



<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i2.21820>

ANALISIS DESAIN EDUKASI DI MUSEUM DE JAVASCHE BANK SURABAYA

Nuryuda Irdana^{1*}, Rina Widiastuti²

^{1,2} Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Email Koresponden: nuryuda@ugm.ac.id^{1*}

Article history: Submit 2025-10-10 | Accepted 2025-12-04 | Published 2025-12-011

Abstrak

Desain edukasi museum berperan penting dalam memaksimalkan fungsi museum sebagai sarana pembelajaran sekaligus pelestarian budaya. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi desain edukasi Museum De Javasche Bank Surabaya secara komprehensif melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode induktif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung pada ruang koleksi, yaitu Ruang Koleksi Uang, Ruang Koleksi Hasil Konservasi, Ruang Pusaka Budaya, dan Ruang Kasir Tempoe Doeloe. Proses dokumentasi dilakukan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, dan foto, kemudian dianalisis berdasarkan rujukan literatur berupa buku, artikel, jurnal, serta buku pedoman pengelolaan museum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain edukasi yang diterapkan telah memenuhi konsep edukasi imersif, interaktif, partisipatif, dan kolaboratif dengan dukungan elemen eksepsi, teknologi, media, aktivitas, dan ruang. Temuan penelitian memberikan implikasi teoretis maupun praktis untuk pengembangan pengelolaan Museum De Javasche Bank serta menjadi landasan bagi penelitian lanjutan terkait strategi kuratorial dan pengalaman belajar pengunjung.

Kata Kunci: Wisata Edukasi, Edukasi Perbankan, Desain Edukasi, Elemen Edukasi, Museum De Javasche Bank

Abstrack

Museum educational design plays an essential role in optimizing museum functions as learning media and cultural preservation. This study aims to identify the educational design implemented at Museum De Javasche Bank Surabaya using a qualitative descriptive approach with an inductive method. Data were obtained through direct site observation in several exhibition rooms, including the Currency Collection Room, Conservation Results Room, Cultural Heritage Room, and Old Cashier Room. Data documentation was carried out through observation sheets, field notes, and photographs, then evaluated using relevant literature such as books, journals, articles, and museum management guidelines. The findings reveal that the museum's educational design aligns with immersive, interactive, participatory, and collaborative learning concepts supported by exhibition, technological, media, activity, and spatial elements. This study is expected to provide theoretical and practical implications for improving museum management at Museum De Javasche Bank and serve as a foundation for further research related to curatorial strategies and visitor learning experiences.

Keywords: Educational Tourism, Banking Education, Educational Design, Design Elements, De Javasche Bank Museum

PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum juga merupakan lembaga yang terbuka untuk dikunjungi oleh masyarakat umum (Ma'as, 2023). Menurut Aliyah (2025), museum merupakan jendela dunia sekaligus gudang pengetahuan yang tidak terbatas. Pengunjung dapat memperluas wawasan mereka dengan belajar tentang ilmu pengetahuan, teknologi, keberagaman budaya, sejarah, serta beragam infomasi lainnya di museum.

Keberadaan museum beserta koleksinya menjadi sumber belajar bagi pengunjung, berupa bahan yang memberikan informasi dalam bentuk data, orang, dan wujud tertentu yang dipakai pengunjung dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Anugrah, 2022). Museum memainkan peran yang penting dalam lanskap pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran sejarah. Museum berfungsi sebagai ruang dinamis yang tidak hanya menyimpan artefak, tetapi juga memfasilitasi konstruksi pengetahuan sejarah (Chatulistiwa dkk, 2024). Dengan melakukan observasi langsung ke lapangan dalam mencari sumber belajar, peserta didik di samping mendapatkan informasi baru, juga mendapatkan variasi pembelajaran yang menarik sekaligus menyenangkan.

Hingga saat ini, museum yang tersebar di seluruh Indonesia telah mencapai 481 museum yang dikelola oleh berbagai pihak. Dari total jumlah tersebut, 196 museum berada di bawah pengelolaan pemerintah daerah, 118 museum berada

dibawah pengelolaan pemerintah pusat, 166 museum dikelola secara perorangan, dan satu museum berada di bawah naungan masyarakat hukum adat (Lyandra, 2025).

Berdasarkan data dari Asosiasi Museum Indonesia (2025), saat ini terdapat 51 museum yang memiliki berbagai macam tema dan beroperasi di Propinsi Jawa Timur. Salah satu museum yang tersebut adalah Museum De Javasche Bank yang berlokasi di Kota Surabaya.

Museum *De Javasche Bank* Surabaya telah menjadi salah satu destinasi wisata edukasi yang kaya nilai sejarah dan budaya. Pengunjung dapat mempelajari sejarah ekonomi, kebudayaan, dan kehidupan di era kolonial, sekaligus menikmati keindahan arsitektur bangunan yang megah. Museum *De Javasche Bank* Surabaya mengajak masyarakat untuk lebih menghargai perjalanan panjang kebudayaan dan sejarah ekonomi Indonesia melalui berbagai pameran dan program edukasi yang disajikan. Museum ini memberikan pemahaman mendalam tentang perkembangan sistem perbankan masa lalu hingga sekarang, pentingnya peran ekonomi dalam membentuk identitas bangsa, serta bagaimana pengaruh kolonialisme yang masih tercermin diberbagai aspek kehidupan modern (Marina, 2025). Menurut Irdana (2025), Museum *De Javasche Bank* Surabaya memiliki empat ruang koleksi yang dibuka untuk pengunjung, yaitu Ruang Koleksi Uang, Ruang Koleksi Hasil Konservasi, Ruang Pusaka Budaya, dan Ruang Kasir Tempoe Doeloe.

Penelitian tentang museum di Indonesia sudah banyak dilakukan.

