

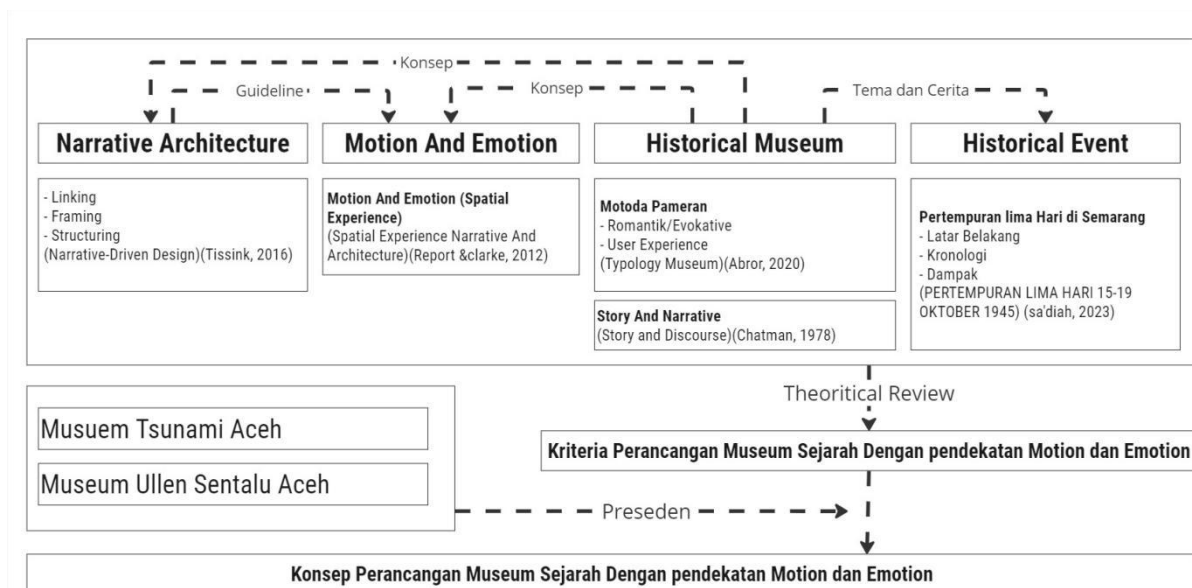
BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1. Kerangka Teori

Perancangan ini memiliki gagasan desain yang dibagi menjadi 3(tiga) yaitu Museum Sejarah, *Motion & emotion Experience* dan *Narrative Architecture*. Selain ketiga gagasan tersebut terdapat cerita/narasi sejarah pertempuran lima hari di Semarang. Cerita ini yang akan menjadi tema dari rancangan museum sejarah dalam perancangan ini.

Museum sejarah, merupakan obyek perancangan yang menjadi acuan perancangan. Dalam kajian museum sejarah dibahas mengenai metoda pamerannya dan keterkaitannya dengan dua gagasan konsep lainnya. *Motion & emotion experience* menjadi dasar dalam pengembangan konsep yang kemudian diarahkan oleh *Guideline* dari *Narrative Architecture*.



Gambar 2. Diagram Kerangka teori

Ketiga teori tersebut diintegrasikan untuk membangun pendekatan desain berbasis pengalaman, di mana narrative architecture menyediakan struktur konseptual dan sekuens cerita, motion mengaktifkan persepsi tubuh dan ruang, sementara emotion memperkaya pengalaman afektif yang muncul dari rangkaian ruang. Ketiganya saling mengunci: tubuh bergerak, ruang bercerita, dan emosi menjadi makna. Melalui integrasi ini, dilakukan kajian mendalam untuk merumuskan kriteria perancangan umum Museum Sejarah dengan konsep Motion & Emotion

Experience. Kriteria yang diperoleh kemudian dianalisis kembali melalui studi preseden dengan fungsi dan konsep serupa, hingga akhirnya dirumuskan konsep perancangan akhir Museum Sejarah yang berfokus pada pengalaman fisik dan nyata, bukan persepsi digital atau interaktif seperti VR atau AR.

2.2. Pertempuran Lima Hari Semarang

Dua bulan setelah Indonesia memperoleh kemerdekaan di Semarang, Jepang menghancurkan kemerdekaan dengan pertempuran Lima Hari di Semarang. Peristiwa ini memiliki makna besar bagi masyarakat Semarang karena upaya mereka untuk mempertahankan Kota Semarang darimiliter Jepang. Setelah Pertempuran Lima Hari di Semarang, babak baru dalam perjalanan sejarah perjuangan Indonesia untuk kemerdekaan. Pada titik tertinggi pertempuran Kota Kota Semarang berfungsi sebagai saksi bisu selama lima hari perang. menjadi medan pertempuran di mana nasib diputuskan dan perjuangan untuk kemerdekaan dari kejahatan penjajahan oleh negara lain.

Pertempuran lima hari di Semarang adalah pertempuran paling keras di tahap awal perjuangan Indonesia untuk merebut kekuasaan dan mendapatkan kebebasan. Nama panglima Jepang yang terkenal di Indonesia adalah Kido. Kido Butai kembali menguasai kota dalam waktu lima hari (Siong, 1996: 385).

Pertempuran Lima Hari di Semarang diabadikan melalui pembangunan Tugu Muda di Simpang Lima, sebagai tanda penghormatan di ibu kota Provinsi Jawa Tengah. Selain itu, nama dr. Kariadi juga diabadikan menjadi nama salah satu rumah sakit di Semarang yang terletak di Jalan Dr. Sutomo No.16, Randusari, Semarang Selatan, Kota Semarang.

2.2.1. Latar Belakang Pertempuran

Setelah Proklamasi Kemerdekaan, ada ketegangan antara pemuda Indonesia dan tentara Jepang yang belum sepenuhnya menyerahkan kekuasaan, yang menyebabkan Pertempuran Lima Hari di Semarang (15-19 Oktober 1945). salah satu penyebabnya adalah kabar bahwa pasukan Jepang telah meracuni sumber air di Reservoir Siranda. Ditambah lagi Dr. Kariadi, seorang dokter di Rumah Sakit Purusara (sekarang RSUP dr. Kariadi) ditemukan tewas di dalam mobilnya di jalan Pandanaran dekat dengan asrama Sekolah Pelayaran. Jenazahnya dipenuhi luka bekas benda

tajam, bahkan sampai hampir tak bisa dikenal lagi. Dicurigai pemuda Semarang dr. Kariadi ditembak mati oleh tentara Jepang saat mencoba memeriksa kabar racun tersebut. Walaupun kabar ini belum ini belum dikonfirmasi kebenarannya pemuda Semarang sangat marah atas peristiwa ini, dan mereka kemudian berkumpul untuk menyerang pos Jepang di berbagai tempat penting seperti Tugu Muda dan kantor pemerintah.

Di sisi lain, pemuda Surabaya yang berhasil merebut senjata tentara Jepang pada awal Oktober 1945, menginspirasi pemuda Semarang untuk melakukan hal yang sama. Karena Jepang masih memiliki persenjataan lengkap dan pengalaman militer yang cukup, upaya ini berubah menjadi pertempuran sengit di Semarang. Pemuda Indonesia menunjukkan semangat nasionalisme yang kuat dalam konflik ini. Meskipun pertempuran berakhir karena intervensi pasukan Sekutu, peristiwa ini menjadi bukti perjuangan rakyat Semarang untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari penjajahan kembali.

2.2.2. Kronologi

Tanggal meletusnya Pertempuran lima hari Semarang sebenarnya masih menjadi perdebatan antara pada tanggal 14 Oktober 1945 tengah malam atau pada tanggal 15 Oktober 1945 dini hari. Namun menurut asip Jepang pertempuran ini meletus pada 15 Oktober 1945 dengan surat perintah Mayor Kido Butai untuk mengeluarkan pasukan pada pukul 02.00 dan akan menyerang pukul 03.30 pagi. Pada yang sama juga, Pemuda di Semarang bergabung dengan berbagai laskar bersenjata tradisional dan mulai menyerang pos-pos tentara Jepang. Fokus serangan mereka adalah lokasi strategis seperti Tugu Muda, bangunan pemerintah, dan fasilitas transportasi. Meskipun mereka menghadapi perlawanan sengit, remaja juga berusaha melucuti senjata Jepang. Dengan keadaan kota yang semakin tidak stabil, pertempuran terjadi secara sporadis.

Pada hari kedua dan ketiga, konflik bertambah parah ketika Jepang mencoba mengambil kembali kendali atas Semarang. Pasukan Jepang, yang masih memiliki senjata api dan pengalaman militer, meletakkan tekanan pada remaja, yang mengakibatkan banyak korban di pihak Indonesia. Namun, pemuda Semarang terus berjuang dengan menggunakan taktik

gerilya dan menggunakan bangunan strategis seperti Rumah Sakit Purusara sebagai pusat komando.

Pada hari keempat, pasukan Sekutu—khususnya Inggris—tiba di Semarang untuk mengawasi penyerahan kekuasaan Jepang. Meskipun demikian, kehadiran mereka tidak segera menghentikan pertempuran. Di beberapa titik, pasukan Jepang terus melawan. Sementara itu, pemuda Indonesia memperkuat blokade dan menyerang pos Jepang untuk menjaga kontrol kota.

Sekutu berhasil menyelesaikan perselisihan pada 19 Oktober. Meskipun Jepang menyerahkan kendali kepada pasukan Sekutu, korban sudah banyak. Ribuan pemuda gugur, dan ratusan tentara Jepang juga tewas. Semarang sangat dipengaruhi oleh peristiwa ini, yang menjadi contoh perjuangan heroik untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Dari kronologi tersebut dapat ditarik bahwa perjalanan sejarah ini memiliki intensitas emosi bertahap: dari ketegangan, perjuangan, hingga kelegaan. Pola ini akan menjadi dasar penyusunan sekuens ruang museum

2.3. Museum dan Tipologinya

Menurut *International Council of Museums* , Museum dimaknai sebagai institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Abror (2012) dalam bacaannya Tipologi Museum menjelaskan beberapa hal penting mengenai museum diantaranya adalah Pernyataan teknis, Motoda pameran dan juga fungsi dari museum itu sendiri.

