

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Museum

2.1.1. Pengertian Museum

Secara etimologis, istilah museum berasal dari bahasa Latin *museum* atau *musea*, yang berakar dari bahasa Yunani *mouseion*, yakni kuil yang diperuntukkan bagi para dewi. Pada masa awal, istilah tersebut merujuk pada bangunan yang berfungsi sebagai pusat pendidikan dan kesenian, khususnya lembaga filsafat dan penelitian yang berhubungan erat dengan Perpustakaan Alexandria (Rozak, 2021).

Adapun beberapa pengertian museum yang dikemukakan oleh para institusi maupun para ahli, antara lain

1. Pengertian museum secara umum dan internasional oleh *International Council of Museum*

Sebuah museum adalah institusi permanen nirlaba yang inklusif dengan tujuan melayani masyarakat yang melakukan penelitian, pengoleksian, pengawetan, penafsiran, dan pameran warisan terwujud dan tidak terwujud (*ICOM*, 2022).

2. Pengertian museum menurut Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995

Museum merupakan sebuah lembaga yang menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi hasil budaya baik budaya manusia maupun budaya lingkungan alamnya dengan tujuan menunjang upaya melestarikan dan melindungi kekayaan budaya bangsa (*PP No. 19 Tahun 1995*, 1995).

3. Pengertian museum menurut *Advanced Dictionary*

Museum adlaah sebuah bangunan berupa gedung yang didalamnya terdapat pameran koleksi mengenai ilmu pengetahuan, sejarah, seni, dan sebagainya (Kurniawan, 2018).

4. Pengertian museum menurut A. C. Parker

Museum merupakan lembaga yang bertugas menjelaskan dunia, alam, dan manusia (Yendra, 2018).

5. Pengertian museum menurut Douglas A. Allan

Museum adalah sebuah gedung yang menyimpan koleksi untuk keperluan penelitian dan kesenangan (Salim, 2018).

6. Pengertian museum menurut Rijk Commissie

Museum merupakan sebuah lembaga yang bekerja sama dalam menggelar karya orang dengan tujuan dipamerkan ke orang orang umum (Effendi dkk., 2020).

7. Pengertian museum menurut Helmut Preser

Museum adalah sebuah bangunan yang didalamnya terdapat karya bernilai seni dan ilmiah dan dibuat oleh manusia (Effendi dkk., 2020).

2.1.2. Fungsi dan Tugas Museum

2.1.2.1. Fungsi Museum

Fungsi museum adalah menyimpan, merawat, mengamankan, serta memanfaatkan koleksi cagar budaya. Dengan begitu, museum menjalankan dua fungsi utama (*PP No. 19 Tahun 1995*, 1995), yaitu :

- a. Museum sebagai sumber informasi melalui aktivitas penelitian dan penyajian
- b. Museum sebagai sarana pelestarian sehingga dituntut untuk menjalankan kegiatan sebagai berikut :

- Penyimpanan, yaitu proses pengumpulan, pencatatan, penomoran, serta penataan koleksi.
- Perawatan, yakni upaya pencegahan dan penanggulangan kerusakan koleksi.
- Pengamanan, yaitu perlindungan koleksi dari potensi gangguan maupun kerusakan yang disebabkan oleh faktor alam maupun manusia.

Sedangkan fungsi museum menurut (ICOM, 2022) ada 9, yang disebut “Nawa Darma”.

1. Sebagai tempat pelestarian dan pengamanan koleksi warisan budaya maupun alam.
2. Sebagai pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Sebagai sarana konservasi dan preservasi.
4. Sebagai media yang dapat menyebarluaskan ilmu pengetahuan kepada masyarakat
5. Sebagai media dalam mengenalkan seni
6. Sebagai media yang menampilkan dan merepresentasikan nilai budaya dan alam
7. Sebagai media yang memperkenalkan dan menjembatani keberagaman budaya
8. Sebagai cerminan perkembangan peradaban umat manusia.
9. Sebagai pembangkit rasa syukur serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Selain berbagai peran yang telah disebutkan, museum juga menjalankan fungsi utama yang bersifat universal (Sumadio dkk., 1988).

- a. Museum sebagai fungsi kuratorial
- b. Museum sebagai fungsi pameran

- c. Museum sebagai fungsi persiapan pameran
- d. Museum sebagai fungsi edukasi

2.1.2.2. Tugas Museum

Dalam buku yang berjudul “Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum” oleh (Sutaarga, 1989) menjelaskan secara rinci mengenai tugas museum.

a. Pengumpulan koleksi

Koleksi ataupun benda yang ingin dipajang harus memiliki beberapa kriteria, seperti :

- Memiliki nilai estetika, budaya, dan ilmiah
- Dapat diidentifikasi baik dari sisi wujud maupun identitas barang itu sendiri
- Harus dianggap sebagai dokumen

b. Pemeliharaan

Pemeliharaan koleksi museum terbagi dalam dua aspek, yaitu teknis dan administratif. Aspek teknis menekankan pada upaya menjaga, merawat, serta mencegah kerusakan koleksi, sedangkan aspek administratif berfokus pada pencatatan dan pemberian keterangan tertulis sehingga setiap koleksi memiliki nilai monumental.

c. Konservasi

Museum harus mampu dalam menjaga koleksi melalui pemeliharaan, perawatan, perbaikan, serta pencegahan kerusakan.

d. Penelitian

Penelitian terbagi menjadi dua kategori, yaitu penelitian internal oleh kurator untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, serta penelitian eksternal yang dilakukan

oleh pihak luar seperti mahasiswa, pelajar, atau peneliti lain untuk kepentingan karya ilmiah.

e. Pendidikan

Kegiatan pendidikan di museum berfokus pada koleksi yang ditampilkan, baik dalam bentuk nyata maupun visual. Pendidikan ini dapat berupa program formal, seperti seminar, diskusi, dan ceramah, maupun program nonformal, seperti pameran, pemutaran film, atau media visual lainnya.

f. Rekreasi

Museum harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menyegarkan tanpa menuntut konsentrasi berlebih yang dapat menimbulkan kelelahan atau kebosanan.

