PENERAPAN ASPEK REKREATIF SEBAGAI PENUNJANG FUNGSI EDUKASI PADA MUSEUM MELALUI TATA RUANG DAN KOLEKSI

Asifa Ulina Kafin

Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur
e-mail: aulimakafin@gmail.com

Eva Elviana

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur
e-mail: evaelviana.ar@upnjatim.co.id

ABSTRAK

Persepsi negatif publik terhadap museum yang dipandang kuno, membosankan, dan tidak menarik masih sangat kuat di Indonesia. Sehingga, minat masyarakat cenderung minim dan museum menjadi jarang dikunjungi. Dengan begitu, terlihat bahwa penerapan aspek rekreatif pada sebagian besar museum di Indonesia masih belum maksimal. Padahal, Menurut ICOM, museum kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tapi juga sebagai sarana rekreasi yang memiliki aspek *enjoyment*. Agar tujuan utama museum sebagai sarana edukasi tercapai secara maksimal, dibutuhkan tata ruang dan perabot koleksi yang memiliki aspek edukatif maupun rekreatif. Mengacu pada permasalahan tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan aspek rekreatif sebagai penunjang fungsi edukasi pada museum di Indonesia melalui analisis konsep penataan ruang dan penyajian koleksi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan dua museum milik pemerintah, yaitu Museum Blambangan di Banyuwangi dan Museum Tsunami di Aceh. menggunakan data kualitatif dari studi pustaka dan observasi partisipatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa penataan ruang dan konsep penyajian koleksi yang rekreatif dapat memunculkan pengalaman ruang yang lebih menarik dan dapat meningkatkan fungsi edukatif museum.

Kata kunci : edu-rekreasi, museum, penyajian koleksi, tata ruang

ABSTRACT

The public's negative perception of museums, which are considered old-fashioned, mundane, and, unattractive is still strong in Indonesia. Thus, the public's interest tends to be minimum, and museums are rarely visited. This fact proves that the application of the recreational aspect in many Indonesian museums has not been maximum. However, According to ICOM, the museum is now not only an educational medium. But also a recreational tool that has an enjoyment aspect. To maximize the primary function of the museums, an educative-recreative spatial and collection planning is needed. Therefore, This paper examines how the recreational tool as a supporting

feature for its educational role are applied in Indonesian museums by analyzing the spatial planning and collection presentation. The method used for this paper is the comparative descriptive analysis by comparing two governmental museums, which are Museum Blambangan in Banyuwangi and Museum Tsunami in Aceh, using qualitative data from the literature study and participatory observation. The result shows that a more recreative spatial planning and collection presentation can lead to a more engaging spatial experience. Therefore, the educative function of the museum also increased.

Keywords : *collection presentation, edu-recreative, museum, spatial planning*

1. PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga dokumentasi dan inventarisasi yang memiliki peran penting sebagai media edukasi publik. Terdapat 3 pilar yang berisi tujuan dan dampak museum terhadap masyarakat. yakni, mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk kepribadian bangsa, dan mengokohkan ketahanan nasional dan wawasan. (Munandar, dkk., 2011). Namun, seiring waktu, terjadi pergeseran paradigma museum. Perubahan paradigma ini dibuktikan dengan adanya revisi definisi museum oleh ICOM (*International Council of Museum*).

“A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates, and exhibits, for purpose of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment”

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dilihat bahwa museum seharusnya memiliki aspek *enjoyment* (ICOM, 2004). Dengan begitu, museum yang mungkin harus ditunjang oleh aspek rekreatif agar proses pembelajaran publik yang terjadi dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Namun, Hingga saat ini, museum di Indonesia masih sepi peminat yang mengakibatkan museum jarang dikunjungi. Berdasarkan analisis yang dilakukan Direktorat Perlindungan Kebudayaan pada tahun 2015, salah satu faktor penyebab minimnya minat masyarakat adalah adanya persepsi negatif publik terhadap museum yang dipandang membosankan, kuno, dan tidak menarik diakibatkan oleh kurangnya pengolahan tata ruang dan penyajian koleksi museum (Direktorat Perlindungan Kebudayaan, 2015).