2.3.1. Metoda Pameran Museum (Abror, 2012)

Pada beberapa bagian dalam memamerkan obyek pameran memerlukan penyajian urutan macam obyek koleksi secara jelas, baik karya seni rupa dua dimensi maupun tiga dimensi, akan dibagi menurut pengelompokkan macam koleksi berdasarkan jenisnya dalam satu ruangan. Hal ini dimaksudkan antara lain:

- Agar pengunjung dapat mengetahui secara jelas mengenai jenis-jenis obyek koleksi dari obyek dua dimensi dan tiga dimensi dari hasil karya seni di Indonesia.
- Agar memudahkan dalam membentuk suasana tiap ruang pameran sesuai dengan jenis obyek koleksi yang dipamerkan.

Metode penyajian dapat disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan/ pengunjung museum, yakni dengan menggunakan secara terpadu ketiga metode seperti:

1. Metode penyajian artistik, untuk meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistik dari warisan budaya atau koleksi yang tersedia.
2. Metode penyajian intelektual atau edukatif, dimana benda-benda yang dipamerkan tidaklah bendanya saja, tetapi dipamerkan juga semua segi yang bersangkutan dengan benda itu sendiri seperti urutan proses terjadinya benda tersebut sampai pada cara penggunaan atau fungsinya.
3. Metode penyajian romantik atau evokatif, dalam hal ini benda yang dipamerkan harus disertakan dengan memamerkan semua unsur lingkungan dimana benda-benda tersebut berada.

2.3.2. Fungsi Museum

Fungsi utama (standar bangunan museum) yang harus dimiliki oleh sebuah museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (Sumber : Majalah Ilmu Permuseuman, 1988) adalah :

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

2.4. Narrative Architecture

Sophia Psarra (2009) dalam *Architecture and Narrative* menyoroti keterkaitan antara arsitektur, narasi, dan pengalaman manusia. Menurutnya, arsitektur bukan sekadar wadah fungsi, melainkan medium yang menyampaikan makna melalui eksplorasi ruang, material, serta relasi sosial dan budaya. Dalam konteks ini, narasi

dipahami bukan hanya sebagai cerita yang disampaikan, tetapi sebagai struktur pengalaman yang terbentuk melalui urutan peristiwa, ruang, dan waktu.

Sebagaimana dikemukakan Cobley (2001), narasi beroperasi melalui hubungan antara sequence, space, dan time. Bordwell (1985) menambahkan bahwa narasi tidak hanya menyampaikan isi cerita, tetapi juga menata cara cerita itu dialami oleh audiens. Dalam arsitektur, hal ini sebanding dengan peran arsitek yang menyusun urutan pengalaman spasial bagi penggunanya. Dengan demikian, hubungan antara narator dan pembaca dalam narasi sejajar dengan hubungan antara arsitek dan pengguna dalam arsitektur: keduanya berperan dalam membangun makna melalui struktur dan pengalaman.

Persilangan antara arsitektur dan narasi tampak jelas pada rancangan museum atau galeri, di mana penataan ruang menentukan bagaimana pengunjung membaca dan menafsirkan koleksi. Berbeda dengan narasi film atau teks yang berlandaskan urutan temporal, narasi pameran dibangun secara spasial—melalui klasifikasi artefak, komposisi visual, dan kerangka konseptual yang menyusun pengetahuan menjadi pengalaman ruang.

Pendekatan arsitektur naratif dapat dipahami sebagai cara berpikir desain yang menggabungkan ketepatan logika dan sensibilitas artistik. Ia tidak menjauh dari kenyataan, tetapi justru menegaskan melalui pemahaman konteks tempat, fungsi, dan masyarakat yang dilayaninya. Seperti yang ditegaskan Peter Zumthor (dalam Zhai, 2019), setiap bangunan lahir dari kondisi nyata—lokasi, kebutuhan, dan tujuan—namun menjawabnya dengan kepekaan inderawi dan imajinasi. Dengan demikian, arsitektur naratif bukan sekadar teori estetika, melainkan metode penyusunan pengalaman yang menautkan ruang, waktu, dan makna secara sadar dan terstruktur.

2.4.1. Ciri Ciri Narasi dalam Arsitektur

Tissink (2016) Menjelaskan terdapat 3 ciri utama dalam membentuk narasi dalam arsitektur:

A. Linking

Linking lingkungan dan identitas adalah alasan mengapa narasi menjadi penting desainer. Peran menghubungkan adalah peran yang agak pasif, karena menyangkut sesuatu yang implisit hubungan antara manusia dan lingkungannya. Menciptakan identitas adalah hal yang kompleks proses seringkali di luar hati nurani. Contoh gereja Gotik dan Maori ukiran kayu sangat spesifik budaya dan berhubungan dengan tradisi dan bangunan tua. Modernisme dan fungsionalisme telah membuang kemungkinan untuk menghubungkan diri kita dengan dunia narasi pada bangunan, membatasi ekspresi fasad hanya pada ekspresi fungsi. Itu peran kedua, Penataan, berpotensi lebih dapat diterapkan dalam proses desain.

B. Structuring

Arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita maka arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita. Dalam Structuring dijelaskan juga beberapa metode dalam membentuk Structuring yaitu

- Spoken Narrative
Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tema mana yang penting bagi penggunanya melalui percakapan.
- Scenario
arsitektur dapat menceritakan kisah-kisah tertentu dan menciptakan *memories* serta bagaimana penghuninya berperan dalam kisah-kisah tersebut. Dengan membayangkan kisah-kisah yang mungkin terjadi di dalam bangunan selama proses desain, skenario pengalaman yang mungkin terjadi dapat diciptakan.
- Comic
- Critical Photostrips

C. Framing

Pembingkaihan merupakan upaya aritektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkaihan, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen

tertentu yang bertahap yang dirancang oleh seorang arsitek. Dalam Framing dijelaskan juga beberapa metode dalam membentuk Framing yaitu

- *Semantic Expression*
menyiratkan bagian-bagian bangunan (kompleks) yang tersusun secara hierarkis yang sesuai dengan konten budaya dan bersama-sama membentuk konsep dan entitas narasi.
- *Monument designation*
pemerintah biasanya menetapkan bangunan sejarah sebagai monumen dan membuat pertunjukan cahaya yang artistik, yang membantu terciptanya reputasi baru untuk daerah tersebut. Setiap bangunan atau kawasan yang memiliki sejarah, menceritakan sebuah kisah. Dengan menganalisis cerita-cerita ini, ide-ide bagus yang ada pada awalnya dikenali dan digunakan kembali.
- *Artist Collaboration*
Cara eksplisit untuk menampilkan sejarah suatu daerah dapat dilakukan melalui seni. Banyak arsitek melihat kolaborasi dengan seniman sebagai sebuah ancaman, namun ini bisa menjadi cara yang sukses untuk menerjemahkan Sejarah/ cerita ke dalam bangunan fisik.
- *Branding*
- *Adding New layers*
- *Interpretable Variation*
menyiratkan organisasi elemen yang tidak kaku yang dapat mengirimkan pesan terbuka. Di sini perbedaan persepsi diprioritaskan, sehingga memungkinkan berbagai bentuk ekspresi naratif.
- *Building Faces*
- *Fairy tales evidence*
- *Detailing*
Cara yang sangat eksplisit untuk membuat cerita menjadi fisik adalah melalui detail. Secara detail, narasi dapat menjadi petunjuk untuk artikulasi elemen tertentu, menekankan kehalusan atau benturan materi..
- *Experimentation*

Terkadang sang desainer tidak perlu menceritakan kisah fiktif, melainkan hanya kisah nyata dari proses desain pada fisik bangunan itu sendiri. Menampilkan proses eksperimen material pada hasil akhir yang dibangun juga bercerita.

2.4.2. Spatial Experience

Pengalaman spasial berkaitan dengan bagaimana manusia mempersepsikan dan memahami ruang menggunakan indra, gerakan, dan interaksi mereka. Pencahayaan, tekstur, skala, dan material semuanya mempengaruhi bagaimana orang mempersepsikan ruang. Tuan (1977) berpendapat bahwa persepsi manusia terhadap karakteristik fisik dan sosial suatu ruang secara signifikan mempengaruhi pengalaman spasial, membentuk ikatan emosional antara individu dan lingkungan mereka. Ruang lebih dari sekadar dimensi fisik yang dapat diukur secara geometris; ruang juga merupakan entitas yang dipengaruhi oleh persepsi subjektif, lingkungan sosial, dan budaya. Tuan mendefinisikan pengalaman spasial sebagai terdiri dari empat bagian penting:

1. **Persepsi Sensorik:** Pengalaman spasial melibatkan indera manusia, seperti penglihatan, sentuhan, dan pendengaran. Misalnya, cahaya dan tekstur dinding dapat menciptakan suasana tertentu di dalam suatu ruang.
2. **Skala dan Gerakan:** Interaksi tubuh manusia dan dimensi spasial menghasilkan pengalaman yang spesifik. Sebuah area yang besar dan terbuka dapat menghasilkan rasa kebebasan, sedangkan tempat yang kecil mungkin menimbulkan perasaan aman atau terkurung.
3. **Asosiasi Emosional:** Kenangan, budaya, dan aktivitas semuanya mempengaruhi bagaimana ruang dipersepsikan secara emosional. Tuan menunjukkan bahwa ruang kosong dapat dikaitkan dengan kebebasan dan ketidakpastian.
4. **Mengubah Ruang Menjadi Tempat:** Tuan membedakan antara ruang dan lokasi (template). Ketika ruang memiliki makna pribadi dan emosional bagi seseorang, itu menjadi sebuah tempat. Sebuah rumah, misalnya, lebih dari sekadar struktur fisik; ia juga memiliki nilai emosional dan kenangan.

