

PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH ALAM DAN BUDAYA JAWA DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI DI KABUPATEN SLEMAN

Wadzna Safriyatun¹, Arnanti Primiana Yuniati² dan Athifa Sri Ismiranti³

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Universitas Telkom,

Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu Bandung 40257

¹Mahasiswa Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

^{2,3}Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Email: ¹wadznasafriyatun@student.telkomuniversity.ac.id, ²arnanti@telkomuniversity.ac.id,
³athifaismiranti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak :

Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang sering dikunjungi wisatawan untuk berwisata. Termasuk juga di Kabupaten Sleman. Data hasil kunjungan tahunan menunjukkan bahwa sangat banyak wisatawan baik wisatawan domestic maupun lokal yang berkunjung ke Yogyakarta. Salah satu tempat sendiri adalah museum. Museum termasuk objek wisata edukasi. Namun, pengunjung yang ke museum seperti museum sejarah masih kurang terkhususnya pemuda masa kini (gen Z). Hal ini dikarenakan generasi Z tidak tertarik dengan ilmu sejarah. Akibatnya banyak generasi Z yang minim ilmu sejarah. Padahal ilmu sejarah juga sangat penting dipelajari agar tidak lupa dengan sejarah leluhur dan budayanya. Faktor lain yang menjadi permasalahan adalah kurangnya minat pengunjung pada museum dikarenakan koleksi museum dipamerkan sangat statis membuat interpretasinya bertele-tele dan membosankan. Namun, generasi Z akan tetap ke museum jika adanya dorongan dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat pengunjung ke museum, perancangan ini menggunakan pendekatan teknologi. Teknologi sangat berkembang pesat di zaman sekarang dan juga telah hidup berdampingan dengan generasi Z. Ini membuat generasi Z terbiasa dan lebih memilih menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Diharapkan dengan pendekatan teknologi ini dapat meningkatkan minat pengunjung untuk datang ke museum juga menjadi tempat wisata edukasi yang menarik dengan memperoleh pengalaman yang baik.

Abstract: Yogyakarta is one of the places frequently visited by tourists for traveling. This also includes Sleman Regency. Data from annual visits shows that very many tourists, both domestic and local visit Yogyakarta. One of the places itself is a museum. Museums are educational tourist attractions. However, there are still not

enough visitors to museums such as history museums, especially generation Z. This is because generation Z is not interested in history. As a result, many Generation Z have minimal knowledge of history. Even though history is also very important to study so that you don't forget the history of your ancestors and culture. Another factor that is a problem is the lack of visitor interest in museums because the museum collections are displayed very statically, making interpretation long-winded and boring. However, generation Z will still go to museums if there is encouragement from the surrounding environment. Therefore, to increase visitor interest in the museum, this design uses a technological approach. Technology is developing very rapidly nowadays and has also coexisted with generation Z. This has made generation Z accustomed to and prefer to use technology as a learning medium. It is hoped that this technological approach can increase visitors' interest in coming to the museum and also become an interesting educational tourist spot by gaining a good experience.

Keywords: museum, sejarah, budaya, teknologi, generasi Z

1. PENDAHULUAN

Yogyakarta adalah salah satu tempat yang sering dikunjungi wisatawan dikarenakan budaya dan tradisinya masih melekat erat dengan masyarakat. Dari data statistik hasil kunjungan setiap tahun mencatat bahwa pada tahun 2022 mencapai kenaikan sebesar 7,1 juta wisatawan baik wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. Data statistik ini sudah termasuk museum.

Museum pada perancangan ini dibuka secara umum, namun target pasarnya lebih dikhususkan pada generasi Z dari kalangan pendidikan SD, SMP, SMA, sampai mahasiswa. Juga lebih di khususkan pada wisatwanan baik domestik maupun mancanegara setelah dilihat dari data statistik kunjungan wisatawan tersebut. Namun, meskipun jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta banyak, tetap saja minat pengunjung ke objek wisata seperti museum sejarah masih kurang terkhususnya bagi generasi muda (Gen Z). Sajidin Aries selaku Kepala Balai Pengelolaan Museum Negeri Jawa Barat Sri Baduga (2017) menjelaskan bahwa generasi muda masa kini tidak tertarik ilmu pengetahuan sejarah sehingga berdampak pada

kurangnya pengetahuan mengenai ilmu sejarah. Kurangnya minat generasi Z pada ilmu sejarah mengakibatkan generasi Z tidak tertarik pada museum (museum sejarah). Pameran museum yang statis juga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat generasi Z dikarenakan interpretasinya membosankan dan bertele-tele (Yang, 2017). Walaupun generasi Z kurang tertarik pada museum, generasi Z tetap akan mengunjungi museum bila ada dorongan dari lingkungan sekitarnya (Patricia, 2023). Namun perancangan museum sejarah dan budaya Jawa ini dapat berperan penting untuk memberikan wawasan mengenai ilmu sejarah agar generasi Z tidak melupakan sejarah dan budayanya sendiri (Kompasiana, 2021).

