BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Umum Museum

2.1.1 Definisi Museum

Menurut KBBI museum merupakan suatu gedung (bangunan) yang diperuntukkan sebagai tempat dipamerkannya benda-benda yang bersifat tetap, diantaranya berupa benda peninggalan sejarah, benda seni dan ilmu. Pada tahun 2022, International Council of Museum (ICOM) mendefinisikan museum merupakan sebuah lembaga permanen yang tidak mengambil keuntungan, lembaga ini melayani masyarakat dan perkembangannya. Museum terbuka untuk umum dan menjadi lembaga yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan berwujud dan tak berwujud umat manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi, dan rekreasi.

Mengacu pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015, Museum adalah lembaga yang mengemban fungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut A. C, Parker, seorang permuseuman asal Amerika, museum dalam pengertian modern merupakan sebuah lembaga yang berperan aktif dalam menjelaskan berbagai aspek mengenai dunia, manusia, dan alam.

Museum memiliki peran penting dalam menyampaikan berbagai kisah, yang memungkinkan masyarakat untuk merefleksikan masa lalu, memahami kondisi masa kini, serta merencanakan masa depan yang lebih baik. Namun di era digital dan globalisasi, fungsi museum telah mengalami perubahan yang signifikan. Museum kini tidak lagi sekadar menjadi tempat pasif untuk menyimpan koleksi, melainkan berkembang menjadi pusat kegiatan budaya yang dinamis. Melalui pemanfaatan teknologi modern dan kolaborasi dengan komunitas lokal, museum mampu menjangkau audiens yang lebih luas serta menghadirkan pengalaman yang lebih bermakna dan kontekstual (Asmara, 2019).

2.1.2 Jenis Museum

Dikutip dari buku Museum Tematik Indonesia, Yulianto dkk. (2013) menjelaskan bahwa museum diklasifikasikan menjadi beberapa jenis.

2.1.2.1. Berdasarkan tingkat, ruang lingkup wilayah, tujuan penyelenggaraan dan luas koleksinya, museum dibagi menjadi empat, yaitu:

a) Museum Nasional

   Museum nasional memiliki koleksi berupa benda-benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya yang memiliki nilai penting secara nasional.

b) Museum Negeri, Provinsi/Regional

Museum ini memiliki koleksi benda-benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya yang mencakup seluruh wilayah provinsi atau regional, dan berlokasi di wilayah tersebut.

c) Museum Lokal
Museum lokal menampilkan koleksi benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya di tingkat kabupaten atau kota, dengan lokasi yang berada di wilayah administratif setempat.

d) Museum Lapangan Terbuka
Museum ini terletak di area yang luas dan berisi model-model bangunan rumah adat, baik yang asli dan telah dipindahkan dari daerah asalnya maupun replika, dengan tujuan untuk menjaga dan melestarikan keaslian, niali seni bangunan, serta teknologi tradisionalnya.

2.1.2.2. Berdasarkan jenis koleksi yang disimpan, museum dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a) Museum Umum
Museum umum merupakan museum yang menampilkan koleksi yang terdiri atas berbagai bukti material tentang manusia dan lingkungannya, yang mencakup beragam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni.

b) Museum Khusus
Museum khusus merupakan museum yang berfokus dalam menampilkan koleksi mengenai bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu sabang tertentu dari disiplin ilmu, teknologi, dan seni.

2.1.2.3. Berdasarkan status hukum, museum dibagi menjadi museum pemerintah dan museum swasta.

a) Museum Pemerintah
Museum pemerintah merupakan museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah, baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

b) Museum Swasta
Museum swasta merupakan museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh badan swasta yang berbentuk badan hukum.

2.1.2.4. Berdasarkan bentuk bangunan, museum dibagi menjadi tiga, yaitu museum terbuka, museum tertutup, dan museum kombinasi tertutup dan terbuka.

a) Museum terbuka
Pada museum terbuka, objek-objek, benda koleksi diperagakan atau diletakkan pada ruang terbuka, dapat berupa taman atau lapangan.

Sehingga pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.

b) Museum tertutup
Pada museum tertutup, seluruh objek dan benda koleksi diletakkan atau ditampilkan pada ruang tertutup atau di dalam ruangan. Hal ini bertujuan menjaga kondisi dan keamanan benda koleksi.

c) Museum Kombinasi tertutup dan terbuka
Pada museum kombinasi, sebagian koleksi dipamerkan di dalam ruangan dan sebagian lainnya di area terbuka, guna menciptakan variasi pengalaman bagi pengunjung.

2.1.2.5. Berdasarkan cabang ilmu yang muncul dari hubungan antara alam, bumi, dan manusia, museum dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berikut:

a) Museum Ilmu-ilmu Alam
b) Museum Teknologi dan Industri
c) Museum Seni Purbakala
d) Museum Antropologi/Etnografi/Arkeologi
e) Museum Sejarah Seni Rupa
f) Museum Sejarah

2.1.3 Fungsi Museum

1. Fungsi museum menurut ICOM dengan praktek pengelolaan museum sehari-hari antara lain:
   - Pengumpulan dan pengamatan warisan dan budaya.
   - Dokumentasi, informasi, dan penelitian alam.
   - Konservasi dan preservasi.
   - Penyebaran dan pemerataan ilmu pengetahuan untuk masyarakat umum.
   - Pengenalan dan penghayatan kesenian.
   - Pengenalan kebudayaan lintas daerah dan lintas bangsa.
   - Visualisasi warisan budaya alam dan budaya sosial.
   - Cerminan tumbuhnya dan berkembangnya peradaban umat manusia.
   - Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Ardika (2012) menjelaskan museum berfungsi dalam pengelolaan warisan budaya dan memiliki kesamaan ideologi dengan pariwisata budaya, yaitu bertujuan memberikan informasi serta pelayanan kepada masyarakat dan wisatawan mengenai fungsi dan makna dari suatu artefak maupun kegiatan budaya tertentu.
3. Sampurno Kadarsan menjelaskan tujuan museum dibagi menjadi dua, yaitu tujuan institusional dan fungsional.

- Tujuan Institusional
  Bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman bagi bangsa Indonesia, khususnya generasi muda, mengenai kebudayaan yang pernah ada sebagai bagian dari identitas dan kesadaran bangsa, bahwa kebudayaan Indonesia yang luhur perlu dikenali dan dihargai, sekaligus dijaga agar tidak terpengaruh oleh budaya asing yang tidak sejalan dengan nilai-nilai bangsa.
- Tujuan Fungsional
  Museum berperan sebagai wadah yang memiliki fungsi ganda dan saling berpengaruh, yaitu:
  - Kepentingan objek. Menyediakan tempat untuk menyimpan dan melindungi benda-benda koleksi bernilai budaya agar terhindar dari kerusakan atau kehancuran akibat faktor iklim, lingkungan alam, biologis, maupun tindakan manusia.
  - Kepentingan Umum. Mengelola hasil penemuan dan pelestarian benda-benda bersejarah agar dapat disajikan atau ditampilkan kepada masyarakat secara menarik, sehingga menumbuhkan rasa bangga, tanggung jawab, serta memberikan nilai edukatif yang mendukung pengembangan ilmu pengetahuan.

4. Hooper-Greenhill, E. (2000) menjelaskan bahwa pada awal mulanya, museum berfokus pada koleksi, sehingga peran dan fungsinya terbatas pada kegiatan pengumpulan, perawatan, serta pameran benda koleksi. Namun, seiring perkembangan zaman, fungsi museum mengalami perluasan menjadi lembaga yang juga berperan dalam pelestarian, penelitian, dan komunikasi, dengan tujuan untuk menyampaikan misi edukatif sekaligus rekreatif bagi masyarakat.

2.1.4 Kegiatan di Museum

Sutaarga (1983) menjelaskan secara garis besar, museum menyelenggarakan 6 kegiatan, antara lain:

1. Pengumpulan koleksi, meliputi kegiatan seperti:
   - Jual beli koleksi
   - Peminjaman
   - Pembuatan film dokumenter
2. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, mencakup kegiatan:
   - Penampunan
   - Penyimpanan
   - Penelitian
   - Penggandaan (reproduksi)
3. Preservasi, meliputi:

- Reproduksi sebagai cadangan koleksi untuk melindungi yangasli
- Penyimpanan untuk mencegah kerusakan akibat faktor eksternal
- Registrasi yang berfungsi meemberikan dan menyusun keterangan terkait koleksi

4. Observasi, yaitu kegiatan menyeleksi koleksi agar sesuaidengan persyaratan koleksi museum
5. Apresiasi, meliputi berbagai fungsi, yaitu:
   - Fungsi pendidikan sebagai sarana pembelajaran non-formal bagi masyarakat
   - Fungsi rekreatif yang menjadikan museum sebagai tempat hiburan dan rekreasi.
6. Komunikasi, mencakup kegiatan:
   - Pameran sebagai sarana interaksi antara pengunjung dengan koleksi (dibantu oleh pemandu).
   - Pertemuan antara pengelola dan masyarakat untuk mendukung kegiatan, serta
   - Administrasi museum.

2.1.5 Kriteria Museum

Mendirikan dan mengelola museum bukanlah hal yang mudah maupun murah. Hal ini disebabkan oleh luasnya fungsi museum, yang tidak sekadar menjadi tempat pameran atau tontonan, melainkan juga berperan sebagai lembaga ilmiah dengan tujuan edukatif dan kultural. Oleh karena itu, penyelenggaraan museum tidak dapat dilakukan secara sembarangan atau hanya bermodalkan semangat semata, karena memerlukan tanggung jawab besar serta dukungan sosial dan ekonomi yang memadai di lingkungan tempat museum akan berdiri (Sutaarga, 1983).

Lebih lanjut, badan atau panitia pendiri museum perlu memahami secara mendalam berbagai kebutuhan dasar dalam penyelenggaraan museum. Hal-hal tersebut mencakup:

1. Lokasi museum yang strategis dan sesuai dengan konteks wilayah kota.
2. Bangunan museum yang mampu menjamin keamanan, penataan, serta sirkulasi koleksi, personel, dan pengunjung.
3. Pembagian ruang yang disesuaikan dengan fungsi-fungsi utama museum.
4. Perencanaan pengadaan koleksi yang sistematis dan berkelanjutan.
5. Perencanaan fasilitas dan sarana pendukung, baik untuk penyimpanan koleksi, kegiatan perkantoran, maupun kenyamanan pengunjung.
6. Perencanaan rekrutmen dan pelatihan personel yang relevan dengan tugas dan fungsi museum.

Ruang pameran pada museum berfungsi untuk menampilkan karya seni dan ilmu pengetahuan umum. Ruang-ruang tersebut harus memenuhi beberapa ketentuan berikut:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kondisi terlalu kering, serta debu.
    a. Untuk karya seperti lukisan, gambar tanga, atau cetakan tembaga, penyimpanan dilakukan dalam lemari dengan kedalaman ±80 cm dan tinggi ±60 cm.
    b. Untuk karya yang bersifat publik seperti lukisan minyak dan lukisan dinding, disediakan ruang pameran khusus yang dapat diubah atau diperbarui sesuai kebutuhan pameran.
2. Memiliki pencahayaan yang baik, karena merupakan elemen penting dalam kualitas pameran.

Pameran yang baik seharusnya dirancang agar dapat dinikmati oleh pengunjung tanpa menimbulkan rasa lelah. Penataan rruang pamer perlu disesuaikan dengan bentuk serta karakter ruang, dengan mempertimbangkan batasa, alur pergerakan, dan kenyamanan visual pengunjung.

2.1.6 Prinsip Museum

Adapun beberapa prinsip museum menurut ICOM, antara lain:

1. Museum bertanggung jawab terhadap warisan alam dan budaya, baik yang bersifat wujud maupun tidak berwujud.
2. Museum berkewajiban untuk melakukan pengadaan, pelestarian, serta promosi terhadap koleksinya sebagai kontribusi terhadap upaya pelestarian warisan alam, budaya, dan ilmiah.
3. Museum memiliki tanggung jawab khusus terhadap pemeliharaan, aksesibilitas, serta interpretasi bukti-bukti primer yang dikumpulkan dan disimpan dalam koleksinya.
4. Museum memiliki kewajiban penting untuk mengembangkan fungsi edukatif serta memperluas jangkauan audiens dari komunitas, wilayah, maupun kelompok yang dilayaninya.
5. Museum memanfaatkan beragam keahlian, keterampilan, dan sumber daya fisik yang penerapannya dapat melampaui batas institusi museum itu sendiri.
6. Koleksi museum merepresentasikan warisan budaya dan alam dari komunitas asalnya.
7. Museum wajib mematuhi seluruh ketentuan hukun dan peraturan yang berlaku, baik pada tingkat internasional, regional, nasional, termasuk kewajiban yang timbul dari perjanjian atau konvensi yang relevan.
8. Para profesional yang bekerja dalam bidang permuseuman berkewajiban intuk menaati standar dan peraturan yang telah diterima

secara umum serta menjunjung tinggi martabat dan integritas profesinya.

2.1.7 Pelaku Museum

Pelaku dari museum pada Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum adalah terdiri dari pemilik museum, kepala museum, kurator, pengelola museum.

2.1.7.1. Pemiliki Museum

Pemilik museum adalah pemerintah, pemerintah daerah, setiap orang atau masyarakat hukum adat yang mendirikan museum.

2.1.7.2. Kepala Museum

Kepala museum adalah orang yang bertanggung jawab terhadap seluruh proses pengelolaan museum sesuai dengan visi dan misi museum. Kepala museum diangkat dan diberhentikan oleh pemilik museum. Adapun tugas dan tanggung jawab kepala museum meliputi:

1. Menyusun perencanaan strategis serta kebijakan dalam pengelolaan museum.
2. Memberikan rekomendasi terkait rencana strategis dan kebijakan pengelolaan museum kepada pemilik museum.
3. Melaksanakan visi dan misi museum melalui berbagai program pengelolaan yang terencana dan terukur.
4. Memberikan arahan serta mengimplementasikan kebijakan museum kepada tenaga teknis dan tenaga administrasi.
5. Mengkoordinasikan dan mengarahkan program-program pengelolaan museum kepada tenaga teknis dan tenaga administrasi.
6. Melakukan perencanaan, pengendalian, dan pengawasan terhadap pengelolaan keuangan museum.
7. Memimpin serta mengelola tenaga teknis dan tenaga administrasi museum.
8. Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak yang relevan dalam rangka mendukung pengelolaan museum.
9. Melaksanakan kegiatan pengawasan dan evaluasi terhadap seluruh aspek pengelolaan museum.
10. Menyusun dan menyampaikan laporan hasil pengelolaan museum kepada pemilik museum.

