

## **BAB 2**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.2 Kajian Museum**

##### **2.2.1 Definisi Museum**

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum adalah sebuah lembaga yang memiliki fungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Sementara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), museum didefinisikan sebagai suatu gedung atau bangunan yang dirancang khusus sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda yang memiliki sifat tetap, termasuk di antaranya adalah benda-benda bersejarah, seni, dan ilmu pengetahuan. Benda-benda ini seharusnya menjadi perhatian dari masyarakat secara luas, karena museum memiliki nilai makna, sejarah, bahkan ilmu dan pengetahuan yang berharga, dan keberadaannya harus dijaga, dirawat, dan dikenal oleh masyarakat.

Dari segi etimologi, kata "museum" berasal dari bahasa Latin "museum" ("musea"), yang pada awalnya merujuk pada bahasa Yunani "mouseion." Awalnya, "mouseion" adalah sebuah kuil yang dipersembahkan untuk Muses, yang terdiri dari sembilan dewi seni dalam mitologi Yunani. Kuil ini juga berfungsi sebagai sebuah struktur bangunan yang digunakan untuk tujuan pendidikan dan seni, terutama sebagai institusi untuk studi filosofi dan penelitian yang terletak di dalam perpustakaan Alexandria. Institut ini didirikan pada tahun 280 SM oleh Ptolemy I Soter.

Definisi museum menurut Konferensi Umum ICOM (International Council Of Museums) ke-22 yang diadakan di Wina, Austria, pada tanggal 24 Agustus 2007 adalah sebagai berikut: Museum adalah lembaga yang memiliki sifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang melakukan pengumpulan, pemeliharaan, penelitian, komunikasi, dan pameran benda-benda warisan budaya dan lingkungan, baik yang bersifat materi maupun yang tidak, dengan tujuan pengkajian, pendidikan, dan kepuasan.

##### **2.2.2 Fungsi Museum**

Menurut Van Mensch (2003), museum memiliki fungsi dasar yang mencakup penelitian, konservasi, dan komunikasi, yang merupakan bagian dari mediasi terhadap

masyarakat. Ketiga fungsi dasar ini sering disebut sebagai fungsi dasar museologi. Pengelolaan koleksi museum melibatkan serangkaian kegiatan yang mencakup aspek-aspek seperti pengadaan koleksi, registrasi dan inventarisasi, perawatan, penelitian, serta penyajian koleksi tersebut di ruang pameran atau penyimpanan. Dengan menjalankan fungsi-fungsi ini, museum dapat memenuhi perannya dalam melestarikan dan mengkomunikasikan warisan budaya kepada masyarakat secara efektif.

Dalam peraturan pemerintah tentang museum, dijelaskan bahwa museum memiliki peran penting sebagai tempat perlindungan, pengembangan, pemanfaatan koleksi, dan sebagai sarana komunikasi dengan masyarakat. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 1995 yang terdapat dalam Pedoman Museum Indonesia tahun 2008. Museum diwajibkan untuk menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum yang berupa cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu:

1. Sebagai lembaga pelestarian, museum wajib menjalankan kegiatan sebagai berikut:
  - a. Penyimpanan, Ini mencakup proses pengadaan benda-benda untuk menjadi bagian dari koleksi museum, termasuk pencatatan benda koleksi, pemberian nomor identifikasi, dan penyusunan koleksi secara sistematis.
  - b. Perawatan, aktivitas mencakup langkah-langkah untuk mencegah dan mengatasi kerusakan pada benda koleksi. Perawatan dapat meliputi pemeliharaan fisik, pembersihan, restorasi, dan perbaikan benda-benda tersebut.
  - c. Pengamanan, tindakan perlindungan untuk menjaga koleksi dari berbagai resiko, baik yang disebabkan oleh faktor alam maupun tindakan manusia yang berpotensi merusak koleksi. Ini bisa termasuk sistem keamanan, pengawasan, dan langkah-langkah untuk mencegah pencurian atau vandalisme.
2. Sebagai sumber informasi, museum aktif dalam menjalankan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian. Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Sementara itu, dalam proses penyajian, perhatian khusus diberikan pada aspek pelestarian dan pengamanan, agar informasi yang disampaikan tetap terjaga dan aman.