Untuk memberikan ilmu sejarah alam dan budaya pada generasi Z, maka museum sejarah alam dan budaya Jawa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk solusi dari fenomena yang terjadi. Pengklasifikasian ruang pameran dan Koleksi yang dipamerkan pada museum sejarah alam dan budaya ini dilihat dari studi banding yang dilakukan di Museum Sri Baduga, museum Geologi dan museum Gedung Sate. Namun untuk meningkatkan minat edukasi masyarakat terkhususnya generasi Z, museum perlu mengikuti perkembangan zaman (ITS News, 2022). Perkembangan zaman ini tidak lain adalah teknologi. Dengan penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan kembali niat pengunjung generasi Z (Siscpace, 2023). ITS News (2022) juga menjelaskan bahwa generasi muda masa kini telah hidup berdampingan dengan teknologi yang mengakibatkan generasi muda masa kini lebih memilih belajar dengan melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Fenomena lain yang ditemukan dari hasil observasi langsung dan studi lapangan adalah penyajian benda koleksi museum yang masih kurang interaktif. Sirkulasi ruang di area koleksi pameran juga menjadi permasalahan karena belum mempertimbangkan luasan sirkulasi pada benda koleksi dan kapasitas pengunjung. Permasalahan lainnya terdapat

pada suasana ruang (tema ruang) yang masih kurang diaplikasikan (survey lapangan, 2023). Sedangkan Tampil (Humas BKPK, 2022) menjelaskan bahwa penerapan *storyline* yang dibuat dengan cara tematik dapat meningkatkan daya tarik pengunjung sekaligus memberikan pengalaman yang baik bagi pengunjung.

Oleh karena itu perlu perancangan baru (*new design*) untuk menghadirkan konsep interaktif dengan melibatkan teknologi dalam menarik minat pengunjung museum terkhususnya Gen Z. Hal ini telah dijelaskan oleh Thenesa dkk (2022) dan Andriana dkk (2019) yang mengatakan bahwa penggunaan konsep interaktif berpengaruh baik dalam meningkatkan minat pengunjung termasuk generasi Z. Menurut Andriana dkk (2019), museum yang interaktif adalah museum yang penyajian koleksinya dapat berinteraksi langsung dengan pengunjung. Dengan perancangan museum sejarah alam dan budaya Jawa ini, diharapkan dapat meningkatkan minat pengunjung datang ke museum terkhususnya generasi Z untuk mendapatkan pengalaman, hiburan yang baik dan mendapatkan pengetahuan mengenai ilmu sejarah alam dan budaya Jawa.

2. METODE PENELITIAN

Berikut merupakan metode yang digunakan dalam perancangan ini:

