

BAB II

Kajian Teori

2.1 Tenun Ikat Ngada

2.1.1 Sejarah Tenun Ikat Ngada

Tenun ikat Ngada merupakan salah satu warisan budaya takbenda yang memiliki nilai historis, sosial, dan spiritual tinggi dalam kehidupan masyarakat Ngada, Nusa Tenggara Timur. Tradisi menenun berkembang seiring dengan kondisi geografis wilayah Ngada yang didominasi pegunungan dan beriklim sejuk, sehingga masyarakat setempat membutuhkan kain tebal sebagai pelindung tubuh. Ketersediaan bahan alami seperti kapas dan pewarna ALAMI dari tumbuhan lokal antara lain sepa, taru, dan tawas mendorong tumbuhnya tradisi menenun secara mandiri. Pada tahap awal, hasil tenun hanya berupa kain polos berwarna putih sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan dasar (tebo weki). Aktivitas menenun pertama kali berkembang di Wae Ghole, di mana pertukaran kain dilakukan melalui sistem barter dengan hewan, perhiasan, atau bahan pangan, sebelum kemudian menyebar ke berbagai wilayah di Ngada.

Ciri khas tenun tradisional Ngada terletak pada penggunaan warna gelap, khususnya hitam, yang melambangkan ketenangan dan keabadian, serta motif geometris sederhana seperti belah ketupat dan swastika. Seiring perkembangan waktu, ragam motif dan warna mengalami diversifikasi dengan mempertimbangkan nilai estetika dan etika yang merepresentasikan hubungan harmonis antara manusia, alam, dan leluhur. Kegiatan menenun secara tradisional menjadi ranah perempuan dan diwariskan antar generasi sebagai bentuk pewarisan nilai budaya dan spiritual. Dalam pandangan masyarakat Ngada, proses menenun dipahami sebagai aktivitas sakral yang menyerupai doa

panjang, di mana setiap helai benang mengandung makna spiritual dan ikatan dengan leluhur.

Kain tenun tidak hanya berfungsi sebagai busana adat dalam upacara tradisional seperti Reba dan tari Ja'i Laba Go, tetapi juga digunakan sebagai pakaian sehari-hari. Warna dominan seperti hitam, coklat, dan merah masing-masing merepresentasikan unsur tanah, darah, dan api simbol kehidupan serta kekuatan kosmis. Hingga kini, tenun ikat Ngada tetap lestari dan bertransformasi menjadi simbol identitas serta kebanggaan budaya masyarakat, yang terus dijaga keberlanjutannya di tengah arus modernisasi.

2.1.2 Hubungan Manusia Dengan Tenun Ikat Pada Zaman Dahulu

Kain tenun Ngada merupakan warisan budaya yang menyatu erat dengan siklus kehidupan masyarakat, mulai dari kelahiran hingga kematian. Saat seorang bayi lahir, ia langsung dibungkus dengan kain tenun Lawo Ine sebagai perlindungan dari pengaruh buruk. Jika seorang anak sakit atau sulit tidur, ia kembali dibalut dengan kain tersebut, sekaligus menghirup aroma tarum (indigo) pada tenunan yang diyakini menenangkan hingga membuat anak dapat beristirahat. Dalam kematian, jenazah pun diperlakukan dengan penghormatan melalui kain tenun adat. Bagi orang dewasa yang memiliki kedudukan tinggi, digunakan kain khusus dengan tiga panel (Lawo Nai Telu) atau tujuh panel (Nai Lima Zua), karena angka 3 dan 7 dianggap sebagai simbol kesempurnaan dalam tradisi adat.

Motif pada kain tenun tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga mencerminkan status sosial dan identitas budaya pemakainya. Tingkatan motif ditentukan oleh usia serta pencapaian dalam kehidupan adat. Seorang anak, remaja, hingga dewasa memperoleh hak memakai kain dengan motif yang semakin kompleks seiring kedewasaan dan kemampuannya mengadakan pesta adat. Pesta dengan tingkatan tertinggi, yang membutuhkan biaya besar, hanya dapat dilakukan

kalangan aristokrat, sehingga kain tenun yang digunakan dalam acara tersebut sekaligus menegaskan posisi sosial mereka. Namun di jaman sekarang motif pada kain tenun tidak lagi menegaskan posisi sosial mereka

2.1.3 Fungsi Kain Tenun Dalam Adat Masyarakat Ngada

Kain tenun Ngada memiliki fungsi yang beragam dalam kehidupan masyarakat. Selain sebagai busana adat pada berbagai upacara tradisional, kain ini mengandung nilai simbolis yang mendalam. Dalam prosesi perkawinan, tenun dijadikan bagian dari mahar (belis nikah), sedangkan dalam upacara kematian digunakan sebagai bentuk penghormatan terakhir dan pengikat solidaritas sosial. Motif dan corak tertentu juga berfungsi sebagai penanda status sosial, menegaskan struktur adat yang berlaku. Selain itu, kain tenun sering diberikan kepada tamu sebagai tanda penerimaan dan penghormatan. Lebih dari sekadar kebutuhan sandang, tenun Ngada menjadi media komunikasi budaya yang merepresentasikan hubungan manusia dengan alam, leluhur, dan tatanan sosial. Dalam konteks modern, fungsi tenun berkembang menjadi komoditas ekonomi kreatif melalui produk *fashion* dan kerajinan, menunjukkan kemampuannya beradaptasi dengan perubahan zaman tanpa kehilangan nilai sakral dan tradisionalnya.

2.1.4 Motif Tenun Ikat Ngada Laki-laki dan Perempuan

Berikut merupakan sejumlah motif tenun ikat Ngada yang telah diajukan sebagai objek perlindungan indikasi Geografis, antara lain:

a. Motif Wa'i Manu (Ayam)

Motif Wa'l Manu melambangkan kehidupan manusia yang dituntun oleh ketekunan, layaknya ayam yang rajin mengais makan setiap hari. Bagi masyarakat Ngada, ayam memiliki peran penting dalam ritual sebagai petanda dan penunjuk, serta simbol pengatur waktu melalui kokoknya di pagi hari sebagai tanda dimulainya aktivitas. Motif ini dapat digunakan oleh laki-laki (*Sapu Wa'l Manu*)

maupun perempuan (*Bri Wa'l Manu*), dengan ciri khas motif yang tidak mendominasi bidang kain dan menjadi pembeda tenun ikat Ngada dari daerah lain.



Gambar 8. Motif Manu

b. Jara (Kuda)

Motif “Jara” melambangkan ketangguhan dan daya juang kuda sebagai simbol kemampuan, kekayaan, dan status sosial masyarakat Ngada pada masa lampau. Kuda memiliki peran penting bagi leluhur sebagai sarana penguasaan lahan, sehingga motif ini dahulu hanya dikenakan oleh kalangan bangsawan. Pemakaiannya dibedakan berdasarkan jenis kelamin dan usia, yaitu *Sapu Jara* untuk laki-laki dan *Lawo Jara* untuk perempuan, dengan variasi ukuran *Jara Kedhi* (kecil) dan *Jara Meze* (besar).

Motif ini umumnya menggunakan warna biru, putih, dan hitam yang masing-masing melambangkan ibu, anak, serta tanah sebagai sumber kemakmuran. Dalam konteks modern, motif “Jara” tidak lagi menandakan status sosial, melainkan dipahami sebagai simbol identitas dan warisan budaya masyarakat Ngada.



Gambar 9. Motif Jara

c. Gaja (Gajah)

Motif “Gaja” melambangkan perjuangan, leluhur, kekuatan spiritual, serta kedekatan manusia dengan Dewa. Gajah menjadi simbol kedaulatan, kebijaksanaan, dan keberuntungan, sementara gading putih melambangkan kesucian. Pada masa lampau, motif ini hanya dikenakan oleh kalangan bangsawan yang memenuhi syarat adat tertentu. Motif “Gaja” terdiri atas Lawo Gaja untuk perempuan dan Sapu/Lu’e Gaja untuk laki-laki, serta berkaitan dengan ritual adat Gore Gote saat pemakainya meninggal dunia. Dalam konteks modern, motif ini tidak lagi dibatasi oleh status sosial, melainkan dipahami sebagai simbol estetika dan identitas budaya masyarakat Ngada.



Gambar 10. Motif Gaja

d. Motig Lawo Butu

Lawo bermotif Gajah merupakan kain sakral berstatus pusaka yang dahulu hanya digunakan oleh perempuan dari kasta tertinggi. Kain ini kerap dihiasi manik-manik berbentuk Kojo (kepiting) dan Rajo (perahu besar), disimpan di rumah adat, dan hanya dikenakan pada upacara adat atau pesta rumah adat tertentu. Di daerah Langa,

dikenal pula motif Lawo Butu yang mengombinasikan berbagai ornamen seperti Rajo, Kowa, Kojo, Manu, dan Kita Ata. Dalam perkembangannya, baik Lawo Gaja maupun Lawo Butu tidak lagi terbatas pada kalangan bangsawan, melainkan berfungsi sebagai simbol identitas budaya dan karya seni tradisional yang dapat dimiliki oleh masyarakat umum.



Gambar 11. Motif Lawo Butu

e. Motif Ghi'u (Ombak)

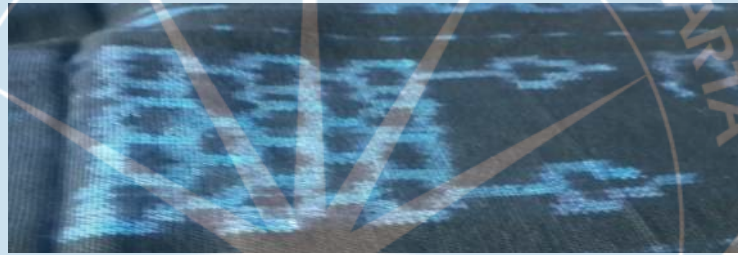
Motif ini berbentuk gelombang laut yang melambangkan kisah asal-usul leluhur (Ghi'u Gema). Motif tersebut merepresentasikan keyakinan masyarakat Ngadha tentang asal leluhur dari tempat jauh dan gelap yang dikenal sebagai India Belakang. Makna ini tercermin dalam praktik religi tradisional, salah satunya ritual Su'i Uwi yang menggambarkan perjalanan migrasi leluhur melalui jalur laut. Di wilayah Langa, motif ini dikenal sebagai Motif Ghi'u dan biasanya ditenun dalam satu sarung bersama motif lain, seperti Motif Jara dan Motif Gala.



Gambar 12. Motif Ghi'u

f. Motif Gala (Tombak)

Motif Gala (tombak) melambangkan Poke Nobe, yaitu proses budaya yang berkaitan dengan penguasaan suatu wilayah. Motif ini juga menjadi simbol keberanian leluhur dalam melindungi hasil kerja keras mereka berupa lahan pertanian yang ditanami berbagai jenis pangan untuk kelangsungan hidup. Selain itu, motif Gala menggambarkan kekuatan leluhur dalam menjaga martabat serta kewibawaan keluarga dari ancaman binatang buas maupun pencurian oleh orang lain.



