

PENGALAMAN MULTISENSORI DALAM RUANG GALERI SENI RUPA SEBAGAI RUANG PERSEPSI DAN EMOSI

Oleh

Suci Amalia¹, Agung Wahyudi²

^{1,2}Universitas Gunadarma

E-mail: ¹sucihuhuamalia@gmail.com, ²agungwahyudi18061974@gmail.com

Article History:

Received: 01-01-2026

Revised: 30-01-2026

Accepted: 04-02-2026

Keywords:

Arsitektur

Multisensori,

Pengalaman Ruang,

Galeri Seni Rupa,

Persepsi

Abstract: *Arsitektur tidak hanya membentuk bangunan secara fisik, tetapi juga membentuk pengalaman ruang yang memengaruhi persepsi dan emosi manusia melalui interaksi inderawi. Pada galeri seni rupa, pengalaman ruang menjadi penting karena pengunjung tidak hanya berinteraksi dengan karya seni, tetapi juga dengan atmosfer ruang. Penelitian ini bertujuan mengkaji pembentukan pengalaman multisensori dalam ruang galeri seni serta peran unsur sensorik dalam memengaruhi persepsi pengunjung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan objek studi Galeri Nasional Indonesia. Metode pengumpulan data meliputi observasi, pengukuran fisik ruang, wawancara semi-terstruktur, serta sensory slider untuk menerjemahkan data numerik ke dalam deskripsi pengalaman. Analisis dilakukan secara deskriptif berdasarkan kerangka teori multisensori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman ruang galeri terbentuk melalui integrasi berbagai indera, dengan visual sebagai elemen dominan yang diperkuat oleh dimensi auditori, termal, dan kinestetik. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan arsitektur berbasis pengalaman dalam perancangan ruang galeri seni.*

PENDAHULUAN

Arsitektur memiliki keterkaitan yang mendasar dengan manusia sebagai penggunaanya, di mana ruang tidak hanya dipahami sebagai bentuk fisik, melainkan sebagai medium pengalaman. Interaksi manusia dengan ruang terjadi melalui pengalaman inderawi yang dimediasi oleh sistem sensori manusia. Yi-Fu Tuan menegaskan bahwa pengalaman ruang terbentuk melalui sensasi, persepsi, dan konsepsi, dengan sensasi sebagai fondasi utama dari seluruh proses tersebut [17]. Dengan demikian, kualitas arsitektur tidak dapat dilepaskan dari bagaimana ruang dirasakan oleh tubuh manusia secara utuh.

Pemikiran arsitektur modern selama beberapa dekade cenderung menempatkan indera penglihatan sebagai pusat pengalaman ruang (*ocularcentrism*). Juhani Pallasmaa mengkritik kecenderungan ini dengan menyatakan bahwa arsitektur yang bermakna tidak hanya dilihat, tetapi juga dirasakan oleh seluruh tubuh, melibatkan memori, emosi, dan kesadaran inderawi lainnya [12]. Pendekatan ini menegaskan pentingnya pengalaman multisensori—meliputi visual, auditori, olfaktori, taktil, termal, dan kinestetik—dalam membentuk persepsi ruang yang mendalam dan bermakna.

Dalam dua dekade terakhir, perhatian terhadap pendekatan multisensori semakin menguat seiring berkembangnya teori *embodied cognition* dan *neuroarchitecture*. Charles Spence menegaskan bahwa persepsi ruang bersifat multisensorial dan kontekstual, di mana pengalaman lingkungan dibentuk melalui integrasi seluruh sistem indera, bukan semata melalui penglihatan [15]. Pergeseran ini menandai perubahan paradigma dari arsitektur berbasis objek menuju arsitektur berbasis pengalaman (*architecture of experience*).

Galeri seni rupa merupakan tipologi ruang yang sangat bergantung pada kualitas pengalaman inderawi. Pengunjung tidak hanya berinteraksi dengan karya seni secara visual, tetapi juga dengan atmosfer ruang yang dibentuk oleh cahaya, material, suara, suhu, aroma, serta pola pergerakan tubuh di dalam ruang. Oleh karena itu, galeri seni menuntut pendekatan desain yang mampu memfasilitasi pengalaman multisensori secara terpadu guna memicu respons estetis dan emosional pengguna.