Di sisi lain, sebuah cerita dapat dibuat dan diceritakan menggunakan media seperti film. Bahkan Amanda Clark (2012) menyebutnya sebagai Ruang Filmik ketika membahas arsitektur. Filmic Space dapat memberikan hubungan unik antara

arsitektur dan manusia dengan mengambil pandangan yang lebih luas terhadap berbagai elemen sensorik, sosial, dan temporal. Sebuah studi tentang produksi spasial, baik secara kognitif maupun fisik, menunjukkan berbagai makna dan konsekuensi yang terkait dengan istilah "ruang." Ruang dapat dipersepsikan melalui suara, gerakan, dan emosi. Film sebagai medium memungkinkan penonton untuk memilih antara garis waktu alternatif dan alur narasi berdasarkan pengetahuan, asosiasi, dan imajinasi mereka. Pendekatan sinematik terhadap ruang menyarankan sesuatu yang baru untuk kehidupan modern dan mendorong praktisi kontemporer untuk memperluas cakupan aktivitas arsitektur mereka

Menavigasi instalasi Atlas Richter, kita telah sampai pada latar depan interaksi antara rute imajinatif film dan perjalanan museum dan, dengan mengenali proses yang dapat dibalik di tempat kerja, menghubungkan (e)gerakannya di sepanjang jalur pengalaman yang mencakup tindakan ingatan dan Duka.(Bruno, 2002)

2.5. Emotion and Motion

Meskipun sebuah kota dan bangunan tampak kokoh dan statis, Ilmu perkotaan dan arsitektur adalah mengenai *Motion* dan *Emotion*. Kita, sebagai manusia, bergerak dan digerakkan oleh bangunan dan ruang kota; memahami sebuah lingkungan binaan hanya sebagai benda padat, statis, dan tidak bergerak adalah sebuah kesalahan. Tubuh manusia, dengan beragam kapasitas gerak dan pengalaman emosionalnya adalah kunci untuk memahami bagaimana bangunan menjadi arsitektur (Tvedebrink, 2022)

Höök (2018) menekankan keterlibatan empati tidak hanya dengan orang lain tetapi dengan lingkungan secara umum. Dia menyoroti pergerakan melalui ruang; persepsi dan keterlibatan emosional dengan ruang; bagaimana gerakan tersebut memicu ritme tubuh tertentu dan berbagai postur; perhatian pada pengalaman sentuhan dan kinestetik menyebabkan ketegangan dan relaksasi otot, serta aktivasi sistem saraf. Dalam artian, terdapat keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan antara *Motion*, *Emotion*, *experience*, dan pemikiran.

2.5.1. Motion

Beberapa peneliti, seperti Darwin, Wallbott, atau Dael mengidentifikasi beberapa *Motion* spesifik yang dilakukan dengan bagian tubuh tertentu, yang

dikaitkan dengan *Emotion* masing-masing individu. Beberapa menggunakan sistem pengkodean yang mencakup berbagai dimensi *Motion*, seperti: gerakan dalam arah vertikal dan sagital, gaya, kecepatan, dan arah atau: bentuk, tempo, gaya, dan arah. Beberapa menggunakan analisis gerakan Laban atau komponennya yang paling dikenal: *Effort* dan *Shape* (Shafir,2015)

Dari penjelasan di paragraf sebelumnya menggunakan skema pengkodean yang berbeda, sehingga sulit untuk membandingkan hasil antar penelitian dan untuk membangun deskripsi komprehensif tentang hubungan antara karakteristik motorik tertentu dari gerakan tubuh dan emosi tertentu. Shafir (2015) menggunakan Laban Movement Analysis (LMA) untuk menyederhanakan seluruh gerakan tersebut. LMA mengkategorikan deskripsi gerakan menjadi empat komponen utama: *Body*, *Effort*, *Shape*, dan *Space*.

- **Body**
bagian tubuh mana yang bergerak. Kategori Tubuh juga mencakup tindakan tubuh tertentu yang umum seperti Melompat (melompat, melompat, dll.) Berpergian (berjalan, berlari, merangkak), Mengganti penyangga (duduk, berbaring, bertumpu pada tangan atau lutut)
- **Space**
Ruang adalah arah pergerakan tubuh melalui ruang umum dalam bentuk sagital (Maju/Mundur), vertikal (Atas/Bawah), dan horizontal. Bidang (Sisi Kanan/Sisi Kiri), menggambarkan bagaimana hubungan spasial-temporal tubuh dan anggota tubuh berubah dalam hubungannya satu sama lain dan dengan lingkungan.
- **Effort**
Upaya menggambarkan aspek kualitatif *Motion*, ekspresi sikap batin seseorang terhadap *Motion*, dan memiliki empat faktor utama, masing-masing menggambarkan kontinum antara dua ekstrem: melawan kualitas motorik dari faktor tersebut dan mengikuti kualitas tersebut. Empat komponen Upaya adalah: (1) aktivasi Berat-Usaha, atau jumlah gaya atau tekanan yang diberikan oleh tubuh, ditandai dengan aktivasi Kuat, Ringan, atau kurangnya beban, menyerah pada tarikan gravitasi yaitu Pasif /Berat; (2) Ruang-Usaha, menggambarkan fokus atau sikap terhadap suatu jalur yang dipilih, yaitu apakah gerakannya Langsung

atau Tidak Langsung; (3) Waktu-Usaha, atau tingkat urgensi atau percepatan/perlambatan yang terjadi dalam suatu gerakan, yaitu apakah gerakan itu Mendadak atau Berkelanjutan; dan (4) Effort-Flow, unsur kendali atau sejauh mana suatu gerakan Terikat, yaitu dikendalikan oleh kontraksi otot, vs. Bebas, yaitu dilepaskan/dibebaskan.

- Shape

Bentuk mengacu pada cara tubuh “*Sculpt*” dirinya dalam ruang, yakni menggambarkan perubahan dalam hubungan bagian-bagian tubuh satu sama lain dan dengan lingkungan sekitar yang terjadi ketika suatu benda bergerak (yaitu apakah tubuh Tertutup atau Tersebar). , Naik atau Turun, Maju atau Mundur).

Untuk mudah memahaminya Shafir menyederhanakan pembagain *Motion* ke dalam tabel berikut:

Tabel 1. Jenis *Motion*

Effort	Flow	Bound Free
	Weight	Strong Light Passive
	Time	Sudden/Quick Sustained
	Space	Direct Indirect
Shape	Shape Change	Expand Condense
	Vertical	Rise Sink
	Horizontal	Spread Enclose
	Sagittal	Advance Retreat
Space	Vertical	Up Down
	Horizontal	Side Open Side Across
	Sagittal	Forward Back
	Rotation	Twist
Body	Body Part	Core Arm(s)

		Head
	Body Action	Arm to Upper Body Jump

Sumber : Shafir , 2015

2.5.2. E-Motion

Ada banyak jenis emosi berbeda yang memengaruhi cara kita hidup dan berinteraksi dengan orang lain. Kadang-kadang, sepertinya kita dikendalikan oleh emosi-emosi ini. Pilihan yang kita buat, tindakan yang kita ambil, dan persepsi yang kita miliki semuanya dipengaruhi oleh emosi yang kita alami pada saat tertentu.

Psikolog juga mencoba mengidentifikasi berbagai jenis emosi yang dialami orang. Beberapa teori berbeda telah muncul untuk mengkategorikan dan menjelaskan emosi yang dirasakan orang.

Selama tahun 1970-an, psikolog Paul Eckman mengidentifikasi enam emosi dasar yang menurutnya dialami secara universal di semua budaya manusia. Emosi yang dia identifikasi adalah kebahagiaan, kesedihan, rasa jijik, ketakutan, keterkejutan, dan kemarahan. (Cherry, 2020)

- Happiness

Dari berbagai jenis emosi, kebahagiaan cenderung menjadi emosi yang paling diperjuangkan orang. Kebahagiaan sering kali didefinisikan sebagai keadaan emosional yang menyenangkan yang ditandai dengan perasaan puas, gembira, puas, puas, dan sejahtera. Penelitian tentang kebahagiaan telah meningkat secara signifikan sejak tahun 1960-an dalam sejumlah disiplin ilmu, termasuk cabang psikologi yang dikenal dengan psikologi positif. Kenyataan tentang apa yang sebenarnya berkontribusi terhadap kebahagiaan seringkali jauh lebih kompleks dan lebih bersifat individual. Masyarakat sudah lama percaya bahwa kebahagiaan dan kesehatan saling berhubungan, dan penelitian telah mendukung gagasan bahwa kebahagiaan dapat berperan dalam kesehatan fisik dan mental.

- Sadness

Kesedihan adalah jenis emosi lain yang sering didefinisikan sebagai keadaan emosi sementara yang ditandai dengan perasaan kecewa, sedih, putus asa, tidak tertarik, dan suasana hati yang melemah.

Seperti emosi lainnya, kesedihan adalah sesuatu yang dialami semua orang dari waktu ke waktu. Dalam beberapa kasus, orang bisa mengalami periode kesedihan yang berkepanjangan dan parah yang bisa berubah menjadi depresi.

- Fear

Ketakutan adalah emosi kuat yang juga memainkan peran penting dalam kelangsungan hidup. Saat Anda menghadapi bahaya dan mengalami ketakutan, Anda mengalami apa yang disebut respons melawan atau lari.