1. Pengumpulan data

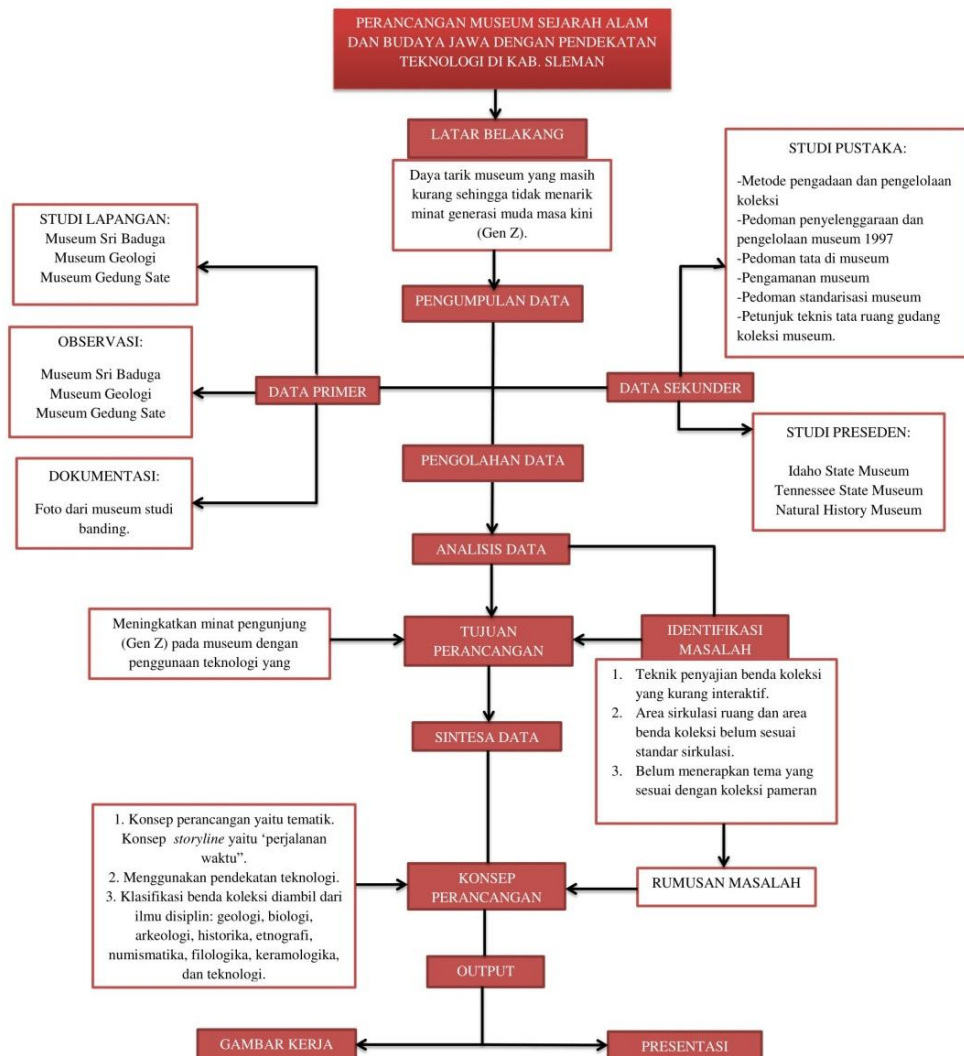
Pengumpulan data dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari hasil observasi, survey lapangan dan dokumentasi. Data sekunder diambil dari literatur-literatur, jurnal, artikel, tugas akhir dan web yang digunakan sebagai informasi pendukung.

2. Pengolahan data

3. Analisis data

Analisis data dilakukan pada studi banding, studi preseden, analisis site dan bangunan perancangan, dan analisis kebutuhan pengunjung dan karyawan di museum.

4. Kerangka berpikir



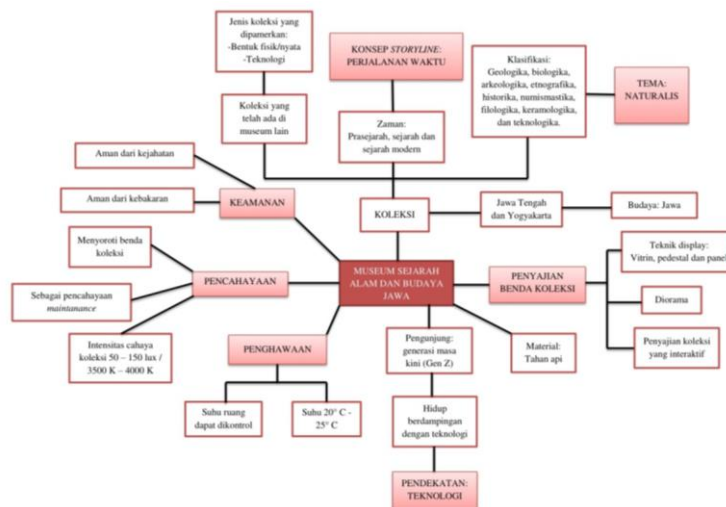
Gambar 2.1 kerangka berpikir

(Sumber: Analisis penulis)

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Tema Perancangan

3.1.1 *Konsep Storyline*



Gambar 3.1 mindmapping konsep

(Sumber: Analisis penulis)

Dari *mindmapping* diatas, perancangan museum ini akan menggunakan konsep *storyline* yang berjudul 'Perjalanan Waktu'. Hal ini dilihat dari pengelompokkan benda koleksinya menggunakan periode waktu yang akan dimulai dari zaman prasejarah, sejarah dan era sejarah modern. Koleksi-koleksi pameran akan disusun sesuai periode waktu.