### 2.2.3 Jenis Museum

Pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum, pasal 3 ayat 4, museum dibagi menjadi dua jenis, yaitu museum umum dan museum khusus. Museum umum adalah institusi museum yang fokus pada penyajian sejarah umum yang berhubungan dengan peradaban manusia secara luas. Sedangkan museum khusus adalah jenis museum yang berfokus pada penyajian sejarah yang terkait dengan peradaban manusia secara spesifik atau khusus, biasanya berkaitan dengan tema, tokoh, atau aspek tertentu dalam sejarah tersebut.

Menurut International Council of Museum (ICOM), museum bisa diklasifikasikan menjadi 6 jenis diantaranya yaitu:

1. Museum Seni

Museum seni merupakan tempat yang mendokumentasikan, merawat, dan menghimpun koleksi benda-benda yang terkait dengan berbagai bentuk seni.

2. Museum Sejarah & Arkeologi

Museum Sejarah & Arkeologi adalah lembaga yang menyimpan artefak arkeologi dan benda-benda bersejarah yang mengisahkan perkembangan manusia dan budayanya.

3. Natural Museum

Natural Museum adalah tempat yang menampilkan berbagai artefak dan pengetahuan seputar perkembangan ilmu pengetahuan alam.

4. Science & Technology Museum

Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

5. Museum Khusus

Museum Khusus adalah jenis museum yang dikhususkan untuk menampilkan satu objek tertentu yang berbeda dari jenis museum lainnya..

6. Museum Biografi

Museum Biografi adalah museum yang didirikan dan berisi koleksi yang secara khusus mengenai benda-benda, peralatan, dan pakaian yang berkaitan dengan kehidupan seseorang atau sekelompok individu.

## **2.2.4 Museum Sejarah**

Museum sejarah adalah lembaga museum yang bertujuan memberikan pendidikan mengenai sejarah dan kaitannya dengan masa sekarang dan masa lampau. Sebagian museum sejarah mengkhususkan diri dalam menjaga dan memamerkan sejarah dari wilayah atau komunitas tertentu. Museum sejarah cenderung memiliki koleksi yang beragam, termasuk dokumen, artefak, karya seni, dan benda arkeologi yang membantu menyajikan dan menjelaskan perkembangan sejarah dalam berbagai aspek.

## **2.3 Arsitektur Naratif**

### **2.3.1 Definisi Arsitektur Naratif**

Pendekatan Arsitektur Naratif adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan pengalaman langsung bagi pengguna bangunan dengan suasana ruang di dalamnya. Pendekatan ini berlandaskan pada keyakinan bahwa bentuk arsitektur mampu mengkomunikasikan narasi kepada para penghuni. Fokus utama dari Arsitektur Naratif adalah membangun alur cerita yang kuat melalui desain arsitekturalnya. (Sophia Psarra, 2009)

Narasi menggambarkan suatu bentuk interaksi yang saling memengaruhi, sebagaimana halnya dalam arsitektur yang memerlukan kolaborasi antara arsitek dan penghuni. Dalam kerangka yang serupa, arsitektur dan naratif saling bersinggungan. Arsitek merancang struktur ruang, sementara naratif memberikan kerangka konteks atau cerita yang bervariasi. (Prastowo, dkk: 2019).

Salah satu pendekatan dalam arsitektur yang dikenal sebagai Arsitektur Naratif menggabungkan alur cerita ke dalam berbagai elemen bangunan. Dalam konteks arsitektur, pendekatan naratif berfokus pada proses perancangan yang berorientasi pada manusia, dengan penekanan kuat pada penafsiran keseluruhan makna arsitektur dan pembentukan pengalaman serta memenuhi kebutuhan manusia sebagai pengguna dalam sebuah cerita yang menarik. (Maulidina, dkk, 2015)

### **2.3.2 Fungsi Arsitektur Naratif**

Dalam proses desain arsitektur naratif mempunyai fungsi yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman perancang terhadap proyek rancangan dan karakteristik tapak yang lebih mendalam.

- 2) Berfungsi sebagai sarana eksplorasi kreatif untuk menggali elemen-elemen menarik dalam perancangan bangunan dan tapak.
- 3) Berfungsi sebagai alat komunikasi yang jelas dan dapat dipahami, memperlancar interaksi antara perancang dan pihak terkait lainnya.

