

KETERTARIKAN GENERASI Z TERHADAP DESAIN INTERIOR MUSEUM SATRIAMANDALA DI JAKARTA

Haikal Ersyad^{1*}, Zuraidah, S.S., M.Si.², Kristiawan, S.S., M.A.³

Prodi Arkeologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana

ersyadhaikal@gmail.com^{1*} / zuraidah@unud.ac.id² / kristiawan@unud.ac.id³
*Corresponding Author

ABSTRAK

Museum sebagai ruang edukasi dan pelestarian budaya perlu menyesuaikan diri dengan karakteristik generasi muda, khususnya Generasi Z yang tumbuh dalam era digital dan memiliki preferensi visual yang kuat. Namun, banyak museum di Indonesia belum memanfaatkan desain interior secara optimal sebagai strategi menarik minat generasi muda. Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi Generasi Z terhadap desain interior Museum Satriamandala di Jakarta sebagai upaya meningkatkan ketertarikan kunjungan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan metode survei melalui angket tertutup berbasis skala Likert 4 poin. Sampel penelitian terdiri dari 35 responden Generasi Z yang dipilih dengan metode accidental sampling. Hasil analisis menunjukkan seluruh indikator desain interior, yaitu pencahayaan, sirkulasi udara, warna, tata suara, furnitur, lantai, dinding, dan plafon, berada dalam kategori Setuju, dengan pencahayaan dan lantai memperoleh nilai rata-rata tertinggi. Variabel ketertarikan terhadap Museum Satriamandala juga termasuk kategori Setuju, menandakan minat generasi muda untuk berkunjung. Temuan ini menunjukkan bahwa desain interior yang menarik dan nyaman mampu meningkatkan persepsi positif serta daya tarik museum, sehingga perlu menjadi perhatian dalam pengelolaan ruang publik berbasis edukasi sejarah.

Kata kunci: desain interior, generasi Z, museum, persepsi, ketertarikan

PENDAHULUAN

Warisan budaya berupa tinggalan arkeologi memiliki peran penting sebagai bukti sejarah sekaligus penguat identitas masyarakat. Pelestariannya tidak hanya menjaga wujud fisik, tetapi juga memastikan generasi mendatang dapat mempelajari perkembangan kebudayaan. Museum berfungsi melindungi, mengembangkan, dan mengomunikasikan tinggalan budaya kepada masyarakat. Namun, di era digital, museum menghadapi tantangan akibat perubahan gaya hidup, terutama Generasi Z yang memiliki karakteristik unik dalam menilai ruang publik (Zis et al., 2021; Fadillah et al., 2022). Ketertarikan menjadi faktor penting dalam memahami interaksi Generasi Z dengan ruang publik, yang cenderung menilai aspek visual, estetika, dan pengalaman

ruang sesuai gaya hidup mereka (Suryabrata, 2015; Arifin, 2018; Qurniawati & Nurohman, 2018).

Desain interior berperan penting dalam menciptakan kenyamanan dan daya tarik ruang. Rucitra (2022) menjelaskan bahwa desain interior merupakan proses perencanaan fasilitas ruang yang memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis pengunjung, sementara Wulandari (2022) menambahkan bahwa desain interior bertujuan meningkatkan fungsi, estetika, dan pengalaman psikologis ruang. Dalam museum, elemen seperti tata ruang, pencahayaan, warna, sirkulasi udara, tata suara, lantai, dinding, dan plafon menjadi indikator penting dalam membangun ketertarikan Generasi Z (Febriani & Heldi, 2023).

Museum Satriamandala di Jakarta memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui pembaruan desain interior. Museum ini menyimpan koleksi diorama, senjata, atribut militer, dan dokumentasi perjuangan TNI (Buku Panduan Museum Satriamandala, 2022; Aini et al., 2019). Namun, banyak museum di era digital ditinggalkan karena dianggap kurang nyaman dan monoton oleh Generasi Z (Salim, 2023; Aulia & Subiyantoro, 2024). Oleh karena itu, museum perlu menghadirkan ruang yang edukatif sekaligus estetik, sesuai preferensi generasi muda.