2.1.3. Jenis Museum

Jenis Museum berdasarkan koleksi terbagi menjadi 2 (Husada, 2016), yaitu

- Museum Umum

Jenis museum yang mengoleksi beragam material budaya manusia beserta lingkungannya, mencakup berbagai cabang seni, disiplin ilmu, serta teknologi.

- Museum Khusus

Museum yang koleksinya berfokus pada bukti material serta lingkungannya yang terkait dengan satu cabang seni, ilmu pengetahuan, atau teknologi tertentu, dengan penekanan pada keseragaman tema atau aliran.

2.1.4. Kegiatan Museum

Menurut (Husada, 2016), kegiatan utama museum dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek, yaitu :

- Pendidikan : Museum berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu tambahan terkait koleksi yang dipamerkan kepada masyarakat.
- Penelitian : Museum menjadi wadah penelitian dan kajian ilmiah, dengan hasil yang dapat memperkaya pemahaman publik terhadap koleksi.
- Rekreasi : Museum menghadirkan koleksi secara menarik sehingga tidak menimbulkan kejenuhan, bahkan mampu menjadi daya tarik wisata.

2.1.5. Unsur Unsur Museum

Berdasarkan (Asiarto & et al., 2012), museum memiliki 4 unsur utama, yaitu

2.1.5.1. Bangunan / Lokasi

Museum harus memiliki beberapa ruangan pokok, seperti

a. Ruang Pameran Tetap dan Temporer

Berdasarkan (Susilo dkk., 2000), bangunan utama yang berisikan ruang pameran memenuhi syarat khusus, antara lain :

- Dapat memuat koleksi yang akan dipamerkan
- Mudah diakses baik dari dalam maupun dari luar
- Memiliki daya tarik pengunjung
- Memiliki sistem keamanan yang baik dari segala sisi

b. Ruang Auditorium

Berdasarkan (Susilo dkk., 2000), ruang auditorium memiliki syarat dimana ruangan harus :

- Memiliki aksesibilitas untuk umum yang baik
- Dapat dipakai untuk berbagai kegiatan pertemuan

- c. Ruang Kantor
- d. Penyimpanan Koleksi

Ruangan ini memiliki syarat :

- Terletak di daerah tenang
 - Memiliki pintu masuk khusus
 - Memiliki sistem keamanan yang baik
- e. Ruang Edukasi
 - f. Ruang Transit Lokasi

Selain ruangan pokok, museum juga memiliki ruangan penunjang, seperti

- a. Kafe
- b. Tempat penjualan tiket
- c. Tempat penitipan barang
- d. Lobi
- e. Toilet
- f. Parkir dan Taman
- g. Pos Satpam

Selain mempertimbangkan ruangnya, museum juga harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti

- a. Lokasi yang strategis

Menurut (Susilo dkk., 2000), lokasi museum harus strategis. Yang dimaksud dengan strategis adalah tempat yang mudah dijangkau oleh masyarakat umum. Selain strategis, museum juga harus di lokasi yang sehat. Lokasi sehat yang dimaksud adalah

- Tidak terletak di daerah industri yang kotor
- Tidak terletak di daerah yang memiliki tanah berlumpur atau berpasir.

- Kelembapan udara antara 55 hingga 65 persen
- b. Kenyamanan dan Ketenangan
- c. Keamanan

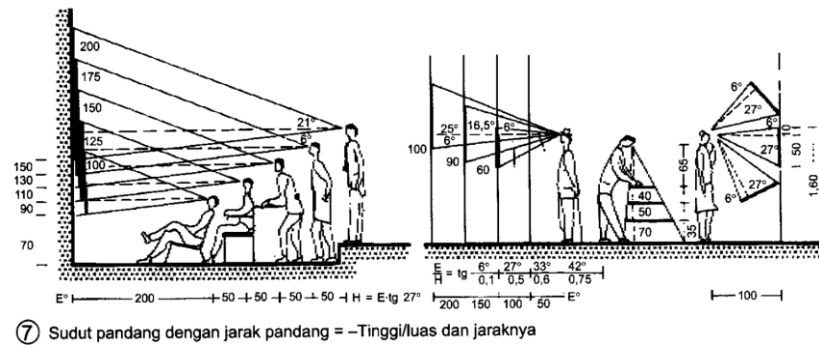
2.1.5.2. Koleksi

Koleksi museum merupakan benda benda bukti material dari manusia dan lingkungan yang berkaitan dari berbagai cabang ilmu pengetahuan. Koleksi dapat berupa benda asli, replika, atau reproduksi yang sah.