Dalam prosesnya, metoda naratif memiliki tiga proses desain yaitu:

- 1) Proses desain umumnya melibatkan serangkaian aktivitas yang dimulai dari mengidentifikasi masalah desain hingga mencapai solusi desain yang terbaik.
- 2) Mempelajari bentuk narasi yang kuat untuk menambah dimensi makna pada bangunan dan mendorong partisipasi pengguna dalam bangunan tersebut, sehingga lebih menghargai karya arsitekturnya.
- 3) Setiap desain didefinisikan sebagai narasi sosial dan perilaku dalam ruang desain berpengaruh terhadap pengembangan narasi sosial secara luas.

Dalam buku "Narrative Architecture: Architectural Design Primers" karya Nigel Coates tahun 2012, dijelaskan mengenai tiga jenis narasi yang dapat diintegrasikan ke dalam bentuk arsitektur, yaitu narasi biner, narasi urutan, dan narasi biotop.

- Narasi Biner merupakan jenis narasi sederhana di mana bentuk arsitektur tidak hanya memfasilitasi pengguna dengan konteks dan fungsi, tetapi juga menyampaikan cerita. Narasi ini menciptakan ilusi untuk menciptakan persepsi atau suasana tertentu.
- Narasi Urutan menyampaikan cerita melalui serangkaian urutan atau segmen yang dialami secara berurutan. Biasanya, narasi ini menggunakan sirkulasi dan tata letak ruang dalam bangunan sebagai rute untuk mencapai tujuan tertentu dan menceritakan cerita sepanjang perjalanan tersebut.
- Narasi Biotopik merupakan lingkungan kecil seragam yang terbentuk oleh komunitas makhluk hidup. Dalam konteks naratif, narasi biotopik menangkap hubungan antara kondisi-kondisi tersebut dengan pengaruh dan dinamika di dalamnya. Ini mengacu pada bagaimana suatu area arsitektur menjadi narasi biotop ketika komponen sistem narasi bergabung dengan bagian-bagian dari sistem fungsionalnya. Prinsip ini membuka ruang untuk interpretasi ganda terhadap realitas fisik dari suatu wilayah.

Narasi adalah interaksi timbal-balik yang melibatkan dua pihak, seperti arsitek dan pengguna, dalam proses penciptaan dan pengalaman ruang. Arsitek memberikan bentuk pada ruang dengan berbagai konteks dan cerita yang berbeda (Saputra, 2022). Menurut Tissing (2016), ciri-ciri arsitektur naratif meliputi:

- **Lingking (Hubungan):** Arsitektur naratif membangun hubungan antara lingkungan dan identitas. Melalui cerita, peristiwa, dan memori, seseorang dapat merasakan koneksi emosional terhadap lingkungan yang membentuk identitas mereka.
- **Structuring (Pembentukan Kerangka):** Arsitektur naratif berperan dalam menyediakan kerangka cerita untuk pengalaman ruang. Kerangka cerita ini memengaruhi program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik bangunan untuk menyelaraskan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.
- **Framing (Pembingkaihan):** Pembingkaihan adalah usaha arsitektur naratif untuk memanipulasi persepsi subjek terhadap ruang. Melalui pembingkaihan ini, individu akan diarahkan ke perspektif tertentu, mengikuti rute yang telah dirancang, dan tertarik pada elemen-elemen yang dirancang secara bertahap oleh arsitek.

Aspek-aspek yang berpengaruh pada pengalaman dan kualitas ruang dalam arsitektur naratif, sebagaimana diungkapkan oleh Clarke (2012:15-18), mencakup:

- **Spatial Intelligence**  
Mengacu pada hubungan antara ruang arsitektural dan ruang secara keseluruhan. Hal ini melibatkan penciptaan ruang yang terwujud dalam pikiran kita, merupakan hasil dari kombinasi persepsi dan pengalaman ruang, serta dipengaruhi oleh pengetahuan pribadi, memori, dan keadaan pikiran kita.
- **Temporality / Memory & Sequence**  
Arsitektur sering dianggap sebagai sesuatu yang tetap dan permanen. Namun, melalui elemen temporalitas, memori, dan urutan, arsitektur dapat memperoleh dimensi seperti dalam dunia fantasi. Penyampaian cerita melalui setiap urutan atau sekuens ruang dapat memudahkan manusia dalam memahaminya dan menciptakan pengalaman yang lebih dalam.