Ketertarikan Generasi Z terhadap desain interior Museum Satriamandala dianalisis melalui teori manajemen museum dan desain komunikasi visual. Teori manajemen museum menekankan pengelolaan museum agar tetap relevan dan adaptif (Mangkunegara, 2012), sedangkan desain komunikasi visual menyoroti peran elemen interior sebagai media komunikasi visual yang memengaruhi persepsi dan pengalaman pengunjung (Wahyuningsih, 2015). Kombinasi kedua perspektif ini menegaskan bahwa desain interior tidak hanya mendukung fungsi ruang, tetapi juga membangun daya tarik emosional dan kognitif bagi generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menurut Sugiyono (2019) merupakan data berbentuk angka yang dapat dianalisis secara statistik, umumnya diperoleh melalui survei atau pengukuran variabel. Instrumen penelitian meliputi kuesioner tertutup dan Microsoft Excel sebagai alat pengolah data. Kuesioner disusun dengan Skala Likert 4 poin untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat responden,

sehingga responden terdorong memberikan jawaban yang jelas tanpa pilihan netral, mengurangi potensi bias (Sugiyono, 2019).

Sampel penelitian terdiri dari 35 responden yang dipilih menggunakan metode accidental sampling, yaitu teknik non-probabilitas berdasarkan pertemuan kebetulan dengan kriteria relevan (Sugiyono, 2019). Jumlah ini dianggap representatif untuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi yang tidak diketahui secara pasti. Kuesioner disebarakan secara langsung di Museum Satriamandala melalui Google Formulir yang diakses menggunakan tautan dan barcode.

Penelitian mencakup 9 indikator dengan total 22 butir pertanyaan, terdiri dari indikator yang memuat 2 hingga 10 butir pertanyaan. Oleh karena itu, digunakan tiga kategori interval berbeda yang disesuaikan dengan jumlah pernyataan pada tiap indikator untuk memudahkan analisis persepsi Generasi Z terhadap desain interior Museum Satriamandala.

Untuk menentukan rentang nilai (interval kelas) dari skor yang diperoleh, digunakan rumus berikut:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah})}{\text{Jumlah kelas}}$$

Untuk variabel desain interior dengan 3 butir pernyataan, skor tertinggi adalah 12 dan skor terendah 3, sehingga intervalnya sebesar 2,25. Sedangkan untuk variabel desain interior yang memiliki 2 butir pernyataan, skor tertinggi 8 dan skor terendah 2, sehingga intervalnya 1,5. Variabel ketertarikan, yang terdiri dari 10 butir pernyataan, memiliki skor tertinggi 40 dan skor terendah 10, sehingga intervalnya sebesar 7,5.

Tabel 1. Interval Kategori Desain Interior 3 Pertanyaan

Desain Interior 3 Bulir Pertanyaan	
Sangat Setuju	9,75 - 12.00
Setuju	7.50 - 9.74
Tidak Setuju	5.25 - 7.49
Sangat Tidak Setuju	3.00 - 5.24

Tabel 2. Interval Kategori Desain Interior 2 Pertanyaan

Desain Interior 2 Bulir Pertanyaan	
Sangat Setuju	6,50 - 8,00
Setuju	5,00 - 6,49
Tidak Setuju	3,50 - 4,99
Sangat Tidak Setuju	2,00 - 3,49

Tabel 3. Interval Kategori Ketertarikan 10 Pertanyaan

Ketertarikan 10 Bulir Pertanyaan	
Sangat Setuju	32,50 - 40,00
Setuju	25,00 - 32,49
Tidak Setuju	17,50 - 24,99
Sangat Tidak Setuju	10,00 - 17,49

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Interior

1. Pencahayaan

Tabel 4. Persepsi Generasi Z Indikator Pencahayaan

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	13	37,14 %
2.	Setuju	14	40,00 %
3.	Tidak Setuju	7	20,00 %
4.	Sangat Tidak Setuju	1	2,86 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 13 orang (37,14%) menyatakan sangat setuju, 14 orang (40,00%) setuju, 7 orang (20,00%) tidak setuju, dan 1 orang (2,86%) sangat tidak setuju terhadap indikator pencahayaan di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas tiga pernyataan, sehingga skor total diperoleh dari penjumlahan

seluruh jawaban responden atas ketiga pertanyaan tersebut, yaitu sebesar 318. Rata-rata skor sebesar 9,09 diperoleh dari hasil pembagian total skor dengan jumlah responden ($318 \div 35$). Berdasarkan kategori interval, nilai ini berada dalam rentang 7,70–9,74 dan termasuk kategori Setuju. Artinya, secara umum responden Generasi Z setuju terhadap aspek pencahayaan dalam desain interior Museum Satriamandala.