Maksud dari Perjalanan Waktu yaitu melintasi waktu (*time travel*). *Time travel* adalah suatu objek yang melakukan perjalanan waktu dimana perbedaan antara waktu keberangkatan dan kedatangannya yang diukur di dunia tidak sama dengan waktu dari perjalanan objek tersebut (dalam Internet Encyclopedia of Philosophy). *Time travel* ini dilakukan dengan

menggunakan mesin waktu yang akan mengantar pengunjung ke masa lampau.

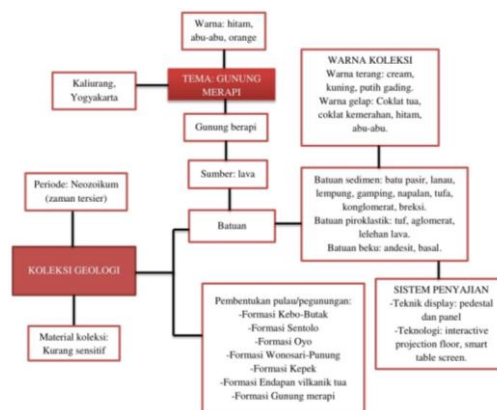
3.1.2 Konsep Ruang Pamer

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah tematik. Hal ini dikarenakan setiap ruang pamer dengan jenis koleksi pameran yang berbeda menggunakan tema yang berbeda pula. Gobe (2010) menjelaskan bahwa ruangan dapat menciptakan ikatan emosi dengan manusia melalui furniture dan dekorasi (dalam jurnal Andrianawati & Yuniati, 2022). Begitu pula halnya dengan museum. Tema ruang berfungsi dalam meningkatkan daya tarik museum (Pameran Tematik: Sarana untuk Meningkatkan Daya Tarik Museum Sebagai Destinasi Wisata Edukasi, 2012).

3.1.3 Tema Khusus Perancangan

Dalam perancangan ruang pamer ini menggunakan konsep tematik yang mana setiap ruang pamer menggunakan tema yang berbeda disesuaikan dengan koleksi pamerannya. Dibawah ini penjelasan tema untuk denah khusus perancangan.

a. Tema ruang pamer geologi



Gambar 3.3 mindmapping tema ruang pamer geologi

(Sumber: analisis penulis)

Pada ruang pameran geologi menggunakan tema gunung berapi yang berasal dari situs wisata Gunung Merapi di Kaliurang, Yogyakarta. Warna-warna yang digunakan adalah warna orange, hitam, abu-abu, hijau dan coklat.



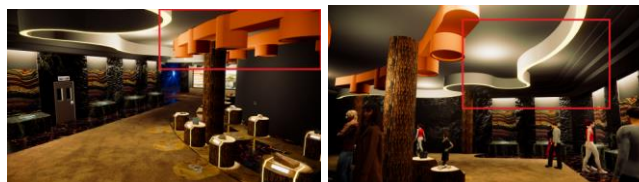
Gambar 3.4 diorama gunung berapi dan konsep warna
(Sumber: dokumen penulis)

Implementasi tema Gunung Merapi pada ruang pameran yaitu terdapat diorama gunung berapi di area pengenalan ruang pameran geologi untuk memberi identitas mengenai koleksi yang terdapat di ruang pameran.



Gambar 3.5 lantai motif lahar dan motif tanah
(Sumber: dokumen penulis)

Pada lantai menggunakan material epoxy multi layer dengan motif lahar cair dan lahar yang telah membeku. Motif tanah terinspirasi dari lingkungan sekitar gunung berapi.