Otot-otot Anda menjadi tegang, detak jantung dan pernapasan Anda meningkat, dan pikiran Anda menjadi lebih waspada, mempersiapkan tubuh Anda untuk lari dari bahaya atau berdiri dan melawan.

- Anger

Kemarahan bisa menjadi emosi yang sangat kuat yang ditandai dengan perasaan permusuhan, kegelisahan, frustrasi, dan antagonisme terhadap orang lain. Seperti rasa takut, kemarahan juga berperan dalam respons melawan atau lari tubuh Anda.

Ketika suatu ancaman menimbulkan perasaan marah, Anda mungkin cenderung menangkis bahaya dan melindungi diri sendiri. Meskipun kemarahan sering kali dianggap sebagai emosi negatif, terkadang kemarahan bisa menjadi hal yang baik. Hal ini dapat bersifat konstruktif dalam membantu memperjelas kebutuhan Anda dalam suatu hubungan, dan juga dapat memotivasi Anda untuk mengambil tindakan dan menemukan solusi terhadap hal-hal yang mengganggu Anda.

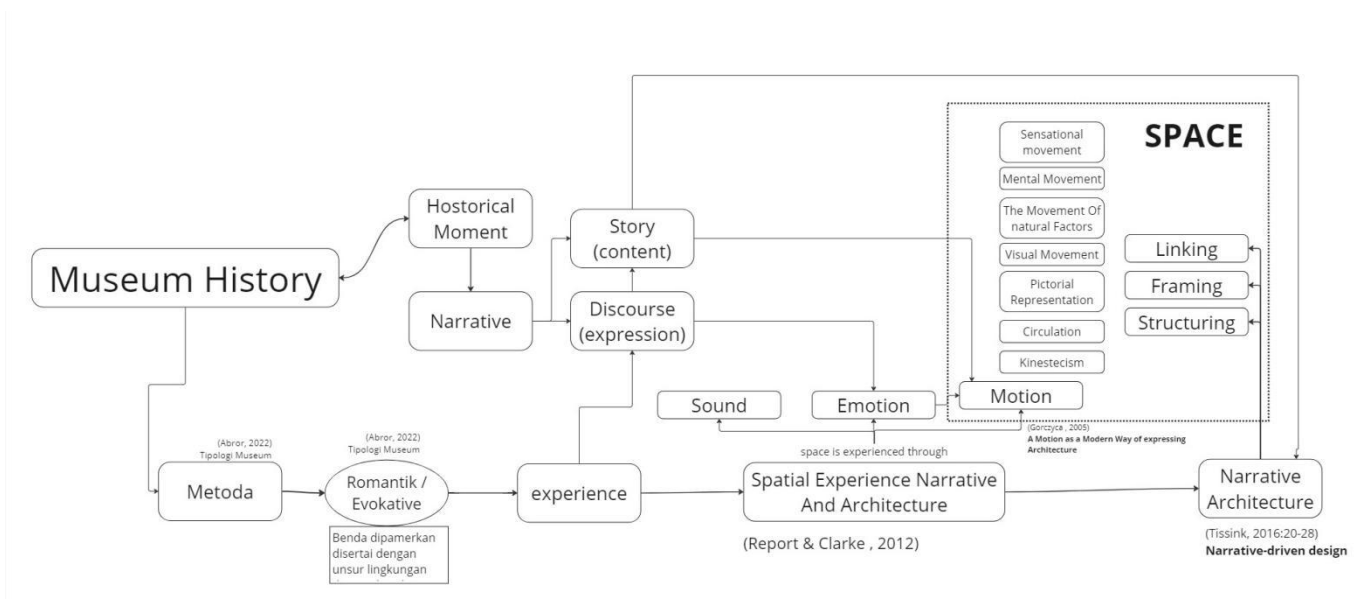
- Disgust

Rasa jijik ini bisa bermula dari beberapa hal, antara lain rasa, pandangan, atau bau yang tidak enak. Para peneliti percaya bahwa emosi ini berkembang sebagai reaksi terhadap makanan yang mungkin berbahaya atau berakibat fatal. Ketika orang mencium atau merasakan makanan yang sudah tidak enak, misalnya, rasa jijik adalah reaksi yang khas.

- Surprise

Terkejut adalah salah satu dari enam tipe dasar emosi manusia yang awalnya dijelaskan oleh Eckman. Terkejut biasanya berlangsung cukup singkat dan ditandai dengan respons fisiologis terkejut setelah terjadi sesuatu yang tidak terduga.

2.6. Narrative Architecture Sebagai Metoda Dalam Penerapan Spatial Experience



Gambar 3. Alur Diagram konsep

Salah satu metode pameran museum adalah gaya presentasi romantik atau evokatif, yang menekankan pentingnya menghadirkan konteks lingkungan tempat objek berasal. Pendekatan ini tidak hanya menampilkan artefak sebagai benda mati, tetapi juga menghadirkan atmosfer, narasi, dan pengalaman ruang yang menyertainya. Dalam konteks inilah, pengalaman museum dan pengalaman spasial berpotongan: keduanya berupaya menciptakan hubungan emosional antara pengunjung, ruang, dan objek pameran.

Pertemuan antara arsitektur dan narasi dapat diamati dalam museum maupun galeri melalui cara tata ruang mengatur urutan, jarak, dan hubungan antarobjek. Narasi pameran terbentuk bukan dari urutan waktu seperti dalam film atau teks, melainkan dari struktur spasial yang mengarahkan pengalaman. Setiap ruang menjadi fragmen cerita yang terhubung melalui sirkulasi, cahaya, suara, dan

atmosfer. Dengan demikian, arsitektur berfungsi sebagai medium naratif, sedangkan narasi menjadi kerangka konseptual yang membimbing desain ruang.

Amanda Clark (2012) mengembangkan gagasan tentang ruang filmik (filmic space) sebagai cara memahami arsitektur melalui persepsi sensorik, sosial, dan temporal. Dalam pandangannya, ruang dapat dialami melalui suara, gerakan, dan emosi, sebagaimana film memungkinkan penonton merangkai alur berdasarkan pengetahuan dan imajinasi mereka. Arsitektur, dengan cara yang serupa, dapat membentuk pengalaman temporal dan afektif penggunaannya melalui sekuens ruang.

Sementara itu, Bruno (2002) menyoroti hubungan antara mobilitas tubuh dan pengalaman naratif. Ia menjelaskan bahwa perjalanan seseorang di kota atau museum bukan sekadar pergerakan fisik, melainkan proses mendengarkan dan menghidupkan kembali cerita yang tersimpan dalam ruang. Kota dan bangunan yang tampak statis sebenarnya selalu berinteraksi dengan pergerakan manusia yang memberi makna emosional dan kognitif pada ruang tersebut. Dengan demikian, gerakan, emosi, dan persepsi spasial membentuk satu kesatuan dalam memahami bagaimana ruang menjadi arsitektur yang hidup.

Keterlibatan empatik manusia terhadap ruang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga melibatkan pengalaman kinestetik dan taktil. Gerakan tubuh memicu ritme, postur, dan respons emosional tertentu dan menciptakan dialog antara tubuh dan lingkungan. Hubungan ini menunjukkan bahwa arsitektur tidak hanya dibangun untuk dilihat, tetapi juga untuk dirasakan dan dialami.

Dengan dasar tersebut, hubungan antara spatial experience dan narrative architecture bersifat simbiotik. Spatial experience memberikan medium bagi pengguna untuk merasakan narasi, sementara narrative architecture memberi struktur dan makna pada pengalaman tersebut. Melalui integrasi keduanya, arsitek dapat merancang ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga membangkitkan resonansi emosional, simbolik, dan intelektual dalam diri penggunaannya.

2.7. Motion mempengaruhi Emotion

Hugo Munsterberg, psikolog dan ahli teori film awal, yang secara ilmiah meneliti hubungan gerak dengan emosi dan menjadikannya bidang penyelidikan sinematik dari sudut pandang psikologis. Ketertarikan Munsterberg pada psikologi fisiologis memungkinkannya mengenali agensi subjektif dan karenanya mengakses ukuran filmik. emosi. Bagi Munsterberg, “gerakan sebagian besar merupakan hasil reaksi kita sendiri. Kedalaman dan gerakan datang kepada kita di dunia gambar bergerak” Kita menanamkan kesan-kesan ke dalamnya. Menurut Munsterberg, gerakan dihasilkan dalam proses pengikatan mental. Munsterberg mengklaim bahwa gambar bergerak berpartisipasi dalam transformasi sensasi dan emosi, karena, sebagai bentuk “transportasi”, ia bertindak sebagai sebuah saluran.

gerak dengan emosi, dalam sains maupun seni. Ilmu saraf kontemporer mengajukan kembali hubungan ini sebagai pemetaan epistemik dasar kita. ada “hubungan mendalam antara gerakan dan ingatan. Faktanya, kita semua ‘mengulangi’ masa lalu.”” Memang benar bahwa dengan mengulang masa lalu, kita beralih ke sinema untuk merekam pengalaman dan memetakan kembali emosinya. (atlas of emotion)

Dari penelitian Shafir, Tsachor dan welch (2015) yang meneliti bagaimana beberapa jenis motion dapat mempengaruhi Emotion menjelaskan Setiap emosi diprediksi oleh serangkaian elemen motorik yang unik, dan setiap elemen motorik merupakan prediktor signifikan hanya untuk satu emosi: tidak satu pun elemen motorik ini secara signifikan memprediksi lebih dari satu emosi. Tujuh dari sembilan elemen motor “*Effort*”, enam dari delapan elemen motor “*Shape*”, dua dari lima elemen motor “*Space*”, tiga dari lima elemen “*Body*”, dan satu dari dua elemen Frase ditemukan menjadi prediktor yang signifikan. Penejelasan lebih rinci dijelaskan dalab table berikut ini