Gambar 13. Motif Gala

g. Motif Li'e

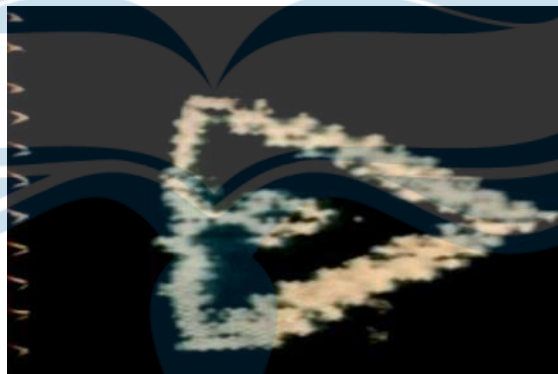
Motif ini menggambarkan mutiara yang divisualisasikan dalam bentuk titik-titik yang tersusun dalam satu garis lurus. Mutiara tersebut menjadi simbol hasil jerih payah leluhur dalam menjalani hidup, dengan makna bahwa sesuatu yang besar hanya bisa diperoleh melalui hal-hal kecil. Makna ini juga menjadi pengajaran bagi generasi penerus tentang pentingnya menabung serta bekerja keras. Motif ini ditemukan di daerah Jerebuu, sementara di Langa dikenal dengan sebutan Motif “Li’e Besi”.



Gambar 14. Motif Li'e

h. Motif Bela / Rittie (Anting-anting)

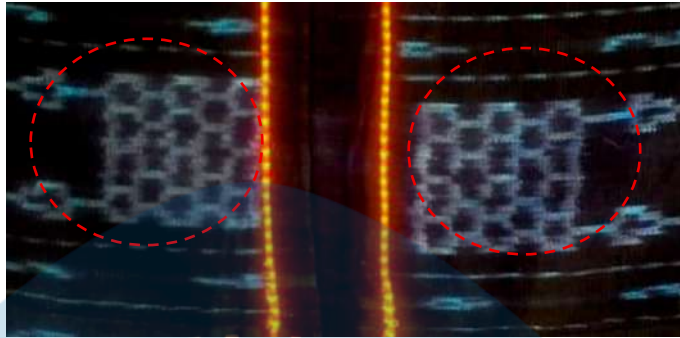
Motif ini melambangkan perhiasan wanita berupa anting-anting yang menjadi simbol kekayaan dan banyaknya keturunan. Bagi perempuan, motif ini juga berfungsi sebagai hiasan untuk mempercantik diri dan merupakan motivasi untuk selalu giat bekerja demi mendapatkan anting-anting emas / bela. Selain itu, penggunaan motif ini menandakan status adat seorang wanita dalam Sa'o atau rumah adat, yang berpijak pada sistem budaya matrilineal (garis keturunan ibu).



Gambar 15. Motif Bela

i. Motif Ube

Motif ini merepresentasikan dinding Sa'o atau rumah adat yang berfungsi melindungi penghuninya. Selain itu, motif ini juga menjadi simbol benteng pertahanan dari serangan musuh maupun binatang buas, sekaligus pelindung bagi pemilik Sa'o dari hujan dan panas matahari.



Gambar 16. Motif Ube

j. Motif Mata Nitu

Motif ini dibentuk berdasarkan susunan Ruid (gambar kartu) berukuran kecil yang membentuk pola Mata Nitu. Motif tersebut menjadi simbol seseorang yang memiliki keterampilan atau keahlian tinggi. Sehingga untuk mewujudkannya harus melalui gagasan, pemikiran, dan kreativitas leluhur dalam menghasilkan karya yang bermakna, sehingga setiap pekerjaan yang dilakukan memiliki nilai lebih.



Gambar 17. Motif Mata Nitu

k. Motif Bhaga

Motif Bhaga melambangkan leluhur perempuan dengan makna bahwa kehidupan harus diarahkan menuju kesucian dan kesempurnaan jiwa. Dalam budaya masyarakat Ngadha, Bhaga digambarkan sebagai rumah kecil yang hanya muat untuk satu hingga dua orang dewasa sebagai tempat pelaksanaan ritual adat. Bentuk motif ini mengikuti bentuk One (bagian dalam) pada Sa'o

atau rumah adat, yang menjadi simbol kekuatan roh leluhur perempuan sekaligus sumber kehidupan.



Gambar 18. Motif Bhaga

I. Motif Lelo Wae (Capung)

Motif ini biasanya ditempatkan di atas Motif Gaja atau Motif Jara/Kuda, sebagai lambang petunjuk atau jalan terang yang menuntun leluhur dalam menjalani kehidupan. Motif tersebut umumnya dijumpai pada tenun ikat yang berasal dari Langa.



Gambar 19. Motif Lelo Wae

2.1.5 Usia Anak Mulai Belajar Menenun

Dahulu, aktivitas menenun umumnya dilakukan para ibu rumah tangga sebagai kegiatan sampingan setelah menyelesaikan pekerjaan domestik sekaligus menjadi salah satu pendapatan ibu rumah tangga untuk membantu menghidupi kebutuhan sehari-hari keluarganya. Keterampilan menenun diwariskan secara turun-temurun oleh ibu dan nenek mereka, demi menjaga keberlangsungan tradisi tersebut, para

ibu biasanya mendorong bahkan mewajibkan anak-anak perempuan mereka untuk belajar menenun sejak usia dini, sekitar 5-8 Th.

Hingga kini, anak-anak yang tinggal di Langa, Kecamatan Bajawa telah memiliki keterampilan menenun, hal ini menunjukkan bahwa para ibu-ibu di Langa, Kecamatan Bajawa masih berusaha menurunkan pengetahuan menenun kepada anaknya dengan berbagai cara agar tradisi ini tetap lestari. Mengajarkan tenun kepada anak-anak memang tidak mudah, selain karena prosesnya rumit juga karena mereka sering kesulitan mengingat urutan penggunaan benang dan alat hingga membentuk suatu motif. Oleh karena itu, pelajaran awal yang biasanya diberikan adalah tahap paling sederhana, yaitu memutar benang dari gulungan besar menjadi gulungan-gulungan kecil yang nantinya dipakai sebagai bahan dasar tenun.

2.1.6 Tahap Proses Penenunan

Tabel 2. Tahap Proses Penenunan

No	Tahapan	Kegiatan Utama	Keterangan
1	Persiapan benang	Menyiapkan benang lungsi dan pakan	Benang dibeli dalam gulungan, dipisahkan sesuai arah tenun, digulung ulang agar mudah digunakan
2	Pewarnaan benang	Mewarnai benang sebelum di tenun bisa menggunakan pewarna alami / pun sintetis	Pewarna alami : 1. Coklat : Kulit Mahoni 2. Kuning : Kulit Mangga 3. Coklat tua : Kulit mengkudu 4. Biru : Daun Tarum 5. Merah : Daun secang
3	Penghani (Menyusun lungsi)	Menyusun benang lungsi sesuai panjang dan pola kain	Benang dibentangkan sejajar, diukur sesuai panjang kain, diberi pembatas atau petunjuk pola
4	Pemasangan pada alat tenun	Memasang benang lungsi ke alat tenun	Benang dimasukkan melalui sisir (reed) dan mata gun (heddle) agar bisa naik-turun membentuk celah untuk benang pakan
5	Proses Menenun	Menyilanhkan benang pakan ke benang lungsi	Benang pakan dimasukan baris per baris, benang lungsi diangkat kemudian diturunkan sesuai dengan pola kemudian setiap baris ditekan agar rapat.
6	Pembentukan Motif	Membuat motif / pola pada kain tenun	Motif bisa dibuat dengan pengaturan benang lungsi dan pakan, atau melalui teknik ikat sebelum menenun

7	Finishing Penyelesaian	/	Merapikan dan menyiapkan kain jadi	Ujung benang diikat menggunakan benang, biasanya pengikatan ini dilakukan untuk jenis tenun berupa sarung (untuk wanita)
---	---------------------------	---	------------------------------------	--

2.1.7 Alat Tenun

2.1.7.1 Peralatan Memintal benang

Tabel 3. Peralatan Memintal Benang

Gambar	Nama Peralatan	Jenis Peralatan	Manfaat/Fungsi
	REPA	Terbuat dari kayu silang dengan sepotong kayu setinggi $\pm$ 15-20 cm untuk menahan benang saat penggulungan	Untuk menggulung benang menjadi 1 gulungan benang berbentuk bola (<i>Bose Lelu</i>)
	TEMPURUNG/SEA MANE	Merupakan pembungkus isi kelapa yang dipotong menjadi 2 bagian	Wadah untuk meletakkan 1 gulungan benang berbentuk bola (<i>Bose Lelu</i>)
	AWA GHUNA	Terdiri atas 2 bilah bambu yang telah diserut kecil	Untuk memisahkan benang bagian atas dan benang bagian bawah
	GILI/JANTRA	Terdiri atas Roda Jantra, dihubungkan seutas tali yang dihubungkan dengan lidi bamboo pemintal (<i>Kide</i>)	Untuk memintal kapas menjadi benang.

	DHOLU/LEKE LELU	Terdiri dari klos benang yang ditancap dengan kayu dari bamboo yang telah dihaluskan	Untuk memintal kapas menjadi benang.
---	-----------------	--	--------------------------------------

2.1.7.2 Peralatan Gedongan / Ngani Tenu

Tabel 4. Peralatan Gedongan / Ngani Tenu

Gambar	Nama Alat	Jenis Peralatan	Manfaat/Fungsi
	KUKU	Alat Tenun yang terdiri atas 2 bilah kayu, berbentuk persegi empat dengan panjang ± 1 meter	Untuk mengapit/menjepit benang/kain agar tetap teratur pada saat proses tenun berlangsung. Selain itu <i>Kuku</i> juga pada kedua sisi ujungnya berfungsi untuk mengapit Tali dari Tapi
	TAPI	Terbuat dari kulit Sapi, kulit Kerbau atau karung Beras berbentuk segi empat yang pada kedua sisinya diikatkan tali	Sebagai sandaran pinggang bagi penenun

	GHOA	Terbuat dari Bambu yang sudah dipipih berbentuk bulat dengan panjang ± 80 cm	Sebagai Wadah untuk mengumpulkan benang juga menjadi alat untuk memasukan benang menjadi kain pada saat proses tenun berlangsung
	BHIRA/PARANG TENUN	Terbuat dari Kayu dan berbentuk seperti parang yang salah satu sisinya tajam dengan panjang ± 1 meter	Merapatkan helai benang pakan yang dimasukkan ke dalam susunan benang lungsi agar benang menjadi rapat
	BHODHA	Terbuat dari kayu yang berbentuk bulat dengan panjang ± 120 cm	Penahan benang bagian lungsi bawah
	LONGA	Terbuat dari Bulu Bambu yang biasa dijadikan Suling Bambu dengan panjang ± 1 meter	Memisahkan benang bagian atas

	KUKU	Terbuat dari kayu padat ukuran kecil yang telah dihaluskan dengan panjang ± 1 meter	Memisahkan benang bagian bawah
	WITU DHEPI	Terbuat dari bilah Enau yang sudah dihaluskan dengan panjang ± 1 meter	Sebagai penahan benang atas (LONGA) dan benang bawah (KUKU) pada saat proses berlangsung
	REDHA	Salah satu bagian dari alat tenun Gedogan yang terbuat dari kayu	Sebagai tempat menenun