Penataan koleksi pada museum di Indonesia seringkali kurang memperhatikan *storyline*. Selain itu, pola sirkulasi yang digunakan juga tidak sesuai dengan alur informasi yang ingin disampaikan. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Paramitasari (2015) tentang persepsi masyarakat terhadap

museum di Indonesia, Kedua hal tersebut membuat museum dinilai kurang informatif karena pengunjung merasa kesulitan memahami isi museum. Selain itu, eksplorasi material, pencahayaan, dan elemen-elemen interaktif lain yang diterapkan kurang relevan dengan koleksi yang ditampilkan, sehingga suasana yang terbentuk pada sebagian besar museum di Indonesia tidak dapat menunjang kegiatan yang ada didalamnya. Hal ini mengakibatkan museum dinilai membosankan oleh masyarakat yang membuat mereka semakin enggan untuk mengunjungi museum (Paramitasari, 2015). Dengan begitu, dapat dilihat bahwa aspek rekreatif pada sebagian besar museum di Indonesia masih belum terpenuhi. Sehingga, peran utama museum sebagai sarana edukasi juga turut memudar (Direktorat Perlindungan Kebudayaan, 2015).

Penelitian ini dibuat untuk menganalisis bagaimana penerapan aspek rekreatif sebagai penunjang fungsi edukatif museum di Indonesia, dengan mengkaji konsep penataan ruang dan penyajian koleksinya. Terdapat dua objek yang akan dikaji pada penelitian ini, yakni Museum Blambangan dan Museum Tsunami. Keduanya merupakan museum sejarah di Indonesia yang dikelola langsung oleh pemerintah daerah setempat.

Lokasi Museum Blambangan terletak di Banyuwangi, Jawa Timur, tepatnya pada kompleks kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Museum Blambangan merupakan pusat wisata edukasi sejarah yang berisi peninggalan masyarakat Banyuwangi dari zaman pra-aksara hingga pasca kemerdekaan. Tujuan didirikannya museum ini adalah untuk melestarikan warisan nenek moyang, sekaligus sebagai sarana edukasi sejarah dan budaya Blambangan bagi masyarakat sekitar agar tidak lupa akan cikal bakal kota Banyuwangi. Sementara, Museum Tsunami berlokasi di Banda Aceh, Nangroe Aceh Darussalam, dan dibangun untuk mengenang salah tragedi tsunami Aceh 2004. Melalui Museum Tsunami, diharapkan masyarakat Aceh tidak lupa akan kejadian naas tersebut, sekaligus meningkatkan kewaspadaan masyarakat Aceh terhadap tsunami, karena letak Aceh secara geografis sangat rawan gempa dan tsunami.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Mengingat museum merupakan sarana pembelajaran publik yang mengedukasi masyarakat melalui media ruang. konsep penataan ruang dan penyajian koleksi museum perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi keterikatan dan pemahaman pengunjung terhadap isi/koleksi museum. Penataan ruang dan koleksi pada museum merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena saling menunjang satu sama lain.

2.1. Penataan Koleksi Museum

Menurut Arbi, dkk. (2011), penataan koleksi pada museum sebaiknya disesuaikan dengan alur (*storyline*) yang ingin disampaikan. Adapapun beberapa pendekatan *storyline* yang dapat adalah sebagai berikut:

a) Pendekatan Kronologi

Penataan koleksi secara kronologi dari waktu ke waktu dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara berurutan dan linear dari fase awal hingga akhir mengikuti alur bergerak pengunjung pada ruang pameran.

b) Pendekatan Taksonomik

Penataan koleksi yang memiliki kesamaan jenis serta berdasarkan pada kualitas, kegunaan, gaya, periode dan pembuat.

c) Pendekatan Tematik

Penataan koleksi yang tidak menekankan pada objeknya, tetapi lebih menekankan pada tema dengan cerita tertentu.

d) Pendekatan Gabungan

Merupakan gabungan atau kombinasi dari pendekatan kronologi, taksonomik dan tematik.

