau pengetahuan tertentu mengenai metode dan seni (Beny, 2022). Sedangkan menurut Djyohadikusumo, teknologi berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan ilmu teknik atau rekayasa. Dari definisi di atas, hadirnya teknologi dapat merepresentasikan suatu objek atau suasana. Oleh karena itu, suatu sejarah dapat diolah menjadi lebih interaktif dan relevan dengan zaman melalui teknologi.

### **Desain Multisensori**

Desain multisensori dalam arsitektur menjelajahi bagaimana berbagai rangsangan sensoris seperti penglihatan, suara, sentuhan, bau, dan bahkan rasa dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan bangunan untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan menarik bagi penghuni. Pendekatan ini mengakui bahwa persepsi manusia tidak hanya sebatas estetika visual dan mempertimbangkan bagaimana arsitektur dapat menarik beberapa indera secara bersamaan.

Dalam literatur, studi tentang desain multisensori dalam arsitektur sering mengeksplorasi bagaimana berbagai elemen arsitektur, material, tekstur, pencahayaan, dan konfigurasi spasial dapat mempengaruhi pengalaman sensoris kita dalam suatu ruang. Para peneliti mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen ini mempengaruhi suasana hati, emosi, perilaku, dan kesejahteraan keseluruhan individu yang berinteraksi dengan lingkungan bangunan.

Beberapa topik utama yang sering dibahas dalam literatur tentang desain multisensori dalam arsitektur meliputi persepsi sensoris, desain spasial, materialitas dan tekstur, desain pencahayaan, desain akustik, desain olfaktori dan gustatori, desain universal dan aksesibilitas, serta psikologi lingkungan. Persepsi sensoris berbicara mengenai bagaimana manusia mempersepsikan dan memproses informasi sensoris, dan bagaimana persepsi ini mempengaruhi interaksi mereka dengan ruang arsitektur. Melalui desain spasial kita dapat mengeksplorasi tata letak arsitektur,

proporsi, dan urutan spasial dapat melibatkan beberapa indera dan menciptakan pengalaman yang berkesan. Dalam topik materialitas dan tekstur manusia dapat menyelidiki kualitas taktil dari material dan permukaan yang digunakan dalam arsitektur dan bagaimana mereka berkontribusi pada kekayaan sensori suatu ruang. Dalam desain pencahayaan kita mempelajari peran pencahayaan alami dan buatan dalam membentuk suasana dan atmosfer lingkungan arsitektur, serta dampaknya pada persepsi visual dan ritme sirkadian.

Desain akustik mengatasi bagaimana *soundscape* dalam bangunan mempengaruhi kenyamanan, konsentrasi, dan pengalaman keseluruhan penghuni, serta strategi untuk mengoptimalkan akustik. Desain olfaktori dan gustatori berbicara mengenai integrasi aroma dan rasa ke dalam ruang arsitektur untuk membangkitkan asosiasi, kenangan, atau tanggapan emosional tertentu. Desain universal dan aksesibilitas memastikan bahwa pengalaman multisensori dalam arsitektur inklusif dan dapat diakses oleh individu dengan kemampuan dan kebutuhan sensori yang beragam. Sedangkan, psikologi lingkungan mengambil teori psikologis untuk memahami bagaimana pengalaman sensori dalam pengaturan arsitektur mempengaruhi perilaku, kognisi, dan kesejahteraan manusia.

Dengan mensintesis wawasan dari berbagai disiplin seperti arsitektur, psikologi, neurosains, dan desain, literatur tentang desain multisensori memberikan panduan berharga bagi arsitek, perencanaan kota, dan desainer yang ingin menciptakan lingkungan bangunan yang lebih menarik dan responsif.

### 3. METODE

#### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa jurnal, laporan, artikel, dan buku mengenai topik penelitian yang diajukan. Data yang didapat kemudian diolah dan menuangkannya dalam perancangan.

#### Metode Perancangan

Penelitian ini menerapkan metode desain multisensori pada pusat interpretasi yang berbasis teknologi. Kolaborasi antara multisensori dengan teknologi dapat menghasilkan produk yang lebih menarik dan interaktif serta menyesuaikan perkembangan zaman.