Penelitian dari Armiyati dan Firdaus (2020) menunjukkan peran museum sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran sejarah dan menegaskan perlunya pengembangan layanan edukasi yang lebih partisipatif. Penelitian dilakukan dengan studi kasus pada dua museum di Jakarta melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen pengunjung. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa museum telah menyediakan berbagai layanan edukasi seperti pelabelan koleksi, layanan pemandu, situs daring, serta penyelenggaraan pameran dan festival. Implementasi pendekatan partisipatori dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan pengunjung secara aktif dan kolaborasi dengan komunitas masyarakat dalam berbagai program. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkuat fungsi museum sebagai ruang belajar yang inklusif dan interaktif.

Penelitian lain dari Safi dan Bau (2021) bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Museum Rempah sebagai sumber pembelajaran sejarah, dampak perubahan yang ditimbulkan, serta kendala dalam penerapannya. Menggunakan metode kualitatif dengan subjek guru sejarah dan peserta didik SMA Negeri 1 Ternate, data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Museum Rempah dilakukan sesekali dan disesuaikan dengan materi. Pelaksanaannya mengikuti tahapan perencanaan hingga presentasi laporan. Kunjungan diawali dengan pemberian informasi awal oleh guru. Dampaknya, peserta didik menjadi lebih aktif, memiliki kemampuan berpikir kronologis, dan berpikir

kesejarahan. Kendala utama adalah keterbatasan waktu dan transportasi, yang diatasi dengan menyesuaikan frekuensi kunjungan dengan kondisi sekolah.

Penelitian selanjutnya menjelaskan tentang fungsi museum sebagai lembaga penyimpanan, pelestarian, dan pemanfaatan benda budaya yang juga dapat berperan sebagai wisata edukatif. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk mengkaji Museum Gedung Pegadaian di Sukabumi. Museum ini memiliki koleksi yang merepresentasikan aktivitas pegadaian di masa lalu dan menjadi satu-satunya museum dengan tema tersebut di Indonesia. Selain memberikan informasi sejarah yang kaya, museum juga menawarkan ruang yang nyaman untuk kunjungan wisata, sehingga menjadi alternatif liburan edukatif bagi masyarakat (Irawan, dkk., 2022).

Sebagian besar penelitian terkait penataan koleksi museum di Indonesia, menggunakan konsep dari “Pedoman Museum Indonesia” yang terdiri dari pendekatan tematik, taksonomi dan kronologi (Direktorat Pelestarian Cagar Budaya Dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012).

Penelitian Lestariningsih, dkk (2024) memberikan gambaran bagaimana menentukan konsep penyajian dan penataan koleksi Museum Sejarah Kota Salatiga melalui pendekatan kronologis dan taksonomik sebagai metode perencanaan dan perancangan. Irdana dan Kumarawarman (2018) melakukan penelitian untuk mengetahui jenis pendekatan yang dilakukan oleh Museum Bank Mandiri dalam mengelola alur penyajian dan penataan

koleksinya. Penelitian ini menggunakan metode *inductive reasoning*. Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa *storyline* yang dibangun oleh Bank Mandiri merupakan *storyline* dari pelayanan bank, operasional, dokumen, keamanan, fasilitas dan alat yang digunakan di bank dari masa ke masa. Sedangkan untuk manajemen arsip dan koleksi, Museum Bank Mandiri menggunakan tiga pendekatan, yaitu tematik, taksonomi dan kronologi.

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Oktala (2025) adalah untuk mengetahui dan memahami secara mendalam tata cara penyajian koleksi di Ruang Pamer Wahana Interaktif di Museum Sonobudoyo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan ruang pamer wahana interaktif di Museum Sonobudoyo, melalui teknologi sensor, video mapping, animasi, proyeksi, arkade permainan, VR, mural, patung, dan aransemen tembang, dapat menggambarkan pendekatan cara baru dalam penyajian koleksi museum.

Penelitian lain dilakukan untuk mengetahui jenis teknologi imersif yang digunakan, cerita yang disampaikan serta jenis visual gambar pada video mapping yang ditampilkan pada pameran ruang imersif di Museum Nasional Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi imersif yang digunakan berupa 360 derajat *video content* dengan menggunakan alat pemancar cahaya (projektor). Cerita yang disampaikan berupa latar belakang sejarah Museum Nasional, kisah pertempuran antara Ganesha dan Nila Rudraka dengan latar candi Prambanan dan Borobudur, Indonesia sebagai negara maritim empat suku pelaut ulung Indonesia, hingga sejarah perkembangan transportasi. Animasi yang digunakan dalam

mendukung pertunjukan Ruang Imersif adalah teknologi 2D, 3D, dan *Motion Graphic* (Syaputri dan Riyanti, (2023))

Nappi, dkk. (2024) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan teknologi terbaru yang digunakan oleh museum dan cagar budaya di Italia dalam menampilkan koleksi dan juga situsnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar museum dan cagar budaya sudah menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi akan memudahkan pengunjung dalam mempelajari konten dari museum dan cagar budaya secara partisipatif. Penelitian lain yang dilakukan Ratumbuisang, dkk. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi virtual di museum akan lebih memudahkan pengunjung dalam mendapatkan pengalaman belajar melalui aktivitas yang bersifat kolaboratif.

Pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen guna mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini ditandai oleh ketergantungan positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab individu dan kelompok, keterampilan interpersonal, serta peran guru sebagai mediator. Dalam konteks museum, pembelajaran kolaboratif memanfaatkan koleksi dan pameran sebagai sarana interaktif bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, diskusi, dan proyek kelompok. Teknologi seperti *augmented reality* semakin memperkuat proses kolaborasi tersebut.