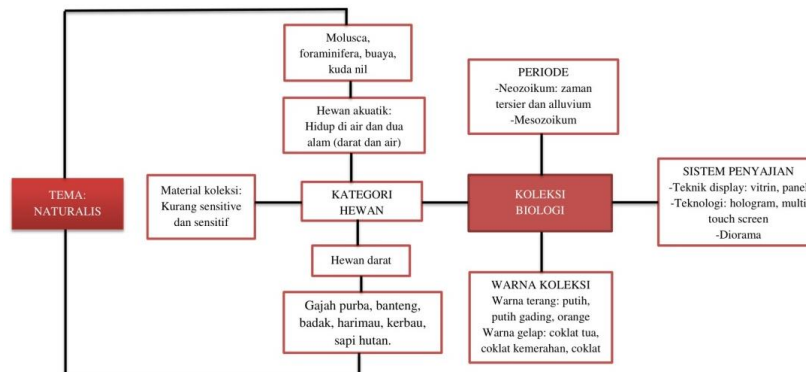


Gambar 3.6 ceiling warna orange dan ceiling garis lengkung
(Sumber: dokumen penulis)

Pada ceiling warna orange menggunakan bentuk lengkung dan bentuk lingkaran berwarna orange yang diibaratkan sebagai cairan

lava yang menetes. Pada ceiling bentuk dinamis menggunakan garis lengkung yang terinspirasi dari retakkan gunung berapi. Ceiling dengan garis lengkung memanjang mengikuti alur sirkulasi ruang menuju ruang pameran biologi.

b. Tema ruang pameran biologi





Gambar 3.6 mindmapping tema ruang pameran biologi

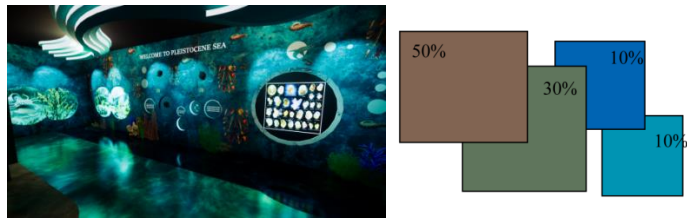
(Sumber: analisis penulis)

Puang ruang pameran biologi menggunakan tema naturalis, tepatnya laut dalam dan hutan di zaman pleistosen. Untuk lebih spesifiknya, tema hutan ini menggunakan inspirasi dari Taman Hutan Raya di Karanganyar. Hal ini dikarenakan Karanganyar termasuk wilayah situs Sangiran. Situs Sangiran dikenal sebagai tempat penemuan banyak fosil dan manusia purba (Kemendikbud, 2017).

Tabel 3.1 jenis vegetasi

Vegetasi	Gambar
Pinus (<i>pinus mercurisii</i>)	
Rumput gajah (<i>pennisetum purpureum</i>)	

Implementasi tema ruang pameran adalah sebagai berikut:



Gambar 3.7 area hewan akuatik

(Sumber: dokumen pribadi)

Pada area hewan akuatik menggunakan tema laut dengan pengaplikasian warna-warna laut seperti warna biru tua dan hijau tua. Pada elemen dinding menggunakan dinding bermotif dari material vinyl untuk menciptakan perairan di laut dalam. Pada elemen dinding menggunakan bentuk lengkung yang dinamis seperti aliran airnya.



Gambar 3.8 ceiling dan lantai dengan garis lengkung

(Sumber: dokumen pribadi)

Pada elemen lantai menggunakan material epoxy multi layer dengan motif air laut pada area sirkulasi berjalan dan motif tanah pada area sirkulasi koleksi benda pameran.



Gambar 3.8 implementasi tema hutan pada area koleksi hewan darat

(Sumber: dokumen pribadi)

Implementasi tema hutan pada area koleksi hewan darat terdapat pada lantai yang menggunakan motif tanah dengan warna-

warna hijau, coklat yang terinspirasi dari tema hutan tersebut. Tambahan elemen tanaman untuk mendukung suasana ruang pameran.

Penerapan vegetas pada ruang pameran biologi adalah rumput gajah pada area diorama dan pohon pinus pada area diorama dan kolom bangunan.

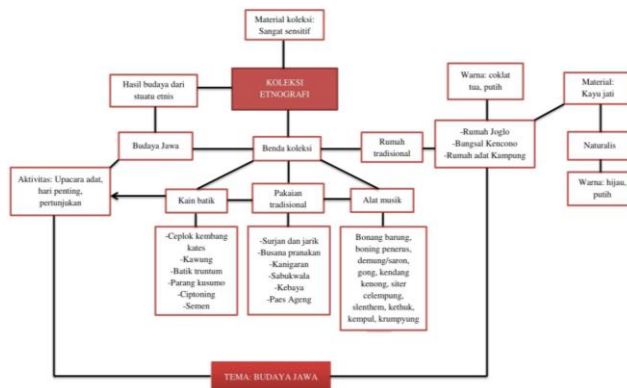


Gambar 3.9 implementasi rumput gajah pada area diorama
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.10 implementasi pohon pinus pada area diorama dan kolom bangunan
(Sumber: dokumen pribadi)

c. Tema ruang pameran etnografi



Gambar 4.11 Mindmapping tema khusus ruang pameran etnografi
(Sumber: analisis pribadi)

Pada ruang pameran etnografi menggunakan tema budaya Jawa.