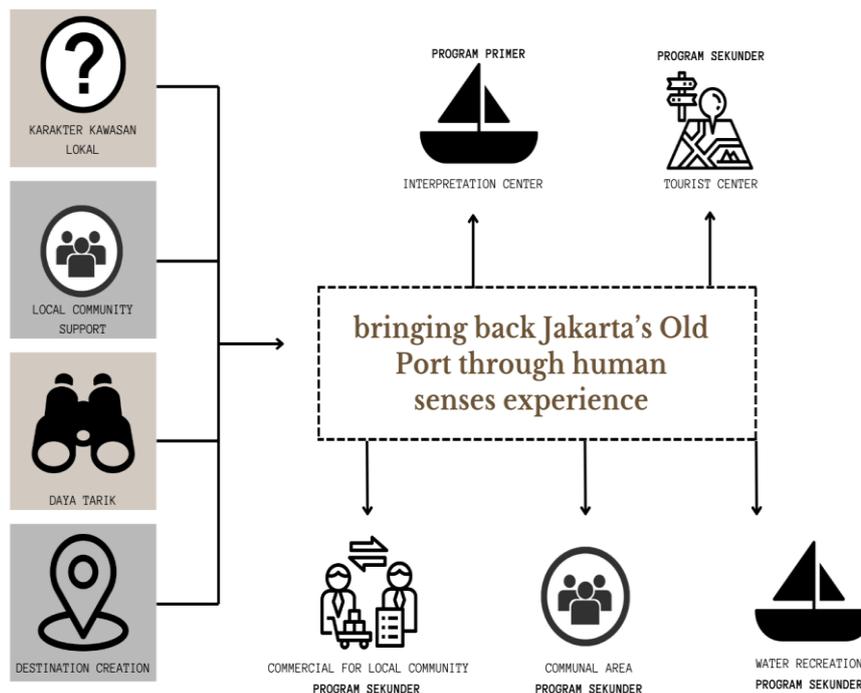
### 4. DISKUSI DAN HASIL

#### Pelabuhan Sunda Kelapa

Pelabuhan Sunda Kelapa terletak di Kelurahan Penjaringan, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara. Pelabuhan Sunda Kelapa merupakan pelabuhan utama sejak abad ke-12. Pelabuhan ini semakin dikenal setelah menjadi pusat transaksi rempah. Pelabuhan ini memasuki era kejayaannya setelah Belanda masuk pada abad ke-16 dan terjadi renovasi besar - besaran. Namun pada abad ke-19 Pelabuhan Sunda Kelapa mulai sepi karena pendangkalan dan aktivitas dialihkan ke Pelabuhan Tanjung Priok. Sunda Kelapa menjadi salah satu kawasan peninggalan penjajah dengan sejarah yang dalam. Oleh karena itu, kawasan ini memiliki beragam peninggalan yang khas. Kawasan Sunda Kelapa memiliki daya tarik yang tinggi bagi masyarakat lokal maupun mancanegara yang mencintai sejarah.

#### Program

Dari masalah yang diangkat, muncul ide perancangan dalam proyek ini untuk memberikan pengalaman arsitektur melalui interpretasi Sunda Kelapa. Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan destinasi wisata dengan memanfaatkan karakter dan daya tarik kawasan serta melibatkan komunitas lokal sekitar. Program dalam proyek ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu, program primer dan program sekunder.