2. Sirkulasi Udara

Tabel 5. Persepsi Generasi Z Indikator Sirkulasi Udara

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	13	37,14 %
2.	Setuju	13	37,14 %
3.	Tidak Setuju	6	17,14 %
4.	Sangat Tidak Setuju	3	8,57 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 13 orang (37,14%) menyatakan sangat setuju, 13 orang (37,14%) setuju, 6 orang (17,14%) tidak setuju, dan 3 orang (8,57%) sangat tidak setuju terhadap indikator sirkulasi udara di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas tiga pernyataan, dengan total skor yang diperoleh sebesar 311. Rata-rata skor sebesar 8,88 dihitung dari pembagian total skor dengan jumlah responden ($311 \div 35$). Berdasarkan kategori interval, nilai tersebut berada dalam rentang 7,70–9,74 dan termasuk dalam kategori Setuju. Artinya, secara umum responden Generasi Z menyatakan setuju terhadap aspek sirkulasi udara dalam desain interior Museum Satriamandala.

3. Warna

Tabel 6. Persepsi Generasi Z Indikator Warna

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	20,00 %
2.	Setuju	20	57,14 %
3.	Tidak Setuju	3	8,57 %
4.	Sangat Tidak Setuju	5	14,29 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 7 orang (20,00%) menyatakan sangat setuju, 20 orang (57,14%) setuju, 3 orang (8,57%) tidak setuju, dan 5 orang (14,29%) sangat tidak setuju terhadap indikator warna di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas tiga pernyataan, dengan total skor keseluruhan sebesar 287. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 8,2 ($287 \div 35$). Berdasarkan kategori interval, nilai tersebut berada dalam rentang 7,70–9,74 dan termasuk kategori Setuju. Artinya, secara umum Generasi Z menyatakan setuju terhadap aspek warna dalam desain interior Museum Satriamandala.

4. Tata Suara

Tabel 7. Persepsi Generasi Z Indikator Tata Suara

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	3	8,57 %
2.	Setuju	28	80,00 %
3.	Tidak Setuju	2	5,71 %
4.	Sangat Tidak Setuju	2	5,71 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 3 orang (8,57%) menyatakan sangat setuju, 28 orang (80,00%) setuju, 2 orang (5,71%) tidak setuju, dan 2 orang (5,71%) sangat tidak setuju terhadap indikator tata suara di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas dua pernyataan, sehingga skor total diperoleh dari penjumlahan seluruh jawaban responden atas kedua pertanyaan tersebut, yaitu sebesar 188. Rata-rata skor yang dihasilkan adalah 5,37 ($188 \div 35$). Berdasarkan kategori interval, nilai tersebut berada dalam rentang 5,00–6,49 dan termasuk kategori Setuju. Artinya, secara umum Generasi Z menyatakan setuju terhadap aspek tata suara dalam desain interior Museum.

5. Furnitur

Tabel 8. Persepsi Generasi Z Indikator Furnitur

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	12	34,29 %
2.	Setuju	15	42,86 %
3.	Tidak Setuju	3	8,57 %
4.	Sangat Tidak Setuju	5	14,29 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 12 orang (34,29%) menyatakan sangat setuju, 15 orang (42,86%) setuju, 3 orang (8,57%) tidak setuju, dan 5 orang (14,29%) sangat tidak setuju terhadap indikator furnitur di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas dua pernyataan, dengan total skor keseluruhan sebesar 200. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 5,71 ($200 \div 35$). Berdasarkan kategori interval, nilai tersebut berada dalam rentang 5,00–6,49 dan termasuk dalam kategori Setuju. Artinya, secara umum Generasi Z menyatakan setuju terhadap aspek furnitur dalam desain interior Museum Satriamandala.

6. Lantai

Tabel 9. Persepsi Generasi Z Indikator Lantai

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	14	40,00 %
2.	Setuju	13	37,14 %
3.	Tidak Setuju	6	17,14 %
4.	Sangat Tidak Setuju	2	2,71 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 14 orang (40,00%) menyatakan sangat setuju, 13 orang (37,14%) setuju, 6 orang (17,14%) tidak setuju, dan 2 orang (2,71%) sangat tidak setuju terhadap indikator lantai di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas tiga pernyataan, dengan total skor keseluruhan sebesar 319. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 9,11 ($319 \div 35$), yang berada dalam rentang

7,70–9,74 dan termasuk dalam kategori Setuju. Artinya, secara umum Generasi Z menilai bahwa aspek lantai mendukung kenyamanan dan kualitas ruang dalam desain interior Museum.