2.1.7.3 Peralatan Pembentuk Motif

Tabel 5. Peralatan Pembentuk Motif Tenun

Gambar	Nama Alat	Jenis Peralatan	Manfaat/Fungsi
	WEGI	Terbuat dari kayu berbentuk segi empat dengan panjang ± 2 meter yang pada <i>Wegi</i> induknya telah dilubangi untuk dimasukkan Ana <i>Wegi</i>	Untuk membentang benang dengan tujuan menghasilkan motif yang diinginkan

2.2 Museum

2.2.1 Definisi Museum

Museum adalah lembaga permanen, terbuka untuk umum, yang bertugas mengumpulkan, merawat, mengembangkan, dan memamerkan koleksi benda-benda bersejarah, seni, budaya, atau ilmu pengetahuan, dengan tujuan utama sebagai sarana pendidikan, penelitian, pelestarian, dan hiburan bagi masyarakat (ICOM, 2007; Abdullah et al., 2023). Fungsi Museum sendiri terbagi menjadi beberapa fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi Pendidikan

Museum berperan sebagai media pendidikan nonformal yang memberikan pengalaman belajar nyata dan kontekstual di luar ruang kelas. Museum membantu memperkenalkan dan menghidupkan pengetahuan serta kebudayaan melalui koleksi dan program edukasi yang dirancang secara khusus. Museum mendukung penguatan karakter dan integrasi budaya kepada pengunjung semua usia (Brüninghaus dan Knubel, 2004; Yusuf et al., 2018).

b. Fungsi Pelestarian Budaya

Museum menyimpan dan menjaga warisan budaya dan sejarah bangsa agar tidak hilang atau rusak. Koleksi museum adalah bukti autentik atas perjalanan budaya dan sejarah yang harus dilestarikan dan dijaga kelestariannya (Astuti & Suryadi, 2020; Abdulah et al., 2023).

c. Fungsi Penelitian

Museum menjadi sumber utama untuk penelitian ilmiah, kajian budaya, sejarah, dan ilmu pengetahuan lain yang memberi kontribusi pada pengembangan ilmu dan teknologi (Abdullah et al., 2023).

d. Fungsi Hiburan dan Rekreasi

Selain sebagai tempat pendidikan dan pelestarian, museum juga berperan sebagai tempat rekreasi yang menarik, memberikan

pengalaman berwisata yang edukatif dan memperkaya wawasan budaya pengunjung (Yusuf et al., 2018).

2.2.2 Konsep Museum Interaktif

Museum interaktif adalah museum yang mengutamakan partisipasi aktif pengunjung dalam menikmati, memahami, dan mengalami pameran. Hein (2006) menyebut museum interaktif sebagai bentuk *progressive museum practice* yang mendorong pengunjung terlibat melalui *hands-on* (sentuhan langsung), *minds-on* (pemikiran), dan *hearts-on* (emosi). Falk & Dierking (2016) menekankan bahwa museum modern harus mengintegrasikan pengalaman personal, sosial, dan fisik agar pengunjung lebih terhubung dengan koleksi.

2.2.3 Prinsip Museum Interaktif

Menurut Santana-Tavira et al. (2022), ada beberapa prinsip dalam perancangan museum interaktif:

1. Partisipasi aktif : Keikutsertaan pengunjung dalam mencoba, bermain, atau berkreasi.
2. Pengalaman multisensory : Museum melibatkan indera pengunjung (visual, suara, sentuhan, bahkan aroma).
3. Edukasi berbasis pengalaman : Pengunjung belajar melalui praktik, bukan sekadar informasi pasif.
4. Integrasi teknologi digital : Adanya keterlibatan perkembangan teknologi seperti AR/VR, layar sentuh, dan projection mapping yang mampu memperkaya pengalaman.
5. Konektivitas social : Interaksi antara pengunjung, komunitas, dan pemandu museum.

2.3 Living Museum

2.3.1 Definisi *Living* Museum

Living museum adalah konsep museum yang berbeda dengan museum biasa. Di *Living* museum, pengunjung tidak hanya melihat benda-benda sejarah yang diam saja, tetapi juga bisa ikut merasakan

dan melakukan aktivitas budaya yang nyata dan hidup. Misalnya, pengunjung bisa ikut mencoba kerajinan tangan, ikut bermain alat tradisional, atau mengikuti kegiatan sehari-hari warga yang menunjukkan budaya masa lalu. Konsep ini membuat pengunjung bisa lebih mudah mengerti dan menghargai sejarah serta budaya karena mereka langsung mengalami sendiri, bukan hanya melihat koleksi di dalam kaca. *Living* museum juga dianggap sebagai cara yang lebih interaktif dan menarik untuk belajar tentang budaya dan sejarah (Abidin et al., 2024).

2.3.2 Karakteristik *Living* Museum

Terdapat beberapa karakteristik *Living* Museum menurut (Vincent & Winata, 2022)

- a. Mengintegrasikan unsur-unsur interaktif dan partisipatif, seperti demonstrasi kerajinan, rekonstruksi sejarah, dan praktik budaya.
- b. Aktif melibatkan komunitas lokal sebagai pengelola dan peserta budaya.
- c. Menjadi ruang pendidikan yang hidup dan dinamis, bukan sekadar ruang pameran statis.
- d. Menampilkan budaya sebagai sesuatu yang hidup dan terus berkembang, bukan sekadar peninggalan masa lalu.

2.3.3 Fungsi *Living* Museum

Terdapat beberapa fungsi dari *Living* museum menurut Setiawati (2018)

- a. Fungsi museum hidup adalah sebagai tempat yang menyediakan informasi budaya untuk pendidikan masyarakat dan penelitian secara interaktif dan dua arah, sehingga pengunjung dapat secara langsung mengalami peristiwa budaya tertentu, berbeda dengan museum konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan statis
- b. *Living* Museum berfungsi sebagai platform untuk pelestarian dan pengembangan budaya lokal melalui partisipasi aktif masyarakat

sekitar dan pengunjung dalam proses museum, memperkenalkan pertumbuhan dan perkembangan kehidupan sosial dan budaya wilayah secara langsung.

- c. Sebagai pusat dokumentasi, penelitian, konservasi, penyebaran pengetahuan tentang seni dan budaya, serta cerminan peradaban manusia

2.3.4 Manfaat *Living Museum*

Menurut website *Living Museum Kotagede* (2023) terdapat beberapa manfaat dari *Living museum* yaitu:

- a. Memperkuat identitas dan kebanggaan komunitas lokal terhadap warisan budayanya.
- b. Meningkatkan kesadaran dan apresiasi pengunjung terhadap sejarah dan budaya secara lebih mendalam.
- c. Menjadi sarana partisipatif untuk pelestarian budaya yang berkelanjutan.
- d. Mendorong perkembangan ekonomi lokal melalui keterlibatan komunitas dalam kegiatan museum dan produk lokal.

2.4 Arsitektur Kontekstual

2.4.1 Definisi Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual adalah segala sesuatu yang memiliki keterkaitan dengan elemen lain dalam lingkungan. Dalam proses perancangan, suatu karya arsitektur perlu mempertimbangkan aspek-aspek yang memiliki hubungan langsung dengan karya baru tersebut, seperti kondisi lingkungan, budaya, gaya regional, karakter masyarakat, dan nilai-nilai sejarah. Arsitektur kontekstual berupaya menghasilkan bangunan yang selaras dengan bentuk dan karakteristik lingkungan sekitarnya sehingga keberadaannya tidak menciptakan ketidakharmonisan visual maupun fungsional (Aini & Khatami, 2018).

2.4.2 Teori-Teori yang Mendasari Arsitektur Kontekstual

- a. *Genius Loci* (Norberg-Schulz) Konsep ini menyatakan bahwa setiap tempat mempunyai identitas atau “roh tempat”. Arsitektur yang baik harus “mengungkap” identitas tersebut melalui bentuk, ruang, dan tata letak.
- b. *Critical Regionalism* (Kenneth Frampton) Gagasan ini mendorong perancangan yang merespons konteks lokal, iklim, dan budaya tanpa terjebak dalam nostalgia tradisional atau dominasi gaya global. Fokusnya adalah mengaitkan modernitas dengan kepekaan lokal.
- c. *Place Theory* Menekankan hubungan antara manusia, ruang, dan lingkungan. Sebuah bangunan seharusnya membangun pengalaman ruang yang terintegrasi dengan karakter tempat.

2.4.3 Ciri-ciri arsitektur Kontekstual

- d. Menghadirkan bangunan yang mempertimbangkan kondisi lingkungan sekitar sehingga tampak harmonis dan menyatu, serta memastikan bahwa potensi yang ada di dalam kawasan tetap terjaga dan tidak diabaikan.
- e. Menciptakan kesan kesatuan dalam suatu kawasan, di mana bangunan-bangunan dari masa yang berbeda tetap terlihat selaras karena memiliki hubungan bentuk dan tampilan yang berkesinambungan ketika diamati.
- f. Menggunakan pengulangan elemen atau motif desain yang terdapat pada bangunan sekitar sebagai bentuk penyesuaian terhadap konteks lingkungan.
- g. Mengadaptasi berbagai elemen seperti bentuk, pola, ritme, atau ornamen dari lingkungan sekitar untuk menjaga identitas tempat serta meningkatkan kualitas visual lingkungannya.

2.5 Studi Preseden Berdasarkan Fungsi

2.5.1 Museum Kota Gede Intro *Living* Museum



Gambar 20. Museum Kota Gede Intro Living

Sumber: <https://short-url.org/1b-sP>

Lokasi : Jl. Tegalendu No.28, Kotagede, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta

Tahun dibangun : 1931–1938 (pembangunan bertahap oleh pemilik awal
B.H. Noerijah)

Tahun dibuka : 10 Desember 2021

Luas : +- 1.200 m²

Museum Kotagede atau yang dikenal juga sebagai Intro *Living* Museum, merupakan museum berbasis komunitas yang menjadi pintu gerbang untuk memahami kisah-kisah peristiwa dan jalur sejarah di Kotagede secara keseluruhan, museum ini juga mendorong agar wisatawan turut berinteraksi dengan lokasi-lokasi yang masih dilestarikan hingga saat ini. Tradisi Kotagede yang terpelihara dengan baik menjadi daya tarik wisata, dan museum ini berfungsi sebagai pusat informasi awal untuk konsep Museum Hidup Kotagede. (sumber: Visiting Jogja) (Visiting Jogja, 2022)

a. Analisis Studi Preseden

Tabel 6. Analisis Studi Preseden Kota Gede

No	Aspek Edukasi	Keterangan
1	Fokus Edukasi	Melestarikan dan memperkenalkan sejarah Kotagede sebagai pusat kerajaan Mataram Islam, tradisi masyarakat, serta warisan budaya perak  <i>Gambar 21. Fokus Edukasi Museum Kota Gede</i> Sumber: https://shorturl.at/9iVxl
2	Pendekatan Edukasi	1. Narasi Sejarah  <i>Gambar 22. Pendekatan Edukasi Museum Kota Gede</i> Sumber: https://shorturl.at/366pO 2. Pengalaman Budaya