2.1.7.3. Kurator

Kurator adalah orang yang berkompeten dan bertanggung jawab dalam pengolaan koleksi. Setiap museum wajib memiliki kurator. Tugas kurator meliputi beberapa aspek, antara lain:

1. Menyusun kebijakan pengelolaan koleksi.
2. Melaksanakan pengadaan dan penyimpanan koleksi.

3. Melaksanakan inventaris koleksi.
4. Melaksanakan penghapusan dan pengalihan kepemilikan koleksi.
5. Melaksanakan peminjaman koleksi.
6. Melakukan kajian koleksi untuk pameran; dan
7. Menyusun materi publikasi berdasarkan hasil kajian.

2.1.7.4. Pengelola Museum

Pengelola museum adalah sejumlah orang yang menjalankan kegiatan museum. Pengelola museum umumnya merupakan seorang generalis, bukan spesialis. Pengelola mungkin memiliki keahlian dalam bidang manajemen museum, namun belum tentu memiliki keahlian khusus dalam bidang konservasi.

Pengelola museum harus mampu memahami dan menerapkan sembilan fungsi museum. Untuk mencapai hal tersebut, pengelola perlu mengatur beberapa aspek penting, yaitu:

1. Merancang dan melaksanakan program kegiatan melalui proses musyawarah bersama seluruh staf pendukung museum.
2. Mengelola sarana dan fasilitas yang tersedia atau perlu disediakan agar mendukung kegiatan museum.
3. Mengatur pegawai dan karyawan sebagai bagian penting dalam menjalankan operasional museum: serta
4. Mengelola dana dan sumber pendanaan yang digunakan untuk kegiatan rutin maupun program khusus guna meningkatkan pelayanan bagi masyarakat sekitar.

2.1.8 Standar Museum

Standarisasi museum adalah proses penilaian penentuan klasifikasi museum sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

2.1.8.1. Standar Organisasi Ruang

Secara umum organisasi ruang pada museum dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Zona publik (tanpa koleksi)
2. Zona publik (dengan koleksi)
3. Zona non-publik (tanpa koleksi)
4. Zona non-publik (dengan koleksi)
5. Zona penyimpanan koleksi

2.1.8.2. Standar Sirkulasi

Tabel 2. 1 Standar Sirkulasi

Persentase Sirkulasi	Panduan Standar
5%-10%	Standar minimum sirkulasi
20%	Standar keleluasaan sirkulasi
30%	Tuntutan kenyamanan fisik
40%	Tuntutan kenyamanan psikologis
50%	Tututan spesifik kegiatan

70%-100%	Terkait dengan banyaknya kegiatan

Sumber: Time Saver Standards for Building Types, 2nd

2.1.8.3. Standar Kebutuhan Ruang

Tabel 2. 2 Standar Kebutuhan Ruang Museum

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	R. Pameran R. Orientasi
	Non-Koleksi	R. Pemeriksaan Teater *Foodcourt* R. Informasi Toilet Umum Lobi Retail
Privat	Koleksi	*R. Workshop* *Loading Dock*
	Non-Koleksi	R. Mekanikal R. Elektrikal R. Pengelola R. Keamanan Dapur Gudang
	Keamanan Berlapis	R. Penyimpanan Koleksi R. Jaringan Komputer R. Perlengkapan Keamanan

Sumber: Time Saver Standards for Building Types

2.1.9 Struktur Organisasi Museum

Sutaarga (1983) menjelaskan struktur organisasi badan penyelenggara dari sebuah museum dibedakan menjadi dua, yaitu badan penyelenggara swasta dan badan penyelenggara resmi atau pemerintah. Berikut ini merupakan bagan struktur organisasi dari museum yang diselenggarakan oleh swasta.



Gambar 2. 1 Bagan Struktur Penyelenggara Museum Swasta
Sumber: Buku Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum

Pihak penyelenggara museum wajib memiliki status badan hukum agar penanganan dan pengelolaan museum dapat dilakukan secara profesional dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Bentuk badan hukum tersebut dapat berupa yayasan, bada wakaf, atau perkumpulan. Dalam akta pendiriannya, perlu dicantumkan pasal peralihan yang mengatur langkah hukum yang akan diambil apabila masa berdirinya yayasan atau perkumpulan tersebut berakhir, termasuk penentuan pihak yang akan menerima kepemilikan museum demi menjamin keberlanjutan penyelenggaraan, pengelolaan, serta pemanfaatannya.

Disarankan agar pihak yang menerima penyerahan kepemilikan dan pengelolaan museum adalah instansi berwenang, yaitu pemerintah atau lembaga pemerintah yang memiliki tanggung jawab dalam bidang pengelolaan dan penyelenggaraan museum. Sementara itu, struktur organisasi museum yang dikelola oleh lembaga resmi umumnya memiliki susunan atau bagan organisasi sebagai berikut.



Gambar 2. 2 Bagan Struktur Penyelenggara Museum Resmi
Sumber: Buku Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum

Badan pemerintah, baik dari departemen maupun lembaga non-departemen, berperan sebagai penyelenggara museum dan bertanggung jawab atas penyediaan dana, sarana, serta tenaga untuk mendukung operasional museum-museum resmi. Pengelolaan museum dilakukan oeh seorang kepala museum yang diangkat dan diberhentikan oleh pemerintahan melalui menteri atau ketua lembaga non-departemen terkait. Sementara itu, unit pembina teknis memiliki tangggung jawab dalam perencanaan, pengaturan, pengawasan, serta pengendalian program dan kegiatan pelaksanaan museum. Museum-museum tersebut, sebagai objek pembinaan, berfungsi sebagai unit pelaksana teknis yang berperan dalam kegiatan ilmiah, pusat studi, serta aktivitas edukatif dan kultural (Sutaarga, 1983).

Selain itu terdapat struktur organisasi medium. Dengan terdapat bagian unit yang merupakan:

1. Unsur pimpinan
2. Unsur penunjang ketata-usahaan

3. Unsur penunjang perpustakaan
4. Unsur kegiatan pokok pengadaan dan penelitian koleksi
5. Untuk kegiatan pokok perawatan dan pemeliharaan
6. Unsur kegiatan pokok pameran koleksi
7. Unsur kegiatan pokok bimbingan kegiatan edukatif-kultural.

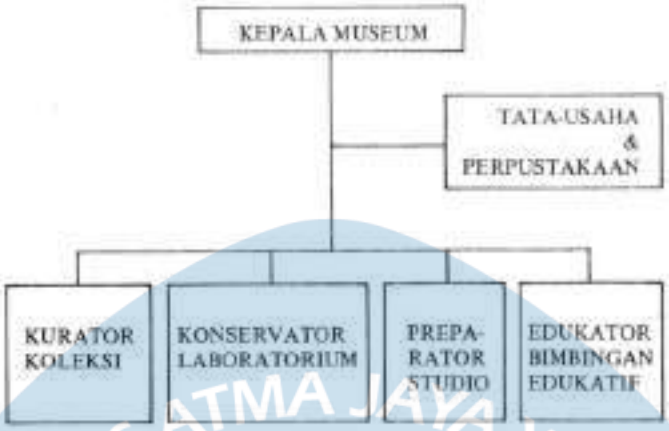


Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Museum
Sumber: Buku Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum

Jika ditinjau dari posisinya sebagai pengelola, kepala musuem berperan sebagai komponen penggerak yang menjembatani antara antara badan penyelenggara sebagai pengambil Keputusan kebijakan dengan staf pelaksana di bidang operasioal. Kepala museum bertanggung jawab mengarahkan pelaksanaan kebijakan fungsional museum agar dapat berjalan efektif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat di sekitarnya.

Kepala museum bersama staf pelaksana merencanakan berbagai program kegiatan operasional yang berkaitan dengan fungsionalitas museum, baik untuk jangka pendek sebagai dasar penyusunan anggaran tahunan maupun untuk jangka panjang, yaitu selama lima tahun atau lebih, guna mendukung keberlanjutan pengelolaan museum.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kepala museum tidak bekerja secara individual, melainkan merupakan bagian dari suatu sistem dan jaringan dalam penyelenggaraan serta pengelolaan museum. Dalam beberapa kasus, khususnya pada museum swasta, kepala museum juga dapat merangkap sebagai sekretaris badan pengurus yayasan tersebut. Struktur ini dinilai efektif karena memungkinkan arus informasi dan instruksi berjalan lebih lancer, sehingga keputusan kebijakan yang dihasilkan melalui musyawarah badan pengurus daapt segera diimplementasikan oleh pihak pengelola museum.



Gambar 2. 4 Bagan Struktur Organisasi Museum
Sumber: Buku Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum

Struktur organisasi museum perlu diseuaikan dengan skala dan kebutuhan masing-masing lembaga. Pada museum berukuran kecil, kepala museum umumnya juga merangkap sebagai kurator yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan koleksi. Dalam menjalankan tugasnya, ia dapat dibantu oleh staf administrasi, pustakawan, petugas keamanan dan kebersihan, serta personel yang menangani perawatan, pameran, dan layanan informasi. Oleh karena itu, seorang kepala museum pada lembaga kecil idealnya memiliki latar belakang pendidikan ilmiah serta keterampilan manajerial tambahan agar mampu mengelola museum secara efektif.

Dengan kata lain, museum kecil membutuhkan kurator yang memiliki kemampuan menyeluruh (kurator paripurna). Untuk mencapai tingkat profesionalitas tersebut, diperlukan proses pendidikan dan pelatihan pengelolaan museum yang memakan waktu dan dilakukan secara berkelanjutan (Sutaarga, 1983).

2.2 Kajian Arsitektur Edukatif

2.2.1 Definisi Arsitektur Edukatif

Edukatif diambil dari kata edukasi yang berarti pendidikan. Notoatmodjo menjelaskan bahwa edukasi atau pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk memengaruhi individu, kelompok, maupun masyarakat agar mereka dapat bertindak atau berperilaku sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukatif memiiki arti bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan. Edukatif berasal dari bahasa Inggris “educate” yang berarti mengasuh atau mendidik. Edukatif bisa dimaksudkan dengan segala sesuatu hal yang bersifat mendidik

Menurut Tilaar, edukatif merupakan suatu proses memanusiakan manusia. Adapun suatu metode humanisasi memperhatikan manusia sebagai suatu

keutuhan di dalam keberadaannya. Artinya mendudukkan derajat seseorang insan itu pada tempatnya, yang terpandang lagi terhormat. Dan untuk kehormatan itu sendiri pastinya tidak akan bisa lepas dari nilai-nilai luhur yang senantiasa dipegang oleh setiap umat manusia.

Fungsi edukatif merupakan suatu kegiatan yang bersifat mendidik yang diberikan oleh orang dewasa atau orang-orang yang memiliki pengetahuan tertentu kemudian disampaikan kepada orang lain melalui kegiatan guna memperbaiki kepribadian yang seusia dengan nilai-nilai keagamaan yang sesuai dengan asas.

2.2.2 Tujuan Arsitektur Edukatif

Arsitektur edukatif bertujuan untuk mewadahi kegiatan dan fungsi bangunan, namun pada saat yang sama tetap memiliki unsur-unsur yang dapat mendidik melalui desain massa bangunan dan penataan ruang (Wulandari, 2025).

Faisyah (2020) menjelaskan beberapa tujuan dari arsitektur edukatif:

- Menyegarkan jasmani dan rohani, yaitu mengurangi kelelahan fisik maupun mental yang timbul akibat aktivitas rutin.
- Memberikan hiburan dan suasana menyenangkan, sebagai sarana untuk menciptakan kegembiraan serta melengkapi kegiatan sehari-hari.
- Meningkatkan interaksi sosial, dengan mendorong terjadinya kegiatan bersama antara individu maupun kelompok dalam suasana yang lebih rileks dan akrab.

2.2.3 Prinsip Arsitektur Edukatif

Terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan pada arsitektur edukatif, antara lain:

1. Pengguna terlibat aktif, dengan pengalaman ruang yang mendukung belajar melalui melakukan atau mengalami (Sulistiyo & Ratriningsih, 2021).
2. Informasi atau elemen edukatif harus terlihat oleh pengunjung, seperti signage, jalur panduan, dan elemen informatif (Sulistiyo & Ratriningsih, 2021).
3. Terdapat zona belajar, zona pameran, ruang pendukung dengan struktur ruang yang memfasilitasi urutan belajar (Ul-Fath & Marlina, 2019).
4. Ruang bisa dipakai anak-anak sampai dewasa, dipakai berbagai macam aktivitas belajar, baik formal atau informal (Sulistiyo & Ratriningsih, 2021).
5. Desain yang reflektif terhadap kultur lokal karakter tapak, adat istiadat, kondisi alam agar edukasi juga menyangkut identitas dan lokalitas (Islamiah dkk., 2020)

2.2.4 Kriteria Arsitektur Edukatif

Menurut Lubis dalam Wulandari (2025), kriteria yang mendukung terciptanya arsitektur edukatif meliputi:

1. Pemandangan (*View*).
   Pemandangan yang baik dapat menciptakan suasana ruang yang menyegarkan secara fisik maupun mental, sehingga mendukung proses pembelajaran.
2. Pengalaman Ruang
   Ruang dengan pengalaman yang unik mampu menarik minat pengguna untuk belajar dan mengembangkan kreativitas.
3. Sirkulasi
   Pola sirkulasi perlu dirancang agar menghadirkan rangkaian pengalaman yang menarik, baik melalui jalur lurus maupun melengkung.
4. Material
   Pemilihan material yang bervariasi dapat menciptakan karakter dan kesan berbeda pada setiap ruang.
5. Gaya Bangunan
   Gaya arsitektur yang khas dan menarik dapat memberikan pengalaman ruang yang unik bagi pengunjung.
6. Warna
   Penggunaan warna hangat dan ceria dapat memengaruhi psikologis pengguna serta mendukung terciptanya suasana belajar yang positif.