Namun, kajian mengenai pengalaman multisensori dalam ruang galeri seni di Indonesia masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada aspek visual, seperti pencahayaan dan tata pameran, tanpa mengeksplorasi kontribusi indera lain secara komprehensif. Padahal, sebagai ruang publik kontemporer, galeri seni memerlukan pendekatan desain berbasis pengalaman pengguna (*experience-based design*) untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga imersif dan berkesan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana setiap indera berkontribusi dalam pembentukan pengalaman ruang galeri seni serta mengidentifikasi elemen sensoris yang paling dominan dalam memengaruhi persepsi esensial pengguna. Studi ini mengacu pada teori Malnar dan Vodvarka yang menekankan penciptaan lingkungan melalui enam variabel sensoris, yaitu visual, auditori, olfaktori, taktil, termal, dan kinestetik [9]. Dengan mengintegrasikan kajian arsitektur dan psikologi lingkungan, penelitian ini diharapkan dapat merumuskan prinsip desain sensoris yang relevan untuk pengembangan ruang galeri seni yang lebih bermakna dan berorientasi pada pengalaman manusia.

LANDASAN TEORI

Konsep ruang (*space*) berasal dari kata Latin *spatium* yang merujuk pada keluasan dan keterbukaan. Pemahaman ini menempatkan ruang sebagai entitas yang dialami, bukan sekadar kekosongan tanpa bentuk. Langer menolak pandangan ruang sebagai kehampaan dan menegaskan bahwa ruang memiliki struktur simbolik yang membentuk pengalaman manusia [1]. Dalam konteks arsitektur, ruang merupakan medium utama pembentukan persepsi manusia terhadap lingkungannya, di mana pengalaman ruang menjadi dasar pemahaman manusia terhadap realitas sekitarnya [2]. Dengan demikian, ruang arsitektur tidak bersifat netral, melainkan aktif memengaruhi cara manusia merasakan, menafsirkan, dan berinteraksi dengan lingkungan binaan.

Arsitektur tidak hanya dialami melalui penglihatan, tetapi melalui integrasi seluruh indera manusia. Pallasmaa mengkritik dominasi visual dalam arsitektur modern (*ocularcentrism*) yang menyebabkan reduksi kedalaman pengalaman ruang [3]. Ia menegaskan bahwa ruang arsitektural seharusnya dialami secara tubuhiah, melibatkan sentuhan, pendengaran, penciuman, serta kesadaran gerak [3,4]. Pendekatan ini memandang arsitektur sebagai medium rekonsiliasi antara manusia dan dunia, yang dimediasi oleh sistem sensorik tubuh.

Paradigma arsitektur multisensori berkembang seiring dengan kajian psikologi lingkungan dan *embodied cognition*. Erwine menekankan bahwa kualitas sensorik ruang—meliputi cahaya, tekstur, aroma, suhu, dan akustik—berpengaruh langsung terhadap keseimbangan emosi dan persepsi spasial pengguna [5]. Spence memperkuat pandangan ini melalui temuan empiris bahwa pengalaman ruang merupakan hasil integrasi multisensori yang membentuk *sense of place* [6]. Oleh karena itu, ruang yang bermakna tidak hanya dilihat, tetapi dirasakan melalui resonansi antarindera.

Pengalaman ruang juga berkaitan erat dengan emosi dan memori. Pengalaman menjadi sumber utama manusia dalam memahami realitas, dengan proses yang dimulai dari sensasi inderawi pasif hingga persepsi visual aktif [2,7]. Arsitektur, dalam hal ini, berfungsi sebagai penghubung antara tubuh manusia dan dunia luar, membentuk dasar bagi pengalaman eksistensial manusia di dalam ruang [8].

Gibson memandang sistem sensori sebagai mekanisme aktif yang terus-menerus mencari informasi dari lingkungan [9]. Persepsi ruang terbentuk melalui proses integrasi rangsangan inderawi yang kemudian diasosiasikan dengan memori dan pengalaman sebelumnya [8]. Meskipun terdapat teori yang menyebutkan hingga dua belas indera manusia, Malnar dan Vodvarka menyusun kerangka sistematis pengalaman multisensori dalam arsitektur melalui enam variabel utama, yaitu visual, auditori, olfaktori, taktil, termal, dan kinestetik [10].