Benda memiliki beberapa syarat untuk dikatakan sebagai koleksi, yaitu

- a. Mempunyai nilai sejarah kebudayaan manusia dan lingkungan
- b. Dapat diidentifikasi dari aspek fungsi, bentuk, waktu, dan ruangnya.
- c. Dapat diteliti dan dijadikan dokumen
- d. Dapat dijadikan monumen atau calon monumen

Penyajian objek pameran dilakukan dengan memanfaatkan sarana yang tersedia, di mana bentuk penyajian yang dianggap paling sesuai adalah melalui pameran, baik pameran tetap, pameran khusus, maupun pameran keliling. Teknik pameran sendiri merupakan bidang yang menuntut kreativitas, imajinasi, improvisasi, serta keterampilan teknis dan artistik. Untuk karya dua dimensi, media yang digunakan biasanya berupa dinding dengan penempatan pada standar tinggi pandangan. Sementara itu, karya tiga dimensi memerlukan ruang yang lebih luas agar dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang, serta penataan ruang yang memberi kesan lapang (Husada, 2016).



Gambar 5. Standar sudut pandang dan jarak pandang pada ruang museum.

Sumber : (Husada, 2016)

2.1.5.3. Pengelola

Adalah petugas yang dipimpin oleh kepala museum dan bertugas di museum

2.1.5.4. Pengunjung

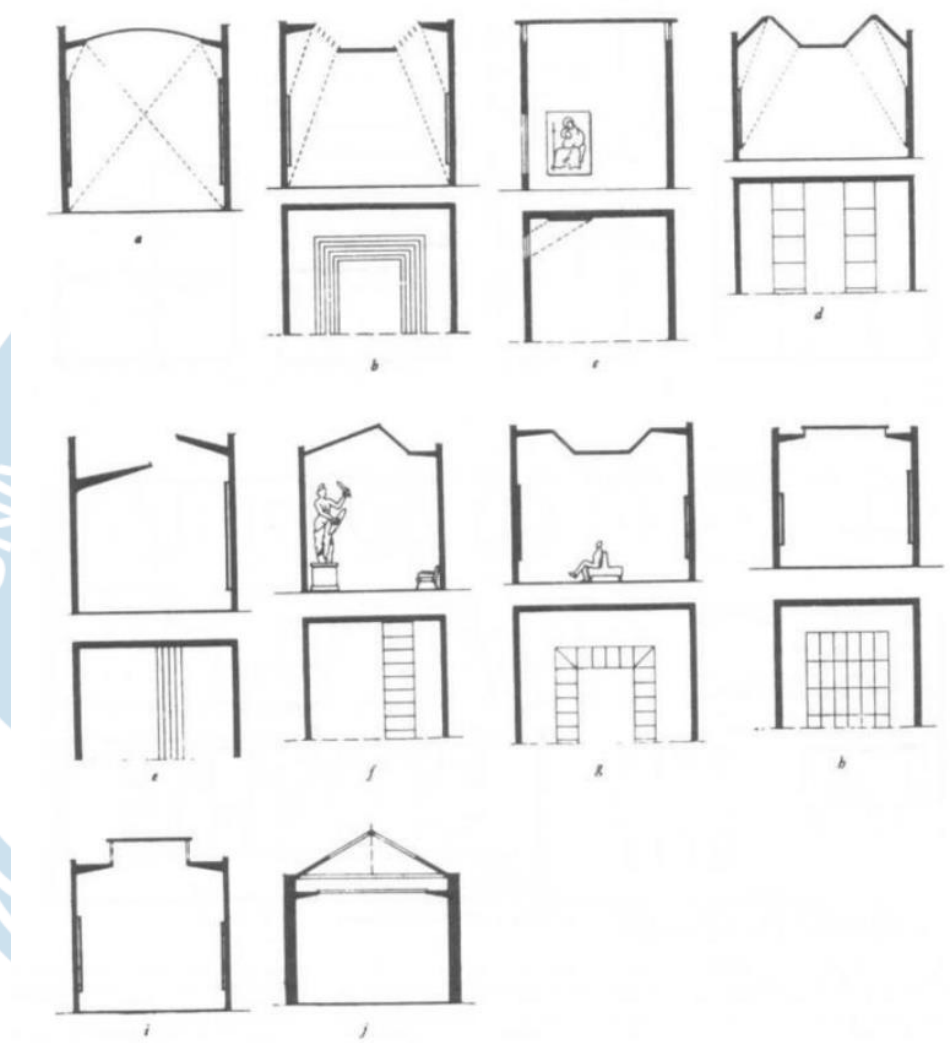
Ada beberapa tipe pengunjung, seperti pengunjung yang berkaitan langsung dengan museum seperti kolektor, seniman; pengunjung pelajar atau mahasiswa; pengunjung dengan tujuan rekreasi.

2.1.6. Pencahayaan pada Museum

Salah satu faktor perusak koleksi adalah sinar UV. Tingkat kerusakannya bergantung pada lamanya intensitas cahaya yang terpapar pada koleksi. Untuk koleksi yang berupa lukisan, disarankan koleksi tersebut maksimal terkena cahaya maksimal 150 lux. Adapun strategi mengurangi UV dengan cara :

- Menggunakan kaca laminasi
- Menggunakan filter inframerah
- Mengatur tingkat radiasi tampak

Selain itu, pencahayaan alami juga merupakan salah satu alternatif terbaik dalam menerangkan suatu ruangan (bukan tempat koleksi) (Chiara & Callender, 1987).