7. Dinding

Tabel 10. Persepsi Generasi Z Indikator Dinding

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	20,00 %
2.	Setuju	16	45,71 %
3.	Tidak Setuju	8	22,86 %
4.	Sangat Tidak Setuju	4	11,43 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 7 orang (20,00%) menyatakan sangat setuju, 16 orang (45,71%) setuju, 8 orang (22,86%) tidak setuju, dan 4 orang (11,43%) sangat tidak setuju terhadap indikator dinding di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas tiga pernyataan, dengan total skor keseluruhan sebesar 287. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 8,2 ($287 \div 35$), yang berada dalam rentang 7,70–9,74 dan termasuk kategori Setuju. Dengan demikian, secara umum Generasi Z menyatakan setuju terhadap aspek dinding sebagai bagian dari desain interior Museum Satriamandala.

8. Plafon

Tabel 11. Persepsi Generasi Z Indikator Plafon

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	9	25,71 %
2.	Setuju	16	45,71 %
3.	Tidak Setuju	9	25,71 %
4.	Sangat Tidak Setuju	1	2,86 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 9 orang (25,71%) menyatakan sangat setuju, 16 orang (45,71%) setuju, 9 orang (25,71%) tidak setuju, dan 1 orang (2,86%) sangat tidak setuju terhadap indikator plafon di Museum Satriamandala. Indikator ini terdiri atas tiga pernyataan, dengan total skor keseluruhan sebesar 295. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 8,42 ($295 \div 35$), yang berada dalam rentang 7,70–9,74 dan termasuk kategori Setuju. Artinya, secara umum Generasi Z menyatakan setuju terhadap aspek plafon dalam desain interior Museum Satriamandala.

KETERTARIKAN

Tabel 12. Persepsi Generasi Z Indikator Ketertarikan

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	17,14 %
2.	Setuju	16	45,71 %
3.	Tidak Setuju	8	22,86 %
4.	Sangat Tidak Setuju	5	14,29 %
	Jumlah	35	100 %

Berdasarkan data dari 35 responden, sebanyak 6 orang (17,14%) menyatakan sangat setuju, 16 orang (45,71%) setuju, 8 orang (25,71%) tidak setuju, dan 5 orang (14,29%) sangat tidak setuju terhadap variabel ketertarikan pada Museum Satriamandala. Variabel ini mengukur sejauh mana Generasi Z merasa tertarik terhadap museum, yang diukur melalui 10 butir pernyataan dalam kuesioner. Total skor yang diperoleh dari seluruh responden adalah 944. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 26,97 ($944 \div 35$), yang berada dalam rentang 25,00–32,49 dan termasuk kategori Setuju. Artinya, secara umum Generasi Z menyatakan ketertarikan terhadap Museum Satriamandala sebagai destinasi edukatif yang menarik. Untuk memastikan validitas hasil, analisis ini didukung dengan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan.

UJI INSTRUMEN**1. Validitas Variabel Desain Interior****Tabel 13.** Validitas Desain Interior

No.	Indikator	P1	P2	P3	Keterangan
1.	Pencahayaan	0,88	0,92	0,89	Valid
2.	Sirkulasi Udara	0,94	0,74	0,87	Valid
3.	Warna	0,60	0,79	0,78	Valid
4.	Tata Suara	0,59	0,72		Valid
5.	Furnitur	0,94	0,95		Valid
6.	Lantai	0,93	0,93	0,96	Valid
7.	Dinding	0,51	0,85	0,84	Valid
8.	Plafon	0,81	0,58	0,39	Valid

2. Validitas Variabel Ketertarikan**Tabel 14.** Validitas Ketertarikan

Pertanyaan.	r Hitung	Keterangan
1.	0,87	Valid
2	0,65	Valid
3	0,87	Valid
4	0,78	Valid
5	0,69	Valid
6	0,88	Valid
7	0,70	Valid
8	0,76	Valid
9	0,69	Valid
10	0,73	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r hitung seluruh indikator variabel desain interior dan ketertarikan lebih besar dari r tabel (0,28), sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

