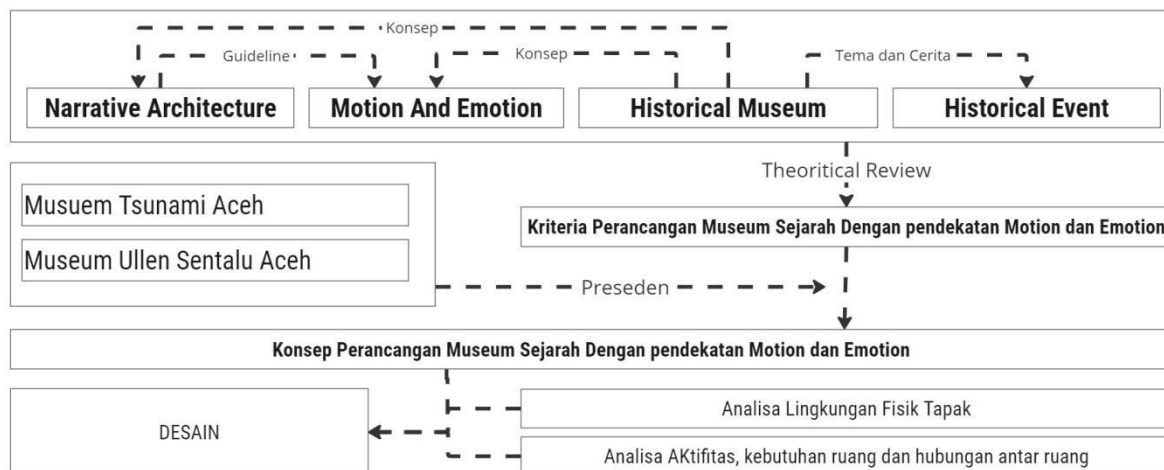


BAB III METODELOGY

Dalam perancangan arsitektur, konsep yang dirumuskan melalui kajian teoritis perlu diterjemahkan ke dalam lingkungan fisik secara sistematis. Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan untuk menerjemahkan pendekatan motion dan emotion experience ke dalam objek arsitektur berupa museum sejarah. Proses perancangan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. **Tahap Pengkajian Teori**, untuk membangun dasar konseptual dan memahami relevansi teori terhadap tema perancangan.
2. **Tahap Pengembangan Hasil Kajian menjadi Kriteria Desain**, yang menghasilkan parameter dan prinsip perancangan berdasarkan teori dan studi preseden.
3. **Tahap Analisis Lingkungan Fisik (Tapak)**, yang mengkaji konteks spasial dan ekologis guna memastikan respons desain yang kontekstual.
4. **Tahap Penerapan Konsep ke Desain Arsitektur**, di mana teori dan kriteria yang telah disusun diterjemahkan ke dalam bentuk, ruang, dan pengalaman arsitektural.



Gambar 10. Kerangka Analisa Perancangan

3.1. Tahapan Pengkajian Teori (*Theoretical Review* d)

Metode pengkajian teori dilakukan melalui theoretical review atau tinjauan teoritis. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan dan analisis teori,

konsep, serta temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema motion–emotion experience dan narrative architecture. Tujuan utama tahap ini adalah:

1. Menyusun dasar konseptual yang kuat bagi pendekatan perancangan,
2. Mengidentifikasi kesenjangan teori dalam penerapan arsitektur naratif pada museum sejarah,
3. Mengintegrasikan berbagai pandangan untuk menghasilkan landasan berpikir yang komprehensif.

Kajian dilakukan melalui literatur ilmiah, jurnal akademik, dan buku teori arsitektur yang membahas hubungan antara ruang, gerak, persepsi, dan emosi. Hasil tinjauan teori ini kemudian diperkuat melalui studi preseden yang memiliki karakter serupa, sebagai bahan komparasi dan validasi awal konsep desain.

Selain itu, tahap ini juga mengkaji dasar tema objek arsitektur, yaitu narasi peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang sebagai sumber konten utama yang akan diwujudkan dalam bentuk dan pengalaman ruang museum.

3.2. Metode Analisa Kriteria Desain Dan Lokasi Perancangan

Penentuan kriteria desain dilakukan melalui tiga pendekatan utama:

- Analisis Studi Preseden,
- Kajian Literatur, dan
- Tinjauan Teoretis.

Analisis studi preseden difokuskan pada museum-museum sejarah dengan pendekatan naratif dan pengalaman pengunjung yang kuat. Tujuannya untuk mengidentifikasi:

- Kebutuhan ruang dan pola organisasi ruang,
- Hubungan antar ruang dan pola sirkulasi,
- Integrasi antara fungsi pameran, edukasi, dan ruang reflektif.