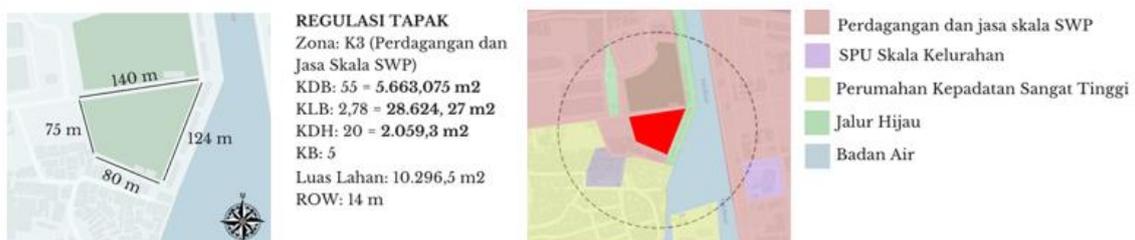


Gambar 2. Skema Program  
Sumber: Penulis, 2024

Program primer dari proyek ini adalah pusat interpretasi. Sunda Kelapa merupakan kawasan yang memiliki sejarah besar dan sangat berpengaruh dalam proses terbentuknya Jakarta. Namun, saat ini Sunda Kelapa mengalami fenomena *placeless place* dimana suatu tempat mulai kehilangan identitas. Sehingga pada proyek kali ini, solusi yang dapat diberikan adalah dengan membangun pusat interpretasi sebagai fungsi utama. Program primer didukung oleh program sekunder yang terdiri atas pusat wisata, komersial, area komunal, dan wisata air.

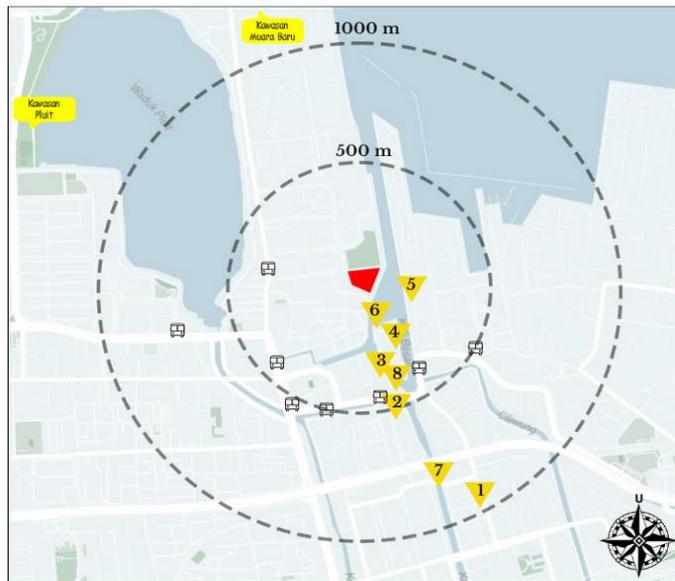
### Analisis Tapak dan Eksisting

Tapak perancangan seluas 10.296,5 m<sup>2</sup> terletak di Sunda Kelapa, Kelurahan Penjaringan, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara. Tapak berada di zona perdagangan dan jasa skala SWP (K3) dengan kondisi eksisting tapak sebagai lahan kosong. Tapak terletak pada kawasan yang dikelilingi oleh berbagai fungsi berbeda.