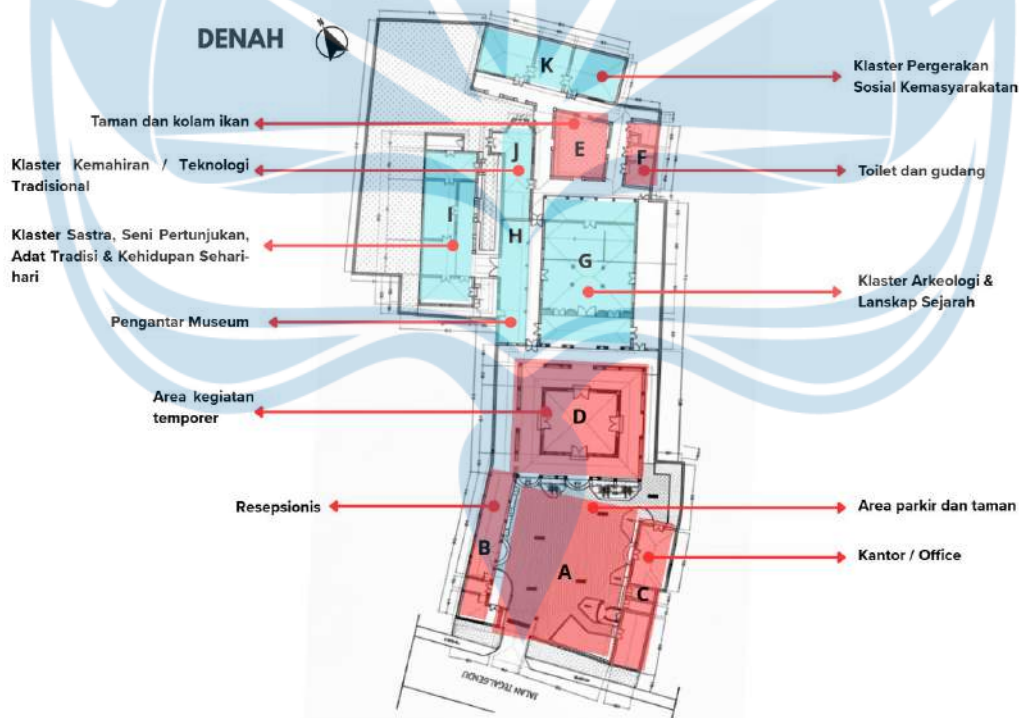
		 Gambar 23: Tour Keliling Kota Gede Sumber: https://rinatrilestari.wordpress.com/2018/12/26/berkunjung-ke-rumah-hijau-rudy-pesik-kotagede/
3	Media Edukasi	1. Koleksi Artefak  Gambar 24: Koleksi Museum Kota Gede Sumber: https://www.antarafoto.com/id/view/1245894/pameran-perjalanan-perak-kotagede 2. Foto Arsip  Gambar 25. Koleksi Arsip Museum Kota Gede Sumber : https://berandajogja.com/gangsar-2-gugur-gunung-sajikan-karya-perupa-kota-yogyakarta-di-museum-kotagede/ 3. Walking Tour Map



Gambar 26: Rute Perjalanan Eksplor Kota Gede

Sumber: <https://shorturl.at/yxFhW>

4 Denah Ruang Utama dan Ruang Pendukung



Gambar 27. Denah Museum Kota Gede

Keterangan :

1. **Merah** : Ruang Pendukung
2. **Biru** : Ruang Utama

a. Ruang Utama

1. Kluster Arkeologi & Pemandangan Sejarah (A) : Menampilkan artefak, bangunan tua, dan narasi sejarah dari era Kerajaan Islam Mataram.
2. Kluster Arkeologi & Pemandangan Sejarah (B) : Menampilkan artefak, bangunan tua, dan narasi sejarah dari era Kerajaan Islam Mataram.
3. Kluster Keterampilan/Teknologi Tradisional (C) : Berfokus pada keterampilan lokal seperti kerajinan perak, arsitektur tradisional, dan kerajinan lainnya.
4. Pengenalan Museum (D) : Ruangan awal bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi umum tentang sejarah Kotagede dan fungsi museum sebagai titik awal eksplorasi.



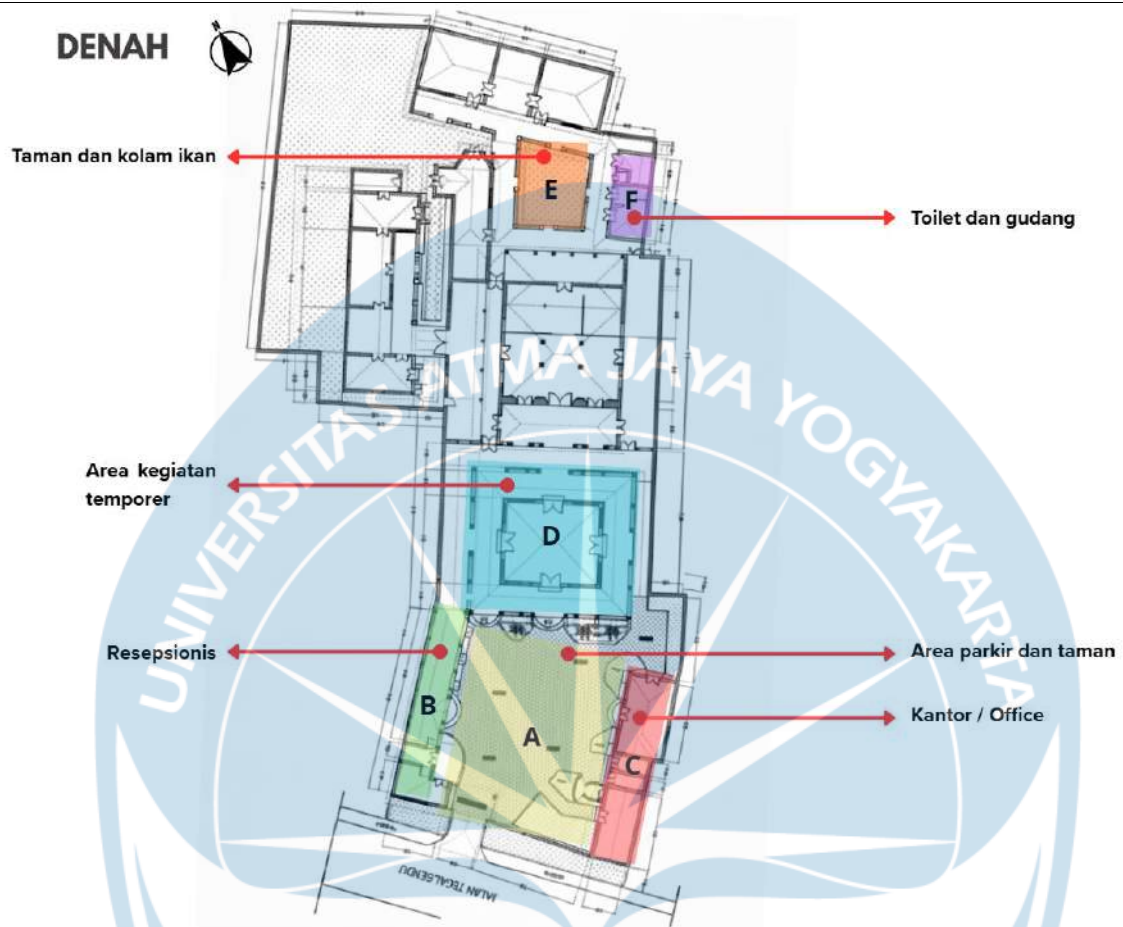
Gambar 28. Denah Museum Kota Gede

b. Ruang Pendukung & Hubungan antara ruangnya

Ruang pendukung pada Kota Gede Intro *Living* Museum berfungsi untuk menunjang kegiatan utama museum yaitu sebagai berikut:

1. Area parkir dan taman
2. Gudang
3. Toilet
4. Area kegiatan temporer
5. Kolam Ikan dan taman
6. Resepsionis

DENAH



Gambar 29 Denah Museum Kota Gede

5	Sasaran	a. Wisatawan umum b. Pelajar/mahasiswa c. Peneliti d. Masyarakat lokal, dan wisatawan mancanegara yang tertarik pada sejarah dan budaya Jawa.
---	---------	--

2.5.2 Samsara *Living* Museum, Karangasem, Bali



Gambar 30. Museum Samsara Living Museum, Karangasem, Bali

Sumber: <https://shorturl.at/OxUA6>

Lokasi : Desa Jungutan, Kecamatan Bebandem, Kabupaten Karangasem, Bali
Tahun dibangun : 2018
Luas : +/- 2 Hektar

Samsara *Living* Museum adalah sebuah museum hidup di Bali yang menghadirkan ruang untuk melestarikan nilai-nilai kehidupan masyarakat Bali. Museum ini tidak hanya menampilkan budaya sebagai warisan masa lalu, tetapi juga mengaitkannya dengan kehidupan masyarakat saat ini. Melalui kegiatan edukasi, pelestarian, dan pemberdayaan ekonomi lokal, Samsara *Living* Museum berusaha menunjukkan bahwa upaya melestarikan tradisi akan lebih berhasil jika berjalan beriringan dengan pemenuhan kebutuhan masyarakat masa kini (Sumber: Samsara *Living* Museum, <https://samsaraLivingmuseum.com/>).

a. Analisis Studi Preseden

Tabel 7. Analisis Studi Preseden Samsara Living museum

No	Aspek Edukasi	Keterangan
1	Fokus Edukasi	 Gambar 31. Media Edukasi Sumber : https://www.tiket.com/to-do/samsara-Living-museum
2	Pendekatan Edukasi	1. Narasi kuratorial pameran  Gambar 32: Pendekatan Edukasi di Museum samasara Living Museum Sumber : https://www.tiket.com/to-do/samsara-Living-museum 2. Pengalaman Langsung

		 Gambar 33: Keterlibatan wisatawan dalam aktivitas sehari-hari warga sekitar Sumber : https://samsarabali.com/
3	Media Edukasi	1. Koleksi  Gambar 34. Koleksi Museum Samsara Living Museum Sumber : https://samsarabali.com/ 2. Dokumentasi foto/arsip  Gambar 35. Dokumentasi dan arsip Museum Samsara Living Museum Sumber 1: https://samsarabali.com/
4	Ruang Utama	



Gambar 36 Peta Kawasan Museum Samsara Living Museum

Sumber: <https://shorturl.at/OxUA6>

Keterangan :

1. **Merah** : Ruang Pendukung
2. **Biru** : Ruang Utama

a. Ruang Utama

Ruang Utama berupa museum samsara *Living* yang menyimpan beberapa koleksi dan juga arsip domuntasi kemudian ruang utama yang menjadi bagian dari museum ini adalah digambarkan pada peta dengan keterangan warna biru, sebagai berikut:

1. Museum
2. Pembuatan arak
3. Cooking Class
4. Pembuatan sesajen
5. Pembuatan anyaman
6. Penulisan lontar
7. Ngoncang
8. Pembuatan perak



Gambar 37. Ruang Utama di Samsara Living Museum

b. Denah Ruang Pendukung

Area berwarna merah merupakan fasilitas/ruang pendukung di museum samsara *Living* museum yang terdiri dari :

1. *Enturence*
2. Toilet
3. Ruang pertemuan
4. Tempat persiapan
5. *Receptionist*
6. Ruang pertemuan
7. *Office*
8. Penampilan Kesenian
9. Dapur



Gambar 38. Peta Kawasan Museum Samsara Living Museum

Sumber: <https://shorturl.at/OxUA6>

5	Sasaran	1. Pengunjung umum 2. Wisatawan 3. Pelajar/mahasiswa 4. Peneliti Masyarakat lokal yang berkepentingan dengan pelestarian budaya.
---	----------------	--

2.5.3 Museum Pusaka Nias



Gambar 39. Museum Pusaka Nias

Sumber: <https://shorturl.at/yFxMw>

Lokasi : Jalan Yos Sudarso No. 134-A, Gunungsitoli, Pulau Nias, Sumatera Utara, Indonesia

Tahun dibangun : 1995

Tahun dibuka : 2018

Luas : +/- 2 Hektar

Museum Warisan Nias adalah lembaga swasta dan satu-satunya museum di wilayah Kepulauan Nias yang menawarkan pemahaman mendalam tentang kekayaan budaya masyarakat Nias. Museum ini memamerkan lebih dari 6.000 artefak unik yang disusun secara terkurasi. Reputasinya telah mendapatkan pengakuan nasional sebagai salah satu museum terbaik di Indonesia (Museum Nias, n.d. 2025).