Tabel 2. Emotion dan Motion yang mempengaruhi

Emotion	Motion	Motor
Anger	Effort-Weight	Strong
	Effort-Time	Sudden
	Shape-Sagital	Advance
	Effort-Space	Direct

Fear	Shape-Sagital	Retreat
	Shape-Change	Condense
	Effort-Flow	Bind
	Space-Sagital	Back
	Shape-Horizontal	Enclose
Happiness	Body-Action	Jump
	Phrase-Rhythmicity	Reinitiating
	Shape-Horizontal	Spread
	Effort-Flow	Free
	Effort-Weight	Light
	Space-Vertical	Up
	Spape-Vertical	Rise
Sadness	Effort-Weight	Passive
	Body-Action	Arms to Upper Body
	Shape-Vertical	Sink
	Body-Parts	Head

Sumber : Shafir , 2015

2.8.Implementasi Motion ke dalam Arsitektur

2.8.1. Motion dalam Arsitektur

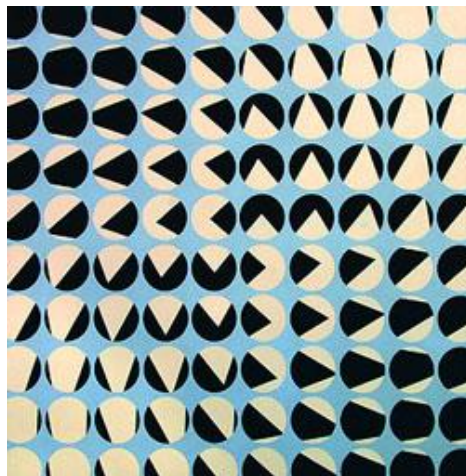
Motion dijelaskan oleh Gorczyca (2013) menjadi cara penting dalam ekspresi arsitektonis, namun bersifat literal, beku, atau metaforis. Ini mengubah aturan utama arsitektur tradisional (“firmitas, utilitas, venustas”) dan mengabaikan “stabilitas” bentuk arsitektur. Menggunakan gerakan sebagai cara berekspresi, menuntut arsitek memiliki spesialisasi sempit dan pengetahuan multidisiplin.

Berbicara mengenai *Motion* dalam arsitektur, hal pertama yang muncul adalah *Motion* yang ada pada bentuk dan ruang arsitektur yang bersumber dari unsur-unsur arsitektur yang bergerak. Kemudian, gerakan visual seorang penonton yang diikuti dengan gerakan fisik seorang pemeriksa yang menarik perhatian. Ada *Motion* lain yang berasal dari pikiran penonton dalam arsitektur yang tidak memerlukan kehadiran pemeriksa. *Motion* jenis ini merupakan gerakan potensial atau masa depan yang dibayangkan atau gerakan kinetik yang tertanam dalam arsitektur, contoh sederhana dari gerakan ini adalah gerakan kincir pada rumah adat.

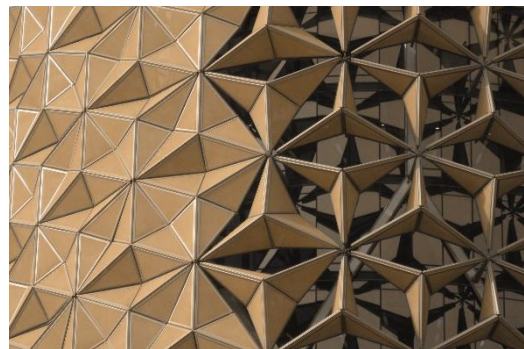
Pergerakan ini juga akan mempengaruhi bentuk dan ruang arsitektur, serupa dengan pergerakan elemen alam dan gambar dalam arsitektur. Patung dan lukisan juga mengekspresikan gerak yang melekat (Ahmadi, 2019). Ahmadi membagi *Motion* ke dalam 7 (tujuh jenis) *motion*

- Kineticism

Kineticism dalam arsitektur telah menjadi hal yang umum seiring dengan munculnya teknologi baru di zaman modern. Arsitektur dipengaruhi oleh teknologi sehingga mendapat dampak yang lebih besar dari *Kineticism*. Ketika “Bangunan Berputar, Sistem Kulit bangunan, Elemen yang Dapat Ditarik, dan Sistem Biomekanikal” (Ramzy & Fayed, 2011) munculnya pergerakan menjadi lebih diperkaya dari sebelumnya. “Bangunan Berputar”, Jenis bangunan kinetik ini sangat mirip dengan bangunan berputar yang disebutkan di atas, dengan Perbedaannya adalah bahwa pergerakan dalam arsitektur kinetik adalah pergerakan dari bentuk yang dibangun,



(a)



(b)

sedangkan pergerakan dalam desain ini terjadi di dalam ruang

Gambar 4. (a) Kineticism (b) Kineticism dalam Arsitektur

(sumber: <https://illustrarch.com>, <http://petersburgcity.com>)

- Pictorial Representation

Seperti yang diungkapkan oleh Hardy, representasi piktorial mengacu pada “penggambaran figuratif suatu gerakan (melalui patung (*Sculpture*), lukisan, dll)” (Hardy, 2011). Dengan demikian, representasi gambar terdiri dari patung, lukisan, dan relief. Patung dan relief

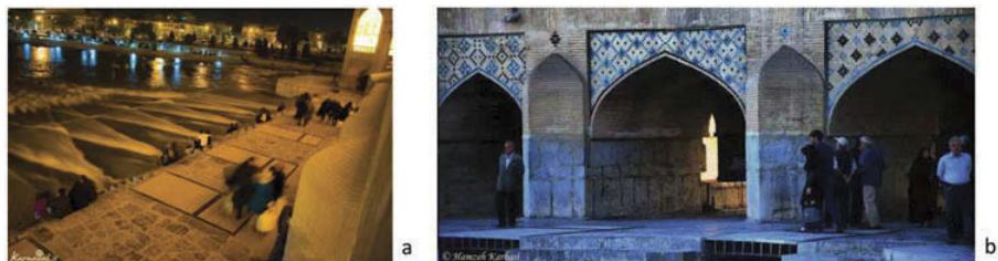
menyiratkan rasa gerakan yang disebabkan oleh pola yang berkembang biak atau gerakan potensial atau masa depan yang dibayangkan. Dengan kata lain, patung yang dikandung ruang menyiratkan suatu Tindakan



Gambar 5. Pictorial Representation
(sumber : <https://sculpture.ravinia.org>)

- The Movement Of natural Factors

Selain mewujudkan sifat-sifat yang menghidupkan kembali arsitektur, pergerakan unsur-unsur alam juga merupakan mekanisme fluida. Stavridou menyebutnya sebagai “Arsitektur Pernapasan” (Stavridou, 2015) ketika mendefinisikan peran sirkulasi udara. Pergerakan sumber cahaya alami utama terjadi lambat di langit. Meski begitu, jalur perjalanan mereka bisa diilustrasikan di luar angkasa. Membuat bukaan tertentu dalam bentuk akan menggambarkan aliran cahaya



Source a: <https://www.karnaval.ir/khaju-bridge-isfahan-zayanderud> Source b: <https://ieknafar.wordpress.com/2014/12/16/>

melalui ruang

Gambar 6. Movement of Natural Factor

- Visual Movement

Gerakan visual adalah salah satu jenis gerakan fisik. “Gerakan otot mata” dan “proyeksi gerakan pada objek” disebut sebagai dua cara persepsi gerak dalam psikologi modern (Stickells, 2010). Mata berpindah dari satu titik ke titik lain pada bentuk untuk melihat bentuk arsitektur dan detail yang tertanam di dalamnya. Pergerakan otot mata dapat dibedakan menjadi empat jenis. gerakan horizontal melintasi beranda, gerakan vertikal sepanjang pilar, gerakan rotasi di sekitar ornamen, dan gerakan bebas mata dari bentuk ke bentuk dan melalui ruang yang diprovokasi



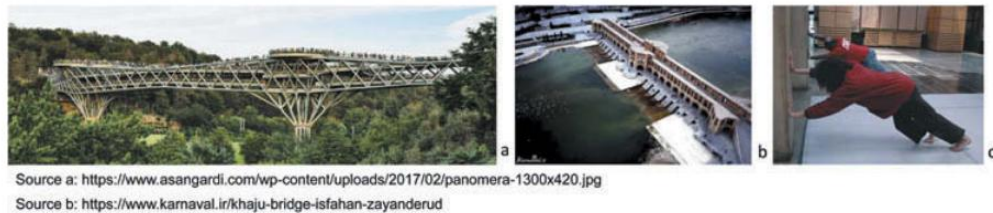
Gambar 7. Visual Movement

- Circulation

Circulation is a process that commences instantly by being present in an architectural place, and “whether we are conscious or innocent of this process, our bodies and our movement are inconstant dialogue with our buildings” Body movement is a component of circulation as a product of the movement of an explorer in relation to the built space.

- Mental Movement

Sebagai sesuatu dalam, gerakan yang dihasilkan dalam pikiran kita jauh lebih rumit dibandingkan gerakan yang terjadi pada mata dan tubuh kita. “Sirkulasi teknis dan fungsional, serta pengalaman estetika yang dinaratifkan” digambarkan sebagai atribut “jalan-jalan arsitektur” (Stickells, 2010).Sirkulasi teknis dan fungsional dibahas pada bagian sebelumnya. Apa yang tersisa untuk menyelesaikan perjalanan ini adalah pengalaman yang dinaratifkan.