Kajian literatur sistematis digunakan untuk merumuskan persyaratan fisik dan nonfisik dalam perancangan museum sejarah, meliputi:

- Aspek ergonomi dan aksesibilitas,
- Kenyamanan lingkungan (pencahayaan, suhu, kebisingan),
- Fungsi sosial-edukatif museum sebagai ruang publik budaya.

Tinjauan teoretis diarahkan pada penerapan konsep narrative architecture untuk mengubah cerita sejarah menjadi pengalaman spasial. Unsur-unsur seperti urutan ruang, simbolisme bentuk, dan penciptaan atmosfer multisensori digunakan sebagai sarana penyampaian narasi.

Integrasi ketiga pendekatan tersebut menghasilkan kriteria desain konseptual, yaitu museum sejarah yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional dan teknis, tetapi juga mampu menyampaikan makna sejarah secara emosional dan naratif kepada pengunjung.

3.3. Metode Perancangan

Analisis tapak dilakukan melalui pendekatan kualitatif-deskriptif yang menekankan pada pemahaman karakter dan potensi lingkungan.

Metodologi meliputi:

- Data primer: survei lapangan, observasi langsung, dan dokumentasi kondisi eksisting (topografi, orientasi matahari, pola angin, vegetasi, kondisi visual, aksesibilitas, serta aktivitas sekitar tapak).
- Data sekunder: peta topografi, citra satelit, dan dokumen perencanaan wilayah.

Analisis difokuskan untuk menilai:

- Keselarasan desain dengan konteks Tugu Muda sebagai simbol sejarah perjuangan,
- Hubungan visual antara tapak dengan elemen kota sekitar (Lawang Sewu, Tugu, dan sumbu jalan utama),
- Potensi penciptaan ruang publik reflektif yang terintegrasi dengan lanskap kota.

Pendekatan arsitektur kontekstual digunakan untuk memastikan bahwa rancangan museum tidak bersifat isolatif, melainkan menyatu dengan karakter urban dan nilai simbolik kawasan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan arah orientasi, sirkulasi, dan komposisi massa bangunan yang mendukung narasi ruang museum.

3.4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan bersifat sistematis dan reflektif, sesuai paradigma Research by Design (RBD). Proses ini tidak hanya

menghasilkan produk akhir, tetapi juga menjadi alat untuk menguji teori melalui eksplorasi spasial.

Langkah-langkah utamanya adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan Sintesis Data

Mengolah hasil teori, preseden, dan tapak untuk membentuk prinsip desain motion–emotion.

2. Formulasi Konsep

Menentukan strategi naratif, pola sirkulasi, dan dinamika ruang berdasarkan kriteria desain.

3. Pengembangan Desain

Menerjemahkan konsep ke bentuk spasial, pencahayaan, dan materialitas yang merepresentasikan emosi dan gerak.

4. Simulasi dan Evaluasi

Menguji kualitas pengalaman ruang melalui motion mapping, simulasi cahaya, dan uji visual emosional terhadap model 3D.

3.5. Kerangka Analisis Perancangan

Kerangka analisis ini menggabungkan teori motion–emotion experience, narrative architecture, serta hasil analisis tapak dan preseden menjadi sistem berpikir desain yang terintegrasi.

Struktur alur berpikir perancangan:

1. **Kajian Historis dan Konseptual** → memahami narasi perjuangan dan nilai simboliknya.
2. **Kajian Teoretis (Motion–Emotion–Narrative)** → menyusun pendekatan pengalaman ruang.
3. **Analisis Preseden dan Tapak** → menguji relevansi teori dalam konteks nyata.
4. **Sintesis Desain** → penerjemahan teori ke dalam strategi spasial, visual, dan atmosferik.
5. **Evaluasi** → mengukur sejauh mana rancangan mampu membangun pengalaman emosional dan naratif.

Hasil dari kerangka analisis ini adalah strategi desain museum pengalaman—suatu rancangan yang membimbing pengunjung melalui

perjalanan emosional dan historis, dengan ruang yang bergerak, bercahaya, dan bermakna.

3.6. Penutup

Melalui tahapan metodologis ini, tesis diharapkan menghasilkan rancangan museum yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak sejarah, tetapi juga sebagai media pengalaman emosional dan ruang naratif. Setiap tahap dari teori hingga desain disusun untuk memastikan keterhubungan antara konsep motion–emotion experience dan ekspresi arsitekturalnya di kawasan Tugu Muda, Semarang.