Untuk melengkapi pendekatan kolaboratif, penelitian ini juga mengidentifikasi lima elemen desain

edukasi museum: eksepsi, teknologi, aktivitas, media, dan ruang.

- *Eksepsi* dipahami sebagai penyajian terkurasai atas objek dan artefak yang memiliki nilai ilmiah, budaya, atau artistik.
- *Teknologi* mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan *orgware* sebagai kerangka sistemik pengembangan dan penggunaan teknologi.
- *Aktivitas* mengacu pada bentuk keterlibatan pengunjung di museum, seperti melihat koleksi, mengikuti tur, atau menonton film edukatif.
- *Media* berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi melalui alat grafis, fotografis, atau elektronik yang mendukung efektivitas pembelajaran.
- *Ruang* dilihat sebagai wadah kegiatan dengan dimensi fisik tertentu yang mendukung pengalaman estetis dan edukatif.

Studi literatur menunjukkan bahwa kajian mengenai desain edukasi yang memadukan pendekatan interaktif, imersif, partisipatif, dan kolaboratif serta kelima elemen desain tersebut belum banyak dilakukan di Museum De Javasche Bank Surabaya. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada desain ikon bangunan, usability aplikasi informasi, pemasaran museum, pengelolaan, dan analisis fisik arsitektur.

Mengingat pentingnya desain edukasi dalam mengoptimalkan fungsi museum sebagai pusat pembelajaran dan pelestarian budaya, maka penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan meng-analisis desain edukasi museum melalui pendekatan interaktif, imersif, partisipatif,

dan kolaboratif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi elemen desain di masing-masing elemen edukasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat peran museum sebagai ruang interaksi, edukasi, dan rekreasi.

Museum saat ini berkembang dari sekadar tempat penyimpanan koleksi menjadi ruang edukasi yang menuntut pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif. Perkembangan teknologi, perubahan karakter peserta didik, serta meningkatnya kebutuhan pembelajaran kontekstual menjadikan museum sebagai media pembelajaran yang potensial melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan kolaborasi.

Desain edukasi yang baik diperlukan agar museum dapat benar-benar berfungsi sebagai pusat pembelajaran, rekreasi, dan pelestarian budaya. Untuk dapat menarik pengunjung, meningkatkan pemahaman, serta memperkuat pengalaman belajar, museum harus menerapkan pendekatan pembelajaran modern —interaktif, imersif, partisipatif, kolaboratif — yang selaras dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pedagogis masa kini. Museum De Javasche Bank Surabaya membutuhkan kajian untuk mengoptimalkan desain edukasinya.

Studi literatur menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif menekankan kerja sama kelompok, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif (Mahmudi, 2006). Di museum, pendekatan kolaboratif dan berbasis pengalaman (*direct experience*) dinilai dapat meningkatkan kreativitas, retensi pengetahuan, serta interaksi peserta didik (Tokuno et al., 2023). Desain edukasi museum mencakup elemen

eksebisi, teknologi, aktivitas, media, dan ruang. Masing-masing elemen edukasi tersebut berperan dalam efektivitas penyampaian informasi.

Studi sebelumnya di Museum De Javasche Bank Surabaya hanya membahas desain ikon bangunan (Dirgantara, 2021), integrasi elemen arsitektural ke aplikasi Figma (Oktaviani dkk., 2024), analisis pemasaran dan pengelolaan museum (Ningrum dan Rahmatin, 2023; Tresyanto dan Joseph, 2021), dan aspek fisik arsitektur bangunan (Pratama, dkk.).

Penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran kontemporer, tetapi belum menerapkannya pada konteks desain edukasi museum. Terdapat kesenjangan penelitian karena belum ditemukan studi yang secara komprehensif menganalisis desain edukasi di Museum De Javasche Bank Surabaya dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran — interaktif, imersif, partisipatif, dan kolaboratif —beserta elemen-elemen desain museum yang meliputi eksebisi, teknologi, aktivitas, media, dan ruang. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada aspek ikonografi, *usability* digital, pemasaran, pengelolaan, serta arsitektur sehingga belum menyentuh dimensi edukasi sebagai objek kajian utama. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi empat pendekatan pembelajaran kontemporer (interaktif, imersif, partisipatif, kolaboratif) dengan lima elemen desain museum (eksebisi, teknologi, aktivitas, media, ruang) dalam menganalisis desain edukasi. Penerapan kerangka analisis tersebut belum pernah diimplementasikan sebelumnya di beberapa kajian terkait Museum De Javasche Bank Surabaya. Penggunaan pendekatan ini akan memberikan

pemetaan desain edukasi museum yang lebih holistik, bukan hanya aspek visual, digital, atau manajemen. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana desain edukasi di Museum De Javasche Bank Surabaya diterapkan, mengkaji kesesuaian desain edukasi museum dengan empat pendekatan pembelajaran dan lima elemen desain, serta menilai potensi pengembangan desain edukasi agar lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pengunjung.

Secara praktis dan teoretis, penelitian ini akan memberikan implikasi pada pengembangan desain edukasi museum agar lebih kaya, interaktif, dan mampu meningkatkan pengalaman belajar pengunjung serta memperkuat peran museum sebagai pusat edukasi yang mendukung pembelajaran kontekstual, pelestarian budaya, dan pembentukan karakter. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi berbasis analisis bagi pengelola museum untuk memperbaiki pameran, media, teknologi, ruang, dan kegiatan edukatif serta menambah literatur ilmiah mengenai desain edukasi museum dengan kerangka analisis yang integratif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan induktif, melalui kunjungan ke lokasi untuk melakukan observasi langsung (Sugiyono, 2013). Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data melalui pengamatan (observasi) dan studi pustaka. Data yang dikumpulkan

kemudian dideskripsikan dan dievaluasi berdasarkan kriteria yang diperoleh dari studi pustaka.