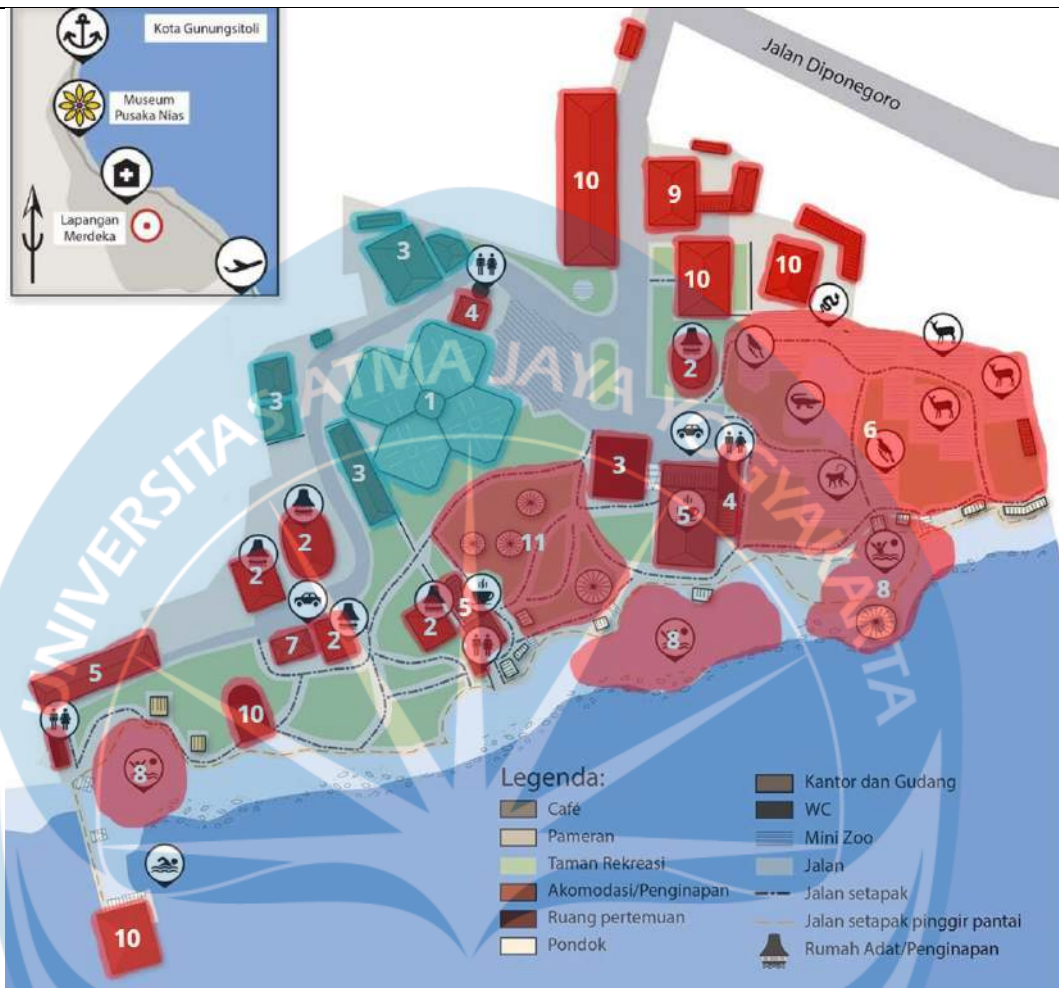
a. Analisis Studi Preseden

Tabel 8. Analisis Studi Preseden Museum Pustaka Nias

No	Aspek Edukasi	Keterangan
1	Fokus Edukasi	Pelestarian budaya Nias dengan materi budaya material & immaterial, sejarah masyarakat Nias, revitalisasi rumah adat & situs megalitik.

		 Sumber : https://travelspromo.com/htm-wisata/museum-pusaka-nias/ Gambar 40: Fokus Edukasi Museum Nias
2	Pendekatan Edukasi	1. Pengalaman langsung melalui workshop  Gambar 41. Workshop di Museum Pustaka Nias Sumber: https://shorturl.at/bhIPQ 2. Narasi sejarah melalui koleksi dan arsip  Gambar 42. Koleksi Museum Pustaka Nias Sumber : https://shorturl.at/qxBXZ
3	Media Edukasi	1. Pameran koleksi artefak

		 Gambar 43. Koleksi Museum Pustaka Nias Sumber: https://travelspromo.com/htm-wisata/museum-pusaka-nias/ 2. Dokumentasi Visual  Gambar 44. Dokumentasi Visual di museum Pustaka Nias Sumber : https://shorturl.at/qxBXZ 3. Koleksi Maket rumah adat  Gambar 45. Koleksi Museum Pustaka Nias Sumber: https://shorturl.at/cnGKW
4	Ruang Utama	



Gambar 46. Peta Kawasan Museum Pustaka Nias

Keterangan :

1. **Merah** : Ruang Pendukung
2. **Biru** : Ruang Utama

a. Penjelasan Denah

Terdapat beberapa ruang utama di museum ini yang menjadi pusat edukasi yaitu sebagai berikut:

1. Museum
2. Ruang *Workshop*

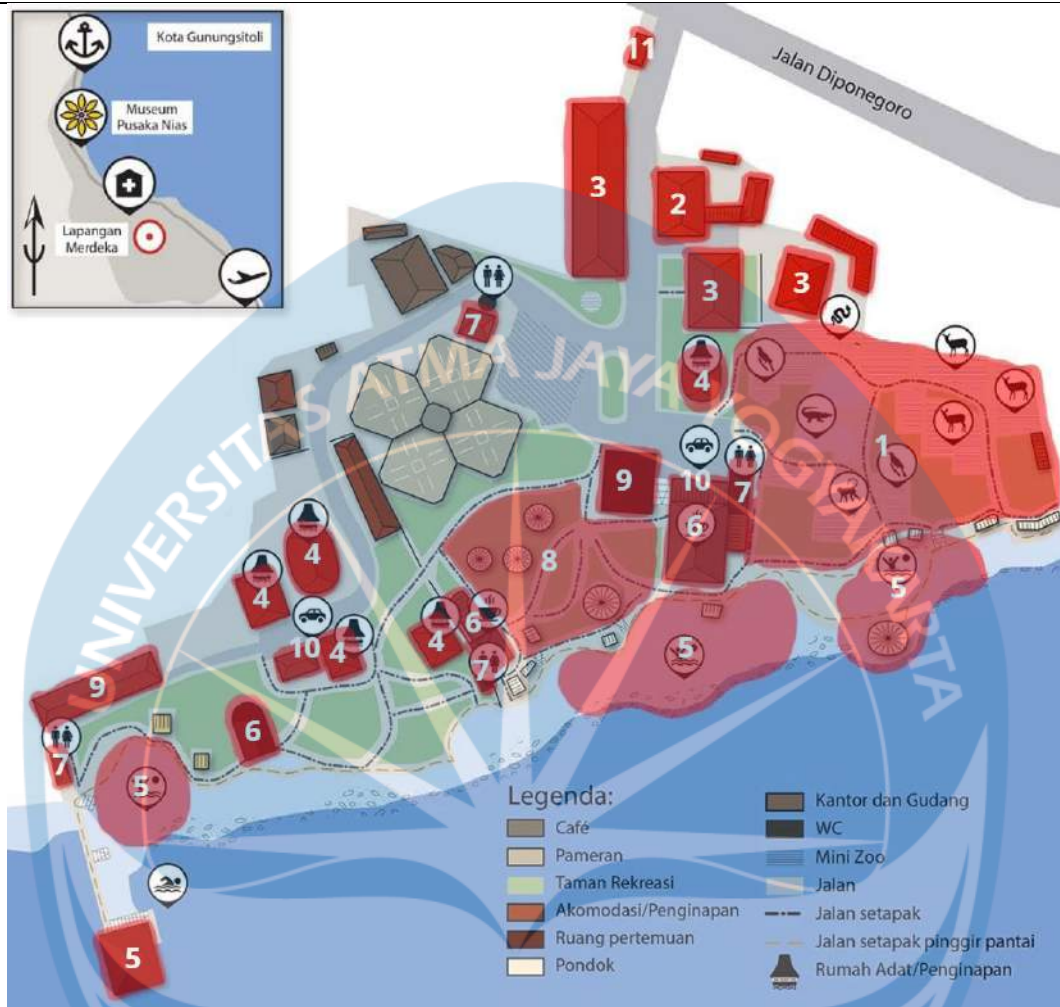


Gambar 47. Denah ruang utama di Museum Pustaka Nias

a. Penjelasan Denah Ruang Pendukung

Area berwarna merah merupakan fasilitas pendukung di museum ini, yaitu sebagai berikut:

1. *Mini zoo*
2. Resepsionis
3. *Office*
4. Penginapan (Rumah Adat)
5. Area berenang
6. Ruang pertemuan
7. Toilet
8. Taman
9. Ruang pertemuan
10. Area Parkir
11. Pos satpam



Gambar 48. Ruang Pendukung di Museum Pusaka Nias

5	Sasaran	1. Pelajar 2. Mahasiswa 3. Peneliti 4. Wisatawan lokal dan mancanegara, masyarakat Nias, serta stakeholder budaya/pelestari cagar budaya.
---	---------	--

2.5.4 The Living Museum of the North



Gambar 49. The Living Museum Of The North

Sumber. <https://c8.alamy.com/comp/2H9K885/beamish-the-Living-museum-of-the-north-2H9K885.jpg>

Lokasi : Near Stanley, County Durham, Inggris (UK)

