

ABSTRAK

Suatu negara tidak akan lepas dalam kerjasama dengan negara lain dalam mempererat hubungan antar negara, kerjasama tersebut terutama dalam hal politik dan kebudayaan. Mengingat pentingnya kebutuhan sarana pengembangan kebutuhan non politik antara dua negara tersebut perancangan pusat kebudayaan Belanda di Jakarta. Pusat kebudayaan yang berkembang saat ini, Erasmus Huis, memiliki tujuan sebagai agen dari kedutaan besar Belanda yang ada di Indonesia diantaranya berfungsi sebagai tempat edukasi, hiburan dan kepengurusan pusat kebudayaan. Fungsi edukasi yang difasilitasi pusat kebudayaan diantaranya pendidikan bahasa, perpustakaan dan konsultasi mengenai pendidikan di Belanda. Namun, area pameran Erasmus Huis masih kurang menarik dan sepi pengunjung. Oleh karena itu, khususnya area pameran, hendak dibuat lebih menarik dengan penerapan konsep pameran interaktif agar mampu mengundang lebih banyak pengunjung. Dengan adanya perpaduan antara *education* dan *entertainment* diharapkan akan meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap kunjungan ke pusat kebudayaan Belanda. Metode yang digunakan pada artikel penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan sumber primer dan juga sekunder. Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan *display* interaktif yang menarik yaitu dapat menyampaikan makna dari benda yang dipajang.

Kata Kunci: Pameran, Konsep, Interaktif, *Display*