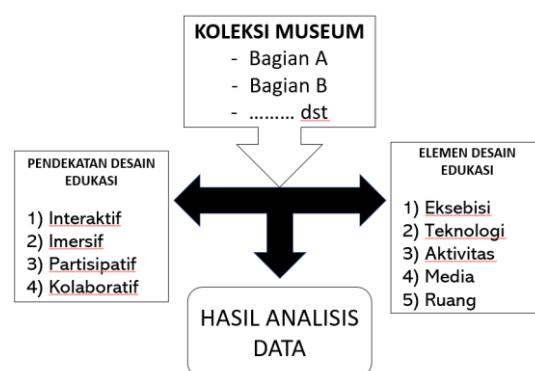
Alasan pemilihan lokasi di Museum De Javasche Bank Surabaya adalah sebagai berikut:

- a) Museum yang mengangkat tema perbankan relatif masih jarang ditemui di Indonesia.
- b) Museum De Javasche Bank Surabaya dikelola oleh Bank Indonesia yang merupakan Bank Sentral di Indonesia.
- c) Museum De Javasche Bank Surabaya adalah museum bersejarah yang dibangun pada tahun 1829. Pada masa penjajahan Belanda, bangunan museum ini berfungsi sebagai cabang dari bank sentral Hindia Belanda.
- d) Museum De Javasche Bank Surabaya menyimpan banyak benda bersejarah yang digunakan saat masih aktif sebagai bank.

Data dikumpulkan dengan observasi/pengamatan secara langsung terhadap penataan koleksi museum. Pengamatan dilakukan di setiap ruang koleksi yang ada di museum yang terdiri dari Ruang Koleksi Uang, Ruang Koleksi Hasil Konservasi, Ruang Pusaka Budaya, dan Ruang Kasir Tempoe Doeloe. Pencatatan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Studi pustaka dilakukan untuk mencari literatur mengenai sejarah, tata kelola, hasil riset dan hal-lain yang relevan. Jenis literatur yang digunakan dalam studi pustaka adalah buku, jurnal, artikel, dan buku pedoman pengelolan museum.

Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif komparatif yaitu dengan cara

mendeskripsikan penataan koleksi di Museum De Javasche Bank Surabaya. Penataan koleksi tersebut kemudian dibandingkan dengan desain edukasi yang ada di pustaka. Kerangka penelitian yang akan dilakukan tersaji dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian
Sumber: *Elaborasi Studi Pustaka* (2025)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Museum De Javasche Bank Surabaya (Gambar 2).



Gambar 2. Gedung Museum De Javasche Bank Surabaya
Sumber: *Dokumentasi Peneliti* (2025)

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan sebagai berikut:

- a) Museum De Javasche Bank terdiri dari beberapa ruang koleksi yang terbagi berdasarkan pengelompokan koleksi museum. Pengelompokan tersebut terdiri atas empat ruang, yaitu ruang

koleksi uang, ruang koleksi hasil konservasi, dan ruang pusaka budaya Bank Indonesia, dan ruang kasir tempoe doeloe.

- b) Penelitian ini menunjukkan bahwa, masing-masing ruang koleksi memiliki desain edukasi (Tabel 1) dan elemen desain edukasi (Tabel 2).

Tabel 1. Desain Edukasi di Ruang Koleksi Museum De Javasche Bank Surabaya

Ruang Koleksi	Desain Edukasi
Ruang Koleksi Uang	Imersif
Ruang Koleksi Hasil Konservasi	Imersif dan Interaktif
Ruang Pusaka Budaya	Imersif
Ruang Kasir Tempoe Doeloe	Imersif, Partisipatif, Interaktif, dan Kolaboratif

Sumber : Elaborasi Peneliti (2025)

Tabel 2. Elemen Desain Edukasi di Ruang Koleksi Museum De Javasche Bank Surabaya

Ruang Koleksi	Elemen Desain Edukasi
Ruang Koleksi Uang	Eksebisi, Teknologi, Aktivitas, dan Ruang
Ruang Koleksi Hasil Konservasi	Eksebisi, Teknologi, Aktivitas dan Ruang
Ruang Pusaka Budaya	Eksebisi, Teknologi, Aktivitas, Media, dan Ruang
Ruang Kasir Tempoe Doeloe	Eksebisi, Aktivitas, dan Ruang

Sumber : Elaborasi Peneliti (2025)

Penjelasan dari desain edukasi dan elemen desain edukasi di masing-masing ruang koleksi, adalah sebagai berikut:

1. Ruang Koleksi Uang

Ruang Koleksi Uang di Museum De Javasche Bank Surabaya pada awalnya difungsikan untuk Kamar Aman Deposito (*Safe Deposit Box*). Saat ini ruang tersebut

digunakan sebagai tempat untuk menyimpan beragam jenis mata uang yang pernah beredar di wilayah Indonesia. Koleksi uang di tata dengan rapi dan sistematis di dalam etalase kaca dan diletakkan di sepanjang tepi ruangan. Koleksi uang disusun berdasar era penerbitannya secara urut mulai dari era kolonial, masa pendudukan Jepang, serta periode pascakemerdekaan Indonesia. Suasana ruang koleksi uang dapat dilihat pada Gambar 3, dan contoh meja etalase penyajian koleksi uang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Suasana Ruang Koleksi Uang di Museum De Javasche Bank Surabaya

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 4. Contoh Meja Etalase Koleksi Uang di Museum De Javasche Bank Surabaya

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Desain edukasi di Ruang Koleksi Uang bersifat imersif karena pengunjung berada di lingkungan sensorik nyata yang merangsang pancaindera khususnya indera penglihatan melalui koleksi uang yang berada di sekeliling ruangan. Dengan adanya penjelasan

yang lengkap di masing-masing etalase koleksi uang maka pengunjung akan mendapatkan transfer ilmu pengetahuan dan elemen spasial terkait mata uang. Situasi ini dapat menimbulkan sensasi keterbenaman (*immersion*) pengunjung dalam mengarungi petualangan di Ruang Koleksi Uang. Pengalaman yang bersifat imersif juga dapat dirasakan pengunjung saat berada di Kamar Aman Deposito (*Safe Deposit Box*). Pengunjung dapat merasakan sesnsasi berada diantara lemari-lemari penyimpanan harta nasabah tempo dulu.