Gambar 3. Regulasi dan Zonasi Tapak  
Sumber: Penulis, 2024

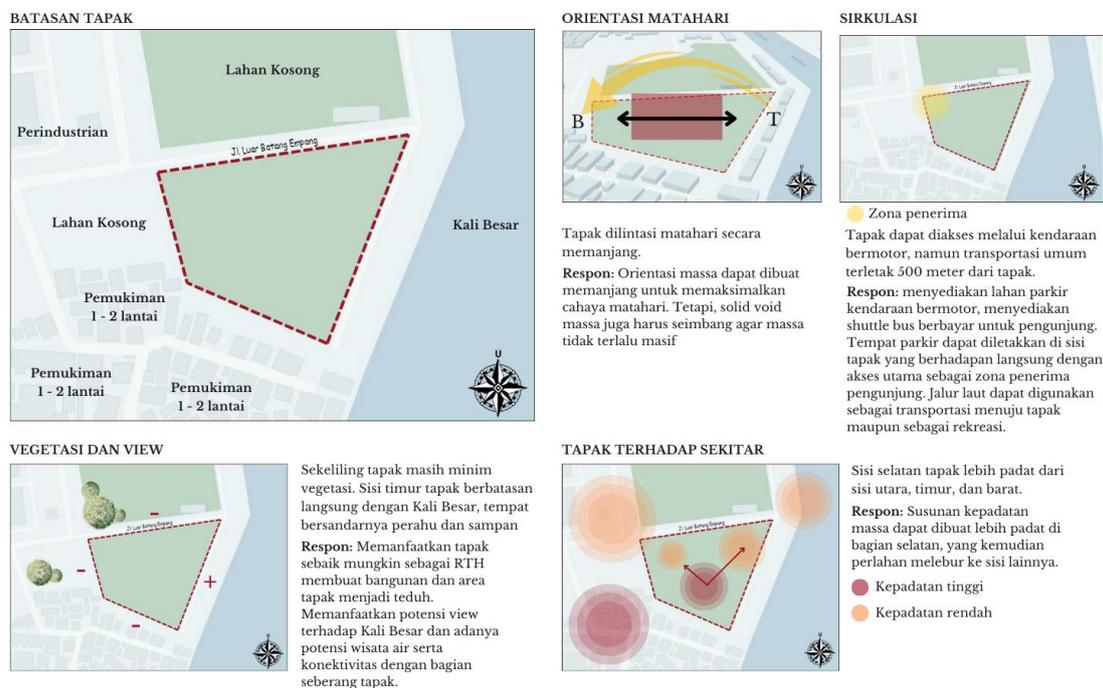
Tapak berpeluang besar dalam mendatangkan wisatawan karena dalam jangkauan radius 500 meter sampai 1 kilometer terdapat berbagai objek wisata sejarah.



- LEGENDA**
1. Kawasan Kota Tua
  2. Gudang Lama VOC
  3. Museum Bahari
  4. Pasar Hexagon
  5. Pelabuhan Sunda Kelapa
  6. Kampung Aquarium
  7. Jembatan Kota Intan
  8. Menara Syahbandar

Gambar 4. Kawasan Sekitar Tapak  
Sumber: Penulis, 2024

Tapak berbatasan langsung dengan Jalan Luar Batang Empang, kawasan perindustrian, pemukiman, lahan kosong dan Kali besar. Kali Besar difungsikan sebagai sandaran kapal mulai dari kapal besar, sedang, hingga kapal kecil seperti sampan. Letak tapak yang dekat dengan pemukiman dan sandaran sampan warga lokal memungkinkan adanya kontribusi warga lokal dalam meramaikan objek wisata melalui wisata sampan.



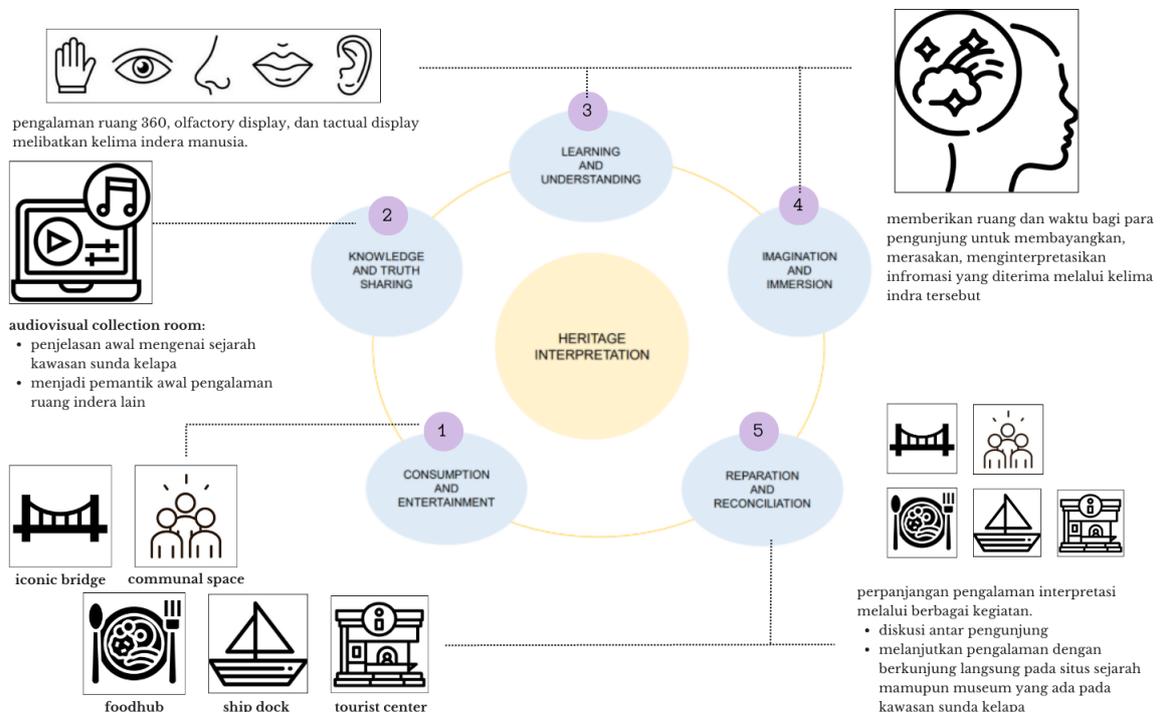
Gambar 5. Analisis Mikro Tapak  
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 6. Area Sandaran Kapal  
Sumber: Penulis, 2024