Gambar 8. Mental Movement

- Sensational Movement

Bagian ini akan membahas kemungkinan adanya gerakan yang ditimbulkan oleh jiwa dan indera manusia—yang dikenal sebagai gerakan sensasional. Indera gerak merupakan salah satu dari sembilan indera tubuh manusia. Taylor berargumen bahwa ini adalah “proses dimana pergerakan berbagai bagian tubuh relatif satu sama lain dirasakan” (Taylor, 2009). Berdasarkan pengertian gerak dalam arsitektur, istilah “Gerakan Sensasional” dalam artikel ini mengacu



pada pengalaman batin tubuh kita dalam ruang yang dibangun.

Gambar 9. Sensational Movement

Saat mempertimbangkan penggunaan narasi dalam sebuah desain, hal ini perlu diperhatikan mengenai keterbacaan (*Legibility*). Kevin Lynch menjelaskan terdapat 10 tema yang berguna desainer untuk menerapkannya dalam desain mereka untuk memfasilitasi keterbacaan. Salah satunya adalah *Motion Awareness*, Lynch menjelaskan *Motion Awareness* sebagai kualitas yang masuk akal bagi pengamat, melalui baik indera visual maupun kinestetik, gerak aktual atau potensial dirinya. Perangkat semacam itu meningkatkan kejelasan lereng, kurva, dan interpenetrasi; memberikan pengalaman *Motion parallax* dan perspektif, menjaga konsistensi arah atau perubahan arah atau membuat interval jarak. Karena sebuah

ruang dirasakan dalam keadaan bergerak, kualitas-kualitas ini sangat mendasar, dan mereka digunakan untuk menyusun dan bahkan mengidentifikasi, dimanapun mereka *coherent* cukup untuk membuatnya mungkin. Kualitas-kualitas ini memperkuat dan mengembangkan apa yang menjadi pengamat dapat dilakukan untuk menafsirkan arah atau jarak, dan merasakan bentuk gerak itu sendiri.

Kita memerlukan pemikiran segar mengenai teori bentuk yang dianggap sebagai suatu kesinambungan dari waktu ke waktu, serta *Design Archetype* yang memperlihatkan rangkaian melodi elemen gambar atau suksesi *Space, texture, Motion*, cahaya, atau *Silhouette*.

2.9. Motion sebagai Bahasa Ruang, Emotion sebagai Makna Pengalaman

Dalam arsitektur, motion dan emotion merupakan dua sisi dari satu fenomena pengalaman ruang: gerak yang terlihat, dirasakan, dan direspon secara emosional oleh manusia. Motion bukan hanya gerak tubuh pengguna di dalam ruang, melainkan juga gerak yang diwujudkan oleh arsitektur itu sendiri, melalui bentuk, arah, ritme, pencahayaan, dan perubahan atmosfer. Ruang dapat “bergerak” dalam pandangan mata, dalam aliran cahaya, dalam transisi ketinggian lantai, bahkan dalam dinamika bayangan yang berubah seiring waktu.

Gerak dalam arsitektur (spatial motion) menciptakan ilusi kinetik yang mengarahkan persepsi pengguna terhadap makna dan tempo pengalaman. Ruang yang berliku menimbulkan rasa penasaran, ruang yang menanjak menumbuhkan intensitas dan heroisme, sedangkan ruang yang menurun atau menyempit menghadirkan ketegangan atau introspeksi. Dengan demikian, motion menjadi bahasa visual yang membimbing emosi tanpa tubuh perlu bergerak cepat sekalipun.

Sementara itu, emotion adalah resonansi afektif yang muncul dari interaksi antara gerak ruang dan persepsi manusia. Setiap perubahan arah pandang, tekanan ruang, atau pencahayaan menstimulasi sistem sensorik, membangkitkan perasaan seperti kagum, takut, lega, atau tenang. Arsitektur yang baik tidak hanya menampung peristiwa, tetapi mengatur ritme emosi pengunjung melalui komposisi gerak yang terekam dalam bentuk dan atmosfernya.

Dalam konteks museum sejarah, motion dan emotion experience menjadi instrumen dramaturgis untuk menarasikan peristiwa masa lalu. Gerak ruang (bukan sekadar gerak tubuh) membangun perjalanan emosional yang sejajar dengan struktur cerita: dari awal konflik, ketegangan, klimaks, hingga refleksi. Dengan demikian, ruang menjadi aktor yang bercerita, ia mengarahkan pandangan, memperlambat langkah, atau menahan waktu.

2.10. Studi Preseden

2.8.1. Museum Monumen Jogja Kembali

Monumen Yogya Kembali (Monjali) didirikan untuk memperingati peristiwa berfungsinya kembali Kota Yogyakarta sebagai Ibu Kota Republik Indonesia yang direbut dari penjajah Belanda. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 29 Juni 1949. Ide atau gagasan untuk mendirikan museum ini adalah Bapak Kolonel Soegiarto. Tanggal 29 Juni 1985 Monumen mulai dibangun. Kemudian, tanggal 6 Juli 1989 Monjali diresmikan oleh Presiden Soeharto.

A. Denah dan Ruang di Museum

Museum Monjali dibangun di atas lahan seluas 49.920 m². Museum ini tersusun dari satu massa bangunan yang berbentuk seperti tumpeng dengan ketinggian sekitar 31.8 meter. Secara keseluruhan memiliki 3 lantai. Pada lantai 1 terdiri dari ruang pengelolaan, 4 ruang museum, ruang service dan ruang serbaguna. Pola ruang pada lantai satu ini menggunakan pola ruang radial dengan ruang serbaguna sebagai pusat pola. Pada lantai 2 terdapat ruang diorama dimana terdapat 10 diorama dan relief. Sedangkan pada lantai paling atas terdapat ruang yang disebut Ruang Garba Graha. Ruang Garba Graha merupakan ruang hening yang berfungsi sebagai tempat untuk mendoakan arwah para pahlawan yang telah gugur.

Terdapat Beberapa ruang dalam museum jogja kembali, ruang tersebut terbagi kedalam 3 pengelompokan ruang sebagai berikut

1. Ruang Pameran, terdiri dari 4 ruangan museum tematik dan ruang diorama
2. Ruang Edukasi dan refleksi terdiri dari ruang serbaguna, Ruang Garba Graha dan ruang perpustakaan
3. Ruang Pengelolaan, terdiri dari kantor kepala BPNMYK, Ruang Pemandu, ruang pemeliharaan dan ruang tata usaha

4. Ruang Service



Gambar : Denah Munumen Joogja Kembali

B. Tur Museum

Alur tur dalam Museum Jogja Kembali (Monjali) dirancang untuk membawa pengunjung melalui perjalanan sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia secara kronologis dan tematik. Berikut adalah alur tur yang biasanya diikuti di dalam museum:

- Area Luar dan Halaman Depan

Plaza dan taman luar: Sebelum memasuki museum, pengunjung akan melewati area terbuka dengan taman, jalan setapak, dan patung-patung pahlawan yang menciptakan suasana refleksi awal tentang tema perjuangan.

Pintu masuk utama: Struktur berbentuk kerucut mendominasi pandangan, memberikan kesan monumental dan simbolis sebelum memasuki ruang pameran.

- Lantai Dasar (Zona Informasi dan Eksibisi Awal)

Lobi utama: Pengunjung memulai tur di lobi, tempat mereka mendapatkan informasi awal tentang museum, peta alur tur, serta tujuan pendirian Monjali sebagai pengingat perjuangan nasional.

Ruang eksibisi awal:

Menampilkan artefak, foto, dan teks yang memberikan gambaran tentang kondisi Indonesia pada masa penjajahan.

Tema mencakup awal perjuangan, perlawanan rakyat, dan perjuangan diplomatik.

- Lantai 1 (Zona Perjuangan dan Perang Fisik)

Diorama dan pameran tematik: Pengunjung akan melihat rangkaian diorama yang menggambarkan berbagai peristiwa penting dalam perjuangan kemerdekaan, seperti pertempuran, strategi perang, dan aksi heroik.

Artefak perang: Senjata, seragam, dokumen, dan barang-barang pribadi para pahlawan dipamerkan di sini.

Narasi kronologis: Perjalanan berlanjut dengan fokus pada fase-fase perjuangan kemerdekaan yang penuh tantangan.

- Lantai 2 (Zona Refleksi dan Diplomasi)

Perjuangan diplomasi: Dokumentasi dan artefak yang menunjukkan usaha diplomasi untuk mendapatkan pengakuan kedaulatan Indonesia dari dunia internasional.

Dampak perjuangan: Eksibisi di sini menggambarkan bagaimana perjuangan fisik dan diplomasi membentuk identitas Indonesia modern.

- Puncak Monumen (Zona Reflektif dan Meditasi)

Ruang refleksi: Di bagian puncak kerucut, terdapat ruang reflektif yang dirancang untuk pengunjung merenungkan perjuangan kemerdekaan. Ruang ini memiliki suasana hening dan spiritual.

Bukaan langit: Bukaan di bagian atas ruang menciptakan hubungan langsung dengan alam, simbol pengharapan dan keberlanjutan semangat nasionalisme.