Indera visual berperan utama dalam memahami bentuk, proporsi, warna, dan pencahayaan ruang [8]. Namun, dominasi visual dalam arsitektur modern sering mengabaikan kontribusi indera lain [3]. Spence menegaskan bahwa persepsi visual selalu berinteraksi dengan stimulus sensorik lain seperti suara, suhu, dan aroma [6]. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa cahaya alami, warna, dan bayangan memengaruhi suasana emosional serta orientasi spasial pengguna [12].

Dimensi auditori memengaruhi karakter dan kenyamanan ruang. Suara menentukan persepsi privasi, keamanan, dan skala ruang [13]. Bentuk ruang dan material secara langsung memengaruhi kualitas akustik [14]. Selain itu, suara alami seperti air dan angin terbukti meningkatkan relaksasi dan kenyamanan psikologis pengguna [15].

Pengalaman taktil menciptakan kedekatan langsung antara tubuh dan arsitektur. Arsitektur dipahami sebagai pengalaman tubuh yang melibatkan kulit dan sentuhan [16]. Persepsi terhadap tekstur dan temperatur material memengaruhi emosi serta keterikatan pengguna terhadap ruang [5,17]. Dimensi taktil juga berinteraksi dengan persepsi visual dan termal, membentuk rasa kehadiran dan kenyamanan [6].

Indera penciuman memiliki hubungan kuat dengan memori dan emosi, sehingga aroma berperan penting dalam pembentukan identitas ruang [18]. Bau berfungsi sebagai alat navigasi dan penanda kualitas lingkungan [19]. Kajian tentang *olfactory heritage* menunjukkan bahwa aroma khas bangunan dapat menjadi bagian dari nilai kultural dan pengalaman ruang [20].

Dimensi termal dipahami bukan sekadar sebagai aspek teknis kenyamanan, tetapi sebagai pengalaman spasial yang ditafsirkan tubuh [10]. Variasi panas bersifat lokasional dan memiliki daya orientasi yang kuat dalam ruang. Temperatur juga memengaruhi respons emosional dan sosial pengguna, di mana ruang hangat diasosiasikan dengan keakraban, sementara ruang dingin dengan formalitas [6]. Dalam konteks galeri, kondisi termal dapat

digunakan untuk membentuk zona, ritme kunjungan, dan atmosfer ruang.

Dimensi kinestetik muncul melalui pergerakan tubuh di dalam ruang. Arsitektur dipahami melalui berjalan, berbelok, naik, dan turun [10]. Sistem proprioseptif memungkinkan tubuh memahami kedalaman, *enclosure*, dan transisi ruang tanpa bergantung sepenuhnya pada penglihatan. Spence menegaskan bahwa memori spasial terbentuk kuat melalui keterlibatan sensorimotor, di mana *sense of place* muncul dari kombinasi stimulus inderawi dan aksi tubuh [6].

Pengalaman pengunjung galeri seni dibentuk tidak hanya oleh karya seni, tetapi juga oleh interaksi antara ruang arsitektural dan sistem sensorik pengunjung. Galeri Nasional Indonesia, dengan perpaduan bangunan heritage dan modern, menyediakan variasi kondisi ruang yang kaya untuk mengkaji bagaimana aspek visual, auditori, termal, taktil, dan olfaktori bekerja secara simultan. Variasi ini memungkinkan pengamatan terhadap bagaimana desain ruang memengaruhi respons sensorik dan mendukung apresiasi karya seni secara holistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus penelitian terletak pada pemahaman pengalaman, persepsi, dan makna yang dirasakan oleh pengguna ruang. Metode kualitatif dipilih untuk menggali fenomena kompleks yang tidak dapat diukur secara numerik semata, khususnya pengalaman sensorik dan respons emosional pengunjung [2,5]. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami realitas berdasarkan sudut pandang informan serta mengungkap variasi pengalaman yang muncul dalam konteks ruang galeri seni [7]. Sementara itu, pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena sebagaimana adanya tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian.