2.3 Kajian Arsitektur Rekreatif

2.3.1 Definisi Arsittektur Rekreatif

Istilah rekreasi berasal dari bahasa Latin creature yang berarti “mencipta”, dengan awalan re- yang bermakna “mengulang” atau “memulihkan”. Secara kesseluruhan, rekreasi dapat diartikan sebagai proses pemulihan atau penyegaran kembali daya cipta seseorang. Menurut KBBI, rekreasi dapat diartikan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk menyegarkan kembali tubuh dan pikiran, atau sebagai aktivitas yang memberikan kesenangan dan kebahagiaan, seperti piknik, yang dilakukan untuk mengisi waktu luang.

Rekreasi dapat diartikan sebagai kegiatan yang memberikan penyegaran, baik melalui hobi, latihan, maupun aktivitas menyenangkan lainnya yang mampu menghadirkan suasana baru dari pengaruh lingkungan sekitar (Faisyah, 2020).

2.3.2 Tujuan Arsitektur Rekreatif

Wulandari (2025) menjelaskan bahwa arsitektur rekreatif bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, santai, dan nyaman dalam suatu lingkungan bangunan, khususnya pada ruang publik dan fasilitas rekreasi. Desain

arsitektur ini berfokus pada penerapan elemen-elemen yang mendukung aktivitas rekreatif dan interaksi sosial, sehingga mampu memberikan pengalaman ruang yang menyegarkan serta meninkatkan kenyamanan bagi pengunjung.

2.3.3 Prinsip Arsitektur Rekreatif

Arsitektur rekreatif sendiri memiliki beberapa prinsip, yakni:

1. Integrasi elemen alam, seperti penggunaan tanaman, air, cahaya matahari, dan lanskap hijau untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menenangkan (Hindradjaja, 2023).
2. Penyediaan fasilitas yang beragam dan menarik, meliputi area bermain, jalur sirkulasi yang mendorong aktivitas berjalan santai, serta bentuk ruang yang dinamis guna meningkatkan pengalaman rekreasi pengunjung (Pamungkas dkk., 2021).
3. Peningkatan kenyamanan fisik dan psikologis, melalui pengaturan ventilasi dan pencahayaan yang optimal, serta penerapan identitas ruang yang kuat agar mampu menarik minat dan perhatian pengunjung (Hidayat dkk., 2023)

2.3.4 Kriteria Arsitektur Rekreatif

Menururt Kautsar (2010) dalam Laku (2024) terdapat lima kriteria utama dalam menciptakan desain arsitektur yang bersifat rekreaif.

1. Desain rekreatif merupakan respons terhadap tujuan perancangan yang berorientasi pada hiburan dan relaksasi, sehingga mampu memberikan pengalaman menyegarkan bagi pengunjung.
2. Penataan interior yang baik dapat menciptakan keindahan visual dan mendukung suasana yang nyaman serta menyenangkan.
3. Potensi alam dimanfaatkan sebagai konsep dasar yang menarik untuk dikembangkan dalam rancangan arsitektur.
4. Desain rekreatif berupaya menghindari kesan monoton melalui permainan warna, bentuk, dan pencahayaan, dengan mempertimbangkan aspek psikologis pengguna selain fungsi ruang.
5. Desain yang fleksibel, nyaman, santai, dan menarik diperlukan untuk mengundang minat pengunjung agar berinteraksi dan menikmati ruang lebih lama.

Sedangkan menurut Faisyah (2020) kriteria yang mendukung terciptanya kesan arsitektur rekreatif adalah berikut:

1. Desain Responsif
   Desain harus mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna, menciptakan ruang yang dapat menghilangkan rasa penat dan memberikan kenyamanan secara psikologis.
2. Penggunaan Unsur Alam

Elemen alam seperti vegetasi, air, dan pencahayaan alami dimasukkan ke dalam desain untuk menciptakan suasana yang santai, alami, dan menyegarkan.

3. Fleksibilitas dalam Ruang
   Ruang dirancang agar fleksibel dan mampu menampung berbagai jenis aktivitas yang dapat mendorong interaksi sosial antar pengguna.
4. Estetika dinamis
   Penerapan variasi bentuk, warna, serta tata letak digunakan untuk menghadirkan pengalaman visual yang menarik, hidup, dan tidak monoton.

2.4 Kajian Pendekatan Arsitektur Fenomenologi

2.4.1 Definisi Arsitektur Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainómenon* yang berarti 'apa yang tampak', dan kata '*logos'* yang berarti 'studi' atau 'ilmu'. Secara lebih khusus, dicatat disini, fenomenologi pada kajian filsafat menekankan pada studi terhadap pengalaman sadar terhadap fenomena.

Fenomenologi merupakan salah satu dari berbagai kecenderungan teoritis dalam arsitektur. Nesbitt (1996), berpendapat teori arsitektur dapat dikarakterisasi melalui beragam sikap dalam menyajikan bidang bahasanya. Secara umum, teori dapat bersifat mengatur (*prescriptive*), melarang (*proscriptive*), menyetujui (*affirmate*), atau mengkritisi (*critical*). Keempatnya memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan sikap "netral" yang dimiliki oleh teori yang bersifat deskriptif (*descriptive*). Dalam konteks ini, fenomenologi termasuk ke dalam kecenderungan deskriptif, karena berfokus pada pemahaman dan pengalaman langsung manusia terhadap ruang, ruang bukan pada penetapan aturan atau norma tertentu dalam desain arsitektur.

Fenomenologi merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk merefleksikan secara mendalam pengalaman sadar manusia (subjek) terhadap sesuatu (objek). Dalam kajian ini, manusia sebagai subjek menjadi pusat perhatian, karena fenomenologi menekankan kemampuan manusia dalam memahami dunia melalui pengalaman langsung yang melibatkan kehadiran dan keterlibatan tubuhnya. Dengan demikian, pemahaman terhadap ruang, bentuk dan lingkungan tidak hanya bersifat visual atau rasional, tetapi juga lahir dari pengalaman inderawi dan kesadaran tubuh manusia dalam ruang tersebut.

Menurut Salura (2001) dalam U. Gunawan (2013), pada situasi tertentu diperlukan arah penyeimbang teoritis yang mampu mengembalikan peran subjek dalam memahami arsitektur. Dalam konteks ini, fenomenologi hadir sebagai pendekatan yang menjembatani antara pemahaman dan realitas yang terus berkembang. Fenomenologi dipandang sebagai sebuah cara berpikir dan kegiatan

reflektif untuk memahami arsitektur, di mana proses tersebut bersifat deskriptif dan berhubungan erat dengan pengalaman langsung manusia terhadap ruang. Dengan demikian, pendekatan fenomenologi menekankan pentingnya mengalami dan memahami arsitektur melalui kesadaran dan persepsi manusia, bukan sekadar menilai dari aspek visual atau fungsional semata.

Metode fenomenologi merupakan pendekatan yang memanipulasi elemen-elemen arsitektur seperti ruang, material, cahaya, dan bayangan sesuai dengan makna desain (*design intent*), dengan tujuan untuk menciptakan ruang arsitektur yang bersifat multi sensori. Melalui pendekatan ini, arsitektur diharapkan mampu membangkitkan memori, emosi, serta meningkatkan kesejahteraan pengguna melalui pengalaman pancaindra (T. K. Gunawan & Ariaji, 2023)

Abdullah & Sumadyo (2025) menjelaskan bahwa dalam konteks arsitektur, fenomenologi merupakan pendekatan atau gagasan desain yang berakar pada pemikiran filosofis mengenai bagaimana fenomena lingkungan memengaruhi persepsi dan pengalaman manusia. Pendekatan ini menempatkan manusia sebagai pusat kesadaran, yakni sebagai pengamat sekaligus pemberi makna terhadap ruang yang dihadapinya. Dengan demikian, arsitektur fenomenologis tidak hanya berfokus pada bentuk fisik bangunan, tetapi juga pengalaman emosional, inderawi, dan makna personal yang muncul melalui interaksi manusia dengan ruang dan lingkungannya.

Kuswarno (2009) dikutip U. Gunawan (2013) menjelaskan bahwa tujuan fenomenologi adalah untuk mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan tindakan manusia, temasuk bagaimana fenomena tersebut memiliki nilai atau diterima secara estetis. Lebih lanjut, fenomenologi berupaya memahami bagaimana manusia mengonstruksi makna dan konsep-konsep penting dari pengalamannya, dalam kerangka intersubjektivitas, yaitu pemaknaan yang terbentuk melalui hubungan dan kesadaran bersama antarindividu.

Dari berbagai penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fenomenologi merupakan pendekatan arsitektur yang berfokus pada bagaimana ruang memengaruhi kesadaran manusia terhadap suatu fenomena, dengan menekankan pengalaman yang dialami secara langsung oleh tubuh melalui rangsangan multisensori dan pengolahan elemen seperti ruang, material, cahaya dan bayangan.

2.4.2 Kriteria Arsitektur Fenomenologi

Menurut T. K. Gunawan & Ariaji (2023) terdapat tiga hal penting dalam menciptakan arsitektur fenomenologi, yaitu:

1. Desain harus memperhatikan detail sensori, sehingga setiap elemen arsitektur mampu memberikan pengalaman yang dapat dirasakan secara langsung oleh pancaindra.

2. Arsitektur harus mampu membangkitkan memori dan emosi melalui pengalaman inderawi yang dialami pengguna, menjadikan ruang memiliki makna presonal dan emosional.
3. Kesejahteraan pengguna lebih diutamakan dibandingkan kenikmatan visual semata, karena arsitektur fenomenologis berfokus pada pengalaman holistik dan kenyamanan manusia secara fisik maupun psikologis.

2.4.3 Prinsip Arsitektur Fenomenologi

Menurut Tjahjono (2000) yang dikutip oleh Sutanto (2020:161), prinsip utama metode fenomenologi adalah "kembali pada benda-benda itu sendiri". Prinsip ini merupakan sebuah upaya untuk melihat dan memahami objek melalui esensi yang terkandung di dalamnya, bukan sekadar bentuk luarnya. Dalam pandangan ini, setiap objek dianggap memiliki roh atau ide yang membangun kualitas ruang. Dengan demikian, fenomenologi dipahami sebagai cara untuk memahami dunia dan semesta melalui arsitektur, sekaligus menjadi instrumen dalam melahirkan karya arsitektur yang berakar pada pengalaman dan makna yang dirasakan secara mendalam oleh manusia.

Dalam arsitektur, fenomenologi berfungsi sebagai cara berpikir dan memahami dunia serta semesta yang termanifestasi melalui arsitektur. Tidak hanya sebatas alat untuk memahami, fenomenologi juga menjadi instrumen kreatif dalam proses perancangan arsitektur. Sebagai metode, fenomenologi berupaya menghadirkan totalitas semesta baru melalui arsitektur yang berlandaskan pada prinsip 'kembali ke benda itu sendiri', yakni cara melihat dan membaca esensi yang membangun persepsi, seperti halnya fenomenologi dalam filsafat yang bersifat dinamis, fenomenologi dalam arsitektur pun berkembang seiring dengan penghayatan arsitek terhadap dunia di sekitarnya. Meski terhadap tempat dan benda, yang diwujudkan melalui penciptaan ruang yang bermakna dan berpengalaman (T. K. Gunawan & Ariaji, 2023).

(Langi & Tinangon, 2012)menjelaskan bahwa dalam setiap proses desainnya, Peter Zumthor selalu menitikberatkan pada pendekatan pengalaman sensori terhadap objek arsitektural yang dirancangnya. Pendekatan ini berfokus pada bagaimana manusia merasakan, mengalami, dan berinteraksi dengan ruang melalui pencaindra. Dalam pandangan Zumthor, terdapat sembilan aspek utama yang menjadi landasan dalam menciptakan arsitektur yang bermakna secara fenomenologis, yaitu:

1. *The Body of Architecture*. Arsitektur dipandang seperti tubuh manusia, memiliki kulit dan organ tubuh (bagian yang terlihat) serta sistem anatomi internal (bagian yang tidak terlihat). Keduanya membentuk identitas dan karakter bangunan.

2. *Material Compatibility*. Desain harus didasari kepekaan terhadap material. Setiap material memiliki karakter dan keberlanjutan tersendiri. Kombinasi dua material yang berbeda dapat saling bertentangan namun juga saling melengkapi, menciptakan harmoni visual dan taktil.
3. *The Sound of a Space*. Setiap ruang memiliki 'nada' dan 'irama' tersendiri. Suara dihasilkan oleh bentuk, tekstur, dan material ruang yang menciptakan pengalaman akustik khas.
4. *The Temperature of Space*. Terdiri dari temperatur fisik (yang dipengaruhi oleh material) dan temperatur psikis (suasana ruang yang mempengaruhi suasana hati dan perasaan pengguna).
5. *Surrounding Objects*. Elemen-elemen di sekitar bangunan, seperti manusia dan benda, turut membentuk suasana, keindahan, dan imajinasi ruang.
6. *Between Composure and Seduction*. Ruang dan bentuk memiliki alur serta pergerakan yang menuntun dan menstimulasi perilaku pengguna, menciptakan ketenangan dan kebebasan.
7. *Tension Between Interior & Exterior*. Ruang dalam dan luar saling terkait dan membentuk karakter bangunan secara keseluruhan. Hubungan keduanya menentukan keseimbangan visual dan fungsional.
8. *Levels of Intimacy*. Skala, ukuran, proporsi ruang serta bukaan menentukan tingkat keintiman dan sequence pengalaman pengguna, menciptakan narasi ruang yang mempengaruhi emosi.
9. *The Light on Things*. Cahaya (alami dan buatan) menjadi elemen pembentuk ruang. Cara cahaya jatuh, memantul dan membentuk bayangan memberikan dimensi visual dan emosional yang memperkaya kualitas arsitektur.

2.5 Kajian Tata Ruang Luar

2.5.1 Definisi Tata Ruang Luar

Ruang luar mencakup seluruh area yang berada di luar pelingkup bangunan, seperti taman atau ruang terbuka lainnya. Sementara itu, ruang dalam meliputi seluruh area yang berada di dalam badan atau pelingkup baangunan. (Wulandari, 2025).