2.2. Penataan Ruang Museum

A. Sirkulasi Pengunjung

Selain menentukan peletakan koleksi berdasarkan *storyline*, alur sirkulasi pengunjung juga harus diperhatikan agar konsep *storyline* yang telah diterapkan dapat mudah dipahami pengunjung. Menurut Dean (1996), terdapat 3 Jenis pendekatan tata sirkulasi yang dapat diterapkan pada museum antara lain:

a) *Suggested Approach*

Alur pengunjung diarahkan sesuai jalur yang telah dirancang, namun tetap diberi kebebasan untuk memilih jalur lain

b) *Unstructure Flow*

Pengunjung dapat bergerak bebas tanpa arahan jalur

c) *Directed Approach*

Alur sirkulasi pengunjung telah ditentukan sesuai jalur yang telah dirancang

B. Eksplorasi Indera dalam Ruang

Selain memperhatikan penataan koleksi berdasarkan *storyline* dan pola sirkulasi yang relevan, suasana ruang yang dimunculkan juga harus mendukung. Suasana ruang museum yang ideal dapat mempengaruhi pengunjung secara psikologis melalui pengalaman ruang yang terbentuk. Hal ini kemudian dapat mempermudah penangkapan serta pengkhayatan pengunjung terhadap isi museum. Sehingga, kegiatan edukasi publik yang terjadi di dalam museum dapat berjalan maksimal.

Menurut Sally (2009), pengalaman ruang yang kuat dapat dimunculkan dengan memanfaatkan eksplorasi sensorik. Hal ini didukung oleh pernyataan Goldstein (1996) yang menerangkan bahwa respons emosional dan kognitif manusia terhadap lingkungan sekitarnya merupakan hasil dari serangkaian reaksi dari stimulus yang diterima panca indera. Eksplorasi sensorik dalam ruangan dapat diterapkan melalui pengaplikasian elemen-elemen perangsang panca indera manusia. Seperti:

a) Visual

Elemen dalam ruang yang dapat merangsang indera penglihatan manusia. Contoh: material, warna, dan teknik pencahayaan, dll.

b) Audio

Elemen dalam ruang yang dapat merangsang indera pendengaran manusia. Contoh: musik, suara air, suara binatang, dll

c) Olfaktori

Elemen dalam ruang yang dapat merangsang indera penciuman manusia. Contoh: bebauan alami dan buatan, aromaterapi, dll.

d) Taktil

Elemen dalam ruang yang dapat merangsang indera peraba manusia. Contoh: elemen interaktif yang dapat disentuh dan diraba, tekstur material yang dapat disentuh, dll.

e) Gustasi

Elemen dalam ruang yang dapat merangsang indera pengecap manusia. Contoh: elemen interaktif yang dapat dirasakan.

Elemen-elemen perangsang sensor tersebut dapat memicu respons emosional maupun kognitif. Sehingga, terbentuklah persepsi tertentu di dalam otak manusia ketika berada di dalam suatu ruangan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian berfokus pada konsep penataan ruang dan penyajian koleksi untuk mengukur kejelasan alur cerita dan informasi koleksi sebagai aspek edukatif dan pengalaman ruang sebagai aspek rekreatif. Data yang akan digunakan merupakan data kualitatif berupa denah, dan foto-foto interior museum yang dikumpulkan dari sumber primer melalui observasi partisipatif yang dilakukan oleh penulis di Museum Blambangan. Sementara, data-data Museum Tsunami Aceh dikumpulkan dari sumber sekunder melalui studi literatur. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif komparatif, yakni membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda (Sugiyono, 2015). Karakteristik tata ruang dan penyajian koleksi pada Museum Blambangan dan Museum Tsunami Aceh diidentifikasi kemudian dibandingkan satu sama lain untuk menghasilkan kesimpulan pada akhir penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penataan Koleksi Museum Blambangan

A. Storyline

Pendekatan *storyline* yang digunakan adalah gabungan antara pendekatan kronologis dan taksonomik. Secara kronologis, bagian museum dibagi dan diurutkan berdasarkan periode Pra-aksara, Hindu-budha, Kolonial, dan Peralihan klasik-modern.