Gambar 4.20 implementasi tema budaya Jawa pada diorama

(Sumber: dokumen pribadi)

Tema budaya Jawa diaplikasikan pada area diorama, seperti elemen interior pada dinding menggunakan material kayu. Pada ceiling juga terinspirasi dari ceiling rumah tradisional Jawa seperti Joglo.

Penggunaan warna mengikuti warna-warna alam dari rumah tradisional seperti warna-warna coklat muda, coklat tua pada material kayu, warna putih atau *cream* untuk warna dinding atau ceiling.



Gambar 4.21 area miniatur, alat musik dan warna

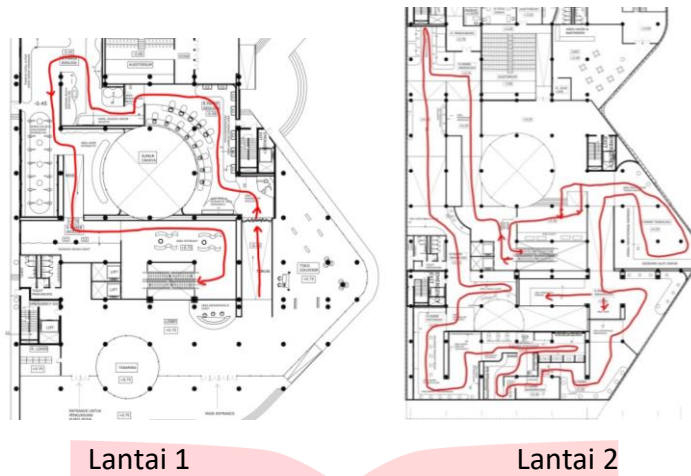
(Sumber: dokumen pribadi)

Penambahan tema naturalis dengan penggunaan warna hijau dan elemen tanaman bertujuan untuk memberikan nuansa berada di lingkungan sekitar rumah tradisional.

3.2 Konsep Perancangan

3.2.1 Konsep pola sirkulasi dan alur storyline

Menggunakan pola sirkulasi open plan dengan alur storyline yaitu diurutkan sesuai periode waktu dimulai dari zaman mesozoikum sampai zaman modern. Alur storyline ruang pameran juga diurutkan berdasarkan ilmu disiplin yaitu ruang pameran geologi, biologi, arkeologi, historika, etnografi, numismatika, filologi, keramologi dan teknologi.



Gambar 4.22 alur sirkulasi denah lantai 1 dan denah lantai 2
(Sumber: analisis penulis)

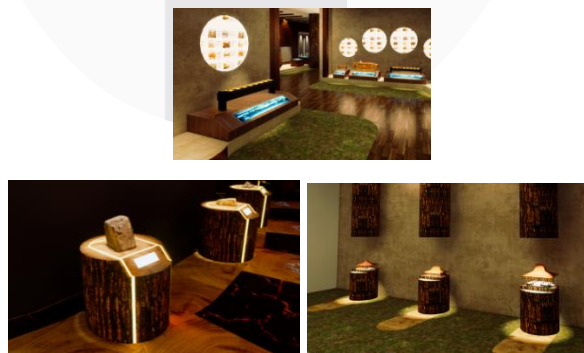
3.3 Konsep Visual

3.3.1 Konsep penyajian koleksi

Pada konsep penyajian, benda koleksi disajikan dengan menggunakan teknik display seperti display pedestal, panel dan vitrin, serta menggunakan sistem diorama.

a. Display pedestal

Pedestal digunakan untuk memajang benda koleksi 3D bersifat nyata atau dalam bentuk fisik.



Gambar 4.27 Pedestal setiap ruang pameran
(Sumber: dokumen pribadi)

b. Panel dan *wall display*

Panel digunakan sebagai tempat papan informasi baik manual atau digital. Dan juga dijadikan sebagai display benda koleksi 2D/3D berbentuk fisik. Wall display digunakan untuk memajang koleksi formasi pembentukan pulau/stratigrafi.