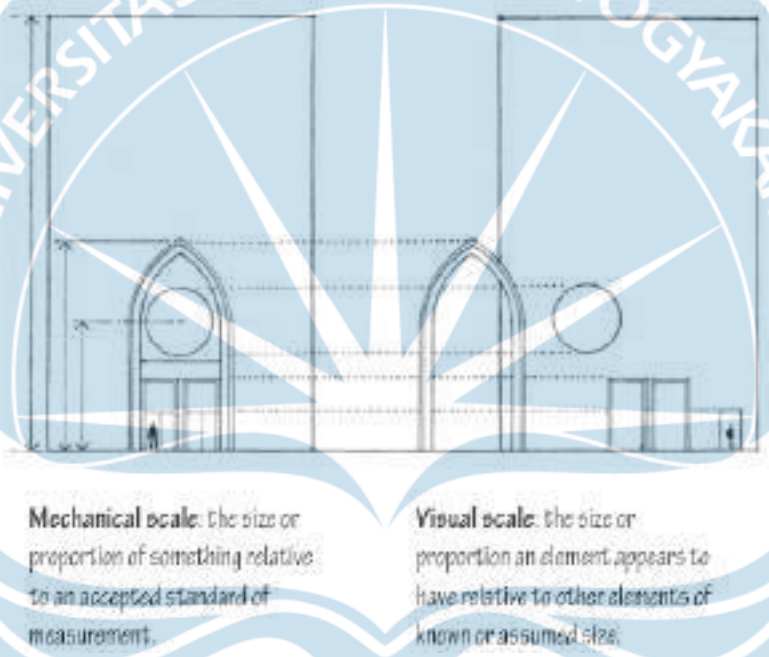
2.5.2 Elemen Visual Ruang Luar

1. Skala

   Skala dalam arsitektur merupakan perbandingan ukuran antara suatu elemen bangunan atau ruang dengan elemen lainnya, terutama yang dapat dikenali oleh manusia. Skla berfungsi membantu manusia memahami proporsi serta merasakan kenyamanan ruang atau

bangunan. Secara umum, skala dalam arsitektur dibagi menjadi dua jenis:

a. Skala Manusia
   Merupakan perbandingan antara ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia. Skala ini memastikan kenyamanan dan keterjangkauan ruang bagi penggunanya.
b. Skala Generik
   Merupakan perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain di sekitarnya, seperti bangunan tetangga atau lingkungan sekitar, untuk menciptakan keselarasan visual dan kontekstual.



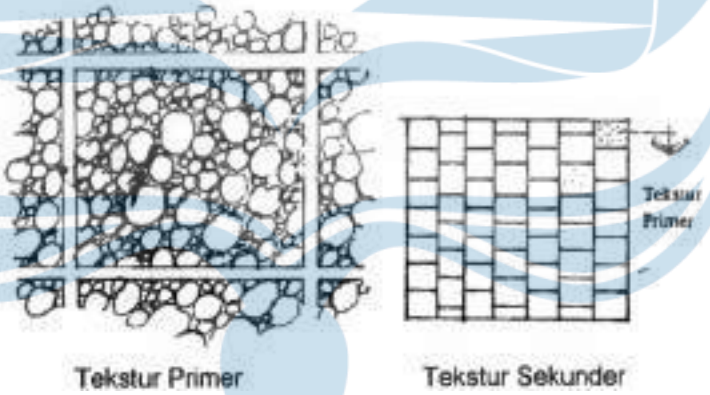
Gambar 2. 5 Skala
Sumber: Ching (2007)

2. Tekstur
   Tekstur merupakan karakter permukaan suatu objek yang dapat diamati secara visual maupun dirasakan dengan sentuhan. Tekstur terbentuk dari kumpulan titik atau elemen kecil yang tersusun tidak beraturan pada suatu permukaan, dengan variasi ukuran, warna, bentuk, maupun sifat. Kehadiran tekstur berperan penting dalam membangun kesan visual serta menghadirkan suasana tertentu pada sebuah ruang.
   Berdasarkan bentuknya, tekstur dapat dibedakan menjadi dua jenis:
   - Tekstur Halus
     Memiliki permukaan yang lembut dan rata, biasanya dibedakan melalui warna atau elemen-elemen halus yang memberi kesan bersih dan elegan.

- Tekstur Kasar
  Memiliki permukaan dengan elemen-elemen yang bervariasi dalam corak, bentuk, dan warna, sehingga menimbulkan kesan dinamis, alami, atau tegas.

Tekstur dalam sebuah ruang sangat dipengaruhi oleh jarak pandang atau jarak penglihatan pengamat. Pada jarak tertentu, tekstur suatu material bisa tampak berkurang perannya karena permukaannya terlihat halus atau rata. Karena itu, pada bidang yang luas terutama pada area ruang luar, tekstur umumnya diklasifikasikan menjadi dua jenis:

- Tekstur Primer
  Merupakan tekstur alami yang terdapat pada bahan dan hanya dapat diamati dengan jelas dari jarak dekat. Tekstur ini menonjolkan karakter material secara langsung, seperti permukaan batu, kayu, atau kain.
- Tekstur Sekunder
  Merupakan tekstur buatan yang dirancang dalam skala tertentu agar tetap memberikan kesan visual yang proporsional dan menarik ketika dilihat dari jarak jauh, misalnya pola berulang pada fasad bangunan atau permainan bayangan pada permukaan.



Gambar 2. 6 Tekstur Primer dan Tekstur Sekunder
Sumber: Prabawasari ()

3. Bentuk
   Pengolahan bentuk memegang peranan penting dalam membentuk kesan dan karakter ruang. Bentuk dasar suatu objek dapat bersifat statis maupun dinamis, beraturan ataupun tidak beraturan, formal atau informal, serta memiliki karakter yang beragam seperti geometris, masif, ringan, hingga transparan. Secara umum, bentuk dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, antara lain:
   - Bentuk Teratur, biasanya berupa bentuk-bentuk geometris seperti kotak, kubus, kerucut, atau piramida.

- Bentuk Lengkung, umumnya diambil dari bentuk-bentuk alami atau organik.
- Bentuk Tidak Teratur, bentuk yang tidak mengikuti pola atau aturan tertentu.

Setiap bentuk memiliki karakter dan kesan visual yang berbeda, antara lain:

- Bentuk Persegi dan Kubus
  Menunjukkan kesan sederhana, statis, stabil, dan kuat karena sudut-sudutnya yang tegas. Baik dalam dua maupun tiga dimensi, bentuk ini cenderung formal, teratur, dan masif (solid).
- Bentuk Segitiga dan Piramida
  Memiliki karakter stabil saat berada pada dasarnya, namun menjadi tidak stabil saat dibalik. Keduanya memberi kesan dinamis, energik, tajam, dan terarah karena bentuk sudutnya yang kuat.
- Bentuk Lingkaran dan Bola
  Dapat bersifat statis atau dinamis tergantung konteksnya. Saat berdampingan dengan bentuk bersudut, bentuk ini tampak halus dan bergerak melingkar, namun bila berdiri sendiri, ia terlihat memusat dan stabil dari segala arah.

4. Warna

Dalam arsitektur, warna memiliki peran penting untuk menonjolkan atau mempertegas karakter suatu objek, sekaligus memberikan aksen yang memperkaya bentuk dan materialnya. Warna mampu memengaruhi persepsi visual maupun psikologis, sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan suasana dan karakter ruang yang ingin diciptakan. Terdapat dua sistem utama yang umum digunakan dalam penyusunan warna, salah satunya adalah Prang Colour System.

1. Prang Colour System
   Berdasarkan teori Prang, secara psikologis warna memiliki tiga dimensi utama, yaitu:
   - Hue, menggambarkan sifat panas atau dinginnya warna.
   - Value, menunjukkan tingkat gelap atau terangnya warna.
   - Intensity, berkaitan dengan tingkat kecerahan atau ketajaman warna.

   Selain itu, teori ini juga mengelompokkan warna ke dalam beberapa kelas berdasarkan proses pencampurannya, yaitu:
   - Primary (Warna Primer): warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, dan biru.

- Secondary (Warna Sekunder atau Binary): hasil campuran dua warna primer, misalnya merah + kuning menghasilkan oranye.
- Intermediary (Warna Antara): hasil campuran antara warna primer dan sekunder, misalnya kuning + ungu menghasilkan warna antara.
- Tertiary (Warna Ketiga): hasil pencampuran dua warna sekunder, misalnya ungu + hijau.
- Quantemary (Warna Keempat): hasil pencampuran dua warna tersier, misalnya merah-violet + kuning-oranye.



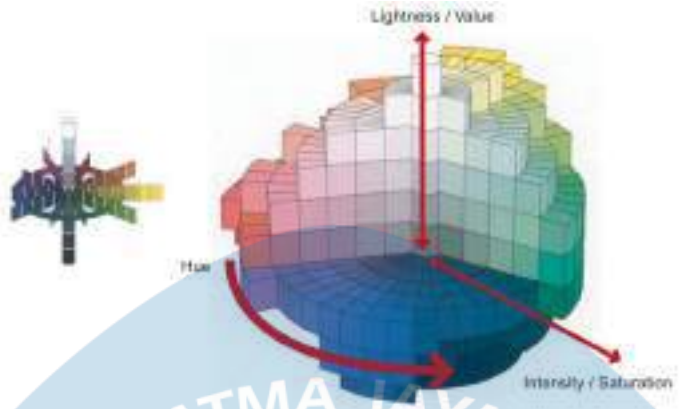
Gambar 2. 7 Prang Colour System
Sumber: https://omiinteriors.blogspot.com/2015/03/colour-theory.html, diakses 30 Desember 2025

Penguasaan sistem warna ini membantu arsitek atau desainer interior dalam menciptakan komposisi warna yang harmonis, serta menyesuaikan efek visual dan psikologis sesuai fungsi ruang.

2. Munsell Colour System

Menurut Munsell Colour System, setiap warna ditentukan oleh tiga komponen utama yang membentuk karakter visualnya, yaitu:

- Hue, yang menunjukkan kualitas atau jenis warna berdasarkan panjang gelombang cahaya.
- Value, yang menggambarkan tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna.
- Chroma, yang menunjukkan tingkat kejenuhan atau kemurnian warna, yaitu seberapa jauh warna tersebut menyimpang dari warna putih.



Gambar 2. 8 Munsell Colour System
Sumber: … (2005)

Selain ketiga komponen tersebut, sistem Munsell juga mengenal konsep pencampuran antara warna murni dengan warna kutub (putih, hitam, atau abu-abu), yang menghasilkan variasi nilai warna sebagai berikut:

- Tint, yaitu warna murni yang dicampur dengan putih sehingga menghasilkan warna yang lebih muda atau lembut.



Gambar 2. 9 Variasi Nilai 'Tint'
Sumber: … (2005)

- Shade, yaitu warna murni yang dicampur dengan hitam sehingga menghasilkan warna yang lebih tua atau gelap.



Gambar 2. 10 Variasi Nilai 'Shade'

Sumber: … (2005)

- Tone, yaitu warna murni yang dicampur dengan abu-abu (campuran putih dan hitam) sehingga menghasilkan warna dengan tingkat kecerahan menengah atau netral.



Gambar 2. 11 Variasi Nilai 'Tone'
Sumber: … (2005)

Sistem warna Munsell ini membantu dalam pengklasifikasian warna secara lebih ilmiah dan terukur, sehingga memudahkan perancang untuk mengontrol nuansa, intensitas, dan keselarasan warna dalam suatu karya arsitektur atau desain interior.

2.5.3 Elemen Lingkungan Ruang Luar

1. Pembatas ruang

   Ruang terbentuk melalui dua elemen utama, yaitu:

   a. Bidang alas atau lantai

      Lantai memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan fungsi ruang, terutama pada ruang luar yang berhubungan langsung dengan aktivitas pengguna.

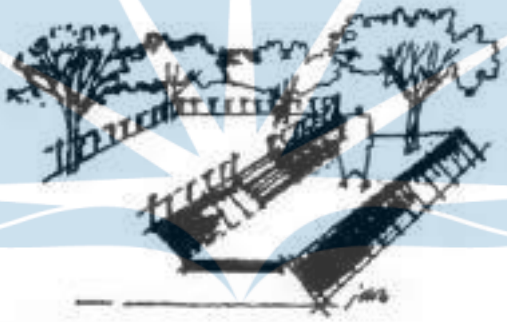
      Permukaan lantai pada ruang luar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

      - Bahan keras, seperti batu, kerikil, pasir, beton, atau aspal, yang umumnya digunakan pada area dengan intensitas aktivitas tinggi.
      - Bahan lunak, seperti rumput atau tanah, yang memberikan kesan alami dan lebih sesuai untuk area rekreatif atau taman.



Gambar 2. 12 Bidang Alas dengan Perbedaan Sifat Material
Sumber: Buku Tata Ruang Luar

Selain jenis materialnya, perbedaan ketinggian lantai juga berpengaruh terhadap pembentukan ruang. Variasi tinggi pada bidang lantai dapat menciptakan batas ruang baru tanpa menghilangkan hubungan visual antar area. Dalam ruang luar yang luas, perubahan elevasi ini dapat mengurangi kesan monoton sekaligus menambah dimensi dan kehangatan ruang, menjadikannya terasa lebih manusiawi dan dinamis.



Gambar 2. 13 Bidang Alas dengan Perbedaan Tinggi Lantai
Sumber: Buku Tata Ruang Luar

b. Bidang pembatas atau dinding

Sebagai elemen pembentuk ruang, dinding berfungsi untuk membatasi dan menentukan karakter ruang luar. Berdasarkan tingkat kekuatan dan sifat visualnya, dinding dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

- Dinding Masif

  Jenis dinding ini memiliki sifat yang kuat dalam membentuk ruang. Contohnya dapat berupa permukaan tanah yang miring atau vertikal (dinding alami), maupun struktur buatan seperti pasangan batu bata, beton, atau material padat lainnya.

- Dinding Transparan

  Dinding transparan memiliki sifat pembatas yang lebih ringan dan tidak sepenuhnya menutup pandangan. Biasanya dibentuk dari material atau elemen yang memiliki celah, seperti pagar bambu, logam, atau kayu yang disusun renggang, serta

susunan pohon atau semak yang tidak terlalu rapat. Dinding jenis ini memberi kesan terbuka namun tetap menjaga batas ruang.

- Dinding Semu

  Dinding semu tidak terbentuk secara fisik, melainkan muncul dari persepsi pengamat terhadap suatu objek atau kondisi lingkungan. Batas ruang ini bisa diciptakan oleh unsur visual seperti garis horizon, batas air sungai atau laut, atau perbedaan elemen alam yang membentuk kesan adanya pemisah ruang secara alami.