Untuk elemen desain edukasi yang berada di Ruang Koleksi Uang adalah elemen eksepsi, teknologi, aktivitas, dan ruang. Penjelasan dari masing-masing elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- Eksepsi: Terdapat koleksi uang yang sudah dikurasi, terorganisir dan dianggap memiliki nilai ilmiah, historis, budaya, dan artistik.
- Teknologi: Terdapat peralatan perangkat keras (*hardware*) berupa dinding/*furniture* untuk menyajikan koleksi uang dalam rak/lemari/etalase kaca dengan penataan cahaya yang baik. Kondisi ini memudahkan pengunjung dalam memahami koleksi uang.
- Aktivitas: Di Ruang Koleksi Uang, pengunjung dapat aktif berkeliling didalam ruang koleksi untuk mempelajari dan juga mendapatkan pengetahuan tentang desain dan bentuk fisik uang secara visual serta informasi/keterangan yang dican-tumkan.
- Ruang: Ruang Koleksi Uang didesain cukup nyaman dengan luasan yang ideal sehingga dapat mendukung proses belajar pengunjung.

2. Ruang Koleksi Hasil Konservasi

Di Ruang Koleksi Hasil Konservasi terdapat beberapa benda koleksi yang disajikan untuk menambah pengetahuan pengunjung meseum. Benda-benda yang disajikan antara lain beberapa edisi buku tentang Bank Indonesia (Gambar 5), emas moneter dalam bentuk batangan (Gambar 6), ubin peninggalan museum saat masih digunakan sebagai gedung kantor bank (Gambar 7), sertifikat kredit (Surat Lembaran Pindjaman) (Gambar 8), dan replika contoh kebijakan Gunting Syafrudin (Gambar 9). Menurut Budiyanto (2023), Kebijakan Gunting Syafruddin adalah langkah moneter yang diterapkan oleh Syafruddin Prawiranegara, Menteri Keuangan dalam Kabinet Hatta II, pada 10 Maret 1950. Kebijakan ini dilakukan dengan cara memotong fisik uang kertas untuk menekan inflasi dan menstabilkan kondisi ekonomi Indonesia pasca-kemerdekaan. Tujuan utama kebijakan tersebut adalah mengendalikan inflasi, mengurangi jumlah uang beredar, serta memperbaiki kondisi ekonomi nasional yang saat itu mengalami krisis berat akibat utang dan kenaikan harga-harga.



Gambar 5. Buku Tentang Bank Indonesia
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 7. Ubin Peninggalan Museum Saat Masih Digunakan Sebagai Gedung Kantor Bank

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 8. Sertifikat Kredit (Surat Lembaran Pindjaman)

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 6. Emas Moneter Dalam Bentuk Batangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 9. Replika Contoh Kebijakan Gunting Syafrudin

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Desain edukasi di Ruang Koleksi Hasil Konservasi bersifat imersif dan interaktif. Bersifat imersif karena pengunjung berada di lingkungan sensorik nyata yang merangsang pencaindera khususnya indera penglihatan melalui koleksi hasil konsevasi yang berada di sekeliling

ruangan. Dengan adanya penjelasan yang lengkap di masing-masing etalase koleksi hasil konservasi maka pengunjung akan mendapatkan transfer ilmu pengetahuan dan elemen spasial terkait koleksi hasil konservasi tersebut. Situasi ini dapat menimbulkan sensasi keterbenaman (*immersion*) pengunjung dalam mengarungi petualangan di Ruang Koleksi Hasil Konservasi. Desain edukasi di ruang ini juga bersifat interaktif karena pengunjung dapat berinteraksi dengan salah satu benda koleksi yaitu emas moneter dalam bentuk batangan. Pengunjung diberikan ijin untuk memegang dan mengangkat emas batangan tersebut dengan tangan melalui lubang khusus yang sudah didesain sedemikian rupa di etalase penyimpanan. Dalam aktivitas ini juga terdapat unsur imersif melalui indera peraba, karena pengunjung dapat merasakan anggust sensasi menyentuh dan mengangkat emas batangan.

Untuk elemen desain edukasi yang berada di Ruang Koleksi Hasil Konservasi adalah elemen eksepsi, teknologi, aktivitas, dan ruang. Penjelasan dari masing-masing elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- Eksepsi: Terdapat koleksi hasil konservasi yang sudah dikurasi, terorganisir dan dianggap memiliki nilai ilmiah, historis, budaya, dan artistik.
- Teknologi: Terdapat peralatan perangkat keras (*hardware*) berupa dinding/*furniture* untuk menyajikan koleksi hasil konservasi dalam rak/lemari/etalase kaca, etalase khusus untuk meletakkan emas moneter batangan yang memungkinkan adanya interaksi fisik dengan pengunjung, serta

penataan cahaya yang baik untuk memudahkan pengunjung dalam memahami koleksi hasil konservasi.

- Aktivitas: Di Ruang Koleksi Hasil Konservasi, pengunjung dapat aktif berkeliling di dalam ruang koleksi hasil konservasi untuk mempelajari dan juga mendapatkan pengetahuan tentang benda-benda koleksi yang ada, serta melakukan interaksi fisik dengan benda koleksi emas moneter batangan.
- Ruang: Ruang Koleksi Hasil Konservasi didesain cukup nyaman dengan luasan yang ideal sehingga dapat mendukung proses belajar pengunjung.