## 2.4 Studi Preseden Museum dengan Pendekatan Arsitektur Naratif

### 2.4.1 Museum Bank Indonesia



Gambar 2. 1 Museum Bank Indonesia

Sumber: <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+bank+indonesia>

Museum Bank Indonesia berlokasi di Gedung BI Kota, yang sebelumnya ditempati oleh De Javasche Bank, sebuah bangunan bersejarah yang memiliki nilai yang sangat penting. Pemerintah telah secara resmi mengakui keberhargaan bangunan ini sebagai cagar budaya, sesuai dengan Surat Keputusan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 475 tahun 1993.

Upaya pelestarian Gedung BI Kota sejalan dengan kebijakan Pemerintah DKI Jakarta yang menetapkan Kota Tua sebagai salah satu wilayah bersejarah di Jakarta. Sebagai salah satu pelopor dalam usaha revitalisasi gedung-gedung bersejarah di Kota Tua, BI berkomitmen untuk menyajikan pengetahuan yang berkaitan dengan peran BI dalam sejarah nasional. Ini mencakup penyampaian latar belakang kebijakan yang diambil oleh BI selama berbagai periode waktu.

Semua pertimbangan tersebut mendorong ide penting tentang pentingnya mendirikan Museum Bank Indonesia. Museum ini akan menjadi wahana yang sangat berarti dalam mempromosikan, memahami, dan menghargai peran BI dalam perkembangan sejarah bangsa.

#### 2.4.1.1 Tujuan dan Fungsi Museum Bank Indonesia

Untuk mendukung pengembangan Kawasan Kota Tua sebagai tujuan wisata yang berkembang pesat di DKI Jakarta, mengalihfungsikan Gedung BI Kota yang sudah diakui sebagai bangunan cagar budaya oleh pemerintah menjadi Museum Bank Indonesia adalah langkah yang sangat tepat.

Sebagai langkah pengembangan Kawasan Kota Tua sebagai tujuan wisata di DKI Jakarta, gedung BI Kota yang telah ditetapkan menjadi bangunan cagar budaya di manfaatkan menjadi Museum Bank Indonesia. Adapun fungsi dari pendirian Museum Bank Indonesia adalah:

a. Sarana Komunikasi Kebijakan BI

Menjadi wadah sosialisasi berbagai keputusan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia, sehingga dengan mudah masyarakat bisa mengetahui dan memahami perkembangan kebijakan dari Bank Indonesia.

b. Tempat Penyimpanan Aset Numismatik dan Dokumen Bersejarah.

Museum Bank Indonesia menjadi tempat untuk mengumpulkan, menyimpan sekaligus merawat benda Numismatik dan Dokumen bersejarah yang di miliki Bank Indonesia. Aset-aset berharga ini dikelola dan disajikan dengan narasi sejarah yang runtut, sehingga mudah diapahami oleh seluruh lapisan masyarakat.

c. Sarana Rekreasi Literasi

Museum Bank Indonesia bertujuan sebaga wadah yang memfasilitasi pengetahuan dan hiburan bagi masyarakat, dengan menggunakan fasilitas pengetahuan kebanksentralan dengan media interaktif terkini.

#### **2.4.1.2 Penerapan Arsitektur Naratif pada Museum**

Sebagai museum sejarah alur cerita sangat diperlukan untuk menentukan bagian ruangan dan alur pengunjung, sehingga narasi yang ingin dibagikan ke pengunjung dapat diterima dan dipahami dengan baik. Museum Bank Indonesia menggunakan pendekatan Arsitektur Naratif sebagai landasan untuk menentukan alur pengunjung secara linier yang bertujuan untuk menceritakan sejarah Bank Indonesia secara runtut sesuai urutan waktu yang terjadi.



## Lantai 1



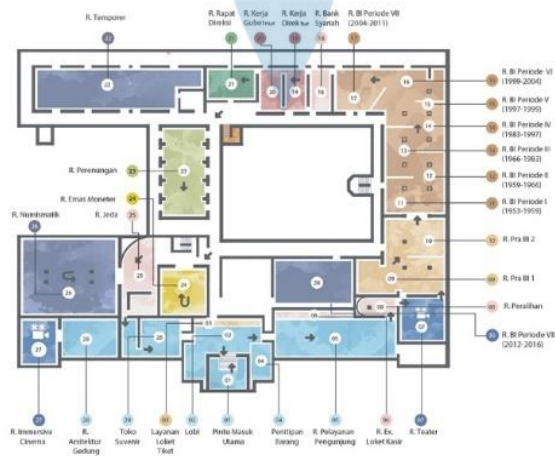
Gambar 2. 2 Denah Lantai 1 Museum Bank Indonesia