Gambar 2. 14 Dinding Masif dan Dinding Transparan
Sumber: Buku Tata Ruang Luar

2. Sirkulasi

   Sirkulasi merupakan elemen penting dalam perancangan ruang yang berfungsi untuk mengatur pergerakan manusia maupun kendaraan dari satu titik ke titik lainnya. Dalam perencanaan ruang luar, aspek kenyamanan dan keamanan menjadi pertimbangan utama. Apabila jalur untuk pejalan kaki dan kendaraan tidak dipisahkan dengan baik, hal tersebut dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan potensi bahaya.

   - Oleh karena itu, sirkulasi dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia.

     a. Sirkulasi Kendaraan

        Sirkulasi kendaraan dirancang berdasarkan hierarki pergerakan untuk mendukung kelancaran lalu lintas. Terdapat dua jenis jalur utama, yaitu:

        - Jalur distribusi, berfungsi sebagai jalur cepat yang menghubungkan satu area ke area lain dengan efisien.
        - Jalur akses, merupakan jalur dengan kecepatan lebih rendah yang melayani langsung area atau bangunan tujuan.

     b. Sirkulasi Manusia

        Sirkulasi manusia atau jalur pedestrian berfokus pada kenyamanan pengguna dalam berpindah tempat. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kenyamanan pejalan kaki antara lain:

        - Lebar jalur yang memadai, agar pengguna dapat bergerak dengan leluasa.

- Elemen estetika dan peneduh, seperti tanaman atau pohon yang menciptakan suasana nyaman dan teduh.
- Fasilitas pendukung, seperti area penyebrangan, tempat duduk, dan penerangan, untuk meningkatkan keamanan serta kenyamanan aktivitas berjalan kaki.

- Berdasarkan sistem pencapaian terhadap suatu ruang, sirkulasi dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:
  - Pencapaian Frontal.
    sistem pencapaian ini bersifat langsung dan linear menuju ruang tujuan, sehingga objek yang dituju dapat tertangkap secara jelas dalam pandangan visual sejak jarak jauh.



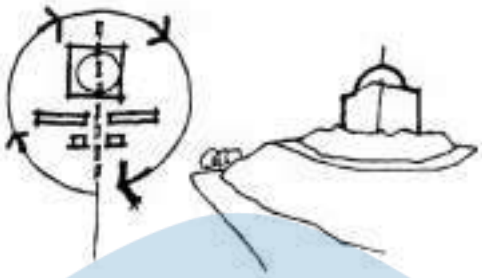
Gambar 2. 15 Pencapaian Frontal
Sumber: Buku Tata Ruang Luar

  - Pencapaian Samping
    Sistem pencapaian ini dirancang untuk memperkuat efek perspektif terhadap objek yang dituju, melalui jalur sirkulasi yang berkelok dan dapat dibelokkan beberapa kali, sehingga memperkaya rangkaian pengalaman ruang (*sequence*) sebelum pengunjung mencapai objek utama.



Gambar 2. 16 Pencapaian Samping
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01

  - Pencapaian Spiral
    Pola pencapaian ini dirancang untuk memperlambat pergerakan pengunjung, memperkaya rangkaian pengalaman ruang (*sequence*), serta menampilkan objek secara tiga dimensi melalui sirkulasi yang mengelilingi objek tersebut.



Gambar 2. 17 Pencapaian Spiral
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01

3. Tata Hijau

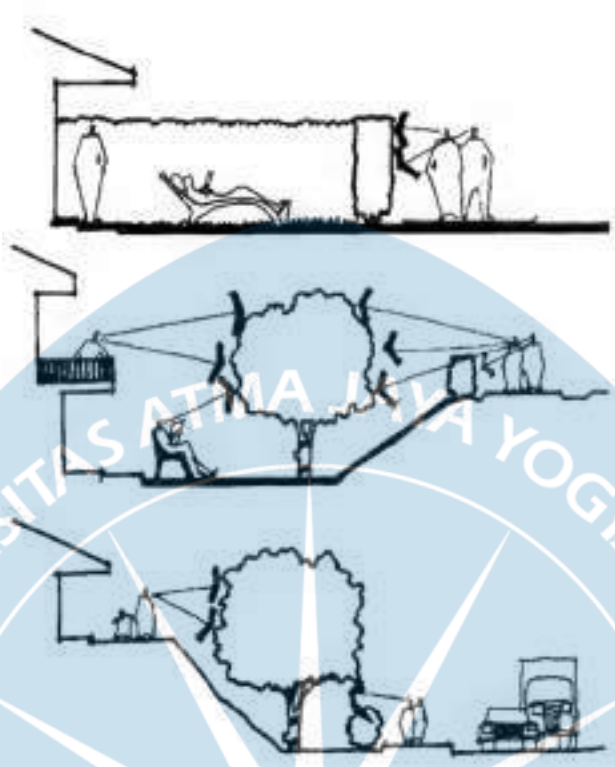
   Dalam perencanaan lahan, tata hijau memiliki peran penting tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai bagian yang meningkatkan kualitas lingkungan dan kenyamanan ruang luar. Tata hijau mencakup berbagai aspek, seperti fungsi tanaman, penempatan tanaman, habitus tanaman, serta prinsip desain penanaman yang mendukung keseimbangan visual dan ekologis. Berikut ini merupakan fungsi dari Tata Hijau:

   a. *Visual Control*
      - Mengurangi silau yang ditimbulkan oleh cahaya matahari langsung, pantulan cahaya, atau lampu buatan.
      - Membentuk ruang luar melalui pengaturan tanaman sebagai elemen arsitektural, seperti:
      - Dinding alami, yang dapat dibentuk melalui penataan tanaman border atau semak.
      - Atap alami, yang tercipta dari pohon dengan tajuk lebar atau tanaman merambat pada struktur seperti pergola.
      - Lantai alami, yang dapat diwujudkan melalui penggunaan rumput atau tanaman penutup tanah (*ground cover*).

      Dengan perencanaan yang tepat, tata hijau dapat menciptakan ruang yang fungsional, nyaman, dan selaras dengan lingkungan sekitarnya.

   b. Privasi

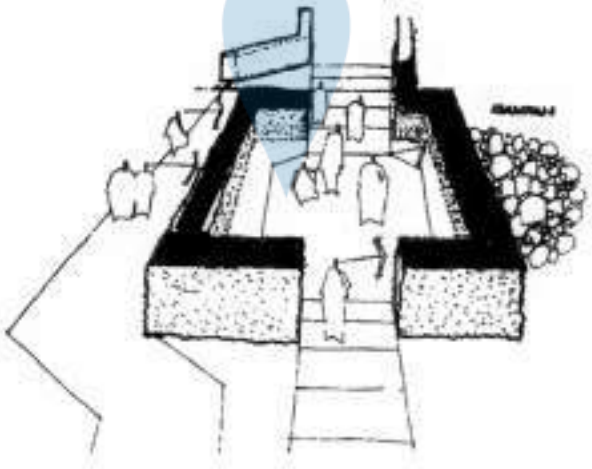
      Tanaman dapat berfungsi sebagai elemen pembatas alami yang membantu menciptakan kesan privasi bagi pengguna ruang. Penataan tanaman yang tepat mampu membentuk ruang yang lebih tertutup dan terlindung dari pandangan luar, sehingga memberikan rasa nyaman dan aman bagi individu yang beraktivitas di dalamnya.



Gambar 2. 18 Tata Hijau sebagai Pembentuk Privasi
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01

c. *Green Screen*

Selain sebagai elemen estetis, tanaman juga dapat digunakan sebagai penyekat visual alami (*green screen*) untuk menutupi atau menghalangi pemandangan yang kurang menyenangkan, seperti tumpukan sampah, area galian, atau lokasi pembangunan. Dengan demikian, tata hijau berperan dalam menjaga kualitas visual lingkungan dan menciptakan suasana ruang yang lebih tertata serta menarik secara estetis.



Gambar 2. 19 Tata Hijau Sebagai Green Screen

Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01

2.6 Kajian Tata Ruang Dalam

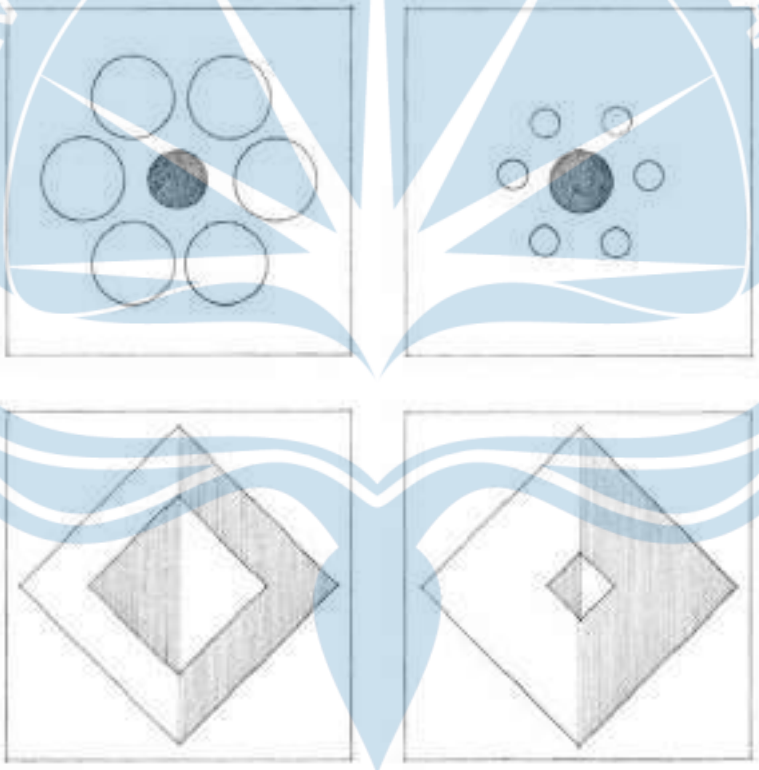
2.6.1 Definisi Tata Ruang Dalam

Menurut Undang-undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, tata ruang didefinisikan sebagai wujud struktur dan pola ruang. Penataan ruang sendiri merupakan sistem yang mencakup proses perencanaan, pemanfaatan, serta pengendalian pemanfaatan ruang.

2.6.2 Prinsip Ruang Dalam

1. Proporsi

   Proporsi merupakan kesesuaian ukuran dan hubungan antara satu bagian desain dengan keseluruhan bangunan, mencakup pertimbangan terhadap konteks lokasi, posisi bangunan, serta keterkaitannya dengan elemen atau objek tiga dimensi di sekitarnya.



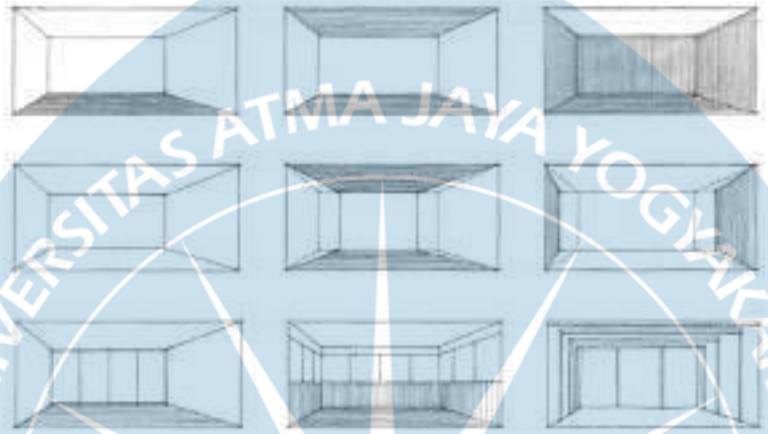
Gambar 2. 20 Proporsi
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

2. Warna

   Pemilihan warna berperan penting dalam membentuk karakter suatu ruang, karena warna mampu menimbulkan Kesan yang berbeda pada ibjek yang sama. Setiap warna memiliki karakteristik dan makna tersendiri yang dapat mempengaruhi suasana serta memberikan efek psikologis bagi pengguna ruang.

3. Skala

   Skala adalah perbandingan antara ukuran ruang atau bangunan dengan elemen arsitektur lain maupun lingkungan sekitarnya. Penentuan skala dalam suatu ruang perlu diperhatikan dengan cermat, karena ruang berukuran luas namun memiliki plafon yang relatif rendah dapat menimbulkan kesan tertentu, seperti rasa pengap atau tekanan psikologis bagi penggunanya.



Gambar 2. 21 Skala
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

4. Ritme

   Ritme merupakan pengulangan dan pengaturan pola elemen visual yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptaka keselarasan dan harmoni. Elemen-elemen yang dapat membentuk ritme dalam ruang meliputi berbagai aspek, seperti bentuk, furniture, susunan jendela, hingga elemen dekoratif lainnya.

5. *Focal Point*

   Focal point adalah area atau objek yang memiliki kontras visual dan menjadi titik pertama yang menarik perhatian mata. Pada ruang interior, penerapan *focal point* dapat diwujudkan melalui permainan elemen-elemen seperti tekstur, warna, atau penggunaan furnitur dengan karakter mencolok yang mampu menjadi pusat perhatian dalam ruang.

6. Detail

   Detail merujuk pada elemen-elemen kecil yang berperan dalam menyempurnakan penataan ruang interior, seperti pemilihan warna, dekorasi, penempatan titik pencahayaan, serta aspek-aspek pendukung lainnya yang memperkuat karakter dan kenyamanan ruang.