Sementara, peletakan koleksi di setiap area digolongkan berdasarkan jenisnya (taksonomik). Yakni, koleksi yang terbuat dari tanah liat, koleksi yang terbuat dari logam, dan koleksi yang terbuat dari keramik.

Gambar. 2

Penataan ruang dan koleksi museum berdasarkan *storyline*

Sumber: Dinas PU Cipta Karya dan Penataan Ruang Kab. Banyuwang (diolah) (2021)

Bagian A Museum Blambangan berisi koleksi peninggalan dari zaman pra-aksara yang didominasi oleh material batu/tanah liat, sesuai dengan kehidupan penduduk Austronesia di Blambangan pada saat itu. Bagian ini juga dilengkapi informasi tertulis mengenai bagaimana manusia Austronesia dapat masuk ke Banyuwangi, dan bagaimana mereka bertahan hidup.

Dilanjutkan dengan bagian B, pengunjung akan mulai diperkenalkan dengan zaman kerajaan Hindu-Budha melalui peninggalan Kerajaan Macan Putih. Koleksi yang ditampilkan merupakan peninggalan material bangunan Macan putih yang terbuat dari tanah liat dan bata kuno.

Bagian C-D-E masih termasuk dalam periode Hindu-Budha. koleksi yang ditampilkan berupa alat-alat sehari-hari masyarakat Banyuwangi pada era tersebut. Peralatan yang ditampilkan pada Bagian C dan D berupa alat-alat rumah tangga dan ornamen rumah dari tanah liat. Yang membedakan bagian C dan D hanya dari segi skala koleksi. Bagian C berisi alat berskala kecil, sedangkan D berskala masif sehingga ditempatkan pada sebuah stage display. Sementara, pada bagian E, berisi alat persenjataan berupa keris yang terbuat dari material logam.

Gambar. 3
Koleksi museum bagian A-B-C berdasarkan *storyline*
Sumber: observasi lapangan (2021)

Bagian F merupakan zona periode kolonial. Koleksi yang ditampilkan berupa peninggalan alat-alat sehari-hari masyarakat Banyuwangi pada saat masa kolonial yang terbuat dari material logam. Lalu, dilanjutkan dengan Bagian G yang merupakan zona periode peralihan klasik modern. Koleksi yang ditampilkan berupa keramik-keramik yang desainnya dipengaruhi budaya Cina. Terakhir, terdapat area H yang berisi koleksi peninggalan uang-uang Indonesia dari masa penjajahan hingga merdeka.

Gambar. 4
Koleksi museum bagian G-H berdasarkan *storyline*
Sumber: observasi lapangan (2021)

Secara keseluruhan, storyline kronologis yang direncanakan pada Museum Blambangan sudah runtut. Pengunjung dapat membayangkan bagaimana kronologi perkembangan kondisi masyarakat Banyuwangi dari era pra-aksara hingga pascakemerdekaan. Hanya saja, terdapat peletakan koleksi yang kurang tepat. Area H yang berisi koleksi alat tukar Indonesia dari zaman penjajahan hingga kemerdekaan, diletakkan persis setelah Area G yang termasuk pada kategori periode masa peralihan. Sehingga, alur kronologi museum yang awalnya jelas menjadi membingungkan pada bagian akhir