Sumber: <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+bank+indonesia>

Pada Gambar Denah Lantai 1 terlihat pembagian ruang pada bangunan lebih diperuntukan untuk kegiatan yang bersifat fasilitas fungsional diantaranya adalah:

- Ruang Serbaguna
- Ruang Auditorium
- Ruang Pencetakan & Pengedaran Uang
- Ruang Jeda Pencetakan & Pengedaran Uang
- Ruang Pameran Temporer
- Kafe
- Toilet

## Lantai 2



Gambar 2. 3 Denah Lantai 2 Museum Bank Indonesia

Sumber: <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+bank+indonesia>

Pada gambar Denah Lantai 2 menunjukkan kegunaan lantai 2 lebih diperuntukan untuk memamerkan isi museum. Pada lantai 2 terbagi menjadi dua jenis ruang, yaitu ruangan yang berisi koleksi museum dan ruangan yang dijadikan ruangan pelayanan diantaranya adalah:

Jenis Ruang dikategorikan sebagai fungsi pelayanan:

- Pintu Masuk Utama
- Lobi
- Penitipan barang
- Layanan Loket Tiket
- Ruang Pelayanan Pengunjung
- Ruang Ex. Loket Kasir
- Ruang Peralihan
- Dan Toko Souvenir

Jenis Ruang yang dikategorikan sebagai fungsi museum di desain dengan mempertimbangkan alur narasi sejarah dari Bank Indonesia, dengan urutan:

1. Ruang Teater
2. Ruang Pra BI 1-2
3. Ruang BI I – VIII
4. Ruang Bank Syariah
5. Ruang Kerja Direktorat
6. Ruang Kerja Gubernur
7. Ruang Rapat Direksi
8. Ruang Temporer
9. Ruang Perenungan
10. Ruang Emas Moneter
11. Ruang Jeda
12. Ruang Numismatik
13. Ruang *Immersive Cinema*
14. Dan berakhir di Ruang Arsitektur Gedung.

## 2.4.2 Diorama Arsip Jogja



*Gambar 2. 4 Diorama Arsip Jogja  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Diorama Arsip Jogja adalah sebuah fasilitas yang memamerkan berbagai arsip terkait dengan sejarah panjang Yogyakarta, mulai dari masa Panembahan Senopati hingga keadaan Jogja masa kini. Diorama Arsip Jogja ini didirikan pada November 2022. Berada di Gedung Depo Arsip lantai 2 yang letaknya berada di belakang Gedung Grhatama Pustaka, Perpustakaan Pemerintah Daerah DIY, Jalan Raya Janti, Wonocatur, Kapanewon Banguntapan, Bantul. Dalam diorama ini, berbagai jenis arsip seperti arsip tekstual, arsip visual, arsip lisan, dan sejarah lisan diatur dan diinterpretasikan dengan cara yang unik dan kreatif. Tujuannya adalah untuk memberikan penyajian yang informatif dan edukatif, sambil tetap menghibur para pengunjung.

Arsip-arsip yang dipamerkan dalam Diorama Arsip Jogja berasal dari berbagai sumber, termasuk koleksi Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY, lembaga-lembaga arsip pemerintah dan swasta di dalam dan luar negeri, serta koleksi pribadi. Harapannya, fasilitas ini dapat menjadi sumber pembelajaran bagi masyarakat umum tentang sejarah panjang Yogyakarta. Pengelolaan Diorama Arsip Jogja dilakukan oleh Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY, yang berkomitmen untuk menjaga dan menyebarkan pengetahuan tentang sejarah.



### 2.4.2.1 Tujuan dan Fungsi Diorama Arsip Yogyakarta

Diorama Arsip Jogja memiliki tujuan sebagai sarana penyajian sejarah panjang berdirinya Yogyakarta kepada seluruh lapisan masyarakat. Penyajian Diorama ditunjukkan dengan menggunakan media interaktif yang mampu memberikan data secara lebih informatif dan edukatif, sehingga masyarakat bisa lebih mengapresiasi dan mempelajari sejarah Yogyakarta dengan suasana yang menyenangkan.

