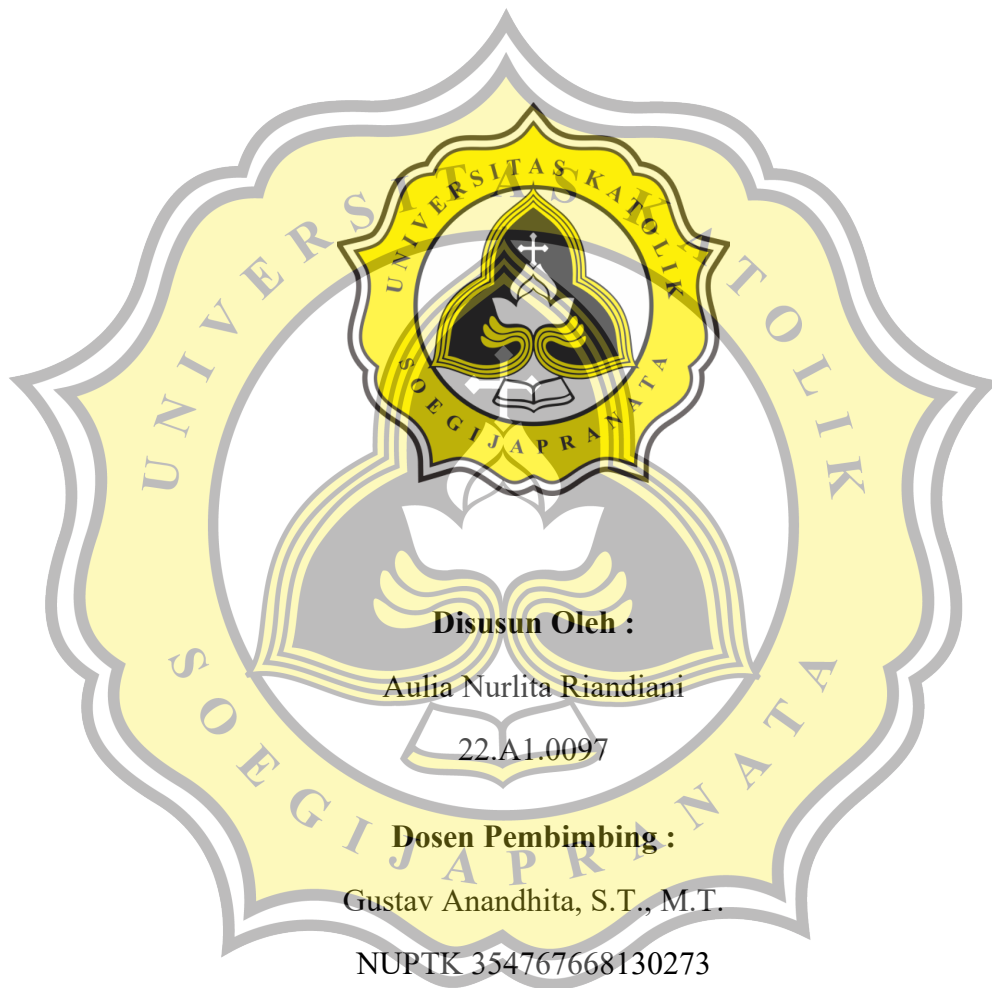


PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode Genap 2025/2026

Laporan Perancangan Arsitektur

**Museum *Immersive* dan Galeri Tekstil Nusantara
di Bandung**



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025/2026

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode Genap 2025/2026

Laporan Perancangan Arsitektur

**Museum *Immersive* dan Galeri Tekstil Nusantara
di Bandung**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Aulia Nurlita Riandiani

22.A1.0097

Dosen Pembimbing :

Gustav Anandhita, S.T., M.T.

NUPTK 354767668130273

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025/2026

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan tekstil yang sangat beragam, di mana setiap daerah memiliki kain tradisional dengan teknik, motif, dan filosofi yang berbeda. Dengan ini, diperlukan sebuah tempat yang mewadahi kekayaan tekstil tersebut, salah satunya museum. Namun demikian, museum-museum konvensional di Indonesia pada umumnya belum berhasil menarik minat publik secara memadai. Banyak museum masih menampilkan koleksi secara pasif dengan pendekatan konvensional yang menjadikan pengunjung sebagai penonton pasif, sehingga memicu fenomena “*museum fatigue*” yaitu kejenuhan dan kehilangan minat yang dialami pengunjung karena tampilan pameran yang monoton.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, proyek ini menghadirkan konsep *immersive space* sebagai solusi inovatif. *Immersive space* dipahami sebagai ruang arsitektural yang menghadirkan pengalaman multisensori secara menyeluruh melalui integrasi teknologi digital seperti *video mapping*, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan akustik. Konsep ini memungkinkan pengunjung tidak hanya melihat koleksi fisik tetapi juga merasakan dan berinteraksi dengan narasi budaya tekstil Nusantara secara lebih hidup dan emosional. Teknologi dalam *immersive space* memungkinkan terciptanya dunia virtual yang menyatu dengan dunia nyata, yang tidak hanya menjadi simulasi tetapi juga menjadi ruang baru untuk menyimpan, menampilkan, dan menghidupkan kembali benda serta material budaya yang dipamerkan.

Tujuan utama proyek ini adalah untuk menghasilkan rancangan ruang pamer sebagai *immersive space* yang mampu mengintegrasikan koleksi fisik tekstil Nusantara dengan teknologi digital secara harmonis, sehingga menciptakan narasi budaya dengan pengalaman *immersive* yang menyeluruh bagi pengunjung. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk menerapkan prinsip parametrik pada elemen bangunan seperti fasad dan interior yang terinspirasi dari karakter tekstil Nusantara, seperti pola, lipatan, motif, dan struktur kain. Penerapan prinsip ini dimaksudkan untuk menciptakan identitas visual bangunan yang kuat dan unik, sekaligus menjadikan elemen tersebut berfungsi untuk mendukung konsep *immersive* secara keseluruhan.

Pemilihan Bandung sebagai lokasi didasarkan pada identitas kota sebagai pusat mode dan industri kreatif tekstil di Indonesia, serta statusnya sebagai UNESCO *Creative City of Design* sejak tahun 2015. Keberadaan museum ini diharapkan tidak hanya menjawab kebutuhan pelestarian budaya tetapi juga memperkuat ekosistem kota kreatif secara keseluruhan. Proyek ini dirancang untuk mewadahi berbagai aktivitas, termasuk konservasi, edukasi, apresiasi, komersialisasi, dan kolaborasi. Dengan memadukan fungsi museum dan galeri dalam satu kesatuan pengalaman *immersive*, bangunan ini diharapkan menjadi destinasi budaya baru yang komunikatif, relevan, dan mendalam, sekaligus menjadi *landmark* budaya yang memperkuat citra Bandung di kawasan global.

Kata kunci: *immersive*, galeri, museum, tekstil, Bandung