Tahun dibangun : 1950

Tahun dibuka : 1972

Luas : -+ 140 Hektar

Beamish Museum Hidup Utara adalah sebuah museum terbuka yang terletak di County Durham, Inggris, dan merupakan salah satu contoh paling autentik dari konsep museum hidup di dunia. Seluruh area seluas lebih dari 100 hektar berfungsi sebagai ruang pameran hidup yang merekonstruksi kehidupan masyarakat Utara Inggris dari abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20. Tidak ada bangunan utama yang berfungsi sebagai pusat pameran; sebaliknya, seluruh lingkungan mulai

dari desa pertambangan, kota kecil, lahan pertanian, hingga rumah megah merupakan bagian dari narasi sejarah yang dapat dieksplorasi oleh pengunjung. Setiap bangunan di Beamish adalah replika atau bangunan historis asli yang telah dipindahkan dan dihidupkan kembali dengan perabotan, kendaraan, dan aktivitas sehari-hari seperti pada masa lalu. Pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan staf yang berperan sebagai penduduk era tersebut, menjadikan pengalaman kunjungan menjadi imersif dan edukatif. Di sisi lain, fungsi pendukung seperti pusat penelitian, gudang koleksi, dan bangunan administratif terletak di pinggiran untuk menjaga atmosfer autentik di zona utama. Beamish bukan hanya tempat untuk memamerkan benda-benda sejarah, tetapi representasi nyata bagaimana arsitektur, budaya, dan kehidupan sosial masa lalu dapat dihidupkan kembali secara utuh di ruang fisik saat ini.

a. Analisis Preseden

Tabel 9. Analisis Studi Preseden The Living Museum of the North

No	Aspek Edukasi	Keterangan
1	Fokus Edukasi	Pembelajaran sejarah sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Inggris Utara pada abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20 melalui pengalaman langsung (experiential learning).  Gambar 50. Suasana di Living Museum Of The North Sumber. Google Maps

2	Pendekatan Edukasi	Pendekatan imersif dan partisipatif, di mana pengunjung terlibat aktif dalam aktivitas keseharian masa lalu seperti bekerja di tambang, berbelanja di toko lama, atau naik trem antik. 1. Pengalaman Langsung  Gambar 51. Pendekatan Edukasi Pengalaman Langsung Sumber : Google Maps 2. Koleksi Bersejarah  Gambar 52. . Pendekatan Edukasi Koleksi Bersejarah Sumber : Google Maps
3	Media Edukasi	Bangunan historis asli, lingkungan hidup yang direkonstruksi, kostum periodik, alat transportasi antik, aktivitas interaktif, serta narasi langsung dari staf berperan sebagai “penduduk masa lalu”.
4	Ruang Utama	
Keterangan : 1. Orange : Ruang Pendukung 2. Biru : Ruang Utama		



Gambar 53. Peta Kawasan The Living Museum Of North

a. Denah Ruang Utama

Beberapa ruang utama / massa bangunan utama di museum ini merupakan massa yang memiliki fungsi utama yaitu edukasi

1. 1900s Town : Mewakili kehidupan kota kecil industri di Inggris pada awal abad ke-20.
2. Grand Electric Cinema, Ryhope : Menampilkan hiburan dulu pada abad ke-20
3. Fried Fish Shop, Middleton St. George : menggambarkan budaya kuliner rakyat Inggris, terutama munculnya makanan cepat saji murah untuk pekerja tambang dan pabrik.
4. John's Café, Wingate : Caffe dimana tempat para penambang berkumpul
5. Norman Cornish's Home, Spennymoor : Salah satu nama rumah dengan pemilik ternama

6. *Corner Shop, Bow Street, Middlesbrough*: memperlihatkan sistem perdagangan kecil sebelum supermarket muncul.
7. *Leasingthorne Colliery Welfare Hall and Community Centre* : pusat kegiatan sosial, olahraga, dan pendidikan di desa tambang
8. *Police Houses, Heworth* : standar perumahan dinas pascaperang, dengan desain rapi dan modern, menandakan awal sistem kesejahteraan publik
9. *Semi-Detached Social Housing, Hylton Red House, Sunderland*: Menampilkan Rumah sosial pascaperang
10. *Blackhall, Rock Shop, Hatlepool*: menggambarkan kehidupan masyarakat pesisir dan pertambangan batu bara di awal abad ke-20
11. *John whitehead bowling*: Menunjukkan sisi rekreasi dan komunitas sosial masyarakat era industri
12. *Westoe Netty*: Memberikan gambaran nyata dan jujur tentang aspek keseharian yang sering terabaikan



Gambar 54. Denah Fungsi Utama Di museum Of The North

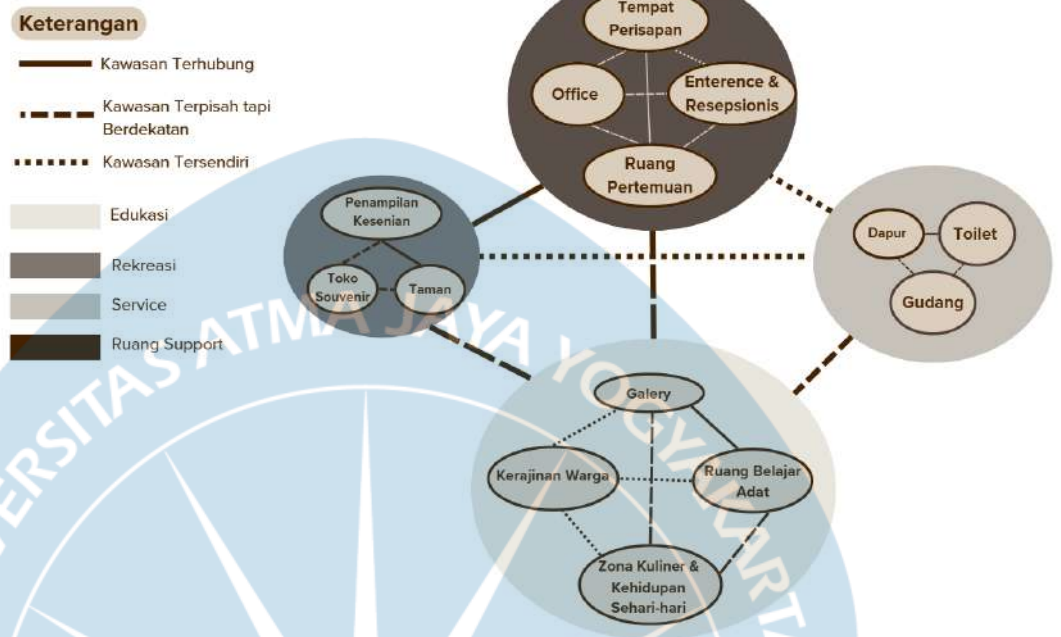
b. Penjelasan Denah Ruang Pendukung

Beberapa ruang pendukung / massa bangunan pendukung di museum ini merupakan massa yang memiliki fungsi pendukung edukasi adalah sebagai berikut

1. Resepsionis
2. *Kibblesworth Airey*
3. Rumah Pekerja tambang
4. Lapangan
5. Taman rekreasi
6. *Playground*
7. *Cafe "John's"*
8. Toko dari *Blackhall Rocks*
9. Kebun Komunitas
10. Gua / Bukit
11. *Shallter*
12. *John white head bowling*