4.2. Penataan Ruang Museum Blambangan

A. Sirkulasi Pengunjung

Ruang sirkulasi dibuat semi terbuka, tidak ada dinding masif yang membatasi satu area dengan area yang lain. Sekat antar-area hanya berupa dinding partisi. Oleh karena itu, pola sirkulasi yang terbentuk adalah sirkulasi *suggested approach*. Pengunjung diarahkan ke suatu area sesuai rancangan, namun juga diberi kebebasan untuk memilih jalur yang lain. dibutuhkan elemen tambahan berupa penanda jalur. Pada museum ini terdapat penanda jalur berupa stiker berbentuk kaki yang ditempel pada lantai. Namun, Bentuk stiker kurang representatif untuk menunjukkan arah sirkulasi, sehingga, ada kalanya arah yang ditunjukkan stiker justru membingungkan.

Gambar. 5

Jalur sirkulasi Museum Blambangan

Sumber: Dinas PU Cipta Karya dan Penataan Ruang Kab. Banyuwangi (diolah) (2021)

B. Eksplorasi Indera dalam Ruangan

1. Visual

Indera penglihatan dirangsang oleh suasana ruang yang dimunculkan melalui eksplorasi pencahayaan, warna, ornamen, dan material pada

museum. Material langit-langit pada museum Blambangan berupa plafon gypsum tanpa ornamen dengan finishing putih. finishing lantai menggunakan keramik ukuran 40x40 dengan warna beige muda dengan motif guratan putih tipis tanpa tekstur. Bagian dinding dilapisi 2 macam *wallpaper*, yakni *wallpaper* berupa pola *grid* berwarna *beige* dan *wallpaper* bermotif kayu. Pada bagian dinding yang terlapisi wallpaper kayu, dinding dibuat sedikit lebih menonjol. Selain dinding, material kayu juga mendominasi vitrin-vitrin koleksi, sehingga permainan warna dan material pada museum tampak menyatu.

Pencahayaan alami pada museum cenderung minim karena sumber pencahayaan alami pada bangunan hanya berasal dari pintu masuk dan pintu keluar, sementara bagian lain tertutup oleh dinding masif. Hal ini memang disengaja agar ruangan museum lebih redup. Selain untuk menjaga kualitas koleksi, hal ini juga dilakukan agar pencahayaan buatan dapat berfungsi lebih maksimal, sehingga pengunjung dapat lebih fokus melihat koleksi yang ada di dalam museum tanpa terganggu sinar matahari. Pencahayaan buatan yang dipakai berupa cool lighting berwarna putih dengan teknik spotlight lighting. Namun, karena warna material pada ruangan dan vitrin koleksi bernuansa hangat, cahaya lampu menjadi lebih redup dan terlihat lebih hangat.

Secara keseluruhan, pemilihan warna, material, dan pencahayaan pada interior museum Blambangan terlihat harmonis dengan isi koleksi. Namun, eksplorasi material masih minim dan tidak dimanfaatkan dengan baik untuk memunculkan suasana ruang. Museum terkesan monoton, dan pemisahan antarperiode yang disusun pada konsep *storyline* kurang dimunculkan. Sehingga, pengunjung tidak dapat mendalami cerita yang ingin disampaikan museum karena kurangnya perubahan suasana antar periode.

Gambar. 6

Suasana keseluruhan museum

Sumber: observasi lapangan (2021)

2. Auditori

Rangsangan indera pendengar dimunculkan melalui elemen musik yang disiarkan melalui 4 titik pengeras suara. Musik yang digunakan berupa alunan instrumen klasik. Elemen suara dapat membuat ruangan lebih hidup,

namun, pemilihan jenis musik yang digunakan kurang relevan dengan koleksi museum Blambangan yang berupa peninggalan daerah, sedangkan musik yang disiarkan identik dengan budaya barat.

3. Olfaktori

Rangsangan indera penciuman dimunculkan melalui bau dupa yang dapat menambahkan suasana mistis yang identik dengan Banyuwangi, relevan dengan isi/koleksi museum.