Gambar 6. Contoh Metode Pengaplikasian Bukaan

2.2. Kesehatan Mental

2.2.1. Pengertian Kesehatan Mental

Kesehatan mental berasal dari bahasa Inggris *mental hygiene*. *Mental* yang berarti jiwa dan *Hygiene* berasal dari kata Yunani yang berarti ilmu tentang kesehatan. Jadi disimpulkan bahwa kesehatan mental adalah keadaan dimana seseorang berkembang secara

matang, baik dari sisi emosional, fisik, maupun intelektual (Ardiansyah dkk., 2023).

Kesehatan mental juga memiliki beberapa pengertian yang dikemukakan oleh berbagai instansi maupun para ahli.

- a. Menurut WHO (WHO, t.t.), Kesehatan mental adalah kondisi individu dalam kesejahteraan mental sehingga dapat bekerja produktif, menyadari kemampuan, dan dapat mengatasi *stress*.
- b. Menurut Pieper & van Uden, kesehatan mental adalah dimana seseorang merasa tidak bersalah atas dirinya sendiri, menerima diri apa adanya secara realistis, mampu memecahkan masalah dalam hidup, serta merasa bahagia dengan hidupnya
- c. Menurut Notosoedirjo, kesehatan mental adalah orang yang matang secara pertumbuhan dan perkembangan dalam hidupnya, menemukan dan menerima penyesuaian dalam memelihara aturan social bermasyarakat
- d. Menurut Daradjat, kesehatan mental adalah keharmonisan antar jiwa yang terwujud dan sanggup dalam menghadapi masalah yang terjadi serta merasakan kebahagiaan melalui dirinya

2.2.2. Indikator Kesehatan Mental

Menurut (Ardiansyah dkk., 2023), orang yang memiliki kesehatan mental baik dapat dilihat dari tiga orientasi :

- a. Orientasi Klasik
Bila tidak memiliki ketuhan seperti cemas, tegang, atau semuanya yang mengganggu efisiensi kegiatan sehari hari, maka orang tersebut sehat secara mental
- b. Orientasi Penyesuaian Diri

Bila mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan tuntutan orang lain, maka orang tersebut sehat secara psikologis

c. **Orientasi Pengembangan Potensi**

Bila mendapat kesempatan untuk mengembangkan potensi menuju kedewasaan sehingga dapat dihargai oleh orang lain, maka orang tersebut sehat secara taraf kesehatan mental

2.3. Awareness Kesehatan Mental

2.3.1. Pengertian Awareness Kesehatan Mental

Arti dari *Awareness* Kesehatan mental itu dapat berbeda beda.

- a. Menurut (SOA, 2022), Kesadaran kesehatan mental merupakan sebuah kunci untuk memahami kesehatan mental dan bagaimana dapat memberikan bantuan bagi mereka yang membutuhkan
- b. Menurut (Fajri, 2022), Kesadaran kesehatan mental adalah suatu upaya untuk mengurangi stigma
- c. Menurut (Kumparan, 2023), Kesadaran kesehatan mental adalah kesadaran masyarakat mengenai kesehatan mental, emosi, dan psikis.

2.3.2. Pentingnya Awareness Kesehatan Mental

Menurut (SOA, 2022), ada tiga alasan, yaitu

- a. **Memahami Gejala Gangguan Kesehatan Mental**

Sebenarnya sudah banyak orang yang memiliki gejala kesehatan mental, namun mereka tidak sadar bahwa perasaan tersebut merupakan dampak dari gejala yang tidak diobati. Dengan begitu, kesadaran mengenai

kesehatan mental ini dapat membantu membuat seseorang menyadari atas gejala gejala yang dialami.

- b. Semakin banyak informasi mengenai kesehatan mental yang tersedia

Dengan banyaknya orang yang memiliki kesadaran mental tinggi, maka semakin banyak juga sumber daya dan informasi mengenai kesehatan mental yang tersedia

- c. Berkurangnya Stigma

Dengan adanya kesadaran, orang orang akan tahu bahwa mereka sebenarnya tidak sendirian. Selain itu, kesadaran kesehatan mental juga akan mengurangi kesalahpahaman mengenai gangguan kesehatan mental.

2.4. Gangguan Kesehatan Mental

2.4.1. Pengertian Gangguan Kesehatan Mental

Gangguan kesehatan mental adalah keadaan emosi dan perilaku seseorang yang merusak atau menyakiti diri sendiri sehingga mengganggu kinerja atau kemampuan dalam berinteraksi sosial dalam diri sendiri, serta dapat membahayakan orang lain (Ardiansyah dkk., 2023).

2.4.2. Tanda Tanda Gangguan Mental

Menurut , gangguan kesehatan mental memiliki beberapa tanda yang dapat diidentifikasi, yaitu gangguan intelektual dan emosional yang serius; komunikasi sosial terputus; disorientasi sosial; konflik batin

2.4.3. Jenis Jenis Gangguan Mental

Menurut (Ardiansyah dkk., 2023), terdapat 8 gangguan saraf, yaitu

- a. Gangguan Kecemasan

Gangguan ini ditandai dengan kekhawatiran yang berlebih sehingga mengganggu fungsi yang signifikan. Kecemasan itu sendiri memiliki beberapa jenis, seperti kesemasan umum, kecemasan social, kecemasan perpisahan, gangguan panik, dan lain sebagainya. Gangguan ini memiliki gejala seperti (WHO, 2025b) :

- Sulit fokus
- Tegang atau gelisah
- Takut
- Panik

b. Depresi

Orang yang memiliki gangguan depresi akan merasakan tertekan, mudah kehilangan kesenangan, focus berkurang terus menerus, sering menyalahkan diri sendiri, putus asa, perubahan nafsu makan dan lain sebagainya. Biasanya orang depresi memiliki resiko yang lebih tinggi untuk bunuh diri sehingga diperlukan perawatan psikologis yang efektif.