Variabel penelitian terbagi ke dalam tiga kelompok utama. Pertama, variabel sensorik yang meliputi aspek visual, auditori, taktil, olfaktori, termal, dan kinestetik, di mana pengukuran dilakukan melalui alat ukur fisik ruang serta observasi perilaku pengunjung [10]. Kedua, variabel konsekuensi pengalaman yang mencakup tingkat kenyamanan pengunjung, durasi tinggal, serta ingatan dan kesan terhadap bangunan [5,6]. Ketiga, data kualitatif diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur kepada pengunjung dan kurator untuk menggali persepsi, emosi, serta pengalaman subjektif selama berada di dalam ruang galeri [2].

Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada kerangka teori pengalaman multisensori Malnar dan Vodvarka. Data numerik hasil pengukuran fisik ruang diterjemahkan ke dalam bentuk deskripsi naratif menggunakan *sensory slider*, guna menjembatani data kuantitatif dan pengalaman subjektif pengguna [10]. Pendekatan ini memungkinkan pemetaan pengalaman multisensori ruang secara komprehensif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik galeri seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Observasi Lapangan

Visual

Standar pencahayaan minimum pada ruang yang direkomendasikan dalam SNI 6197:2020 menunjukkan bahwa ruangan yang berfungsi sebagai ruang pameran objek besar

direkomendasikan memiliki tingkat pencahayaan sebesar 500 lux. Tapi, dalam IES dikatakan pencahayaan pada 200 - 400 direkomendasikan untuk material yang sensitif terhadap photochemical damage (cat minyak dengan colorants ISO 7 and ISO 8). Jadi perkiraan batas untuk pencahayaan disini diambil pada 200-500 lux.

Tabel 1. Data Pengukuran Intensitas Cahaya Gedung B Galeri Nasional Indonesia

Nama Ruang	Ukuran Ruang (m ²)	Jenis Pencahayaan	Intensitas (lux)	Kesesuaian
Ruang Pamer 1	294	Direct Light	650	>
Ruang Pamer 2	150	Direct Light	520	>
Ruang Pamer 3	367,5	Direct Light	500	=
Ruang Pamer 4	75	Direct Light	470	=
Ruang Pamer 5	367,5	Direct Light	500	=
Ruang Pamer 6	75	Direct Light	800	>
Ruang Pamer 7	367,5	Direct Light	420	=
Ruang Pamer 8	236,5	Diffuse	500	=
Ruang Pamer 9	367,5	Direct Light	550	>
Ruang Pamer 10	75	Direct Light	300	=
Ruang Pamer 11	367,5	Direct Light	300	=
Ruang Pamer 12	75	Direct Light	500	=
Ruang Pamer 13	367,5	Direct Light	550	>
Ruang Pamer 14	75	Direct Light	300	=
Ruang Pamer 15	710	Direct Light	800	>

Sumber : Data Pengukuran Penulis

Data tersebut menunjukkan bahwa ahaya yang diterapkan pada Galeri Nasional Indonesia rata-rata menggunakan *direct light* ahaya lampu di ruangan-ruangannya dipasang mengikuti karya yang dipamerkan. Dari pengukuran yang dilakukan, terbukti bahwa intensitas ahaya rata-rata sudah sesuai dengan standar, namun beberapa masih terlalu tinggi.

Auditori

Standar Nasional Indonesia (SNI) 03-6386-2000 tentang spesifikasi tingkat kebisingan untuk bangunan dan perumahan, menyatakan bahwa tingkat kebisingan yang direkomendasikan untuk ruang pameran di museum adalah 45 dBA sebagai tingkat kebisingan yang baik dan 55 dBA sebagai tingkat kebisingan maksimum yang direkomendasikan (Nasional, 2000).

Tabel 2. Data Pengukuran Intensitas Suara Gedung B Galeri Nasional Indonesia

Nama Ruang	Ukuran Ruang (m2)	Jumlah Orang	Intensitas (dB)	Kesesuaian
Ruang Pamer 1	294	7	62	>
Ruang Pamer 2	150	7	62	>
Ruang Pamer 3	367,5	7	60	>
Ruang Pamer 4	52,5	2	40	=
Ruang Pamer 5	75	5	55	=
Ruang Pamer 6	367,5	5	55	=
Ruang Pamer 7	75	5	50	=
Ruang Pamer 8	367,5	3	42	<