4.2. Penataan Koleksi Museum Tsunami Aceh

A. *Storyline*

Pendekatan *storyline* yang digunakan adalah pendekatan gabungan kronologis-tematik. Kronologi cerita yang disampaikan bermula dari saat-saat tsunami berlangsung, hingga pascatsunami yang disampaikan secara filosofis melalui ruangan tematik sesuai dengan alur cerita agar pengunjung dapat ikut merasakan perasaan masyarakat Aceh pada saat tragedi Tsunami Aceh terjadi melalui sekuen ruang dalam museum. yakni:

a. *Space of Fear*

Berupa Lorong gelap dengan *mini fountain* di kedua sisi dinding. Pada saat melalui lorong ini, pengunjung diajak untuk ikut ketegangan masyarakat setempat pada saat air tsunami mulai naik dan menutupi Aceh

b. Sumur Do'a (*Space of Sorrow*)

Berupa ruang tertutup dengan dinding berisi nama-nama korban, serta sebuah cerobong dengan asma Allah pada puncaknya. Difungsikan untuk menceritakan banyaknya korban yang gugur, dan bagaimana kepasrahan mereka kembali kepada Yang Kuasa. Sekaligus, untuk mengenang dan mendoakan para korban

c. *Space of Memory*

Berupa ruang kaca dengan sejumlah monitor yang berisi foto-foto kejadian tsunami di atas meja berbentuk bebatuan pantai. area ini difungsikan untuk menggambarkan kekacauan Aceh ketika sudah tenggelam di dalam air tsunami

d. *Space of Hope*

Berupa ruang luas semi terbuka dengan sebuah jembatan yang melintang di atas kolam air dengan arus yang tenang, secara

filosofis menggambarkan suasana damai. Pada bagian langit-langit, terdapat berbagai bendera negara di seluruh dunia yang menggambarkan bahwa seluruh dunia turut berduka dan bahu-membahu membantu Aceh untuk bangkit kembali. Ketika melalui *space of hope*, pengunjung diajak untuk ikut merasakan perasaan penuh harap masyarakat Aceh pasca melalui tragedi yang begitu kelam. Terutama, ketika mereka tahu bahwa seluruh dunia membantu Aceh untuk bangkit

Gambar. 8
Denah Museum Tsunami Aceh
Sumber: Widiarti (2015)

4.2. Penataan Ruang Museum Tsunami Aceh

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi dibuat dengan pendekatan *directed approach*, dimana sirkulasi pengunjung dirancang dengan 1 jalur saja mengikuti alur *storyline* yang telah dirancang. Sehingga, tidak diperlukan tanda penunjuk arah karena pengunjung sudah pasti tidak bisa memotong/keluar dari jalur sirkulasi yang telah dirancang.

B. Eksplorasi Indera

1. Visual

Indera penglihatan dirangsang melalui variasi pencahayaan dan eksplorasi material yang disesuaikan dengan cerita yang ingin disampaikan pada setiap ruang. Teknik pencahayaan dan material yang digunakan dipilih berdasarkan kesan yang akan diberikan pada ruang sesuai dengan konsep *storyline*. Sehingga, masing-masing bagian museum memiliki tema suasana yang berbeda-beda mengikuti cerita yang ingin disampaikan.

Pada area *space of fear* dan *space of sorrow*, suasana yang ingin dimunculkan adalah suasana mencekam. Oleh karena itu, Sumber pencahayaan alami ditutup total, dan material beton ekspos berwarna abu-

abu yang dapat menyerap cahaya diaplikasikan pada selubung bangunan. Sehingga, seisi ruangan terlihat sangat gelap, menggambarkan rasa takut, bingung, dan kesedihan masyarakat Aceh. Sumber pencahayaan dalam ruangan hanya berupa lampu LED *warm tone* berwarna kuning yang dipasang dengan teknik *wall washer* menambah kesan sakral pada ruangan