Gangguan ini memiliki gejala seperti (WHO, 2025a):

- Sedih yang berlebih
- Konsentrasi buruk
- Putus asa
- Kekosongan

c. Gangguan Bipolar

Orang Bipolar akan mengalami gangguan secara bergantian. Gangguan biasanya berupa depresi dan gejala manik (gembira yang berlebihan).

d. *Skizofrenia*

Orang yang memiliki *skizofrenia* biasanya delusi, halusinasi, atau agitasi ekstrem. Gangguan ini dapat mengakibatkan (WHO, 2025c) ;

- Ekspresi datar

- Pemikiran tidak teratur
- Agitasi ekstrem
- Kekosongan

2.5. Stigma Kesehatan Mental

2.5.1. Pengertian

Stigma memiliki beberapa pengertian yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain

a. Pengertian stigma oleh (Subu dkk., 2021)

Stigma didefinisikan sebagai nilai negative dari masyarakat terhadap individu.

b. Pengertian stigma oleh Goffman, 1963 dalam jurnal (Frelians & Astuti, 2024)

Stigma didefinisikan sebagai tanda menjelekkan identitas seseorang dengan status moral yang dipertanyakan

c. Pengertian stigma dari kamus (Meriam-Webster, 2025)

Stigma merupakan sebuah keyakinan yang mendasari ketidakadilan tentang suatu hal oleh sekelompok orang

2.5.2. Jenis Stigma Kesehatan Mental

Stigma memiliki beberapa jenis yang berhubungan dengan Kesehatan mental (Frelians & Astuti, 2024), antara lain :

a. *Self Stigma*

Penderita memiliki sikap negative terhadap dirinya sendiri

b. *Public Stigma*

Masyarakat umum memiliki sikap negative terhadap penderita. Umumnya hal ini didasari oleh kesalahpahaman, ketakutan, dan berprasangka buruk.

c. *Professional Stigma*

Tenaga Kesehatan memiliki sikap negative terhadap penderita atau pasien.

2.5.3. Hubungan Stigma dengan Kesehatan Mental

Dalam jurnal (Rizky Hadi Rahmani S dkk., 2024), disebutkan bahwa stigma memiliki hubungan yang signifikan dengan kesehatan mental seperti kesadaran tentang Kesehatan mental yang tinggi maka stigma nya rendah dan juga berlaku sebaliknya. Disebutkan juga bahwa dengan mengurangi stigma tersebut, dukungan terhadap kesehatan mental dapat meningkat.

2.5.4. Upaya untuk Meningkatkan Kesadaran Kesehatan Mental

Berdasarkan jurnal (Siregar dkk., 2024), terdapat 4 upaya untuk meningkatkan kesadaran Kesehatan mental, yaitu kampanye untuk umum, kampanye untuk batasan usia tertentu, upaya dalam bentuk program sekolah, dan upaya dalam bentuk program pelatihan individu.

Kampanye adalah suatu upaya untuk kepentingan sosial melalui pemberian informasi, pembujukan, atau motivasi perubahan perilaku (Storey & Rogers, 1987).

2.6. Pendekatan Multisensori

2.6.1. Pengertian Multisensori

Istilah multisensory tersusun dari dua suku kata, yaitu multi yang berarti banyak, dan sensory yang merujuk pada pancaindra. Dengan demikian, multisensory dapat dimaknai sebagai keterlibatan lebih dari satu pancaindra dalam suatu pengalaman (Collin & Husin, 2024). Pendekatan multisensori dalam desain menekankan keterlibatan seluruh pancaindra, termasuk penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba—untuk membentuk pengalaman ruang yang lebih berlapis dan bermakna (Ni'mah,

2015). Dengan melibatkan berbagai indera tersebut, tujuan utama pendekatan ini adalah menghadirkan kenyamanan emosional sekaligus fisik bagi penghuni melalui optimalisasi rangsangan sensorik, misalnya dengan penerapan pencahayaan dinamis, pemilihan material bertekstur nyaman, serta pengaturan akustik yang mampu menciptakan suasana menenangkan (Satyawati, 2025).

2.6.2. Pengaruh Multisensori Terhadap Manusia

Otak berperan sebagai pusat utama dalam memproses berbagai jenis rangsangan sensorik. Oleh karena itu, ketika salah satu informasi yang diterima melalui indra seperti suara, rasa, atau warna mengalami perubahan, maka hal tersebut akan memengaruhi keseluruhan pengalaman pengguna terhadap suatu produk. Sistem sensorik bekerja dengan menyampaikan persepsi kepada otak, sementara karakteristik persepsi itu sendiri bersifat dinamis dan dapat berubah pada berbagai tingkatan. Akibatnya, individu tidak hanya merasakan sensasi yang berbeda dalam kondisi atau lingkungan yang mirip, tetapi juga dapat memberikan interpretasi yang bervariasi terhadap apa yang mereka alami (Satyawati, 2025). Dalam konteks ini, pendekatan multisensori dapat diterapkan dengan berbagai cara pada setiap sensorinya, seperti :

2.6.2.1. Indera Pendengaran

Indera pendengaran dapat dirangsang melalui akustik ruang atau suara alam. Menurut (Juslin & Västfjäll, 2008), terdapat beberapa jenis suara yang dapat mempengaruhi emosi manusia, seperti :