### 2.4.2.2 Penerapan Arsitektur Naratif ada Museum

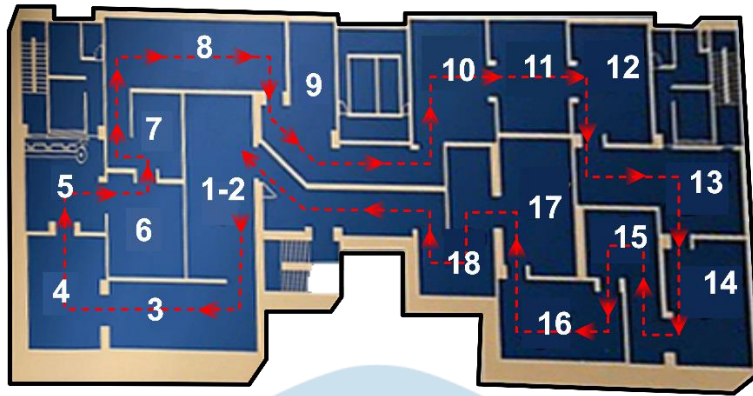
Pendekatan Arsitektur Naratif yang digunakan Diorama Arsip Jogja ditunjukkan melalui penataan alur museum yang menceritakan sejarah Yogyakarta dari awal hingga masa saat ini. Narasi dari museum ini terbagi menjadi lima periode yaitu:

*Tabel 2.1 Periode Museum*

PERIODE 1	PERIODE MATARAM (1587 – 1755)
	<p>Mataram bangkit kembali di akhir abad ke-16 setelah Gunung Merapi beraktivitas. Di bawah kepemimpinan Sultan Agung, Mataram mencapai puncak kejayaannya, meskipun gagal dalam upaya menaklukkan Benteng VOC di Batavia. Setelah kematiannya, Mataram mengalami penurunan kekuasaan selama 100 tahun akibat konflik dagang dan politik VOC. Pangeran Mangkubumi memimpin perlawanan dan Perjanjian Giyanti pada 1755 menandai pembentukan dua kerajaan baru di Jawa: Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat dan Kasunanan Surakarta.</p>
PERIODE 2	PERIODE KASULTANAN (1755 – 1830)
	<p>Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat didirikan untuk mempertahankan kemerdekaan Jawa, dengan Pangeran Mangkubumi menolak pembatasan kekuasaan kerajaan-kerajaan di Jawa. Perjanjian Giyanti menandai awal Kasultanan Yogyakarta, di mana Pangeran Mangkubumi menjadi Sultan Hamengku Buwono I. Di bawah kepemimpinan Hamengku Buwono I dan II, kasultanan ini berkembang dengan membangun bangunan megah. Setelah runtuhnya VOC dan merosotnya perdagangan rempah pada akhir abad ke-18, Yogyakarta menghadapi era baru dengan pemerintahan militer dan konflik di awal abad ke-19, mencapai puncaknya dalam Perang Jawa.</p>
PERIODE 3	PERIODE PERUBAHAN DAN PERGERAKAN (1830 – 1942)