### Multisensori dalam Interpretasi - Teknologi di Sunda Kelapa

Konsep multisensori diterapkan dengan memanfaatkan indra manusia untuk merasakan ruang yang dapat menginterpretasikan Pelabuhan Sunda Kelapa dari masa ke masa. Multisensori dan program dikolaborasikan dalam lima tahapan pusat interpretasi dengan bantuan teknologi agar lebih interaktif dan menarik.



Gambar 7. Konsep  
Sumber: Penulis, 2024

Penjabaran dari tahapan tersebut adalah:

#### *Konsumsi dan Hiburan (Consumption & Entertainment)*

Tahapan pertama pengunjung disugahi program hiburan dan konsumsi yang terdiri atas pusat wisata, dermaga kapal, kuliner, area komunal, dan jembatan.

#### *Berbagi Pengetahuan dan Kebenaran (Knowledge & Truth Sharing)*

Pada tahap kedua, pengunjung dapat memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai Sunda Kelapa melalui audio dan visual display. Audio dan visual display berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan manusia. Audio dan visual display diletakkan diawal sebagai pemantik indra lainnya.

#### *Pembelajaran dan Pemahaman (Learning & Understanding)*

Tahap ini terdiri atas beberapa bagian, yaitu ruang 360 (pendengaran dan penglihatan), *olfactory display* (penciuman), dan *tactual display* (peraba). Ruang 360 memberikan pengalaman untuk pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai Sunda Kelapa melalui layar secara 360 derajat. *Olfactory display* tidak hanya menyediakan display rempah - rempah secara visual, namun disini pengunjung dapat mencium aroma rempah - rempah yang ada. Pengunjung juga dapat merasakan tekstur beberapa objek dan memperoleh informasi secara kinestetik pada *tactual display*.

#### *Imajinasi dan Peredaman (Imagination & Immersion)*

Memberikan ruang dan waktu bagi para pengunjung untuk membayangkan, merasakan, menginterpretasikan informasi yang diterima melalui kelima indra tersebut.

#### *Reparasi dan Rekonsiliasi (Reparation & Reconciliation)*

Setelah selesai dari pusat interpretasi, pengunjung dapat melakukan perpanjangan pengalaman melalui beberapa kegiatan seperti diskusi antar pengunjung atau melanjutkan pengalaman dengan berkunjung langsung pada situs sejarah maupun museum yang ada pada kawasan Sunda Kelapa.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pelabuhan Sunda Kelapa merupakan salah satu pelabuhan bersejarah Indonesia yang terletak di kawasan Jakarta Utara. Pelabuhan ini sudah beroperasi sejak abad ke-4 di bawah kepemimpinan Kerajaan Tarumanagara. Pelabuhan ini terus berkembang hingga mencapai kejayaannya pada abad ke-18 sebagai pelabuhan utama dalam jalur perdagangan. Pada abad ke-19 pelabuhan ini mengalami pendangkalan sehingga pelabuhan ini mulai tergantikan dan kesibukan aktivitas masyarakat di Pelabuhan Sunda Kelapa mulai menurun. Hal ini menyebabkan nilai pelabuhan sebagai 'tempat' mulai memudar.