Gambar. 9
Suasana ruang *space of fear* (kiri) dan *space of sorrow* (kanan)
 Sumber: fokusaceh.com (2021)

Area *Space of Memory* digunakan untuk menceritakan kondisi Aceh pada saat sudah tenggelam di dalam air tsunami. untuk menggambarkan suasana pada saat itu, material dinding yang digunakan pada pada ruang *space of memory* berupa kaca dengan paduan pencahayaan ambient light cool tone berwarna putih yang keduanya secara filosofis diartikan sebagai air. Selain itu, terdapat juga meja beton yang dibentuk menyerupai batu pantai yang di atasnya terdapat monitor berisi foto-foto kejadian. Sehingga, pengunjung dapat ikut merasakan bagaimana kacaunya kondisi Aceh pada saat itu yang sudah tenggelam dalam air, bercampur dengan bebatuan, pohon, dan barang-barang lainnya.

Gambar. 10
Suasana ruang *space of memory*
 Sumber: Bentara (2021)

Sementara, Area *Space of Hope* menggambarkan perasaan haru, dan penuh harap para korban tsunami ketika seluruh dunia membantu Aceh untuk bangkit setelah tragedi. Untuk memvisualisasikan suasana tersebut, atrium *space of hope* dibuat sangat terang. Oleh karena itu, material atap yang digunakan pada area ini merupakan material kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami.

Gambar. 11
Suasana ruang *space of hope*
Sumber: Bentara (2021)

2. Auditori

Selain indera penglihatan, atmosfer ruang semakin terasa dengan adanya elemen audio berupa suara air asli yang semakin memperkuat suasana tsunami pada saat itu. Suara air yang dipakai pada setiap ruang juga berbeda, menyesuaikan suasana yang ingin dimunculkan. Pada area *space of fear*, suara air cukup keras, datang dari mini fountain pada dinding Lorong untuk menambah suasana menegangkan. Sedangkan pada area *space of hope* suara air yang tenang datang dari kolam di bawah jembatan, untuk memperkuat suasana damai.

Tabel 1.

Perbedaan penataan ruang dan koleksi pada Museum Blambangan dan Museum Tsunami

Variabel penelitian	Objek penelitian	
	Museum Blambangan	Museum Tsunami
Storyline	Penataan koleksi dan pembagian area ruangan dirancang berdasarkan storyline gabungan kronologis dan taksonomik. Dengan rincian: • Secara kronologis area ditata berdasarkan periode koleksi • Secara taksonomik digolongkan berdasarkan jenis material koleksi	Penataan koleksi dan pembagian area ruangan dirancang berdasarkan storyline gabungan kronologis dan tematik. Dengan rincian: • Secara kronologis pembagian area dan penempatan koleksi dirancang berdasarkan alur cerita tragedi tsunami Aceh • Secara tematik masing-masing ruang dan penempatan koleksinya dirancang berdasarkan tema

	Namun, terdapat kejanggalan pada salah satu bagian penempatan koleksi, sehingga konsep <i>storyline</i> menjadi sedikit kabur.	yang ingin diangkat pada setiap bagian alur cerita tsunami Aceh
Sirkulasi	Ruang sirkulasi dibuat semi terbuka yang diberi sekat berupa dinding partisi. Oleh karena itu, pola sirkulasi yang digunakan berupa pola <i>suggested approach</i>. pengunjung diarahkan ke suatu area sesuai rancangan, namun juga diberi kebebasan untuk memilih jalur yang lain. Penunjuk arah yang digunakan kurang representatif sehingga jalur pengunjung menjadi membingungkan.	Karena setiap koleksi ditempatkan pada ruangan-ruangan tematik secara kronologis, Pola sirkulasi dibuat dengan pendekatan <i>directed approach</i> , dimana sirkulasi pengunjung dirancang dengan 1 jalur saja mengikuti alur <i>storyline</i> yang telah dirancang, memasuki setiap ruangan tematik yang ada.
Eksplorasi Indera	• Visual Menggunakan perpaduan material, dan Teknik pencahayaan yang seragam. Sehingga, Musem terkesan monoton, dan tidak ada pemisahan antarperiode yang disusun sesuai konsep <i>storyline</i>. • Auditori Memanfaatkan elemen musik yang disiarkan	• Visual Menggunakan perpaduan jenis material dan teknik pencahayaan yang berbeda-beda, menyesuaikan tema yang ingin diangkat pada masing-masing ruangan. • Auditori Memunculkan elemen audio berupa suara air alami yang intensitas suaranya juga disesuaikan dengan suasana pada setiap ruangan.