C. Elemen Narrative Architecture

Walaupun bukan konsep utama monumen jogja kembali, elemen elemen narrative architecture juga dapat ditemui pada bangunan museum monumen jogja kembali ini. ciri ciri nya dapat dilihat dari linking, structuring dan framing berikut ini.

a. Linking

Linking dalam arsitektur mencakup hubungan antara ruang-ruang atau elemen-elemen yang menyampaikan cerita yang kohesif. Di Monjali, konsep ini diwujudkan melalui:

- Hubungan antara ruang luar dan dalam: Plaza depan museum dengan monumen berbentuk kerucut menciptakan transisi dari dunia luar ke ruang refleksi sejarah.
- Alur perjalanan pengunjung: Rangkaian ruang dalam museum dirancang untuk membawa pengunjung menyusuri narasi sejarah perjuangan bangsa, mulai dari masa penjajahan hingga proklamasi kemerdekaan.
- Simbolisme visual: Monumen berbentuk kerucut yang menghubungkan elemen kosmologi Jawa dengan semangat nasionalisme, mengaitkan identitas lokal dan narasi nasional.

b. Structuring

Structuring mengacu pada pengaturan fisik dan hierarki ruang untuk mendukung narasi yang diinginkan. Pada Monjali:

- Bangunan berbentuk kerucut menciptakan hierarki visual yang kuat, menunjukkan pusat perhatian dan makna simbolis sebagai pengingat perjuangan bangsa.
- Zonasi ruang: Ruang di dalam museum disusun secara kronologis, dengan ruang-ruang yang membahas tema-tema spesifik seperti perjuangan bersenjata, diplomasi, hingga dampak perjuangan.
- Aksesibilitas: Struktur bangunan dibuat agar pengunjung dapat dengan mudah memahami cerita melalui jalur-jalur yang terarah dan terintegrasi.

c. Framing

Framing berfungsi untuk menyoroti elemen-elemen penting dalam ruang dan membentuk cara pengunjung memandang narasi tersebut. Dalam Monjali:

- Framing visual: Pilar-pilar di sekitar bangunan dan bukaan di bagian atas kerucut membingkai langit, menciptakan kesan spiritual dan mendalam.
- Eksibisi artefak: Display artefak, diorama, dan instalasi multimedia dibingkai dengan pencahayaan dan penempatan strategis untuk menonjolkan nilai historisnya.
- Elemen transisi: Ruang transisi seperti tangga spiral dan lorong menciptakan jeda visual yang memungkinkan pengunjung merenungkan cerita yang mereka alami.

Ketiga elemen ini berinteraksi untuk menciptakan pengalaman arsitektural yang tidak hanya informatif tetapi juga emosional, menghidupkan kembali semangat perjuangan kemerdekaan dalam benak pengunjung

2.8.2. Museum Nasional Indonesia (Museum Gajah)

Museum Nasional ini sangat dikenal di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya penduduk Jakarta. Mereka menyebutnya “Gedung Gajah” atau “Museum Gajah” karena di halaman depan museum terdapat sebuah patung gajah perunggu hadiah dari Raja Chulalongkorn (Rama V) dari Thailand yang pernah berkunjung ke museum pada tahun 1871. Kadang kala disebut juga “Gedung Arca” karena di dalam gedung memang banyak tersimpan berbagai jenis dan bentuk arca yang berasal dari berbagai periode.

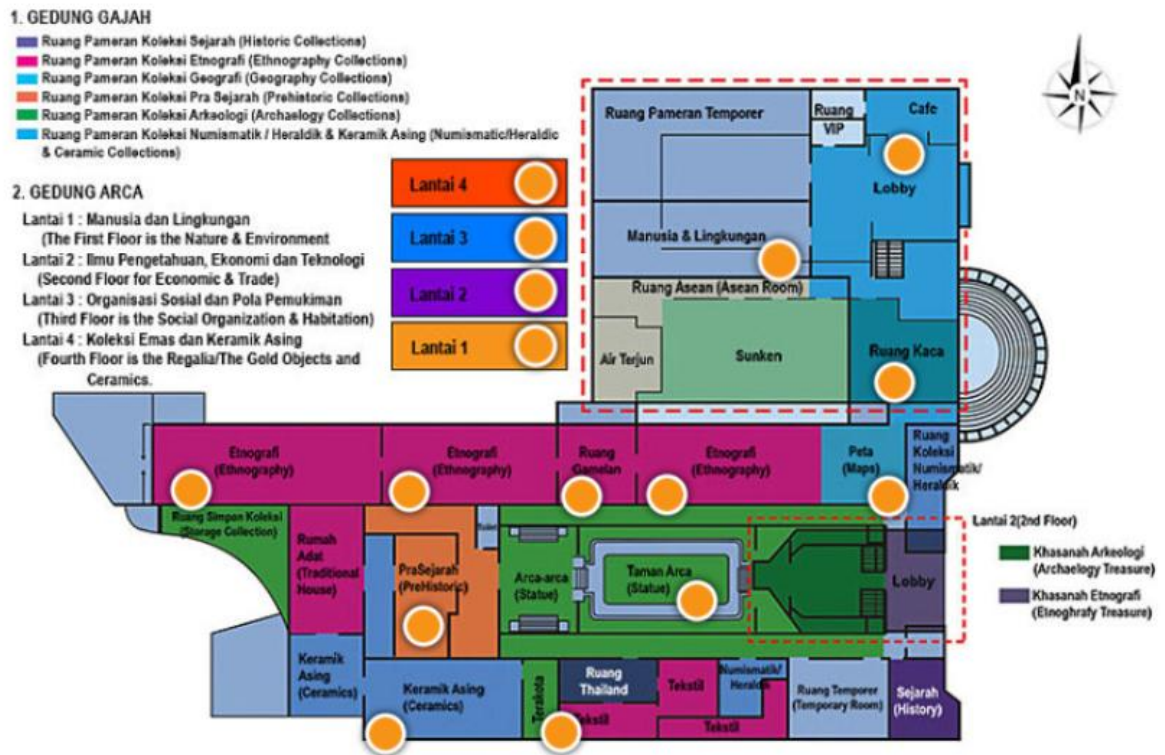
Mengingat pentingnya museum ini bagi bangsa Indonesia maka pada tanggal 17 September 1962 Lembaga Kebudayaan Indonesia menyerahkan pengelolaan museum kepada pemerintah Indonesia, yang kemudian menjadi Museum Pusat. Akhirnya, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No.092/ 0/1979 tertanggal 28 Mei 1979, Museum Pusat ditingkatkan statusnya menjadi Museum Nasional.

Kini Museum Nasional bernaung di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Museum Nasional mempunyai visi yang mengacu kepada visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu “Terwujudnya Museum Nasional sebagai pusat informasi budaya dan pariwisata yang mampu mencerdaskan

kehidupan bangsa, meningkatkan peradaban dan kebanggaan terhadap kebudayaan nasional, serta memperkuat persatuan dan persahabatan antar bangsa”.

A. Denah dan Ruang di Museum

Luas kompleks Museum Nasional Indonesia adalah sekitar 26.500 meter persegi. Dua gedung di kompleks ini, Gedung Gajah (A) dan Gedung Arca (B), masing-masing berfungsi untuk tujuan yang berbeda. Gedung A memiliki pameran dan wahana Imersif, sedangkan Gedung B memiliki kantor, ruang konferensi, laboratorium, ruang pameran temporer, area komersil, dan perpustakaan.



B. Tur Museum

● Ruang Masuk dan Lobi Utama

Informasi Museum: Di area ini, pengunjung dapat memperoleh peta museum dan informasi dasar tentang koleksi yang dipamerkan.

Pengarahannya Tema: Lobi utama memperkenalkan museum sebagai tempat belajar sejarah dan budaya Nusantara, dilengkapi dengan display modern seperti infografis atau panel informasi.

- Ruang Koleksi Prasejarah

Koleksi Awal Kehidupan: Menampilkan artefak dari masa prasejarah, seperti alat-alat batu, fosil manusia purba, dan replika situs arkeologi.

Narasi Evolusi Manusia: Pengunjung diajak memahami perkembangan manusia dan kehidupan awal di wilayah Nusantara.

- Ruang Koleksi Arkeologi (Klasik Hindu-Buddha)

Patung dan Arca Monumental: Menampilkan koleksi arca Buddha, Hindu, dan candi dari era klasik, seperti Arca Buddha dari Borobudur dan Arca Ganesha.

Prasasti: Koleksi prasasti batu yang mencatat peristiwa sejarah penting.

Zona Sentral: Patung besar ditempatkan di ruang terbuka untuk menciptakan kesan monumental.

- Ruang Koleksi Numismatik dan Keramik

Koin dan Mata Uang: Menampilkan perjalanan sistem ekonomi Nusantara melalui koleksi koin dan uang kuno.

Keramik dan Barang Pecah Belah: Koleksi keramik dari Tiongkok, Eropa, dan Asia Tenggara menunjukkan hubungan perdagangan internasional pada masa lampau.

- Ruang Koleksi Etnografi

Representasi Budaya: Menampilkan pakaian tradisional, peralatan sehari-hari, senjata, dan seni ukir dari berbagai suku bangsa Indonesia.

Artefak Ritual: Koleksi benda-benda yang digunakan dalam upacara adat dan keagamaan.

Penyajian Modern: Display interaktif dan multimedia yang memperkaya pengalaman pengunjung.

- Ruang Koleksi Harta Karun

Koleksi Emas dan Perhiasan: Ruang ini memamerkan koleksi benda-benda bernilai tinggi seperti perhiasan emas dan harta karun dari masa klasik hingga kolonial.

Sorotan Cahaya: Artefak ditempatkan dalam kotak kaca dengan pencahayaan khusus untuk menonjolkan detail.

- Ruang Koleksi Kolonial

Dokumen Sejarah: Koleksi dokumen, peta, dan benda dari masa penjajahan Belanda.

Artefak Perang: Menampilkan senjata dan alat perang dari periode kolonial.