7. Keseimbangan

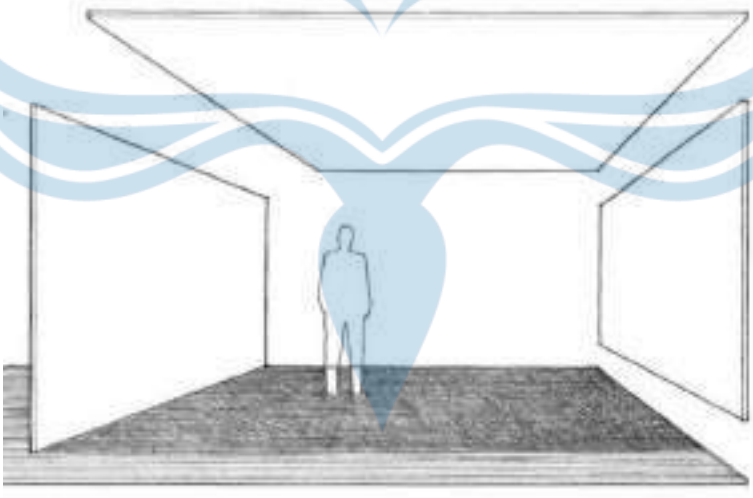
   Keseimbangan dalam desain dapat dicapai dengan mengatur proporsi dan distribusi visual dari setiap elemen agar menciptakan harmoni. Terdapat tiga jenis keseimbangan, yaitu:

- Keseimbangan Simetris, yaitu kondisi ketika elemen-elemen desain memiliki bobot visual yang sama dan tersusun secara merata di kedua sisi, baik secara horizontal maupun vertikal.
- Keseimbangan Asimetris, yaitu keadaan di mana elemen-elemen desain memiliki bobot visual yang tidak sama, namun tetap menciptakan keselarasan meskipun tidak seimbang di poros tengah ruang.
- Keseimbangan Radial, yaitu susunan elemen desain yang terfokus pada satu titik pusat, di mana semua elemen mengarah atau mengelilingi titik tengah ruang tersebut.

2.6.3 Elemen Pembentuk Ruang Dalam

Ruang interior terbentuk dari sejumlah elemen pembentuk yang saling berkaitan dan menjadi aspek fundamental dalam perancangan suatu ruang. Elemen-elemen utama tersebut meliputi:

1. Dinding, berfungsi sebagai elemen pembatas yang mengelilingi dan membentuk ruang, sekaligus menjadi komponen inti dalam struktur ruang dalam.
2. Lantai, merupakan bagian dasar ruang yang berfungsi sebagai alas dan area pijakan bagi aktivitas di dalam ruangan.
3. Langit-langit (plafon), yaitu bagian tertinggi dari ruang dalam yang berperan sebagai penutup sekaligus pembatas antara ruang dan struktur atas bangunan.



Gambar 2. 22 Elemen Pembentuk Ruang Dalam
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

2.6.4 Hubungan Ruang Dalam

D. K. Ching menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis hubungan-hubungan ruang spasial, yaitu:

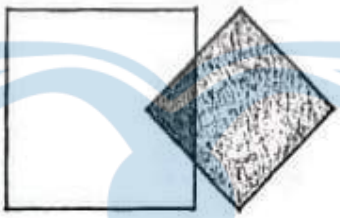
1. Ruang dalam ruang

Dalam sebuah ruang yang luas, dapat tercipta ruang yang lebih kecil di dalamnya. Pada hubungan ini, ruang yang lebih besar berfungsi sebagai pelingkup tiga dimensi bagi ruang yang berada di dalamnya. Namun, fungsi ruang pelingkup tersebut akan berkurang apabila ruang kecil di dalamnya diperluas. Untuk menciptakan kesan “ruang dalam ruang”, dapat digunakan volume ruang yang berdiri sendiri dengan bentuk atau karakter yang berbeda dari ruang pelingkupnya.



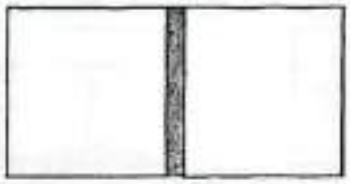
Gambar 2. 23 Ruang dalam Ruang
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

2. Ruang-ruang yang saling mengunci
   Merupakan dua ruang yang saling berhubungan atau memiliki keterkaitan, namun masing-masing tetap mempertahankan fungsinya sendiri. Hubungan antara kedua ruang ini menciptakan area peralihan yang dapat dimanfaatkan dan digunakan secara bersama.



Gambar 2. 24 Ruang-ruang yang Saling Mengunci
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

3. Ruang yang berdekatan
   Apabila terdapat dua ruang dengan karakter atau luasan yang hampir serupa, keduanya dapat dihubungkan sebagai ruang yang bersebelahan. Hubungan ini dapat dibentuk melalui elemen pembatas visual seperti perbedaan ketinggian lantai, deretan kolom, atau bidang pemisah lainnya yang tetap menjaga keterhubungan antar ruang tanpa menghilangkan batas fungsionalnya.



Gambar 2. 25 Ruang yang Berdekatan
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

4. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama
   Apabila dua ruang terpisah oleh jarak, maka dapat diciptakan ruang ketiga yang berfungsi sebagai penghubung atau ruang bersama di antara keduanya. Ruang perantara ini berperan sebagai pengikat hubungan antar ruang dan umumnya memiliki bentuk serta orientasi yang berbeda, menyesuaikan dengan fungsi dan karakter ruang yang dihubungkannya.



Gambar 2. 26 Ruang-ruang yang Dihubungkan oleh Sebuah Ruang Bersama
Sumber: Buku Architecture Form, Space, and Order

2.7 Studi Preseden

2.7.1 Studi Preseden 1: Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh yang berlokasi di Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia, merupakan bangunan yang dirancang sebagai monumen peringatan simbolis bagi peristiwa gempa dan tsunami Samudra Hindia 2004. Selain berfungsi sebagai tempat mengenang tragedi tersebut, museum ini juga berperan sebagai pusat edukasi kebencanaan serta tempat evakuasi darurat apabila wilayah tersebut kembali mengalami bencana tsunami di masa mendatang. Museum ini berdiri pada tahun 2009 dirancang oleh Ridwan Kamil. Desain museum ini merupakan pemenang sayembara tingkat internasional yang diselenggarakan dalam rangka mengenang tragedi tsunami pada tahun 2007.



Gambar 2. 27 Museum Tsunami Aceh "Rumoh Aceh Escape Hill"
Sumber: https://phinemo.com/fakta-menarik-di-balik-megahnya-museum-tsunami-aceh/13126825_996450427090723_1021047007_n/

Museum ini merupakan bangunan monumental yang didesain mencerminkan episentrum gelombang laut. Jika dilihat dari atas, bentuknya menyerupai gelombang air laut sedangkan dari samping tampak seperti kapal besar dengan cerobong tinggi di bagian tengah. Pada bagian eksterior, museum ini menampilkan ekspresi keberagaman budaya Aceh melalui ornamen dekoratif transparan yang terinspirasi dari anyaman bambu. Sementaara itu, pada bagian interior, pengunjung diajak untuk merenungi peristiwa dahsyat tsunami yang menimpa masyarakat Aceh, sekaligus merasakan nuansa kepasrahan dan pengakuan atas kebesaran Tuhan melalui suasana ruang yang diciptakan.

Fasilitas yang tersedia di Museum Tsunami Aceh mencakup berbagai fasilitas publik yang dirancang untuk menunjang kenyamanan dan kebutuhan pengunjung, antara lain:

- Ruang pameran tetap,
- Ruang pameran sementara,
- *Rooftop*,
- Taman,
- Ruang audio visual,
- Ruang parkir,
- Ruang galeri,
- Ruang merokok,
- Mushala/tempat shalat,,
- Mini restoran/kafe,
- Toko cinderamata,
- Toilet umum dan toilet VIP,
- ATM,
- Lift, dan

Sarana dan prasarana di gedung Museum Tsunami Aceh terbagi ke dalam empat lantai, di mana setiap lantainya memiliki fungsi dan makna yang berbeda sesuai dengan konsep perancangan museum.

a. Lantai 1

- Lorong Tsunami (*Space of Fear*)
  Saat memasuki area museum, pengunjung akan melalui Lorong Tsunami sering disebut juga *Space of Fear*, yaitu sebuah lorong sempit dan remang-remang yang menghadirkan suasana khusyuk dan refkektif. Di sepanjang lorong, terdengar gemiricik air serta lantunan suara adzan yang memperkuat perenungan. Pada dinding kiri dan kanan, air mengalir secara terus-menerus sebagai simbol dan pengingat terhadap peristiwa tsunami masa lalu, mengajak pengunjung untuk mengenang sekaligus merasakan kembali pengalaman emosional dari bencana tersebut.



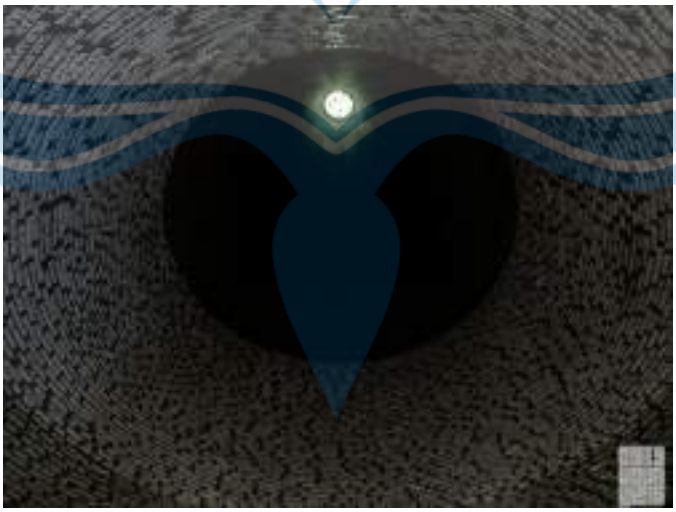
Gambar 2. 28 Lorong Tsunami
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ9Q4tfCmvZ4fsER7xp2EMWTvusGfiJjCVHAw&s

- Ruang Kenangan (*Memorial Hall*)
  Setelah melewati Lorong Tsunami, pengunjung akan memasuki Ruang Kenangan (*Memorial Hall*). Ruang ini menampilkan deretan monitor yang berfungsi sebagai simbol peristiwa tsunami yang melanda Aceh. Pada layar-layar tersebut ditampilkan gambar para korban serta lokasi-lokasi yang terdampak bencana pada dua dekade silam. Kehadiran ruang ini bertujuan untuk membangkitkan kembali ingatan kolektif terhadap tragedi tersebut, sekaligus mengajak pengunjung untuk merenungkan dan memetik hikmah dari peristiwa yang telah terjadi.



Gambar 2. 29 Ruang Kenangan
Sumber: https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-aceh/baca-artikel/16731/Museum-Tsunami-Portal-Sejarah-dan-Pembelajaran.html

- Sumur Doa (*The Light of God*)
  Sumur Doa atau *The Light of God* merupakan ruang berbentuk silinder setinggi 30 meter yang dipenuhi oleh pancaran cahaya remang-remang dari atas ruang. Pada puncaknya terukir kaligrafi bertuliskan "ALLAH", sementara dinding-dinding ruangnya dipenuhi oleh sekitar 2000 nama korban tsunami yang telah meninggal dunia. Ruang ini menghadirkan suasana hening dan sakral, menjadi simbol refleksi spiritual yang mendalam tentang hubungan manusia dengan Sang Pencipta serta pengingat akan ketidakberdayaan manusia di hadapan kekuasaan Tuhan.

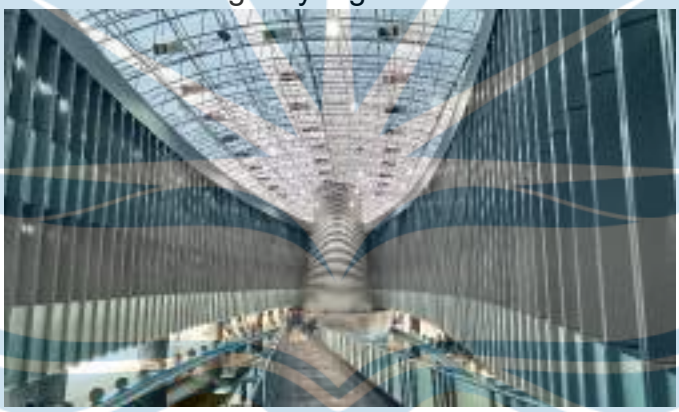


Gambar 2. 30 Sumur Doa
Sumber: https://dailyvoyagers.com/blog/2017/06/06/wisata-sejarah-tsunami-aceh/

- Lorong Kebingungan
  Sebelum menuju jembatan perdamaian pengunjung terlebih dahulu melalui Lorong kebingungan. Pada Lorong ini terdapat ruang dengan lantai yang berkelok dan tidak rata yang memiliki filosofi dari

keputusasaan dan kebingungan, maka filosofi Lorong ini disebut *Space of Confuse*. Lorong ini akan mengantarkan pengunjung menuju cahaya alami yang melambangkan secerca harapan baru bagi korban tsunami.

- Jembatan Perdamaian
  Jembatan Perdamaian merupakan elemen arsitektural yang melambangkan penyelamatan dan harapan, menyerupai perjalanan menuju tempat yang lebih tinggi setelah bencana tsunami. Di atas jembatan ini terdapat 52 bendera negara yang mewakili negara-negara yang telah memberikan bantuan dan berpartisipasi dalam proses rehabilitasi serta rekonstruksi pasca-tsunami. Selain itu, terdapat batu-batu dengan jumlah yang sama dengan negara tersebut, dan pada masing-masing bendera serta bati tertulis kata "damai" dalam bahasa asli setiap negara. Elemen ini menjadi simbol perdamaian universal serta refleksi atas berakhirnya konflik di Aceh, menggambarkan semangat persatuan, kemanusiaan, dan harapan baru setelah tragedi yang melanda.