	<p>Setelah Perang Jawa, Tanah Jawa mengalami ketenangan relatif. Sistem Tanam Paksa diperkenalkan oleh Pemerintah Hindia Belanda, memfokuskan pertanian pada komoditas seperti gula, kopi, nila, dan teh. Era keemasan kolonialisme membawa teknologi industri, pabrik gula bermunculan, perkotaan tumbuh, dan pendidikan modern diperkenalkan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja. Munculnya profesi seperti Dokter Jawa dan pegawai rendahan mencerminkan transformasi kehidupan modern. Sebagian kaum terdidik mulai mengancam kolonialisme yang merendahkan posisi pribumi di antara bangsa Asia, dan mereka menjadi elite lokal yang memperjuangkan kesetaraan dan kemerdekaan bagi Indonesia.</p>
<p>PERIODE 4</p>	<p>PERIODE REPUBLIK (1942 -1998)</p>
	<p>Sultan Hamengku Buwono VIII meninggal dalam situasi dunia yang kacau, digantikan oleh putranya, Gusti Raden Mas Dorodjatun pada tahun 1940. Namun, pelantikan Hamengku Buwono IX tertunda akibat negosiasi sulit dengan Residen Yogyakarta, Lucien Adam. Ketika Hamengku Buwono IX berkuasa selama dua tahun, Pemerintah Hindia Belanda menyerah kepada Jepang. Sultan yang pandai bernegosiasi ini memanfaatkan kehadiran Jepang untuk membangun infrastruktur dan melindungi rakyat dari kerja romusha.</p> <p>Ketika Soekarno dan Hatta memproklamasikan kemerdekaan, Hamengku Buwono IX dan Paku Alam VIII dengan tegas mendukung Republik. Mereka tidak hanya memberikan dukungan, tetapi juga menjadi tuan rumah bagi Pemerintahan Republik di Yogyakarta, yang kemudian menjadi ibu kota Republik Indonesia. Rakyat Yogyakarta juga berperan aktif dengan memberikan sumber daya dan tenaga untuk mempertahankan kemerdekaan, menjadikan Yogyakarta sebagai bagian integral dari Republik Indonesia.</p>
<p>PERIODE 5</p>	<p>PERIODE REFORMASI (1998 – Sekarang)</p>
	<p>Yogyakarta menjadi pusat perhatian saat Gerakan Reformasi 1998, dengan Sultan Hamengku Buwono X menunjukkan kepemimpinan kuat. Kharisma sultan membantu menjaga stabilitas selama pergolakan Reformasi. Gempa tahun 2006 menyoroti Yogyakarta di tingkat global, dengan dukungan dari pemerintah pusat dan negara-negara lain untuk pemulihan wilayah tersebut. Keistimewaan Yogyakarta berasal dari sejarah Keraton Kasultanan Yogyakarta, kepemimpinan yang dihormati, dan kemampuan warga untuk beradaptasi dalam berbagai situasi.</p>

Sumber: <https://arsipjogja.id/index.php>



Gambar 2. 5 Denah Diorama Arsip Jogja  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada gambar Denah Diorama Arsip Jogja ini menunjukkan alur gerak dari pengunjung yang linier dan menampilkan narasi yang runtut mulai dari Periode Mataram hingga Periode Yogyakarta saat ini. Urutan alur ruang pada museum:

1. Kebangkitan Mataram
2. Kejayaan Mataram
3. Prahara Mataram dan Intervensi VOC
4. Kasultanan Yogyakarta
5. Geger Sepahi
6. Puro Pakualaman
7. Perang Jawa
8. Lokomotif Perubahan
9. Kebangkitan Elite-Elite Lokal
10. Selokan Mataram
11. Yogyakarta Ibu Kota Revolusi
12. Penataan Pemerintah DIY
13. Yogyakarta Kota Pendidikan
14. Yogyakarta Kota Kebudayaan
15. Yogyakarta Kota Pariwisata
16. Pisowanan Ageng, 1998
17. Yogyakarta dan Kebencanaan
18. Keistimewaan Yogyakarta

### 2.4.3 Museum Tsunami Aceh



*Gambar 2. 6 Museum Tsunami Aceh*

Sumber: [https://www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g317109-d3688916-r334556357-Aceh\\_Tsunami\\_Museum-Banda\\_Aceh\\_Aceh\\_Sumatra.html](https://www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g317109-d3688916-r334556357-Aceh_Tsunami_Museum-Banda_Aceh_Aceh_Sumatra.html)

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah museum yang didirikan sebagai penghargaan dan penganangan terhadap para korban bencana gempa dan tsunami yang melanda Aceh pada tanggal 26 Desember 2004. Gempa dengan kekuatan sebesar 9.3 skala Richter, menghasilkan serangkaian tsunami dahsyat yang melanda sepanjang garis pantai yang berbatasan langsung dengan Samudra Hindia. Aceh adalah salah satu daerah yang terkena dampak terparah, bersama dengan Sri Lanka, Thailand, dan India. Bencana ini mengakibatkan banyak korban jiwa, dengan jumlah korban mencapai angka yang sangat tragis, sekitar 170.000 jiwa. Sebagai tanda penghormatan terhadap mereka, Museum Tsunami Aceh didirikan, berfungsi sebagai tempat untuk mengenang para korban, serta sebagai pusat pendidikan dan lokasi evakuasi dalam situasi bencana.