3. Ruang Pusaka Budaya

Ruang Pusaka Budaya merupakan area koleksi terluas yang berada di Museum De Javasche Bank. Hal ini disebabkan karena sebagian besar benda-benda koleksi di Ruang Pusaka Budaya merupakan peralatan operasional bank masa lalu dengan berbagai ukuran, mulai dari yang berukuran besar, sedang, dan kecil. Alat dengan ukuran besar antara lain mesin kliring, mesin untuk menghitung dan menyortir uang kertas, printer *dot matrix*, dan mesin penghancur uang. Alat dengan ukuran sedang antara lain mesin sortir uang logam, mesin hitung uang logam, mesin *encoder* warkat, dan mesin hitung uang kertas. Alat ukuran kecil antara lain mesin sandi dan alat pemotong kertas. Beberapa dokumentasi koleksi di Ruang Pusaka Budaya dapat dilihat di Gambar 10 sampai dengan Gambar 13.



Gambar 10. Suasana Ruang Koleksi Pusaka Budaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 11. Mesin Kliring
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 12. Mesin Sortir Uang Logam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 13. Mesin Sandi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Di Ruang Pusaka Budaya, semua koleksi yang ada dilengkapi dengan kode batang (*barcode*) yang dapat di *scan* oleh pengunjung dengan menggunakan gawai masing-masing. Dengan melakukan *scan* kode batang, pengunjung dapat mendapatkan informasi lengkap mengenai deskripsi dan juga ilustrasi dalam bentuk gambar dari masing-masing koleksi. Contoh kode batang (*barcode*) dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Contoh Kode Batang (*barcode*) di Masing-Masing Koleksi Ruang Pusaka Budaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Desain edukasi di Ruang Pusaka Budaya bersifat imersif karena pengunjung berada di lingkungan sensorik nyata yang merangsang pancaindera khususnya indera penglihatan melalui koleksi peralatan operasional bank masa lalu yang berada di sekeliling ruangan maupun melalui aplikasi *scan* kode batang. Dengan adanya penjelasan yang lengkap di masing-masing etalase koleksi peralatan maka pengunjung akan mendapatkan transfer ilmu pengetahuan dan elemen spasial terkait koleksi peralatan tersebut. Situasi ini dapat menimbulkan sensasi keterbenaman (*immersion*) pengunjung dalam mengarungi petualangan di Ruang Pusaka Budaya.

Untuk elemen desain edukasi yang berada di Ruang Koleksi Hasil Konservasi adalah elemen eksebisi, teknologi, aktivitas, media, dan ruang. Penjelasan dari masing-masing elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- Eksebisi: Terdapat koleksi peralatan operasional bank masa lampau yang sudah dikurasi, terorganisir dan dianggap memiliki nilai ilmiah, historis, budaya, dan artistik.
- Teknologi: Terdapat fasilitas kode batang (*barcode*) yang dapat di *scan* oleh pengunjung untuk memudahkan penyampaian informasi yang lebih lengkap kepada pengunjung mengenai deskripsi dari masing-masing benda koleksi di Ruang Pusaka Budaya.
- Aktivitas: Di Ruang Pusaka Budaya, pengunjung dapat aktif berkeliling di dalam ruang koleksi hasil konservasi untuk mempelajari dan juga mendapatkan pengetahuan tentang benda-benda koleksi yang ada, serta melakukan *scan* kode batang (*barcode*) untuk mendapatkan informasi lebih rinci dari masing-masing benda koleksi.
- Media : Selain bagian dari elemen teknologi, kode batang (*barcode*) yang dapat di *scan* oleh pengunjung juga dapat dikategorikan sebagai elemen media. Fasilitas *scan* kode batang dapat menjembatani penyampaian informasi dari pemilik pesan (*source*) yaitu pengelola Museum De Javasche Bank kepada penerima pesan (*receiver*) yaitu pengunjung.
- Ruang: Ruang Pusaka Budaya didesain cukup nyaman dengan luasan yang ideal sehingga dapat

mendukung proses belajar pengunjung.

4. Ruang Kasir Tempoe Doeloe

Ruang Kasir Tempoe Doeloe terletak di lantai satu Gedung Museum De Javasche Bank. Sedangkan untuk Ruang Koleksi Uang, Ruang Koleksi Hasil Konservasi, dan Ruang Pusaka Budaya terletak di lantai dasar (*basement*). Ruang Kasir Tempoe Doeloe terdiri dari sepuluh bilik kasir yang dibangun menggunakan material kayu berwarna cokelat, dilengkapi dengan sekat berjaring yang memiliki celah sebagai media transaksi antara kasir dan nasabah. Lantai dasar di Museum De Javasche Bank memiliki karakteristik arsitektural yang unik sebagaimana bangunan peninggalan masa kolonial. Dinding bangunan nampak tebal dengan jendela-jendela tinggi yang dilengkapi teralis besi. Terdapat pula pintu berputar yang terbuat dari besi tebal dan kokoh yang digunakan sebagai akses keluar-masuk petugas dan nasabah. Ubin lantai yang digunakan masih merupakan material asli sejak gedung tersebut pertama kali dibangun. Pencahayaan alami diperoleh melalui jendela-jendela berukuran besar serta langit-langit tinggi yang dihiasi kaca patri bermotif indah. Selain itu, keberadaan banyak ventilasi memungkinkan sirkulasi udara yang baik, sehingga menghadirkan suasana yang sejuk di dalam ruangan. Suasana Ruang Kasir Tempoe Doeloe dapat dilihat pada Gambar 15. Selain ruang bilik kasir, di Ruang Kasir Tempoe Doeloe juga terdapat ruang tunggu untuk nasabah (Gambar 16).