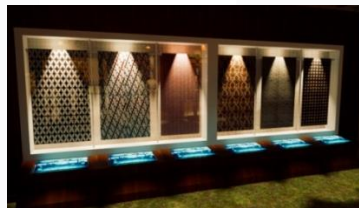


Gambar 4.28 Display panel dan wall display

(Sumber: dokumen pribadi)

c. Display vitrin

Vitrin digunakan sebagai tempat penyimpanan benda koleksi bentuk fisik yang bernilai atau benda koleksi asli.



Gambar 4.29 Display vitrin

(Sumber: dokumen pribadi)

d. Sistem diorama

Dalam penyajian benda koleksi dilakukan dengan sistem diorama dan terbuka tanpa pelindung kaca atau dalam vitrin.



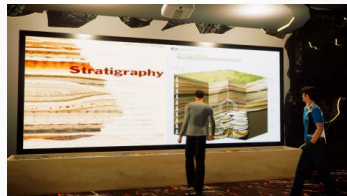


Gambar 4.30 Diorama pada ruang pameran biologi dan etnografi
(Sumber: dokumen pribadi)

3.4 Konsep Teknologi

Teknologi diaplikasikan untuk meningkatkan daya tarik museum dan mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi. Hal ini juga bertujuan agar menarik minat generasi muda masa kini (gen Z) terkhususnya dari latar belakang pendidikan.

a. Teknologi pada ruang pameran geologi



Gambar 4.50 teknologi AR dan wall screen
(Sumber: dokumen pribadi)

Pada area koleksi pameran interaktif terdapat display pedestal yang berisi pasir untuk membentuk sebuah pulau atau gunung. Pameran interaktif ini otomatis akan menggambarkan peta topografi dengan cahaya proyektor. Di depannya terdapat *wall screen* untuk menampilkan penjelasan dari peta topografi dan ilmu stratigrafi.

Media teknologi selanjutnya adalah *interactive projection floor*. Cara kerjanya yaitu media teknologi tersebut akan otomatis menyala ketika pengunjung berdiri di papan kayu

tersebut. Lampu otomatis tersebut didukung dengan sensor jarak.



Gambar 4.51 teknologi *interactive projection floor* dan *multi touch-screen*

(Sumber:dokumen pribadi)

Ketika terjadi kerusakan pada alat sensornya, lantai dari material kayu tersebut akan dibongkar lalu diambil untuk diperbaiki. Kemudian, *multi touch-screen table* yang digunakan untuk menampilkan penjelasan serta pengunjung dapat mencari informasi tambahan secara mandiri.

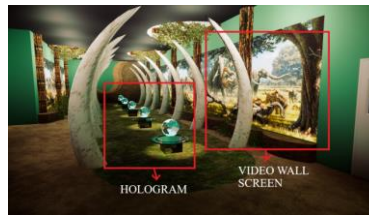
b. Teknologi pada ruang pameran biologi



Gambar 4.54 *multi touch-screen* dan *wall screen* pada area koleksi akuatik dan hewan darat

(Sumber:dokumen pribadi)

Multi touch-screen yang interaktif pada dinding digunakan untuk menampilkan koleksi dan informasi digital. *Video wall screen* digunakan sebagai media pendukung suasana pada diorama koleksi kuda nil.



Gambar 4.56 teknologi hologram dan video wall screen

(sumber: dokumen pribadi)

Teknologi hologram digunakan untuk memamerkan koleksi yang sangat besar yaitu gajah purba. *Video wall screen* digunakan sebagai media pendukung suasana ruang pameran.

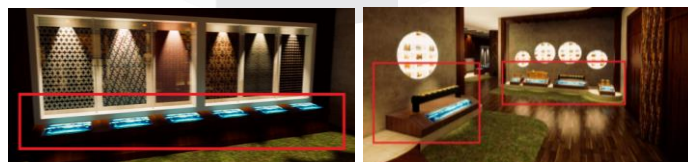
c. Teknologi pada ruang pameran etnografi



Gambar 4.58 teknologi interactive projection floor dan video wall screen

(sumber: dokumen pribadi)

Interactive projection floor sebagai teknologi interaktif dengan menggunakan alat sensor jarak untuk menyorot ke benda koleksi. *Video wall screen* untuk menampilkan informasi dan video.