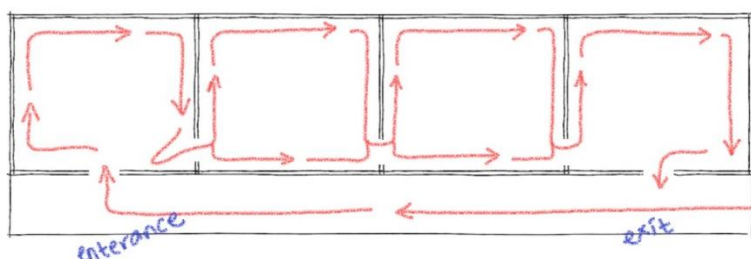
Sumber : Data Pengukuran Penulis

Data tersebut menunjukkan bahwa intensitas suara pada Galeri Nasional Indonesia pada saat kunjungan rata-rata sesuai dengan standar spesifikasi tingkat kebisingan, namun beberapa keadaan masih terlalu berisik dilihat dari jumlah pengunjung yang mengisi ruangan.

Kinestetik

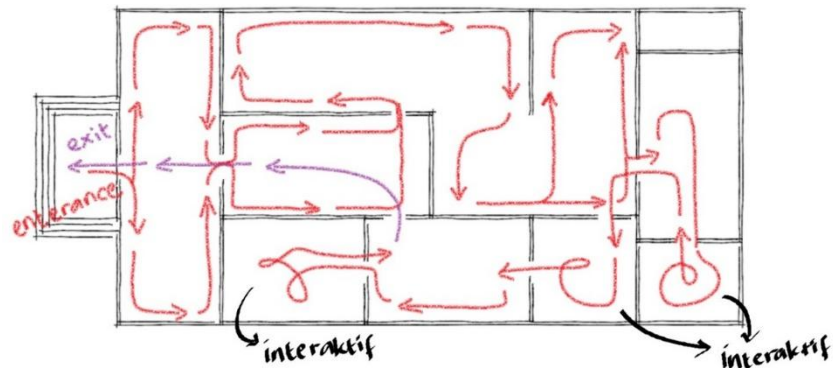


Gambar 1. Alur Sirkulasi Gedung B Lantai 2



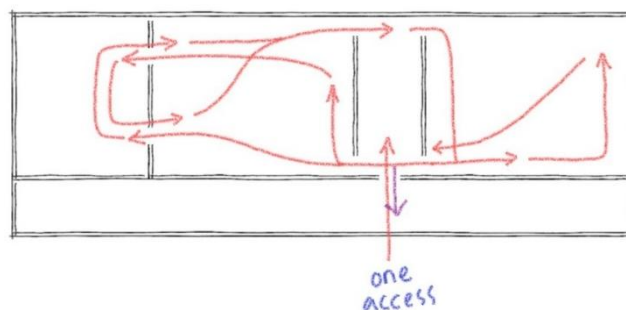
Gambar 2. Alur Sirkulasi Gedung B Lantai 1

Pada Gedung B, Galeri Nasional Indonesia menggunakan penerapan sirkulasi alur, dimana ruang-ruang disusun berurutan dengan arah masuk dan keluar yang berbeda. Pengunjung berjalan mengikuti alur, namun memungkinkan menyebar pada ruang-ruang dengan bentangan lebar atau ketika ada lebih dari dua jalur, dalam kasus ini pengunjung cenderung dapat memilih alur geraknya.



Gambar 3. Alur Sirkulasi Gedung A

Bangunan A yang merupakan bangunan utama diperuntukkan guna menyajikan pameran temporer. Pada bangunan ini juga diterapkan sirkulasi alur, namun dengan penempatan pintu masuk dan keluar yang sama atau yang bisa disebut dengan *sequential circulation*. Pengunjung berjalan mengikuti alur yang terarah, dan sedikit kemungkinan penyebaran. Pada beberapa ruang “buntu” ditempatkan pameran interaktif, menyebabkan pengunjung berhenti lebih lama dibandingkan dengan ruang lain.



Gambar 4. Alur Sirkulasi Gedung D

Bangunan D memiliki struktur ruang yang mirip dengan Gedung B, tapi pada area ini hanya terdapat satu akses masuk yang sekaligus sebagai akses keluar. Pintu berada di tengah sehingga secara penataan sirkulasi gedung ini menggunakan sirkulasi bercabang, dimana pengunjung bebas mengambil alurnya masing masing.