Gambar 2. 31 Jembatan Perdamaian
Sumber: https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-aceh/baca-artikel/16731/Museum-Tsunami-Portal-Sejarah-dan-Pembelajaran.html

b. Lantai 2
   - *Japan Corner*
   - Miniatur Museum Tsunami
   - Ruang Audio Visual
   - Pameran Temporer Animal Insting
   - Memori pasca tsunami
   - Miniatur Rumah Aceh
   - Visual ragam kebudayaan Aceh, kemudian masuk ke gelombang visual tsunami, puing-puing pasca tsunami seperti motor, jam, masjid, mobil, sepeda dan miniature kapal apung,

- Visual negara-negara yang membantu dan turun tangan saat tsunami 2004
- Galeri keadaan pasca tsunami
- Ruang rapat
- Ruang menyusui

c. Lantai 3
- Pameran Temporer
- Jendela masa lalu yang berupa replika ’Gua Ek Leuntie’
- Ruang Perdamaian MoU Helsinki
- Ruang seminar *Smong Box*
- Ruang perpustakaan
- Tempat wudhu dan musholla
- Galeri foto pasca tsunami
- Toilet

d. Lantai 4
- *Café rooftop*
- Tempat evakuasi

2.7.2 Studi Preseden 2: The Jewish Museum Berlin



Gambar 2. 32 The Jewish Museum Berlin
Sumber: AD Classics: Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind | ArchDaily

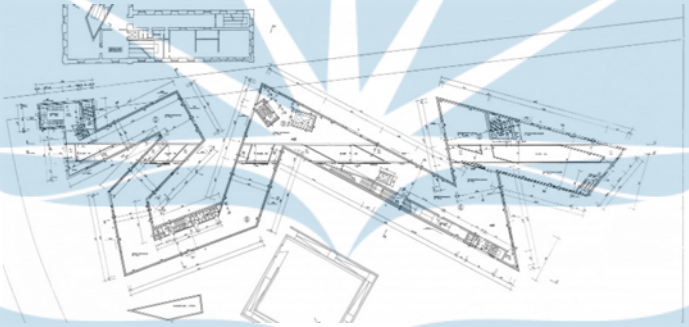
Museum ini merupakan museum Yahudi yang dibuka untuk umum pada tahun 2001 dan berlokasi di Lindenstraße 9, 10969 Berlin, Jerman. Dalam perancangannya, museum ini menampilkan sejarah sosial, politik, dan budaya masyarakat Yahudi di Jerman sejak abad ke-4 hingga masa kini. Berdiri di atas lahan seluas 15.500m2, museum ini secara eksplisit menghadirkan serta mengintegrasikan dampak dari peristiwa Holocaust. Bangunan museum terletak di sebelah gedung Pengadilan Prussian Court of Justice yang selesai dibangun pada tahun 1735, dan kini gedung tersebut difungsikan sebagai pintu masuk ke Jewish Museum Berlin.

Museum Yahudi di Berlin didirikan pada tahun 1933, namun ditutup kembali pada masa pemerintahan Nazi pada tahun 1938. Meskipun sempat dibuka, museum tersebut

dibiarkan kosong hingga tahun 1975. Baru pada tahun 2001, setelah penambahan bangunan yang dirancang oleh Daniel Libeskind yang selesai pada tahun 1999, Museum Yahudi Berlin resmi dibuka kembali. Kehadirannya menjadi simbol kebangkitan kembali jejak budaya dan sosial masyarakat Yahudi di Berlin.

Desain karya Daniel Libeskind, yang dibuat satu tahun sebelum runtuhnya Tembok Berlin, didasarkan pada tiga pemikiran utama. Pertama, sejarah Berlin tidak dapat dipahami tanpa memahami kontribusi besar dari warga Yahudi terhadap kota tersebut. Kedua, makna dari Peristiwa Holocaust harus diintegrasikan ke dalam kesadaran dan memori kolektif Kota Berlin. Ketiga, demi masa depan, Kota Berlin dan Negara Jerman perlu mengakui dan menghadapi kenyataan atas penghapusan kehidupan Yahudi dalam sejarah mereka.

Dalam memulai proyek museum tersebut, Daniel Libeskind mengambil bentuk dasar 'Bintang Daud', simbol yang identik dengan identitas Yahudi, kemudian mentransformasikannya secara abstrak sehingga membentang mengikuti konteks dan tapak sekitarnya. Bentuk tersebut tercipta melalui proses menghubungkan garis-garis antara berbagai lokasi peristiwa bersejarah yang berkaitan dengan kehidupan komunitas Yahudi di Berlin. Hasil dari proses ini menghasilkan struktur bangunan berbentuk "zig-zag", yang merupakan ekstrusi literal dari garis-garis sejarah tersebut dan menjadi elemen utama dalam ekspresi arsitekturnya.



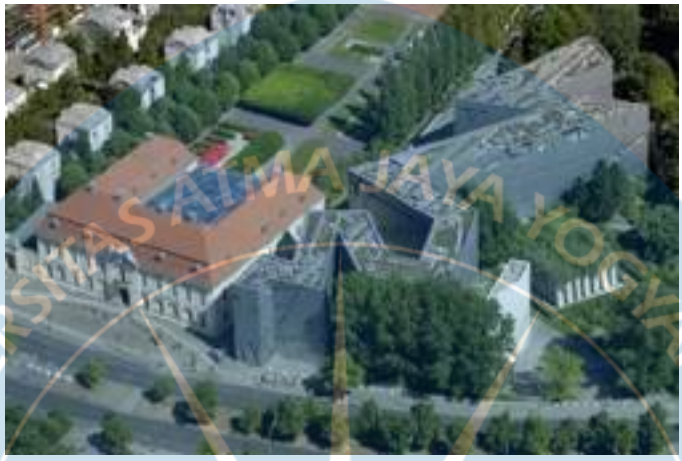
Gambar 2. 33 Denah Jewish Museum Berlin
Sumber: AD Classics: Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind | ArchDaily

Dalam pengembangannya, Daniel Libeskind merancang bangunan ini sebagai struktur yang terpisah, tanpa pintu masuk eksterior formal. Untuk memasuki bagian baru museum, pengunjung harus terlebih dahulu masuk melalui bangunan Baroque Kollegienhaus, lalu melewati Entry Void yang dramatis sebelum diarahkan ke koridor bawah tanah. Jalur bawah tanah ini dengan sengaja menimbulkan perasaan cemas, tersesat, dan terasing, menggambarkan pengalaman kehilangan yang dialami komunitas Yahudi.

Di ujung koridor, pengunjung dihadapkan pada tiga jalur utama, masing-masing mewakili aspek perjalanan sejarah Yahudi:

1. Jalur kesinambungan, yang menggambarkan hubungan antara sejarah Yahudi dan Sejarah Jerman.
2. Jalur imigrasi, yang menunjukkan perjalanan keluar dari Jerman.
3. Jalur Holocaust, yang berujung pada ruang reflektif tentang tragedi pemusnahan massal.

Melalui bentuk “zig-zag” yang khas, Libeskind menciptakan pengalaman spasial yang intens, di mana setiap langkah menjadi bagian dari narasi emosional tentang kehilangan, ingatan, dan harapan. Bentuk dari bangunan baru museum yang tidak teratur, tajam, dan miring ini secara sengaja dirancang untuk menciptakan perasaan disorientasi, ketiaknyamanan, dan ketidakpastian pada pengunjung, mencerminkan pengalaman historis kaum Yahudi di Jerman.



Gambar 2. 34 Bangunan Lama dan Baru Jewish Museum Berlin
Sumber: https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/, diakses 21 Oktober 2025

Bangunan lama dan baru pada Museum Yahudi Berlin dihubungkan melalui koridor bawah tanah, yang dirancang untuk mempertahankan otonomi dan karakter kontras antara kedua struktur tersebut di atas permukaan. Koridor ini mengarahkan pengunjung menuju tiga jalur aksial bawah tanah, masing-masing membawa narasi sejarah yang berbeda.

1. Jalur pertama berakhir di Menara Holocaust, sebuah ruang tertutup tanpa cahaya alami yang menggambarkan keputusasaan dan kehilangan.
2. Jalur kedua mengarah keluar menuju Taman Pengasingan dan Emigrasi, yang menjadi simbol bagi mereka yang terpaksa meninggalkan Berlin akibat penindasan.
3. Jalur ketiga, yang merupakan jalur terpanjang, mengarahkan pengunjung menuju tangga berkelanjutan dan akhirnya ke ruang pameran utama museum, menggambarkan kelanjutan sejarah dan keberlangsungan kehidupan Yahudi di Jerman.

Ketiga rute ini membentuk pengalaman naratif spasial, di mana arsitektur bukan sekadar wadah, melainkan alat untuk merasakan kembali perjalanan sejarah dan emosi yang menyertainya.

Fasad bangunan ini dilapisi dengan panel seng-titanium dan memiliki “sayatan” jendela yang miring dan asimetris yang memotong bangunan secara acak yang tampak seperti bekas luka.



Gambar 2. 35 Fasad bangunan Museum
Sumber: The Jewish Museum Berlin: Remembering Germanys' Past — No Destinations, diakses 21 Oktober 2025

Dari tampak luar, interior museum terlihat menyerupai bentuk perimeter eksteriornya. Namun, kenyataannya ruang di dalamnya sangat kompleks. Area pejalan kaki disusun untuk menuntun pengunjung melewati galeri, ruang kosong, dan jalan buntu. Sebagian besar bagian perluasannya tidak memiliki jendela serta menunjukkan perbedaan materialitas.



Gambar 2. 36 Eksterior Jewish Museum Berlin
Sumber: AD Classics: Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind | ArchDaily, diakses Oktober 2025

Interior bangunan menggunakan beton bertulang untuk menegaskan kesan ruang kosong dan jalan buntu yang hanya diterangi seberkas cahaya. Elemen ini menjadi simbolis, menggambarkan upaya Libeskind agar pengunjung merasakan penderitaan orang Yahudi saat Perang Dunia II, bahwa di tengah kegelapan dan keputusasaan, masih ada secercah harapan yang tersisa.



Gambar 2. 37 Interior Jewish Museum Berlin
Sumber: AD Classics: Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind | ArchDaily, diakses 21 Oktober 2025

Salah satu ruang paling emosional dalam museum ini adalah ruang kosong setinggi 66 kaki yang membentang di seluruh bangunan. Dinding beton menciptakan suasana dingin dan menekan, dengan cahaya masuk hanya dari celah kecil di bagian atas. Lantai ruang ditutupi oleh 10.000 pelat besi kasar sebagai simbol bagi para korban Holocaust. Museum ini bukan sekedar tempat pameran, melainkan pengalaman mendalam yang menggambarkan perasaan orang Yahudi pada masa lalu yang sulit dipahami banyak orang.



Gambar 2. 38 Ruang Kosong
Sumber: The Jewish Museum Berlin: Remembering Germanys' Past — No Destinations, diakses 21 Oktober 2025

Perpanjangan museum menuju Taman Pengasingan, di mana pengunjung kembali dibuat tersesat di antara 49 pilar beton tinggi yang ditumbuhi tanaman. Pilar-pilar ini sengaja dirancang untuk menimbulkan rasa bingung dan kehilangan arah, namun saat pengunjung memandang langit terbuka, muncul momen pencerahan yang ingin disampaikan Libeskind. Pada akhirnya, Jewish Museum menjadi perjalanan emosional melalui sejarah, yang membuktikan kemampuan menerjemahkan pengalaman manusia ke dalam arsitektur.



Gambar 2. 39 Taman Pengasingan
Sumber: AD Classics: Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind | ArchDaily, diakses 21 Oktober 2025

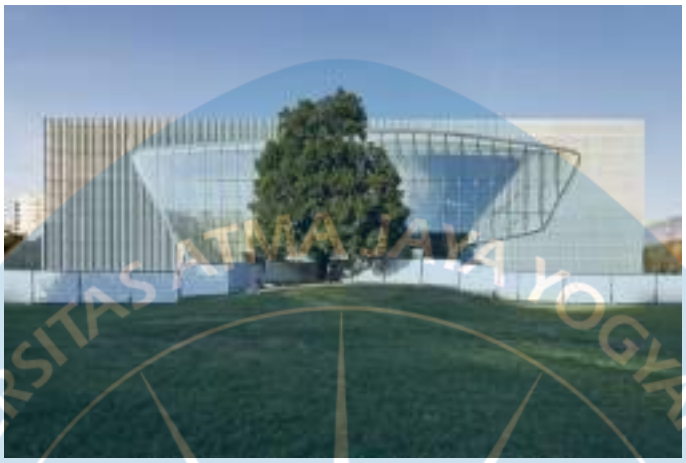
2.7.3 Studi Preseden 3: POLIN Museum of the History of Polish Jews

Museum ini merupakan salah satu museum mengenai sejarah masyarakat Yahudi di Polandia, yang dibangun karena minat publik terhadap sejarah dan budaya Yahudi meningkat. Pameran menyajikan beberapa fase dan bentuk budaya Yahudi mulai dari abad pertengahan hingga saat ini (Holocaust). Selain berfungsi sebagai museum, bangunan ini juga multifungsi untuk penelitian dan pameran warisan, pendidikan dan budaya Yahudi.



Gambar 2. 40 Museum POLIN
Sumber: Museum Of The History Of Polish Jews / Lahdelma & Mahlamäki + Kuryłowicz & Associates | ArchDaily, diakses 22 Oktober 2025

Terdapat ngarai bergelombang yang membelah bangunan, menghubungkan monumen pemberontakan dengan taman dan kota. Bentuk ini mewakili simbolisasi perpecahan laut merah sekaligus melambangkan retakan dalam sejarah Yahudi di Polandia.



Gambar 2. 41 Ngarai Penghubung Taman dan Kota
Sumber: Museum Of The History Of Polish Jews / Lahdelma & Mahlamäki + Kuryłowicz & Associates | ArchDaily, diakses 22 Oktober 2025



Gambar 2. 42 Salah Satu Ruang Pameran Inti Museum
Sumber: Core Exhibition | Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie, diakses 22 Oktober 2025

Dinding museum ini terbuat dari beton kasar yang menyerupai batu pasir lunak, melambangkan harapan dan keindahan serta mencerminkan karakter khas Warsawa. Saat cahaya siang menembus selubung kaca eksterior dan memantul pada dinding melengkung di dalamnya, kekakuan beton berubah menjadi suasana reflektif yang tenang dan lembut.



Gambar 2. 43 Interior Museum POLIN
Sumber: Museum Of The History Of Polish Jews / Lahdelma & Mahlamäki + Kuryłowicz & Associates | ArchDaily, diakses 22 Oktober 2025

Terdapat 9 galeri utama yang menjadi tahap-tahap sejarah yang berurutan. Dimulai dari legenda tentang kedatangan orang Yahudi di tanah Polandia, melalui perkembangan budaya, industri dan perdagangan, hingga masa Holocaust, hingga masa kini.