3. Reabilitas Variabel Desain Interior

Tabel 15. Reabilitas Desain Interior

No.	Indikator	K	Varian Total	Σ Varian Butir	Cornbach's Alpha	Keterangan
1.	Pencahayaan	3	4,374	1,815	0,877	Reliabel
2.	Sirkulasi Udara	3	5,398	2,450	0,819	Reliabel
3.	Warna	3	4,282	2,806	0,516	Tidak Reliabel
4.	Tata Suara	2	1,357	1,534	-0,359	Tidak Reliabel
5.	Furnitur	2	3,151	1,754	0,886	Reliabel
6.	Lantai	3	6,280	2,346	0,939	Reliabel
7.	Dinding	3	4,341	2	0,808	Reliabel
8.	Plafon	3	2,957	2,702	0,129	Tidak Reliabel

4. Reabilitas Variabel Ketertarikan

Tabel 16. Validitas Ketertarikan

No.	Indikator	K	Varian Total	Σ Varian Butir	Cornbach's Alpha	Keterangan
1.	Ketertarikan	10	54,028	10,099	0,903	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa lima dari delapan indikator desain interior, yaitu pencahayaan, sirkulasi udara, furnitur, lantai, dan dinding, memiliki nilai di atas 0,6 (0,808–0,939) sehingga dinyatakan reliabel. Hal ini menandakan pernyataan dalam indikator tersebut konsisten dan mampu mengukur persepsi secara stabil. Sebaliknya, indikator warna, tata suara, dan plafon memiliki nilai reliabilitas di bawah 0,6, dengan tata suara bahkan menunjukkan nilai negatif (–0,359), mencerminkan rendahnya konsistensi jawaban responden. Rendahnya nilai ini disebabkan adanya pernyataan negatif yang meskipun telah dilakukan reverse scoring tetap membingungkan responden.

Untuk variabel ketertarikan, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,903 menunjukkan konsistensi internal yang tinggi, sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel dalam mengukur ketertarikan pengunjung terhadap Museum Satriamandala.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 35 responden Generasi Z, desain interior Museum Satriamandala memperoleh penilaian positif. Seluruh indikator, meliputi pencahayaan, sirkulasi udara, warna, tata suara, furnitur, lantai, dinding, dan plafon, termasuk kategori Setuju, yang menunjukkan bahwa desain interior museum sudah baik, nyaman, dan menarik secara visual bagi pengunjung muda. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah pencahayaan dan lantai, menekankan pentingnya aspek visual dan kebersihan ruang dalam menarik minat Generasi Z. Analisis variabel ketertarikan menunjukkan mayoritas responden memiliki minat tinggi terhadap museum, sehingga dapat disimpulkan bahwa desain interior berperan penting dalam meningkatkan daya tarik dan pengalaman berkunjung generasi muda ke Museum Satriamandala.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N. W., Muntholib, A., & Suryadi, A. (2019). Dinamika Integrasi dan Pemisahan Polri Dari ABRI 1961–2002. *Journal of Indonesian History*, 8(2), 105–112.
- Arifin, Z. (2018). *Psikologi Generasi Z: Tantangan dan Peluang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aulia, A. Z., & Subiyantoro, H. (2024). Peran Suasana Ruang Bangunan Museum Sebagai Media Komunikasi Pada Pengunjung. *Jurnal Dearsip*, 4(2).
- Fadillah, M., Nurbalqis, A., & Agustina, L. (2022). Pengaruh Konten Digital Terhadap Generasi Z Dalam Pemanfaatan Media Sosial dan Digital Native di Kota Tanjungpinang. *Al YAZIDIY: Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan*, 4(2).
- Febriani, S., & Heldi (2023). Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Pengunjung Di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*.
- Mangkunegara, A. A. A. P. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pusat Sejarah TNI. (2022). *Buku Panduan Museum Satriamandala*. Jakarta: Pusat Sejarah TNI.
- Qurniawati, R. S., & Nurohman, Y. A. (2018). eWOM Pada Generasi Z di Sosial Media. *Jurnal Manajemen Daya Saing*, 20(2).
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan Konsep Desain Interior. *Jurnal Desain Interior*.
- Salim, M. (2023). Tantangan Pengelolaan Museum di Era Digital. *Jurnal Pengelolaan Museum*, 5(2), 45–56.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Suryabrata, S. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press, 4.

- Wulandari, D. (2022). Relevansi pemahaman komposisi nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior. *SUNGGING: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya Vol. 1, No. 1*.
- Zis, F. S., Effendi, N., & Roem, R. E. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*.