Termal

Analisa termal pada bangunan GNI diperoleh dua keadaan. Keadaan pertama adalah *Thermal Transition*, yaitu adanya perubahan suhu dari luar dan dalam bangunan yang cukup drastis. Suhu di luar ruangan GNI pada siang ke sore hari yang cerah adalah sekitar 35 derajat celcius sedangkan seluruh ruang dalam bangunan pada GNI memiliki suhu sekitar 23 derajat celcius karena penggunaan AC demi melindungi karya. Perubahan suhu yang drastis ini disebut sebagai *Sensory Shock*. Keadaan kedua yaitu perbedaan suhu pada titik yang dekat dengan jendela atau pintu dan titik yang jauh dari jendela atau pintu. Pengunjung secara tidak sadar akan memilih posisi berdiri yang paling nyaman.

Analisis Data Wawancara

Pengunjung umum

Pertanyaan 1 : “Apakah suara langkah kaki atau suara orang lain di ruangan ini mengganggu fokus Anda?” Jawaban : “Kalau langkah kaki tidak mengganggu, tapi mungkin saya lebih terganggu oleh suara orang yang mengobrol terlalu keras”

Pertanyaan 2 : “Apakah Anda mencium aroma tertentu saat masuk ke ruang pameran?”

Jawaban : “Iya, ada bau khas 'buku lama' atau kayu kering yang bercampur dengan bau pendingin ruangan. Aroma itu bikin saya langsung merasa sedang berada di tempat bersejarah.”

Pertanyaan 3 : “Saat berkeliling dan mengamati, apakah Anda nyaman dengan pencahayaannya?” Jawaban : “Saya suka bagaimana bayangan dari jendela-jendela besar jatuh ke lantai. Meski pamerannya menggunakan lampu sorot, cahaya alami yang masuk dari celah arsitektur kolonialnya tetap mendominasi kesan saya tentang tempat ini.”

Mahasiswa arsitektur

Pertanyaan 1 : “Bagaimana Anda merasakan transisi antar gedung secara fisik?”

Jawaban : “Sangat terasa bedanya. Saat masuk dari area luar ke Gedung A, ada perubahan suhu yang drastis—dari panas ke sejuk yang lembap khas gedung tua berdinding tebal. Secara kinestetik, saya merasa langkah kaki saya jadi lebih pelan karena ubinnya punya pola yang menuntut kita untuk 'menikmati' jalan, beda dengan museum modern yang lantainya biasanya *flat* dan mulus.”

Pertanyaan 2 : “Bagaimana dengan akustik ruang yang disajikan?” Jawaban : “Gema di sini cukup unik. Karena plafonnya tinggi, suara langkah kaki orang lain di ujung lorong terdengar jelas. Itu menciptakan suasana yang agak melankolis, mirip kalau kita masuk ke rumah tua yang kosong tapi megah.”

Kurator

Pertanyaan 1 : “Bagaimana anda mengatur alur (*flow*) agar pengunjung merasakan 'suasana' yang berbeda di tiap zona?” Jawaban : “Alur pengunjung kami rancang sebagai urutan pengalaman ruang, bukan sekadar jalur sirkulasi. Setiap zona pameran memiliki karakter suasana yang berbeda, yang dibentuk melalui transisi ruang, skala, dan intensitas aktivitas, sehingga pengunjung secara bertahap merasakan perubahan atmosfer dari satu zona ke zona lain. Ruang transisi kami manfaatkan sebagai jeda pengalaman, baik secara visual maupun psikologis, agar pengunjung dapat ‘melepaskan’ suasana dari zona sebelumnya sebelum memasuki zona berikutnya. Dengan demikian, alur tidak bersifat linier semata, tetapi menciptakan ritme kunjungan. Ada bagian yang lebih tenang dan kontemplatif, serta bagian yang lebih terbuka dan aktif.”