Tabel 2. Pengaruh Suara terhadap Emosi Manusia

Jenis Suara	Karakteristik	Respon Emosi
-------------	---------------	--------------

Suara keras dan atau tiba tiba	Frekuensi tinggi, perubahan mendadak	Takut, cemas, waspada
Suara rendah bergetar (bass, gemuruh, mesin)	Frekuensi rendah, kontinu	Tegang, gelisah, tidak nyaman
Suara alam	Ritme lambat, pola harmonik secara alami	Tenang, reflektif, damai. Fokus
Suara bising atau tidak beraturan	Tempo acak dan frekuensi tinggi	Frustrasi, stress
Suara gema lembut dalam ruangan tertutup	Gema pendek	Reflektif, spiritual

Sumber : (Juslin & Västfjäll, 2008)

2.6.2.2. Indera Penglihatan

Indera penglihatan dapat dirangsang melalui pencahayaan dan atau warna cahaya. Penggunaan pencahayaan dan warna cahaya mampu menciptakan atmosfer yang mendukung suasana sesuai yang diinginkan.

Menurut (Boubekri dkk., 2014) dan (Tridayanti dkk., 2025), pencahayaan alami memiliki efek positif seperti mampu

memperbaiki mood, menambah mood positif, dan menstabilkan mood.

Adapun pengaruh warna cahaya terhadap respon psikologi manusia yang dijelaskan pada tabel dibawah ini (Maharlika, 2018):

Tabel 3. Pengaruh Warna Terhadap Emosi Manusia

Warna	Respon
Merah	Kekuatan, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, bahaya
Oranye	Energi, kehangatan
Kuning	Optimis, harapan, filosofis, kecurangan
Hijau	Alami, sehat, pandangan relax, cemburu
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan
Ungu	Spiritual, Misteri, arogan
Putih	Murni, suci, bersih, cermat, polos, kematian
Abu abu	Intelek, modis, merusak
Hitam	Kekuatan, mewah, kematian, misteri, ketidakbahagiaan

Sumber: (Satyawati, 2025)

Selain itu, penataan cahaya secara arsitektural dalam suatu ruangan juga dapat mempengaruhi emosi manusia. Jurnal (Mohammad-Moradi dkk., 2025) menyimpulkan hasil dari beberapa jurnal penelitian.

Tabel 4. Lampu dan Efeknya

Ciri ciri lampu	Respon emosi
3100K×600lx, 3100K×1000lx, 6500K×600lx	Rileks, Menyenangkan, Puas

6500K×1000lx	Bersemangat, waspada, tegang
3100K×250lx	Lelah dan tertekan
6500K×250lx	Takut, Muram, Depresi
5600K×500lux	Dominan dan <i>arousal</i> tertinggi
2700K×150lux	Dominan dan <i>arousal</i> rendah
Pencahayaan dingin 4200K di bawah kondisi lingkungan hijau dan non-hijau	Arousal lebih tinggi
Cahaya putih ke cahaya berwarna	Peningkatan <i>arousal</i> dan penurunan dominan
Biru merupakan warna paling menyenangkan (Tingkatan : Biru, Kuning, Oranye, Hijau, Ungu, Merah)	
Merah merupakan warna paling membangkitkan (Tingkatan : Merah, Kuning, Oranye, Ungu, Hijau, Biru)	
Pencahayaan dingin (5000–5500K) + aksen biru dan cyan (arah pencahayaan)	Gembira
Pencahayaan hangat (2700 – 3000K) + lampu aksen (<i>cove</i> atau <i>up-light effect</i>)	Relaksasi
Pencahayaan hangat (2000K)×250lx (Illuminasi rendah) + pencahayaan tinggi secara tidak langsung + pencahayaan aksen (<i>wall-washing</i> dan <i>cove</i>)	Muram

Pencahayaan tinggi (~1500lux) + pencahayaan langsung dengan suhu 6500K	Tegang
Transisi pencahayaan dari 300lux-1500lux + suara 38dB	Penurunan <i>High Activation</i> (HA) dan Penurunan <i>Active Pleasure</i> (AP)
Transisi pencahayaan dari 300lux-1500lux + suara 58dB	Peningkatan HA dan AP

Sumber : (Mohammad-Moradi dkk., 2025)

2.6.2.3. Indera Peraba

Indera peraba dapat dirangsang melalui permainan material dan interaksi. Menurut (Rasmussen, 1959), permukaan material baik permukaan tersebut kasar, lembut, halus, maupun keras dapat membangkitkan respon emosional secara spontan. Contohnya dinding batu kasar menimbulkan rasa hangat, alami, dan kuat mampu menciptakan kesan akrab dengan bumi.

Elemen peraba juga bisa dikombinasikan dengan elemen pencahayaan sehingga dapat menghasilkan efek dramatik ketika dinding kasar diberi pencahayaan miring, dan juga dapat memberikan efek tenang, steril ketika dinding halus dipancarkan cahaya datar.

Ada juga penelitian dari (Losifyan & Korolkova, 2019) menyebutkan bahwa tekstur memiliki beberapa efek, yaitu

Tabel 5. Tekstur dan Efeknya

Tekstur	Efek
Lembut, halus	Kebahagiaan
Tajam, keras, kasar	Marah, takut

Lengket, basah	Jijik
----------------	-------

Sumber : (Losifyan & Korolkova, 2019)

Namun, efek tersebut tidak akan selalu sama apa yang sudah diuji, tetapi dapat berubah sesuai dengan kondisi lingkungannya seperti lembut dan halus dapat memberikan sensasi sakit, sendiri, kehampaan.