Perancangan proyek bertujuan untuk mengembalikan Pelabuhan Sunda Kelapa sebagai 'tempat' yang bersejarah yang mengandung banyak memori dan cerita dari masa ke masa, serta memberikan dampak positif untuk lingkungan sekitar Pelabuhan Sunda Kelapa dengan memberikan wadah komunitas serta UMKM dalam sektor kuliner dan cinderamata. Perancangan dilakukan dengan metode desain multisensori yang melibatkan teknologi sebagai perantara dalam mencapai pengalaman ruang arsitektur yang lebih holistik dalam interpretasi sehingga pengalaman indera manusia dapat lebih menarik dan interaktif.

### Saran

Penelitian ini diharapkan menjawab masalah terkait aspek 'tempat' yang memudar di Sunda Kelapa. Diharapkan penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat berkontribusi

dalam peningkatan fasilitas kawasan Sunda Kelapa. Ruang pameran atau interpretasi dengan gaya yang interaktif sesuai dengan perkembangan zaman. Kombinasi dari sistem penyampaian informasi melalui berbagai indra manusia memberikan pengalaman tersendiri untuk setiap pengunjung. Namun, interpretasi teknologis perlu diimbangi dengan sistem pemeliharaan yang baik agar tetap efektif. Penelitian mengenai sistem dan teknologi interpretasi interaktif dapat menjadi saran untuk penelitian kedepannya.

## REFERENSI

- Asbihani, D. Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Dosen Studi Kasus di Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Stain Jurai Siwo Metro. *Universitas Lampung*.
- BENY, A. G. (2022). GEDUNG PAMERAN OTOMOTIF. *TEMA: ARSITEKTUR SIMBOLIS (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI)*.
- Dewanda, G. C., & Kharismawan, R. (2023). Konsep Multifungsi dan Multikultur pada Perancangan Kembali Alun-Alun Kota Gresik melalui Participatory Design. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(5). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i5.95801>
- Gandhawangi, S. (2023, December 6). Teknologi bantu perkaya interpretasi sejarah. *kompas.id*. <https://www.kompas.id/baca/hiburan/2023/12/06/teknologi-bantu-perkaya-interpretasi-sejarah>
- Idris, M. (2023, June 9). *Profil Pelabuhan Sunda Kelapa, Sejarah, dan Fungsinya*. Halaman all - Kompas.com. <https://money.kompas.com/read/2023/06/09/090354626/profil-pelabuhan-sunda-kelapa-sejarah-dan-fungsinya?page=all>
- Nongsiej, E. dan Dr. Jothilakshmy N. (2023). A Critical Research on Interpretation Centre. *International Journal of Novel Research and Development*.
- P, G. (2023, June 29). *Pengertian Interpretasi Menurut Para Ahli dan Berbagai Tujuannya!* Gramedia Literasi. [https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-interpretasi/#Definisi\\_Interpretasi\\_Dari\\_Para\\_Ahli](https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-interpretasi/#Definisi_Interpretasi_Dari_Para_Ahli)
- Wood, A. (2008). Conflict, Power and Politics in the City (1973): Kevin Cox. In *SAGE Publications Ltd eBooks* (pp. 33–42). <https://doi.org/10.4135/9781446213742.n5>
- (2022, March 20). *Ulasan Tulisan Tuan, Yi-fu (1977). Space and Place, Minneapolis: University of Minnesota, halaman 2–18 – Program Studi Pendidikan Sejarah*. <https://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/ulasan-tulisan-tuan-yi-fu-1977-space-and-place-minneapolis-university-of-minnesota-halaman-2-1>