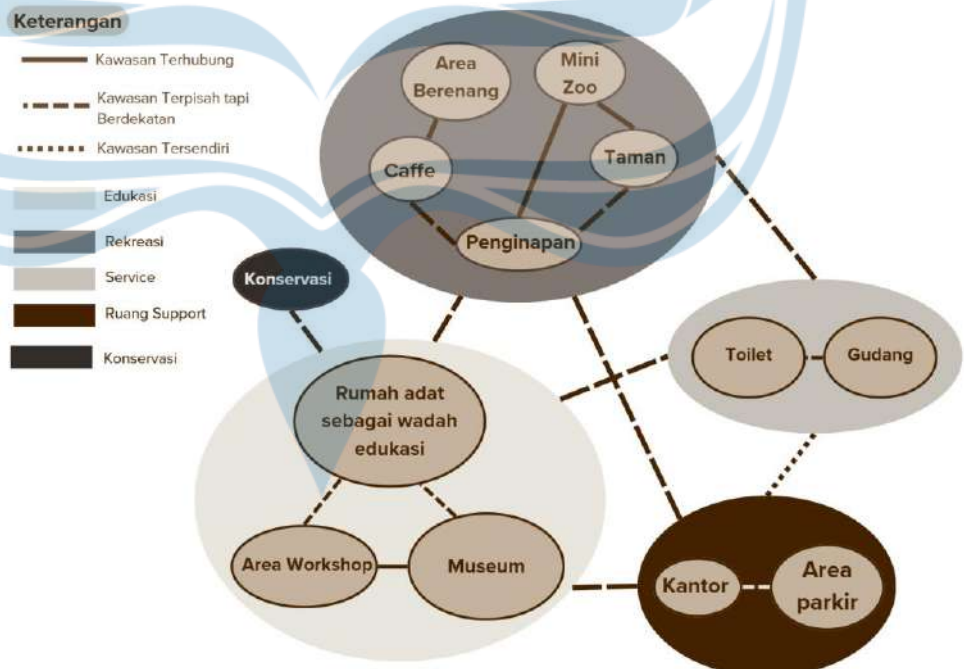


Gambar 55. Denah Ruang Pendukung



Gambar 57. Hubungan Antar Ruang Samsara Living Museum

c. Museum Pusaka Nias

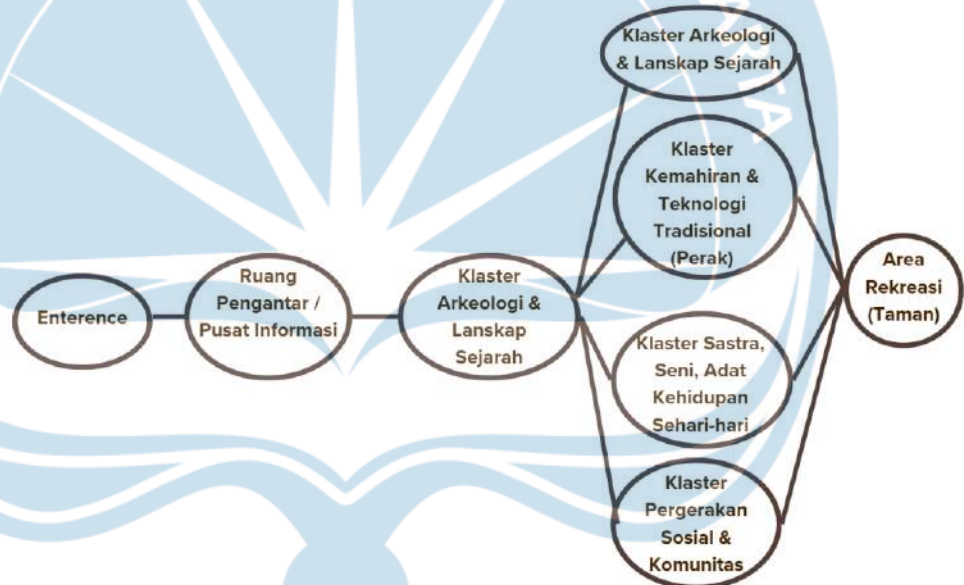


Gambar 58. Hubungan Antar Ruang The Living Museum of the North

d. The *Living* Museum Of North, Beamish



Gambar 60 Alur Kunjungan Museum Intro Living Kota Gede Opsi 1

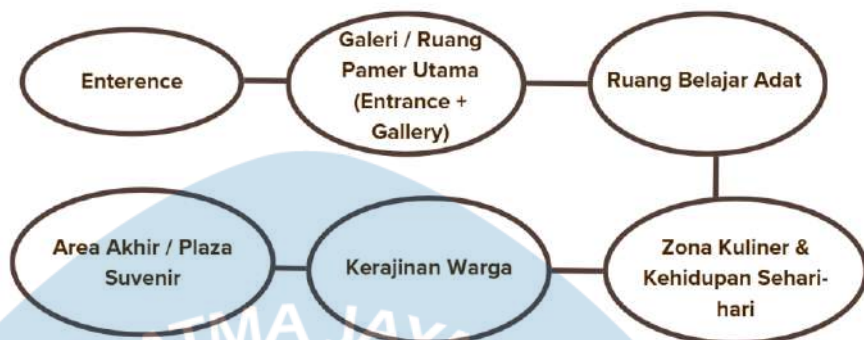


Gambar 61. Gambar 62 Alur Kunjungan Museum Intro Living Kota Gede Opsi 2

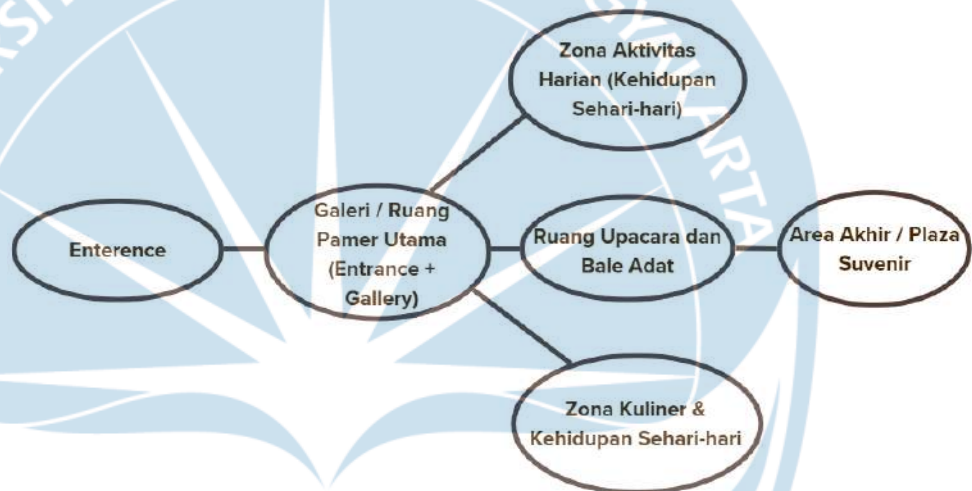
b. Samsaran *Living Museum*

Sifat sirkulasi: Semi-linear (berurutan tapi bisa eksploratif), dari masa lalu menuju masa kini,” sejalan dengan narasi pelestarian budaya Nias.

Konsep pengalaman: Dari edukatif (Museum)→ interaktif (*Workshop*)→ rekreatif (Rekreasi *mini zoo*, taman, pantai).



Gambar 63. Alur Kunjungan Samsara Living Museum Opsi 1



Gambar 64. Alur Kunjungan Samsara Living Museum Opsi 2

c. Museum Pustaka Nias

Sifat sirkulasi: Linear tapi fleksibel, pengunjung diarahkan menyusuri ruang terbuka yang mengalir dari satu aktivitas ke aktivitas lain, seperti berpindah fase dalam kehidupan.

Konsep pengalaman: Mengalir dari “kelahiran” → “kehidupan sehari-hari” → “kematian / spiritualitas”, sehingga alurnya dari pengetahuan (galeri) → pengalaman (aktivitas) → pemahaman (ritual & rumah adat) → refleksi akhir.



Gambar 65. Alur Kunjungan Museum Pustaka Nias Opsi 1



Gambar 66. Alur Kunjungan Museum Pustaka Nias Opsi 2

d. The Living Museum Of North

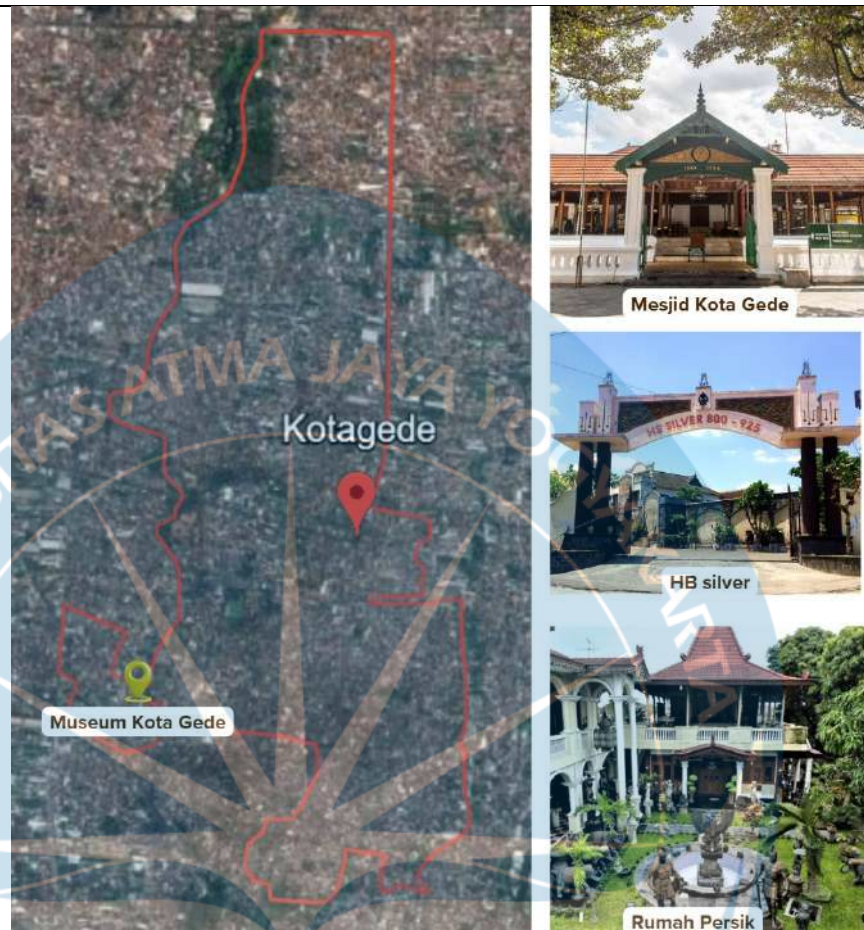
Sifat Surkulasi: Sirkulasi di Beamish 1950s Town dirancang linear dan eksploratif, di mana pengunjung bergerak mengikuti alur waktu dari pintu masuk (transportasi era 50-an) menuju ruang publik (jalan & toko), lalu ke ruang domestik (perumahan & kegiatan keluarga), dan akhirnya ke zona rekreasi serta pertambangan.

Konsep Pengalaman: Konsep utama pengalaman di Beamish 1950s Town adalah membawa pengunjung “hidup” di masa 1950 an, sehingga bukan sekadar melihat benda koleksi, tapi merasakan atmosfer kehidupan era tersebut.



Gambar 67. Alur The Living Museum Of The North Opsi 1

		<pre> graph LR Entereence --> Edukasi[Edukasi Kehidupan sebelum industrialisasi] Entereence --> MasaIndustri[Masa industri & masyarakat pekerja] Entereence --> MasaPerang[Masa Perang Dunia II] Entereence --> MasaModernisasi[Masa Modernisasi awal.] MasaIndustri --> AreaRekreasi[Area Rekreasi dan Alam] AreaRekreasi --> TokoSuvenir[Toko Suvenir dan Exit Area] </pre> <i>Gambar 68. Gambar 69. Alur The Living Museum Of The North Opsi 2</i>
	Kesimpulan	a. Semua museum memiliki alur utama yang berurutan (naratif), namun tetap memberi kesempatan pengunjung untuk menjelajah bebas. b. Pola ini membuat pengunjung bisa mengikuti cerita yang terstruktur tapi tetap merasakan pengalaman personal. c. Tiap museum menekankan keterlibatan langsung, tidak hanya melihat, tapi juga mengalami dan memahami nilai budaya.
	Implementasi	Alur utama mengikuti tahapan proses menenun: dari pengenalan sejarah → proses pembuatan → hasil karya → motif tenun. Sirkulasi dibuat mengalir seperti benang, menjadi metafora proses tenun yang berkesinambungan dan tidak terputus.
3	Hubungan Museum dengan Lingkungan Sekitar	a. Museum Kota Gede Intro <i>Living Museum</i> Museum Kota Gede: Museum Hidup berposisi sentral dalam kawasan heritage, menjadi titik awal eksplorasi budaya yang terhubung langsung dengan pasar, rumah kalang, dan sentra kerajinan di sekitarnya.



Gambar 70. Hubungan Museum Kota Gede dan Posisi Dengan Lingkungan Sekitar

b. Samsaran *Living* Museum

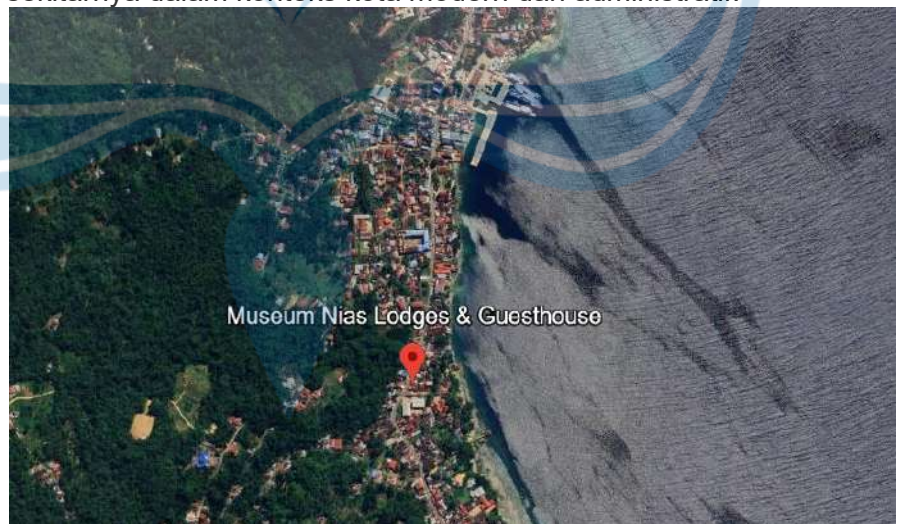
Museum Samsara Bali terintegrasi dengan kebun dan alam sekitar, meniru pola desa adat Bali. Terletak di tengah kebun ritual seluas ± 2 hektar, museum ini menyatu dengan lingkungan agraris dan budaya lokal, menghadirkan pengalaman edukatif sekaligus koneksi langsung dengan alam dan tradisi Bali yang autentik.