Tekstur tidak hanya dalam bentuk statis saja, namun ada juga tekstur dinamis. Berikut efek yang diberikan oleh tekstur dinamis yang dikemukakan oleh (Toet dkk., 2011) ;

Tabel 6. Karakteristik Tekstur dan Efeknya

Karakteristik	Tekstur	Efek
Dinamis		
Kompleksitas gerak		Sedikit menenangkan namun tidak dominan
Kompleksitas perubahan gerak		Menenangkan dan dominan
Amplitudo gerakan		Negatif terhadap
Kecepatan dinamika		Dominan namun tidak menenangkan
Keteraturan dinamis		Tidak menarik, tidak dominan, agak menenangkan

Sumber : (Toet dkk., 2011)

2.7. Studi Preseden

2.7.1. Theme Val

Therme Vals, sebuah bangunan karya arsitek bernama Peter Zumthor yang terletak di lembah pegunungan Vals, Swiss. Bangunan ini menggunakan pendekatan arsitektur fenomenologi

yang berfokus pada pengalaman tubuh melalui material, cahaya, air, dan suara yang dijelaskan pada tabel berikut (Dreki, t.t.):

Tabel 7. Aspek dan Maknanya

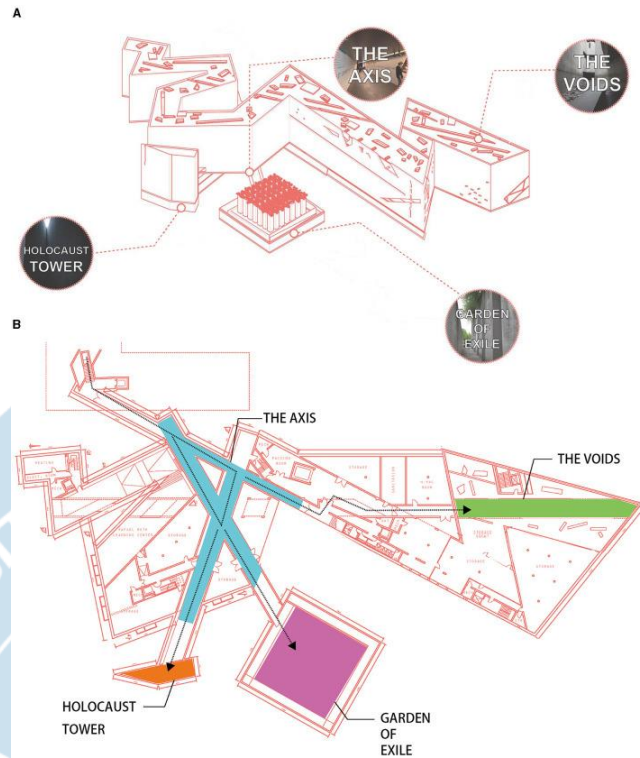
Aspek	Makna
Material alami	Sebagai elemen penyatu dengan konteks lokasi
Batu	Suhu batu mempengaruhi persepsi tubuh terhadap ruang; tekstur nya juga memiliki makna sejarah dan tradisi
Air	Menciptakan interaksi langsung dengan tubuh; menggambarkan intimasi; suaranya menghasilkan suasana meditatif
Cahaya	Menggambarkan materialitas melalui cahaya; Menghubungkan manusia dengan alam; ada transisi gelap ke terang yang menimbulkan rasa tenang, kusyuk. Atau spiritual

Sumber : (Dreki, t.t.)

Meskipun setiap aspek memiliki maknanya masing masing, makna tersebut tidak dapat dicapai jika aspek itu berdiri secara terpisah. Jadi seluruh aspek harus saling berpadu dan berinteraksi agar dapat menghasilkan makna yang diharapkan

2.7.2. The Jewish Museum

The Jewish Museum, sebuah bangunan museum yang didesain secara sengaja untuk membangkitkan emosi positif maupun negatif melalui ruang.



Gambar 7. Pembagian Ruang The Jewish Museum

Sumber : (Zhang dkk., 2024)

Menurut (Gambar 7), ada 4 ruangan yang dianalisis, yaitu The Axis, The Voids, Holocaust Tower, dan Garden of Exile. Keempat ruangan tersebut memiliki ciri ciri arsitekturalnya masing masing seperti intensitas cahaya, warna cahaya, kelembapan dan lain sebagainya.

Menurut (Zhang dkk., 2024), Holocaust Tower memiliki iluminasi sekitar 2,7 lux hingga 5,7 lux dengan suhu cahaya 4918K sehingga menciptakan ruangan yang gelap dan menakutkan. Suhu ruangan tercatat pada 16 °C dengan tingkat kebisingan 39 hingga 84 dB dan ketinggian ruang 21 meter sehingga menciptakan efek gema menghasilkan emosi negatif seperti tertekan, marah, kaget, siaga, gugup, gelisah, dan takut.



Gambar 8. Ruang Holocaust Tower

Sumber : (Dżupina, 2024)

The Garden of Exile memiliki pencahayaan yang lebih terang, yaitu antara 2.940 hingga 18.400 lux dengan suhu cahaya alami dari 5986 hingga 6234K, suhu 16,6 °C, dan tingkat kebisingan 43 hingga 71,5 dB ditambah dengan elemen elemen alam seperti burung dan vegetasi menghasilkan emosi positif seperti tertarik, reflektif, gembira, dan kuat. Namun juga ada menimbulkan emosi negatif seperti kebingungan melalui bentuk permukaan yang tidak merata dan kolom kolom besar yang menyelimuti tempat tersebut.