Gambar 4.59 teknologi Multi touch-screen area kain batik dan alat musik

(sumber: dokumen pribadi)

Multi touch-screen table yang interaktif untuk menampilkan informasi dari koleksi tersebut. terdapat juga *multi*

touch-screen interaktif yang pada koleksi alat music tradisional, digunakan sebagai media simulasi untuk mendengarkan bunyi dari alat musik. Untuk mendengarkan musik tersebut, telah disediakan *headphone* di samping masing-masing pedestal.

4. KESIMPULAN

Perancangan museum Sejarah Alam dan Budaya ini berlokasi di Jl. Palagan Tentara Pelajar, Desa Sariharjo, Kabupaten Sleman. Museum ini menceritakan tentang awal pembentukan pulau sampai adanya kehidupan pertama di bumi, terjadinya peradaban, dan perkembangan kehidupan terkhususnya di pulau Jawa yang dipamerkan melalui koleksi-koleksi penemuan bersejarah. Penyajian koleksi pameran menggunakan teknologi dan interaktif dengan tujuan meningkatkan daya tarik museum sehingga menarik minat pengunjung terkhususnya generasi muda (Gen Z).

Ruang pameran museum ini dibagi berdasarkan pengklasifikasian ilmu disiplin yaitu geologika, biologika, arkeologika, historika, etnografika, numismatika, filologika, keramologika, dan teknologi. Ruang pameran menggunakan konsep *storyline* 'Perjalanan Waktu' yang mana pengunjung akan dibawa ke masa lampau dengan menggunakan mesin waktu. Ruang pameran museum menggunakan konsep tematik dikarenakan setiap ruang pameran dengan koleksi berbeda akan memiliki tema ruang yang berbeda pula. Penggunaan tema pada ruang sangat penting untuk meningkatkan minat pengunjung juga ke museum. Konsep tematik pada ruang ini yaitu tema gunung berapi di ruang pameran geologi, tema laut dan hutan di ruang pameran biologi dan tema budaya Jawa di ruang pameran etnografi.

DAFTAR PUSTAKA

5. Andrianawati dan Arnanti Primiana Yuniati. (2022). Integrasi Branding Dalam Interior Warunk Upnormal, *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(2), hal. 97-101. https://www.researchgate.net/publication/371404826_Integrasi_Branding_Dalam_Interior_Warunk_Upnormal.
6. Andriana, Finna dkk. (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung DI Museum Ocean World Trans Studio Bandung, Universitas Ciputra. *Journal of Design and Creative Industry*, 3(2). <https://journal.uc.ac.id/index.php/AKSEN/article/view/806/701>.
7. Ashari, Indah Mega. (2018). Museum Seni Rupa Kontemporer Regional Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
8. ITS News. (2022). Adopsi Teknologi Digital Sebagai Daya Tarik Museum. <https://www.its.ac.id/news/2022/05/18/adopsi-teknologi-digital-sebagai-daya-tarik-museum/>.
9. Kompasiana. (2021). Peran Museum pada Generasi Z di Digital 4.0, Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/mawardinurullah/60d6670ebb4486559a3926a2/peran-museum-pada-generasi-z-di-era-digital-4-0>.
10. Patricia, Vinnieta. (2023). Studi Kasus Minat Berkunjung Gen Z ke Museum Wayang, JIIP. <https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3173>.
11. Science Museum Group Journal. (2017). Museums Theme-Adventures in Museology: Category Building Over a Century, And The Context for Experiments in Reinigorating The Science Museum at The Turn of The Twenty-FisrtCentury'.

<https://journal.sciencemuseum.ac.uk/article/adventures-in-museology/#text-5>.

12. Scispace. (2023). What Are The Differences In Museum Visitation Among Generation Z And Other Generations?. <https://typeset.io/questions/what-are-the-differences-in-museum-visitation-among-wsxi6dv5kz>.
13. Syracuse University Libraries. (2019). How Can The History Museum Be Engaging For Generation? –A Mobile App Which Can Collect Historical Stories From History Museums, Surface Open Access Institutional Repository. <https://surface.syr.edu/thesis/357/>.
14. Thenesa, Emelia dkk. (2022). Penerapan Konsep Interaktif pada Ruang Pameran Museum Pemadam Kebakaran. *Mezanin*, 5(2). <https://journal.untar.ac.id/index.php/mezanin/article/view/23341/14124>
15. UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat. (2017). Generasi Muda Tak Tertarik Sejarah. <http://sribaduga.jabarprov.go.id/berita/post/generasi-muda-tak-tertarik-sejarah>.