Gambar 71. Hubungan Samsara Museum dan Posisi Dengan Lingkungan Sekitar

c. Museum Pustaka Nias

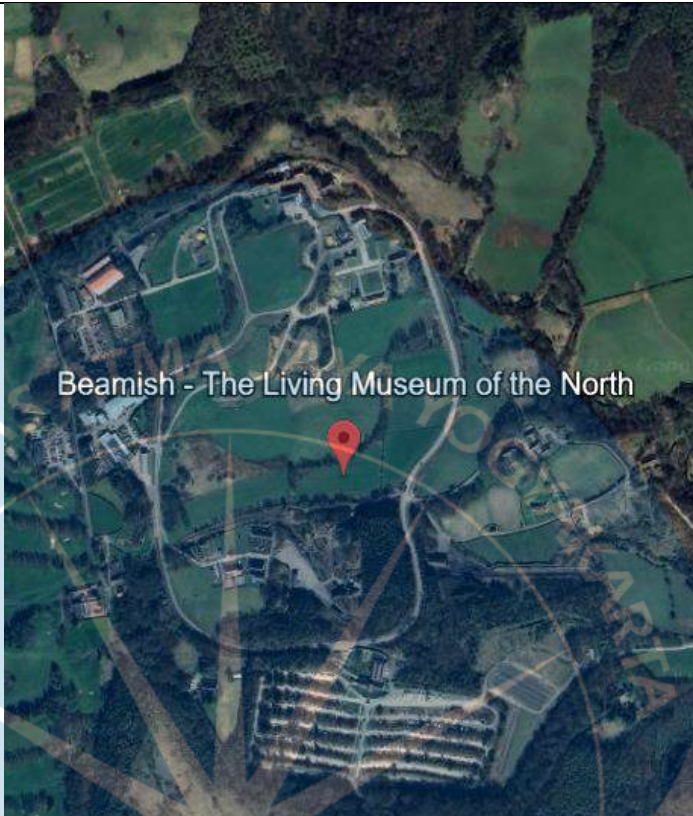
Museum Pusaka Nias berlokasi strategis di pusat kota Gunungsitoli dekat pelabuhan, berfungsi sebagai pusat informasi dan titik awal tur budaya Nias, yang menghubungkan pengunjung dengan kawasan warisan budaya di sekitarnya dalam konteks kota modern dan administratif.



Gambar 72. Hubungan Museum Pustaka Dengan Lingkungan Sekitar

d. The *Living* Museum Of North

Museum ini berada di perbukitan terbuka dan terpisah dari permukiman modern, menciptakan pembeda jelas antara masa kini dan masa lalu. Lingkungannya terintegrasi dengan lanskap alami County Durham, menjaga topografi dan vegetasi asli untuk menghadirkan suasana sejarah yang autentik.

		 Beamish - The Living Museum of the North Gambar 73. Hubungan The Living Museum Of The North dengan lingkungan sekitar
Kesimpulan	Keempat konteks lingkungan museum menunjukkan cara berbeda dalam membangun hubungan dengan sekitarnya. Konteks heritage perkotaan menekankan integrasi museum dengan situs bersejarah agar menjadi bagian dari jaringan budaya yang hidup.	
Implementasi	1. Menempatkan museum dalam konteks lokal yang hidup, dekat dengan sentra tenun dan permukiman pengrajin agar hubungan sosial dan budaya tetap terjalin. 2. Mengintegrasikan lanskap alami seperti area tumbuhan pewarna alami di dalam museum. 3. Menjadikan museum sebagai pusat informasi dan orientasi, yang mengarahkan pengunjung ke lokasi tenun tradisional di sekitar kawasan.	
Kesimpulan		
Keempat preseden tersebut menerapkan prinsip living museum dengan cara berbeda: a. Ada yang membentuk kawasan baru berbasis rekonstruksi aktivitas budaya (seperti Samsara dan The Living Museum of the North). b. Ada pula yang berada di kawasan bersejarah yang masih aktif hidup (seperti Kotagede dan Museum Pusaka Nias). Meskipun konteksnya berbeda, semuanya memiliki fokus yang sama, yaitu menghadirkan pengalaman langsung, menjaga keterlibatan komunitas, dan menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal dalam ruang nyata.		

2.6 Preseden konsep

2.6.1 Living Musum Sarawak Cultural Village



Gambar 74. Museum Sarawak Cultural Village

Sumber: <https://shorturl.at/Ldzhv>

Lokasi : Santubong, Kuching, Sarawak, Malaysia

Tahun dibangun : 1987

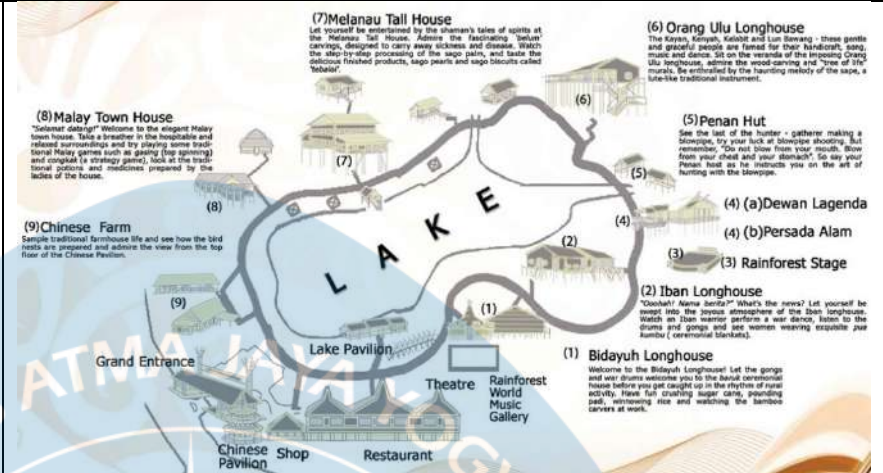
Tahun dibuka : 1989

Luas : -+ 7 Hektar

Tabel 11. Preseden Konsep 1

No	Aspek edukasi	Keterangan
1	Konsep	Sarawak Cultural Village dibuat sebagai museum hidup yang memperlihatkan kehidupan sehari-hari tujuh suku di Sarawak. Pengunjung tidak hanya melihat benda pameran, tetapi bisa melihat langsung cara hidup, rumah, dan tradisi masyarakatnya.  Gambar 75. Pameran Living Museum Sarawak Village Sumber: https://shorturl.at/Ldzhv

2	Penerapan <i>Community Centered Design</i>	Warga lokal ikut langsung dalam membuat dan mengelola tempat ini. Mereka membangun rumah adatnya sendiri dan menunjukkan kegiatan tradisional seperti menenun, menari, memasak, dan membuat kerajinan. Jadi, masyarakat bukan sekadar objek pameran, tapi juga bagian dari kegiatan edukasi.  Gambar 76. Aktivitas Warga di Living Museum Sarawak Village Sumber: https://bit.ly/SCV-PuaWeaving
3	Konsep Tata Massa	Bangunan diatur seperti sebuah kampung tradisional. Setiap rumah adat mewakili satu suku dan diletakkan di sekitar jalan setapak dan danau buatan. Di tengah area ada ruang terbuka besar untuk pertunjukan dan acara budaya.  Gambar 77. Konsep Tata masa Living Museum Sarawak Village Sumber: https://bit.ly/4gxWunh
4	Konsep Sirkulasi	Jalur pengunjung dibuat melingkar dan mudah diikuti, sehingga pengunjung bisa berjalan dari satu rumah ke rumah lainnya dengan urutan yang alami. Jalur ini juga membuat pengunjung bisa berinteraksi langsung dengan masyarakat.

		 Gambar 78. Konsep Sirkulasi Living Museum Sarawak Village Sumber: https://bit.ly/4gxWunh
5	Konsep Bentuk massa bangunan	Setiap rumah adat mempertahankan bentuk aslinya, seperti rumah panjang Iban atau rumah panggung Melayu. Semua bangunan dibuat dari bahan alami seperti kayu dan bambu, serta disesuaikan dengan lingkungan sekitar seperti kontur dan iklim tropis.

2.6.2 Swiss Open-Air Museum Ballenberg



Gambar 79. Living Museum Swoss Open-Air Ballenberg

Sumber: <https://bit.ly/3YFq3Np>

Lokasi : Brienz, Swiss

Tahun dibuka : 1978

Luas : -+ 48 Hektar

Tabel 12. Preseden Konsep 2

No	Aspek edukasi	Keterangan
1	Konsep	Konsep utama museum ini adalah “Tradisi yang hidup” menghadirkan kembali kehidupan pedesaan Swiss masa lalu dalam skala nyata. Tidak hanya menampilkan bangunan atau benda, tetapi menghidupkan aktivitas sehari-hari masyarakat seperti menenun, membuat roti, dan menempa besi. Museum berfungsi sebagai ruang edukasi, konservasi budaya, sekaligus ruang sosial bagi komunitas lokal.  Gambar 80. Kegiatan masyarakat di Living Museum Swiss Open-Air Museum Ballenberg Sumber: https://bit.ly/3YJrHBI
2	Penerapan <i>Community Centered Design</i>	Museum ini melibatkan masyarakat lokal secara aktif sebagai pengrajin, pemandu, dan penjaga tradisi. Setiap aktivitas harian di museum dari memasak, menenun, bertani, hingga bekerja di bengkel kayu dilakukan oleh penduduk lokal yang dilatih secara khusus. Ruang-ruang dirancang untuk mendukung interaksi antara pengunjung dan komunitas (workshop terbuka, area demonstrasi, ruang belajar). Sehingga pendekatan ini membuat masyarakat bukan sekadar objek pameran, tapi bagian inti dari desain dan operasional museum.  Gambar 81. Aktivitas warga di dalam Museum Swiss Open-Air Museum Ballenberg Sumber: https://bit.ly/3V8sm9p
3	Konsep Tata Massa	Tata massa mengikuti pola desa tradisional Swiss dengan pembagian zona berdasarkan daerah asal bangunan (misalnya Bernese Oberland, Ticino, Valais). Massa bangunan tersebar dalam lanskap alami perbukitan dan padang rumput, membentuk cluster rumah-rumah tradisional dengan halaman dan ruang aktivitas di tengah. Area kerja dan pertanian diletakkan di

		sekeliling, menciptakan pengalaman ruang seperti kampung hidup.  <i>Gambar 82. Konsep Tata Masa Living Museum Swoss Open-Air Ballenberg</i> <i>Sumber: https://bit.ly/48wcpQx</i>
4	Konsep Sirkulasi	Sirkulasi museum berbentuk loop trail atau jalur melingkar yang membawa pengunjung berkeliling melewati berbagai zona budaya. Jalur pejalan kaki mengikuti kontur alam, terhubung dengan jalan setapak di antara ladang dan hutan. Di sepanjang rute, terdapat titik-titik aktivitas warga (demonstrasi menenun, membuat keju, dll) sehingga pengunjung bisa berhenti dan berinteraksi langsung. Sirkulasi bersifat terbuka, alami, dan mendukung orientasi pengunjung tanpa banyak signage formal.  <i>Gambar 83. Sirkulasi Living Museum Swoss Open-Air Ballenberg</i>

		Sumber: https://bit.ly/48wcpQx
5	Konsep Bentuk massa bangunan	Bentuk bangunan mempertahankan arsitektur vernakular Swiss: rumah kayu bertingkat dengan atap pelana lebar, batu sebagai fondasi, dan dinding log kayu yang tebal. Proporsi bangunan sederhana, mengikuti fungsi rumah-rumah pedesaan asli. Tidak ada elemen modern mencolok dan bentuk massa menyesuaikan konteks lanskap alam dan karakter regional. Keaslian bentuk ini memperkuat nuansa “desa hidup” serta mendukung narasi komunitas sebagai penjaga budaya.  Gambar 84. Konsep Bentuk Massa Living Museum Swiss Open-Air Ballenberg Sumber: https://bit.ly/48zV6Zm