Gambar 9. Ruang The Garden Of Exile

Sumber : (Sullivan, 2017)

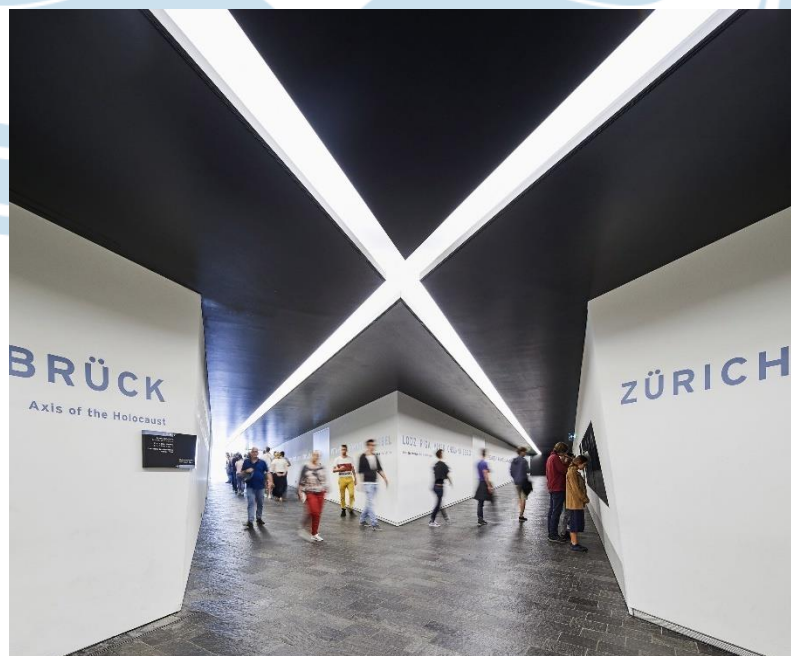
The Voids tingkat cahaya alami dalam ruangan terukur 279 hingga 429 lux dan suhu warna antara 5716 hingga 5914K. Suhu ruangan tercatat 19,7 °C dengan kebisingan mencapai 98 dB menghasilkan emosi negatif seperti tertekan, gelisah, dan siaga. Namun juga ada memunculkan emosi penuh perhatian.



Gambar 10. Ruang The Voids

Sumber : (Garlotta, 2015)

The Axis memiliki tingkat pencahayaan 67,5 hingga 115 lux dan suhu warna 3056 hingga 3081K. Ruang ini tercatat memiliki suhu 22 °C menghasilkan emosi yang netral menuju negatif yaitu gugup. Hal ini terjadi karena The Axis merupakan ruangan transisi.



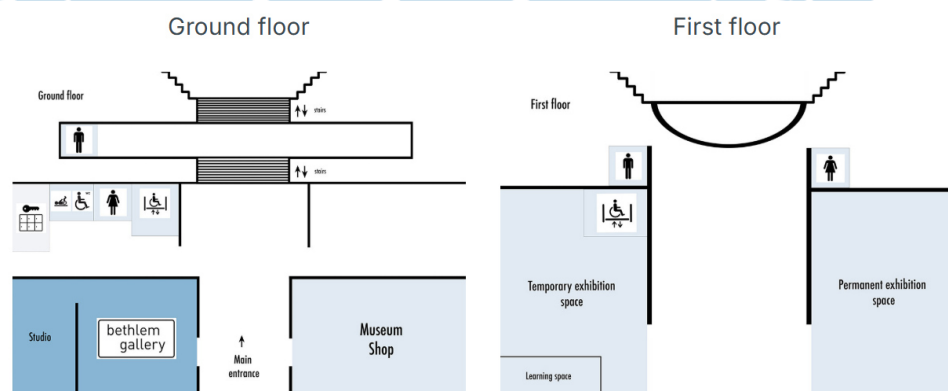
Gambar 11. Ruang The Axis

Sumber : (Astbury, 2022)

2.7.3. Museum of The Mind

Museum of The Mind adalah salah satu museum kesehatan mental yang berada di Bethlem dan terintegrasi dengan rumah sakit jiwa Bethlem. Museum ini memiliki tujuan mengurangi stigma kesehatan mental dengan cara mengadakan pameran, seminar, tur, serta program akademis maupun non akademis.

Museum ini memiliki luasan bangunan yang cukup kecil sehingga koleksi yang dipamerkan terus bergantian. Museum ini juga menggunakan dinding modular yang dapat diatur menyesuaikan dengan acara yang sedang berjalan.



Gambar 12. Denah Museum of The Mind

Sumber : (Bethlem Museum of the Mind, 2025b)

Museum ini menyediakan tempat pameran permanen dan sementara. Koleksi yang dipamerkan di ruang pameran sementara dapat berupa karya seni karya pasien, materi dan arsip sejarah rumah sakit Bethlem, sedangkan koleksi yang dipamerkan di ruang pameran permanen berupa nama nama psikiater dan dokter; dan artifak ("Bethlem Museum of the Mind," 2025a).



Gambar 13. Ruangan Pameran Permanen
Sumber : (Bethlem Museum of the Mind, 2025c)