	melalui pengeras suara di beberapa titik ruangan. Namun, jenis audio berupa musik klasik yang dipilih kurang relevan dengan isi koleksi yang berupa peninggalan tradisional • Olfaktori Memanfaatkan bau dupa yang dibakar setiap hari yang dapat menambah suasana mistis di dalam museum, relevan dengan isi koleksi museum berupa peninggalan budaya Banyuwangi.	

Sumber: observasi lapangan (2021)

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, teknik penataan ruang dan penyajian koleksi pada Museum Tsunami Aceh lebih menarik dan rekreatif. Kronologi yang disajikan jelas dan suasana yang dibangun juga mendukung cerita yang ingin disampaikan. Dikarenakan adanya eksplorasi indera yang berbeda-beda pada setiap area, Pengunjung seolah dapat ikut merasakan langsung kondisi Aceh pada saat tragedi tsunami 2004 melalui pengalaman ruang yang terbentuk. Perjalanan dari *start* hingga *finish* terasa tidak membosankan dan monoton, serta isi museum lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan begitu, fungsi utama museum sebagai sarana edukasi dapat tercapai secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arbi, Yunus, dkk. (2011). *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Cagar Budaya dan Permuseuman.

- Augustin, S. (2009). *Place Advantage: Applied Psychology for Interior Architecture*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.
- Asalah. (2012). Keindahan Arsitektur Museum Tsunami Aceh. Retrived April 25, 2021, from <https://www.fokusaceh.com/2012/08/keindahan-arsitektur-meseum-tsunami-aceh.html>
- Bentara, A., dkk. (2019). *Museum Tsunami Aceh – Bangunan Monumental*. Retrived April 19, 2021, from <https://issuu.com/alloysiusbentara/docs/uts>
- Dean, D. (1996). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge.
- Direktorat Perlindungan Kebudayaan, (2015). *Permasalahan dan Tantangan Pengembangan Museum*. Retrived April 08, 2021, from <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/permasalahan-dan-tantangan-pelestarian-museum/>.
- Goldstein, E. B. (2006). *Sensation and Perception*. United States of America: Brooks/Cole Publishing Company
- ICOM. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook Display, Exhibits and Exhibitions*. France: International Council of Museums Maison de l'UNESCO.
- Irdana, Nuryuda, dkk. (2018). *Konsep Penataan Koleksi Museum Untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan Dalam Wisata Edukasi Arsip Dan Koleksi Perbankan Di Museum Bank Mandiri Jakarta*, *Diplomatika*, 1(2), 132–147.
- Munandar, A., dkk. (2011). *Sejarah permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Paramitasari, A. U. (2015). *Studi Persepsi Masyarakat tentang Museum Ideal*. In: Prosiding Temu Ilmiah IPLBI, 211–216, Temu Ilmiah IPLBI 2015.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Widiarti, R. (2015). *Penerapan Arsitektur Tradisional Aceh Pada Museum Tsunami Aceh*. (Unpublished bachelor's thesis). Universitas Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara.
- Wulandari, A. (2014). *Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum*. *Humaniora*, 5(1), 246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3016>
- Wulandari, H. (2014). *Eksplorasi Pengalaman Panca Indera untuk Perancangan Interior*. *Dimensi Interior*, 12(2). <https://doi.org/10.9744/interior.12.2.85-90>