Gambar 15. Suasana Ruang Kasir Tempoe Doeloe

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 15. Ruang Tunggu Nasabah di Ruang Kasir Tempoe Doeloe

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Desain edukasi di Ruang Kasir Tempoe Doeloe bersifat imersif, interaktif, partisipatif, dan kolaboratif. Bersifat imersif karena pengunjung berada di lingkungan sensorik nyata yang merangsang pancaindera khususnya indera penglihatan dan juga indera peraba (menyentuh secara langsung ruang kasir). Ruang kasir dapat dimasuki oleh para pengunjung sehingga menimbulkan sensasi keterbenaman (*immersion*) pengunjung dalam merasakan suasana kerja di ruang kasir tempo dulu. Ruang Kasir Tempoe Doeloe sering digunakan untuk lokasi foto, secara grup oleh pengunjung dengan menggunakan kostum tempo dulu dan seolah-olah sedang melakukan aktivitas pelayanan transaksi keuangan antara kasir dan nasabah. Dengan demikian maka desain edukasi di ruang ini juga bersifat interaktif, partisipatif, dan kolaboratif karena

pengunjung dapat berinteraksi dengan sesama pengunjung untuk melakukan simulasi pelayanan transaksi keuangan antara kasir dan nasabah. Kegiatan ini harus dilakukan secara bersama-sama di dalam satu grup sehingga membutuhkan adanya partisipasi dan juga kolaborasi dari masing-masing pengunjung dalam satu grup.

Untuk elemen desain edukasi yang berada di Ruang Kasir Tempoe Doeloe adalah elemen eksebisi, aktivitas, dan ruang. Penjelasan dari masing-masing elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- Eksebisi: Terdapat koleksi ruang kasir bank masa lampau yang sudah dikurasi, terorganisir dan dianggap memiliki nilai ilmiah, historis, budaya, dan artistik.
- Aktivitas: Di Ruang Kasir Tempoe Doeloe, pengunjung dapat aktif berkeliling di dalam maupun di luar ruang kasir serta melakukan kegiatan simulasi transaksi keuangan masa lalu antara kasir dan nasabah.
- Ruang: Ruang Pusaka Budaya didesain cukup nyaman dengan luasan yang ideal sehingga dapat mendukung proses belajar pengunjung.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi lebih lanjut bagi pengembangan Museum De Javasche Bank Surabaya dan juga penyempurnaan tata kelola museum pada umumnya. Pengembangan dan pernyempurnaan tata kelola tersebut mencakup beberapa hal khusus, antara lain sisi teori desain edukasi museum, praktik kuratorial, dan penelitian lanjutan yang berfokus pada pengalaman belajar pengunjung. Secara rinci,

implikasi yang muncul dari penelitian ini meliputi implikasi teoretis, praktis, dan implikasi untuk riset selanjutnya.

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah untuk memperkuat konsep desain edukasi modern dan juga pemahaman model desain edukasi dalam mendukung pengalaman belajar yang lebih efektif. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah untuk penguatan kualitas tata pamer, narasi ruang, dan penggunaan media edukatif. Terkait dengan riset selanjutnya, penelitian ini memiliki implikasi terhadap perumusan model desain edukasi museum yang dapat diterapkan secara lebih luas, pemanfaatan teknologi, dan juga mengukur sejauh mana desain edukasi yang diterapkan benar-benar meningkatkan pengetahuan, minat, atau keterlibatan pengunjung.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Museum De Javasche Bank Surabaya menerapkan berbagai bentuk desain edukasi dan elemen desain edukasi yang berbeda pada setiap ruang koleksi, sesuai dengan karakteristik dan fungsi masing-masing ruang. Empat ruang koleksi yang dikaji — Ruang Koleksi Uang, Ruang Koleksi Hasil Konservasi, Ruang Pusaka Budaya, dan Ruang Kasir Tempoe Doeloe — menawarkan pengalaman belajar yang bersifat imersif, interaktif, partisipatif, maupun kolaboratif. Keempat ruang tersebut juga memanfaatkan kombinasi elemen edukasi seperti eksepsi, teknologi, media, aktivitas, dan ruang untuk memperkaya proses penyampaian informasi kepada pengunjung.

Secara umum, penerapan desain edukasi di museum ini berhasil

menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung eksplorasi, meningkatkan transfer pengetahuan, dan memperkuat keterlibatan pengunjung melalui penyajian koleksi yang informatif, teknologi pendukung seperti *barcode*, serta kesempatan interaksi langsung dengan artefak tertentu.

Penelitian ini mempertegas pentingnya desain edukasi dalam pengelolaan museum modern, tidak hanya sebagai sarana pelestarian benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran publik yang efektif. Temuan tersebut memberikan implikasi teoretis untuk memperkaya konsep desain edukasi museum, implikasi praktis bagi peningkatan kualitas tata pamer dan kuratorial, serta membuka peluang penelitian lanjutan terkait model desain edukasi museum, pemanfaatan teknologi, dan pengukuran dampak pengalaman belajar pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, D. (2022). *Museum Sebagai Sumber Belajar*. <https://www.beritamagelang.id/kolom/museum-sebagai-sumber-belajar>
- Armiyati, L. dan Firdaus, D.W. (2020). Belajar Sejarah Di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipator. *Jurnal Artefak*. Vol. 7 No.2 (2020). 81-89
- Aliyah, H. (2025, Februari 23). *Museum, Sebagai Destinasi Wisata Edukasi yang Menyenangkan*. <https://www.rri.co.id/wisata/1343809/museum-sebagai-destinasi-wisata-edukasi-yang-menyenangkan>