1. Forest
   Menurut legenda, kedatangan orang Yahudi di tanah yang diperintah oleh Duke Miezko I menandai awal sejarah mereka selama 1000 tahun di Polandia. Dalam bahasa Ibrani, kata 'polin' berarti 'disini kamu akan beristirahat', yang juga menjadi nama Ibrani untuk Polandia. Legenda ini memperkenalkan pengunjung pada galeri lain dari pameran inti. Seribu tahun lalu, sebagian besar wilayah kekuasaan Adipati Miezko I masih berupa hutan lebat, sehingga legenda tersebut diceritakan kembali dalam hutan simbolis yang dipandang oleh orang Yahudi pertama sebagai tempat perlindungan dan peristirahatan.
2. First Encounters (960-1506)
   Bagian ini **membahas 500 tahun pertama keberadaan Yahudi di Polandia**. Kaum Yahudi, terutama dari Rhineland, mulai menetap dan berperan penting dalam ekonomi Abad Pertengahan sebagai pencetak koin, pedagang, serta pemberi pinjaman. Meskipun berkontribusi besar terhadap perkembangan ekonomi Polandia, peran mereka sering menimbulkan prasangka sosial.
   Titik penting sejarahnya adalah Statua Kalisz tahun 1264, yang memberikan pengakuan serta perlindungan hukum bagi komunitas Yahudi, termasuk jaminan kebebasan beragama dan hak untuk bergadang serta meminjamkan uang.
3. Paradisus Ludaeorum (1506-1648)

Bagian ini **menjelaskan masa Rzeczpospolita Tolerancyjna (Persemakmuran yang Toleran) pada abad ke-16 hingga ke-17**, yang ditandai dengan Konfederasi Warsawa (1573) sebagai dokumen penting yang menjamin kebebasan beragama. Iklim toleransi ini memungkinkan komunitas Yahudi di Polandia berkembang pesat. Pada masa ini, muncul penetapan hukum agama yang diseuaikan bagi kaum Yahudi Ashkenazi, serta kontribusi besar dari perempuan, seperti Rebecca, penulis buku pertama yang diterbitkan oleh seorang wanita Yahudi. Selain itu, bagian ini menyoroti pemindahan komunitas Yahudi dari Kraków ke Kazimierz, yang kemudian berkembang menjadi salah satu pusat kehidupan dan kebudayaan yang paling makmur di Eropa.

4. In The Jewish Town (1648-1772)
   Pameran bagian ini **menampilkan gambaran kehidupan tradisional komunitas Yahudi di shtetl dalam Persemakmuran Polandia-Lituania pada abad ke-17 hingga ke-18**, dengan pembagian peran gender antara ranah perempuan (rumah) dan ranah laki-laki (Sinagoga). Rumah menjadi pusat kehidupan, di mana perempuan bertanggung jawab menjaga kashrut (kosher) dan menyambut Sabat dengan menyalakan lilin. Sementara itu, Sinagoga berfungsi sebagai pusat komunitas, tempat laki-laki melaksanakan kewajiban berdoa tiga kali sehari dan berdiskusi. Pada bagian ini juga terdapat rekonstruksi menakjubkan Sinagoga kayu Gwoździec, yang dekorasi mistisnya mencerminkan harapan dan penantian akan kedatangan Mesias di tengah kekacauan pascaperang.
5. Encounters with Modernity (1772-1914)
   Bagian ini **menampilkan potret perubahan besar yang dialami komunitas Yahudi di Polandia pada Abad ke-19**, periode yang dikenal sebagai “Tantangan Modernitas.” Perubahan tersebut ditandai oleh urbanisasi masif salah satunya adalah pembangunan jalur kereta api, yang menarik ribuan orang Yahudi ke pusat industri seperti Łódź, tempat mereka bekerja sebagai buruh pabrik dengan kondisi yang dieksploitasi. Di tengah dinamika sosial ini, terjadi pergesaran idenitas dan gaya berpakaian, dengan banyak Yahudi berasimilasi sebagai “Polandia berkeyakinan Musa”. Meski sempat muncul semangat persaudaraan yang tercermin dari pemakaman lima pejuang 1861 dan Sinagoga Agung berbahasa Polandia. Akhir abad ke-19 justru ditandai dengan gelombang progrom serta bangkitnya anti-semitisme modern, yang akhirnya mendorong emigrasi besar-besaran komunitas Yahudi di Eropa.
6. On the Jewish Street (1918-1939)

Bagian ini **menggambarkan periode interbellum (masa antar-perang) di Polandia**, yang saat itu menjadi rumah bagi komunitas Yahudi terbesar di Eropa sekaligus pusat kebudayaan Yahudi yang sangat dinamis. Kehidupan intelektual berpusat di kafe-kafe seperti Ziemiańska, tempat tokoh Polandia dan Yahudi seperti Julian Tuwim, berdiskusi tentang identitas nasional di tengah meningkatnya anti-Semitisme. Budaya popular tumbuh pesat melalui sinema Yiddish (Poliwood) dan munculnya figure publik seperti pegulat Zabrat Bart yang menjadi simbol harapan.

Kebudayaan Yiddish juga berpusat di Tłomackie 13, tempat penulis Nobel Isaac Bashevis Singer bekerja. Namun, masa keemasan ini berakhir tragis pada September 1939, ketika pesawat Jerman memborbardir Warsawa, menandai awal pendudukan Nazi di Polandia.

7. Holocaust (1939-1945)

   Bagian ini **menggambarkan kehancuran tragis komunitas Yahudi Warsawa selama Perang Dunia II**. Setelah invasi Nazi, orang Yahudi secara sistematis direndahkan dan diisolasi di Ghetto Warsawa pada tahun 1940, yang menampung sekitar 400.000 orang. Di tempat ini, kelaparan dan penyakit menewaskan ribuan jiwa. Pada tahun 1942, Nazi melancarkan Aksi Likuidasi Besar, mendeportasi hampir 300.000 orang ke kamp kematian melalui Umschlagplatz. Sisa penduduk yang tertinggal memilih untuk melawan dalam Pemberontakan Ghetto Warsawa pada 19 April 1943. Meskipun akhirnya dihancurkan oleh Jerman, perlawanan ini menjadi simbol keberanian. Pada 16 mei 1943, Jerman meledakkan Sinagoga Agung, menandai berakhirnya keberadaan Ghetto dengan pernyataan bahwa ”Permukiman Yahudi di Warsawa tidak ada lagi.”

8. Postwar Years (1944 hingga sekarang)

   Bagian ini **menggambarkan periode pasca-Perang Dunia II di Polandia**, yang ditandai oleh dilema besar bagi para penyintas Yahudi: tetap tinggal atau beremigrasi. Sebagian besar memilih untuk pergi, sekitar 150.000 orang, akibat trauma Holocaust dan kekerasan anti-Yahudi yang terus berlanjut, seperti Progrom Kielce. Selama masa pemerintahan Komunis, emigrasi terjadi dalam beberapa gelombang yang dikendalikan rezim, termasuk masa isolasi (1949-1956) dan pembukaan kembali perbatasan pada 1956.

   Tragedi memuncak pada Maret 1968, ketika sekitar 13.000 orang Yahudi, banyak di antaranya yang telah berasimilasi, dilucuti kewarganegaraannya dan hanya diberi 5 dolar AS sebelum dipaksa meninggalkan negara itu. Meskipun periode ini seolah menutup sejarah

Yahudi di Polandia, kehidupan dan komunitas Yahudi mulai bangkit kembali setelah jatuhnya rezim Komunis.

9. Bonds

   Galeri ini menampilkan instalasi multimedia berupa delapan film pendek terpilih dari 240 entri kompetisi internasional. Film-film tersebut menggali hubungan pribadi dengan Polandia, baik masa lalu maupun masa kini, dari komunitas Yahudi di Amerika, Australia, Eropa, Israel, dan Polandia.

   Di ruang ini juga tergantung 613 rumah kecil, melambangkan rumah-rumah yang dibuat orang Yahudi di berbagai tempat di mana mereka bermukim. Rumah-rumah tersebut terbalik, seolah dilihat dari luar angkasa, dan tampak membentang tanpa akhir. Pencahayaan dari senja hingga fajar, menciptakan permainan cahaya dan bayangan yang dinamis, sementara pantulannya pada dinding cermin memperkuat kesan tak terbatas.

   Pada lantai terdapat peta dunia yang menandai derute migrasi orang Yahudi, dengan titik-titik yang menyoroti lokasi dalam film dan kisah pribadi dari berbagai belahan dunia. Galeri Bonds, sebagai epilog Pameran Inti, menjadi ruang refleksi, di mana cahaya, suara, dan cermin meleburkan batas antara ruang dan waktu.

10. Legacy

    Galeri Legacy menampilkan 26 tokoh berpengaruh dalam bidang seni, sastra, musik, teater, film, sains, humaniora, hukum, pendidikan, ekonomi, dan politik. Kontribusi mereka memiliki dampak besar bagi peradaban global, serta bagi budaya Polandia dan Yahudi. Tokoh-tokoh tersebut merupakan Yahudi-Polandia yang berasal dari beragam latar belakang keluarga, ada yang religius, berasimilasi, maupun bertobat. Banyak di antara mereka yang meninggalkan tradisi lama atau beremigrasi, namun nilai-nilai Polandia-Yahudi yang mereka bawa tetap memengaruhi kehidupan dan pilihan mereka. Tokoh tersebut hidup di pusat pertemuan berbagai budaya, terbuka terhadap dunia yang luas dan beragam. Kisah, pencapaian, dan nilai-nilai mereka diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi masa kini dan masa depan.

2.8 Komparasi Studi Preseden

Tabel 2. 3 Komparasi Studi Preseden

Aspek	Museum Tsunami Aceh	The Jewish Museum Berlin	POLIN Museum of the History of Polish Jewish
Lokasi	Aceh, Indonesia	Berlin, Jerman	Warsawa, Polandia
Status	Dibuka tahun 2014	Dibuka tahun 2001	Dibuka tahun 2013

Isi Museum	Sejarah tentang peristiwa tsunami di Aceh	Sejarah masyarakat Yahudi di Berlin	Sejarah masyarakat Yahudi di Polandia
Material	Eksterior: dilapisi dengan ornamen transparan khas Aceh. Interior: Beton ekspos, Lorong Tsunami dengan dinding air dan pencahayaan remang-remang, lantai dirancang seperti rumah tradisional Aceh (rumah panggung).	Eksterior: pada bangunan baru, keseluruhan bangunan dilingkupi panel seng-titanium Interior: didominasi oleh dinding beton dengan warna-warna monokrom abu-abu dan putih.	Eksterior: dinding dilapisi kaca Interior: pada lobi, dinding terbuat dari beton kasar yang menyerupai pasir lunak aula utama berongga dan bergelombang (melambangkan terbelahnya Laut Merah/retaknya sejarah).
Tata Ruang	Terbagi dalam 4 lantai: Lorong Tsunami, Ruang Pameran Tetap dan Sementara, Sumur Doa, Jembatan Perdamaian, Ruang Audio Visual, Ruang Seminar (Smong Box), Kafe Rooftop dan tempat evakuasi.	Kompleksitas ruang interior dengan galeri, ruang kosong (Void), dan ruang buntu (jalan buntu) yang disengaja. Tiga sumbu utama yang membentuk promenade (Akses: *Stairway of Continuity*, Taman Pengasingan, Menara Holocaust).	Ruang terbagi menjadi: Pameran inti (8 bagian), Pameran Temporer, Auditorium/Balai Konser, Ruang Pemutaran Film, Education Centre, Resource Center, dan Area Edukasi Keluarga King Matt
Tata Massa	Bangunan 4 lantai dengan luas 2.500m^2. Massa panjang melengkung terinspirasi dari kapal penyelamat dan bentuk rumah tradisional Aceh (Rumoh Aceh). Terdapat Bukit	Terbagi menjadi 2 massa bangunan: Bangunan lama Bangunan baru berupa satu massa berbentuk zig-zag memanjang yang diolah dari bentuk dasar Bintang Daud.	Bentuk persegi panjang (minimalis) dengan fasad kaca dan tembaga. Fitur sentral berupa aula pintu masuk yang berongga dan dinamis membelah bangunan menjadi dua (melambangkan terbelahnya Laut

	Penyelamatan (*Escape Hill*) pada lantai dasar/dataran tinggi.		Merah/retaknya sejarah).
Konsep Cerita	Tidak menceritakan secara detail, tetapi terdapat poin-poin utama yang ditekankan terutama pada pengalaman ruang pengunjung.	Tidak menceritakan sejarah secara detail, tetapi lebih mengutamakan pengalaman ruang yang mempengaruhi perasaan pengunjung sebagai representasi peristiwa Holocaust.	Narasi sejarah diatur secara runtut, serta adanya ilustrasi tambahan, sehingga pengunjung diajak untuk mengikuti perjalanan seribu tahun kaum Yahudi pada masa lalu.
Fasilitas pendukung	Ruang rapat Ruang audiovisual Ruang seminar Kantor *Rooftop*	Taman *out-door* yang sekaligus menjadi elemen alur museum. Holocaust Tower Pusat pembelajaran Rafael Roth *W. Michael Blumenthal Academy*	Auditorium serbaguna *Screen room* *Education Centre* *Resource Centre* Kafe, restoran, dan toko museum. *King Matt's Family Education Area*
Elemen yang akan diterapkan	Alur dari gelap ke terang pada museum. Mencerminkan keadaan menuju aman.	Memanfaatkan elemen arsitektur dalam membentuk perasaan manusia	Menerapkan sistem narasi sejarah yang runtut.

Sumber: Analisis Penulis, 2025

2.9 Kesimpulan Studi Preseden

Dari perbandingan ketiga preseden diatas, museum Penambangan Timah di Danau Kaolin Kabupaten Bangka Tengah dengan menerapkan beberapa aspek dibawah ini (tabel kesimpulan terdapat pada lampiran):

1. Aspek edukasi dapat dicapai dengan:
    - Sistem narasi yang runtut, namun tetap memanfaatkan atmosfer ruang. Seperti alur gelap ke terang.
    - Orientasi bangunan memaksimalkan pemandangan ke danau.
    - Variasi pola jalur sirkulasi pengunjung museum.
    - Penyajian informasi didukung dengan permainan atmosfer emosional ruang.

- Variasi kegiatan edukatif.

2. Aspek rekreasi dapat dicapai dengan:
   - Penyediaan ruang publik yang tidak hanya berfokus pada pameran.
   - Memanfaatkan lanskap danau, dapat dintegrasikan dengan dek observasi, *skywalk* atau *floating deck*, area bermain anak yang berbasis wisata alam.
   - Menerapkan variasi warna, cahaya dan bentuk.
3. Aspek fenomenologi dapat diterapkan dengan:
   - Memanfaatkan warna putih kaolin jadi elemen interior dan material.
   - Alur sirkulasi ruang membuat *sequence*: ruang gelap-terang, pemandangan ke danau.
   - Menggunakan suara air, pantulan cahaya danau, variasi tekstur kasar-halus,
   - Penerapan variasi skala ruang.