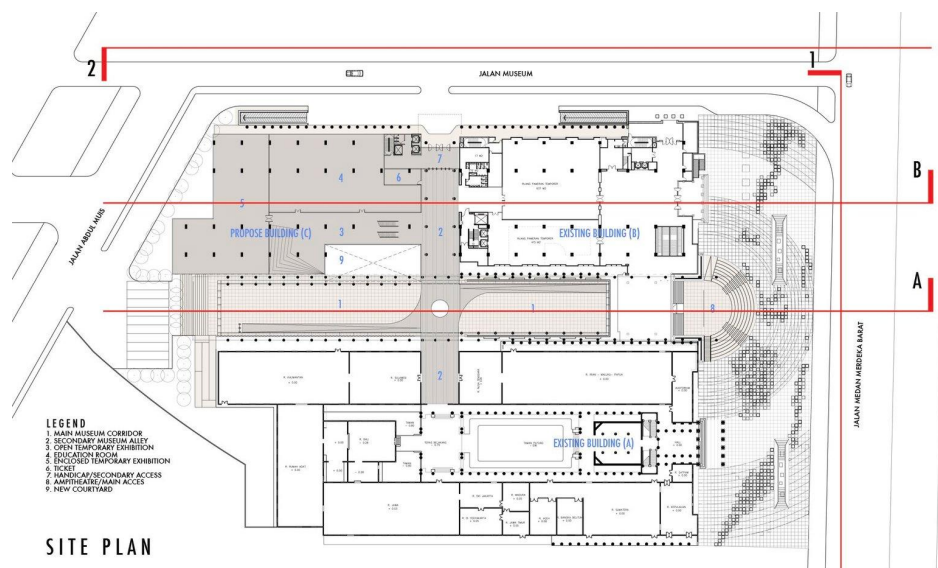
- Area Modern dan Interaktif

Ruang Media dan Edukasi: Di bagian akhir, pengunjung diajak menikmati pengalaman interaktif, seperti penggunaan teknologi AR/VR untuk memahami sejarah lebih mendalam.

Pusat Belajar: Ruang untuk diskusi, seminar, dan edukasi sejarah.

Tur ini dirancang untuk membawa pengunjung dari awal kehidupan manusia, melalui perjalanan sejarah, hingga refleksi tentang keberagaman budaya Indonesia saat ini.

C. Desain Pengembangan Museum Nasional Indonesai



Pada tahun 2012 Konsultan arsitek ABODAY memenangkan sayembara desain museum nasional Indonesia. Proposal desain yang diajukan oleh Aboday bertujuan untuk mengembalikan institusi besar ini ke peran aslinya sebagai fasilitas publik. Desain mereka menjawab pertanyaan tentang konteks perkotaan dengan memasukkan koridor baru antara bangunan museum yang ada (A) dan bangunan (B) yang akan menjaga keterbukaan terhadap pejalan kaki dan taman kota di bagian Timur kompleks.

Disebut Koridor Museum, aksialitas Timur-Barat dari aliran kota masa depan ini lebih terorganisasi dan membantu pengunjung menavigasi perjalanan mereka di dalam kompleks museum. Dinaungi oleh kanopi kota raksasa, arsitek

memperkenalkan aktivitas baru di sepanjang koridor dengan harapan untuk menarik lebih banyak pengunjung ke institusi yang sebelumnya tenang. Di antara deretan tiang baja ramping berbentuk rumboid, disusun serangkaian simpul sosial dan komersial seperti toko buku, toko museum, ruang orientasi/pameran, dan pilihan area F&B yang pasti akan menarik orang-orang di kota surga makanan ini.

D. Elemen Narrative Architecture

Desain Museum Gajah menggabungkan elemen-elemen linking, structuring, dan framing untuk menciptakan narasi arsitektural yang merepresentasikan sejarah, budaya, dan kekayaan Indonesia. Berikut adalah analisis elemen-elemen tersebut.

a. Linking

Linking dalam konteks Museum Gajah mencakup cara ruang-ruang dan elemen-elemen arsitektural menghubungkan tema dan narasi sejarah:

- Koneksi antarzona pameran: Ruang pameran dihubungkan melalui koridor yang mengarahkan pengunjung ke berbagai koleksi berdasarkan tema, seperti arkeologi, sejarah, etnografi, dan geografi.
- Hubungan visual antara ruang-ruang ini membantu pengunjung memahami kesinambungan budaya Nusantara dari masa ke masa.
- Integrasi ruang luar dan dalam: Bangunan museum berhadapan langsung dengan taman dan pelataran luar, menciptakan transisi yang mulus dari lingkungan luar ke ruang pameran.
- Peran simbolis patung gajah: Patung gajah di halaman depan menjadi elemen yang menghubungkan identitas fisik museum dengan warisan budaya dan sejarahnya, memberikan simbol visual yang kuat sebelum memasuki museum.

b. Structuring

Structuring mengacu pada pengaturan ruang dan hierarki dalam museum untuk mendukung narasi yang terstruktur:

- Organisasi koleksi: Museum Gajah mengelompokkan koleksi berdasarkan tema dan kronologi, seperti koleksi prasejarah, klasik (Hindu-Buddha), Islam, dan kolonial. Hal ini membantu pengunjung memahami perjalanan sejarah dan perkembangan budaya Indonesia.

- Hierarki ruang: Ruang utama dengan patung-patung besar seperti arca Buddha dan arca Hindu ditempatkan di area yang lebih luas, memberikan kesan monumental dan memberikan makna penting pada koleksi ini.
- Ruang yang lebih kecil dengan koleksi keramik, tekstil, atau benda kecil lainnya memberikan pengalaman yang lebih intim.
- Zonasi: Museum terbagi dalam area yang jelas seperti sayap arkeologi, sayap etnografi, dan area koleksi harta karun. Setiap zona memberikan narasi spesifik tentang kekayaan budaya Indonesia.

c. Framing

Framing menciptakan fokus visual pada elemen-elemen penting dalam museum, menyoroti koleksi atau arsitektur:

- Fasad neoklasik: Bangunan utama museum dengan gaya arsitektur neoklasik membingkai identitas kolonial dan akademis, mengingatkan pengunjung pada konteks sejarah museum itu sendiri.
- Penempatan artefak: Koleksi besar seperti arca dan prasasti ditempatkan di tengah-tengah ruang, sering kali di bawah sorotan cahaya, menciptakan pusat perhatian yang kuat.
- Pencahayaan dan display: Penggunaan pencahayaan yang menonjolkan detail artefak (misalnya pada prasasti atau ukiran) berfungsi sebagai bingkai visual untuk koleksi.
- Koridor dan jendela besar: Koridor panjang dengan jendela besar memberikan framing pemandangan taman di luar, menciptakan suasana terbuka yang kontras dengan ruang pameran yang lebih fokus.

2.8.3. Simpulan Presenden

Analisa Aspek	Museum Monumen Jogja Kembali (Monjali)	Museum Nasional Indonesia (Museum Gajah)	Perbandingan Utama
Fungsi & Tema	Monumen perjuangan kemerdekaan dan ruang refleksi spiritual.	Museum nasional yang menampilkan sejarah dan budaya Nusantara secara luas.	Monjali bersifat heroik dan emosional, Museum Gajah bersifat edukatif

			dan intelektual.
Konsep Arsitektur Utama	Bentuk tumpeng (kerucut) simbol semangat nasionalisme dan kosmologi Jawa.	entuk tumpeng (kerucut) simbol semangat nasionalisme dan kosmologi Jawa.	entuk tumpeng (kerucut) simbol semangat nasionalisme dan kosmologi Jawa.
Linking	Mengalir dari area luar (plaza pahlawan) ke puncak refleksi; ruang dan cerita saling berurutan kronologis.	Mengalir dari area luar (plaza pahlawan) ke puncak refleksi; ruang dan cerita saling berurutan kronologis.	Mengalir dari area luar (plaza pahlawan) ke puncak refleksi; ruang dan cerita saling berurutan kronologis.
Structuring	Hirarki ruang kuat dan simbolis; dari konflik ke kedamaian (ruang Garba Graha).	Hirarki ruang kuat dan simbolis; dari konflik ke kedamaian (ruang Garba Graha).	Hirarki ruang kuat dan simbolis; dari konflik ke kedamaian (ruang Garba Graha).
Framing	Pilar dan bukaan atap membingkai langit, menciptakan kesan spiritual dan transendental.	Pilar dan bukaan atap membingkai langit, menciptakan kesan spiritual dan transendental.	Pilar dan bukaan atap membingkai langit, menciptakan kesan spiritual dan transendental.
Pengalaman	Emosional, reflektif,	Kognitif dan	Monjali = Motion

Pengunjung	dan spiritual— pengunjung dibawa dalam narasi perjuangan.	edukatif—pengunjung memahami sejarah melalui artefak dan media interaktif.	& Emotion Experience; Museum Gajah = Knowledge & Cultural Continuity Experience.
Zonasi Ruang	Tersusun vertikal (bawah ke atas): perjuangan – diplomasi – refleksi.	Tersusun vertikal (bawah ke atas): perjuangan – diplomasi – refleksi.	Tersusun vertikal (bawah ke atas): perjuangan – diplomasi – refleksi.
Peran Lingkuungan	Plaza dan taman luar berfungsi sebagai pra-ruang refleksi.	Plaza dan taman luar berfungsi sebagai pra-ruang refleksi.	Plaza dan taman luar berfungsi sebagai pra- ruang refleksi.

Dari hasil komparasi, dapat disimpulkan bahwa Museum Monumen Jogja Kembali menghadirkan pengalaman ruang yang bersifat emosional, naratif, dan simbolik, menekankan pergerakan tubuh dan batin menuju refleksi spiritual tentang perjuangan bangsa. Sementara itu, Museum Nasional Indonesia berorientasi pada narasi pengetahuan dan keberlanjutan budaya, dengan pendekatan spasial yang sistematis, informatif, dan modern. Jika Monjali merepresentasikan motion & emotion experience yang berakar pada makna perjuangan dan transendensi, maka Museum Gajah menampilkan knowledge-based experience yang merayakan keragaman dan kontinuitas sejarah. Keduanya memperlihatkan bagaimana arsitektur dapat menjadi medium narasi yang satu menggerakkan jiwa, yang lain mencerdaskan kesadaran kolektif bangsa.