Irdana, N., & Widiaستuti, R. (2025). Analisis Desain Edukasi di Museum De Javasche Bank Surabaya. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 419-436

- Asosiasi Museum Indonesia. (2025). *Daftar Museum Seluruh Indonesia*. <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota.html>
- Budiyanto, A. (2023). Belajar Integritas dari Syafruddin Prawiranegara Menteri Keuangan Ke 2 Republik Indnesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-manado/baca-artikel/16540/Belajar-Integritas-dari-Syafruddin-Prawiranegara-Menteri-Keuangan-Ke-2-Republik-Indnesia.html>
- Chatulistiwa, D., Santoso, G., Mustika, N., Khairunnisa, S. (2024). Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif*. Vol. 3 No. 2 (2024): Maret 2024. 122 - 131
- Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Dirgantara, S. (2021). Desain Ikon Bangunan Bersejarah Surabaya. *Jurnal Titik Imaji*. Vol 4 No. 2 (2021): Oktober 2021. 110 - 115
- Irawan, H., Santosa, Y.B.P., dan Hidayat, A. (2022). Museum Gedung Pegadaian Sukabumi Sebagai Sarana Wisata Edukasi Sejarah. *Jurnal Artefak*. Vol. 9 No.2 (2022). 103-112.
- Irdana, N. (2025). *Memahami Desain Edukasi di Museum de Javasche Bank Surabaya*. <https://dbsmb.sv.ugm.ac.id/memahami-desain-edukasi-di-museum-de-javasche-bank-surabaya/>
- Irdana, N & Kumarawarman, S. (2018). Konsep Penataan Koleksi Museum untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan dalam Wisata Edukasi Arsip dan Koleksi Perbankan di Museum Bank Mandiri Jakarta. *Diplomatika: Jurnal Kerasipan Terapan*, 1(2), 132-147.
- Lestaringsih, S., Nirawati, M.A., & Hardiana, A. (2024). Konsep Penyajian dan Penataan Koleksi Pada Museum Sejarah Kota Salatiga. *Senthong*, 3(1), 92-103.
- Lyandra, N. (2025). *Tantangan Transformasi Museum Era Kekinian*. <https://kbr.id/articles/ragam/tantangan-transformasi-museum-era-kekinian>
- Ma'as, A. (2022, September 19). *5 Peran Penting Museum sebagai Destinasi Wisata Edukasi, Salah Satunya Sumber Inspirasi*. <https://kids.grid.id/read/47348172/8/5-peran-penting-museum-sebagai-destinasi-wisata-edukasi-salah-satunya-sumber-inspirasi?page=all>
- Mahmudi, Ali. (2006). Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA serta Peranannya dalam Peningkatan Keprofesionalan Pendidik dan Tenaga Kependidikan. *Seminar Nasional MIPA 2006*. Yogyakarta: Fakultas MIPA UNY.
- Marina, A.T. (2025). *Menguak Lapisan Kebudayaan di Balik Arsitektur De Javasche Bank Museum Surabaya*. <https://ikom.fisipol.unesa.ac.id/post/menguak-lapisan-kebudayaan-di-balik-arsitektur-de-javasche-bank-museum-surabaya>
- Nappi, M.L., Buono, M., Chivaran, C., & Giusto, R.M. (2024). Models and tools for the digital organisation of knowledge: accessible and adaptive narratives for cultural heritage. *Heritage Science*, 12(1), 1-22. <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01219-z>
- Ningrum, S.P., dan Rahmatin, L.S. (2023). Analisis SWOT Dalam

Irdana, N., & Widiaستuti, R. (2025). Analisis Desain Edukasi di Museum De Javasche Bank Surabaya. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 419-436

- Strategi Pemasaran Museum De Javasche Bank Surabaya Untuk Membangun Citra Positif. *Jurnal Mata Pariwisata*. Vol 2 No.2 (2023): September 2023. 48 - 52
- Oktala, D. (2025). Tata Kelola Penyajian Koleksi: Studi Kasus Ruang Pamer Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo. [*Unpublished Thesis*]. Universitas Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Oktaviani, E.B., Yusra, Y.A., dan Wulandari, L.D. (2024). Integration of Historical Element Character in De Javasche Bank Museum Surabaya with Figma Application. *Proceedings of the 2023 Brawijaya International Conference (BIC 2023)*. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-525-6_49
- Pratama, S.S., Sari, V.N., Azzah, N.Z., dan Romadhon, M.I. (2025). Analisis Komparatif Atraksi Wisata Budaya Dan Sejarah: Studi Kasus Museum De Javasche Bank, Monumen Kapal Selam, Dan Pabrik Gula Pasuruan. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*. Vol 5 No. 4 (2025). 319 – 328.
- Ratumbuisang, K.F., Hariyanti, U., Saputro, G.E., & Abdilah, Y.A. (2024). Application of collaborative storytelling with virtual museum: Modeling the relationship among pre-service teachers' collaboration and technology acceptance. *Education and Information Technologies*, 29(16), 21943-21963. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12729-5>
- Safi, J. dan Bau, S.O. (2021). PEMANFAATAN MUSEUM REMPAH SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Artefak*. Vol. 8 No.1 (2021). 11-18.
- Sugiyono (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Syaputri, D.D., dan Riyanti, M.T. (2023). Analisis Visual Video Mapping pada Ruang Imersif di Museum Nasional Indonesia. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2023*.
- Tresyanto, C.A., dan Joseph, D. (2021). Strategy of Tourist Events Museum De Javasche Bank Surabaya. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*. Vol 4 No 3 (2021): Agustus 2021. 6091 – 6099

Irdana, N., & Widiastuti, R. (2025). Analisis Desain Edukasi di Museum De Javasche Bank Surabaya. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 419-436