Pertanyaan 2 : “Meskipun GNI tidak secara eksplisit dirancang sebagai bangunan multisensori, bagaimana anda memanfaatkan elemen fisik gedung untuk mendukung pameran?” Jawaban : “Benar, ini adalah bangunan *adaptive reuse*. Kami tidak bisa mengubah strukturnya, jadi kami justru 'memanen' karakter sensoris yang sudah ada. Misalnya, dinding tebal peninggalan Belanda ini secara alami meredam suara dari Jalan Merdeka Barat yang bising di luar. Keheningan auditori ini kami gunakan sebagai transisi agar pengunjung bisa melakukan 'detoksifikasi' mental sebelum melihat karya.”

Data Sensory Slider

Visual (Pencahayaayan)

Dim/Gelap [—————●—————] *Terang/Silau* (Hasil: 500 Lux)

Auditori (Suara)

Senyap [—————●—————] *Bising* (Hasil: 53,25 dB)

Kinestetik (Sirkulasi)

Statis [—————●—————] *Dinamis* (Hasil: Alur Linear)

Termal (Penghawaan)

Panas [—————●—————] *Dingin* (Hasil : Sejuk 23 Derajat)

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman ruang galeri seni terbentuk melalui integrasi berbagai dimensi sensorik, tidak hanya melalui aspek visual. Meskipun penglihatan memiliki peran dominan dalam membentuk kesan awal ruang, dimensi auditori, termal, kinestetik, taktil, dan olfaktori turut berkontribusi secara signifikan dalam memperkaya pengalaman pengunjung serta membentuk respon emosional terhadap ruang.

Studi pada Galeri Nasional Indonesia memperlihatkan bahwa karakter arsitektur bangunan, terutama perpaduan antara elemen heritage dan modern, menghasilkan pengalaman multisensori yang kuat. Transisi suhu, kualitas akustik ruang, tekstur material, serta pola sirkulasi pengunjung berperan penting dalam menciptakan atmosfer ruang yang berkesan. Pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan terbukti efektif dalam mengungkap pengalaman sensorik pengguna dan relevan untuk kajian arsitektur berbasis pengalaman.

Penelitian ini merekomendasikan agar pendekatan multisensori diterapkan secara lebih sadar dalam perancangan dan pengelolaan ruang galeri seni, dengan memperhatikan kualitas inderawi ruang secara menyeluruh. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan metode *mixed methods* serta memperluas objek kajian pada tipologi bangunan publik lainnya. Selain itu, eksplorasi hubungan antara pengalaman multisensori ruang dan aspek psikologis pengguna dapat menjadi arah penelitian lanjutan guna memperkaya pemahaman arsitektur sebagai pengalaman tubuh dan emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Almalki, S. 2016. "Integrating Quantitative and Qualitative Data in Mixed Methods Research—Challenges and Benefits." *Journal of Education and Learning* 5 (3): 288–296.
- [2] Brady, M. 2015. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- [3] Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. 2011. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- [4] Erwine, Barbara. 2017. *Creating Sensory Spaces: The Architecture of the Invisible*. New York: Routledge.
- [5] Gibson, James J. 1986. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- [6] Heilig, Morton L. 1962. "Sensorama Simulator." *US Patent* 3,050,870.
- [7] Hilal, Asad H., and Sulaiman S. Alabri. 2013. "Using NVivo for Data Analysis in

- Qualitative Research." *International Interdisciplinary Journal of Education* 2 (2): 181–186.
- [8] James, William. 1974. *Essays in Radical Empiricism*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- [9] Malnar, Joy Monice, and Frank Vodvarka. 2004. *Sensory Design*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- [10] Nassaji, Hossein. 2015. "Qualitative and Descriptive Research: Data Type versus Data Analysis." *Language Teaching Research* 19 (2): 129–132.
- [11] Oun, Mohamed Abdalla, and Christian Bach. 2014. "Qualitative Research Method Summary." *Qualitative Research Journal* 14 (3): 252–258.
- [12] Pallasmaa, Juhani. 1996. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. London: Academy Editions.
- [13] Pallasmaa, Juhani. 2012. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. 3rd ed. Chichester: Wiley.
- [14] Sani, Ridwan Abdullah, Manurung, S. R., Suswanto, and Sudiran. 2017. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [15] Spence, Charles. 2020. *Sensehacking: How to Use the Power of Your Senses for Happier, Healthier Living*. London: Viking.
- [16] Stevens, Wallace. 1974. *The Collected Poems of Wallace Stevens*. New York: Knopf.
- [17] Tuan, Yi-Fu. 2001. *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.