Museum ini mulai beroperasi pada bulan Februari tahun 2008. Museum Tsunami Aceh didesain oleh Ridwan Kamil, yang saat itu menjabat sebagai Gubernur Jawa Barat. Perancangan museum ini memperoleh kemenangan dalam kompetisi desain internasional yang diadakan pada tahun 2007 dalam rangka memperingati peristiwa bencana tsunami tahun 2004. Museum Tsunami Aceh berlokasi di Jalan Sultan Iskandar Muda No 3, Gampong Sukaramai, Kecamatan Baiturrahman, Banda Aceh. Museum ini menyimpan sekitar 6.038 koleksi yang dibagi dalam beberapa jenis yaitu koleksi etnografika, biologika, kermonologika, numismatika, geologika, historika, arkeologika, teknologika, seni rupa, heraldika, filologika dan ruang audio

visual. Koleksi ini tidak dipamerkan secara serentak namun dirotasi setiap setengah tahun sekali.

#### **2.4.3.1 Tujuan dan Fungsi Museum Tsunami Aceh**

Pembangunan Museum Tsunami Aceh memiliki tujuan lebih dari sekadar menjadi sebuah monumen peringatan. Selain berfungsi sebagai monumen yang mengenang bencana tsunami, museum ini juga menjadi objek sejarah yang berperan sebagai pusat penelitian dan pembelajaran tentang bencana tsunami. Dalam hal ini, museum menjadi simbol ketahanan dan keberanian masyarakat Aceh dalam menghadapi dan bangkit dari bencana besar di masa lalu.

Selain itu, bangunan Museum Tsunami Aceh juga memiliki tujuan sebagai warisan budaya yang akan diteruskan kepada generasi penerus Aceh di masa mendatang. Museum ini menyampaikan pesan dan pelajaran tentang bencana tsunami yang telah melanda Aceh yang telah menelan banyak korban. Melalui museum ini, generasi mendatang di Aceh akan terus diingatkan tentang peristiwa tragis ini dan diharapkan dapat mengambil pelajaran berharga tentang kesiapan dan tanggap dalam menghadapi bencana yang mungkin akan terjadi kembali di masa/ depan.

Menurut kepala Penggagas Museum Tsunami Aceh dari BRR Aceh, Bapak Eddy Purwanto mengatakan bahwa museum ini dibangun dengan tiga alasan yaitu sebagai bentuk mengenang korban bencana tsunami, sebagai pusat pendidikan mitigasi bencana bagi generasi muda dan sebagai pusat evakuasi jika bencana tsunami datang kembali.

Museum Tsunami Aceh juga memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Sebagai Pusat Penelitian dan Pembelajaran:

Museum Tsunami Aceh menjadi objek sejarah yang berfungsi sebagai pusat penelitian dan pembelajaran mengenai bencana tsunami. Ini memberikan akses kepada para peneliti dan pelajar untuk memahami dampak, penyebab, dan tanggapan terhadap bencana tersebut.

2. Simbol Ketahanan Masyarakat Aceh:

Museum ini juga menjadi simbol kekuatan dan ketahanan masyarakat Aceh dalam menghadapi dan pulih dari bencana tsunami.

3. Warisan untuk Generasi Mendatang:

Museum Tsunami Aceh adalah warisan berharga yang diteruskan kepada generasi Aceh di masa depan. Museum ini memberikan pesan penting bahwa daerah mereka pernah



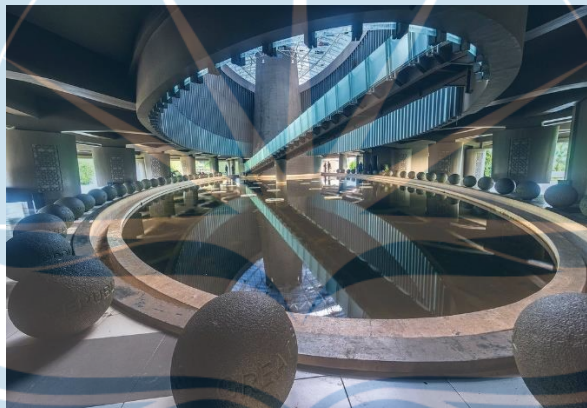
mengalami tsunami dan mengingatkan akan pentingnya kesiapsiagaan dan pengetahuan tentang bencana tersebut.

#### 4. Kesadaran tentang Ancaman Bencana:

Museum ini juga berfungsi sebagai alat untuk mengingatkan masyarakat dan pengunjung tentang bahaya bencana gempa bumi dan tsunami yang mengancam wilayah Indonesia. Dengan letak geografis Indonesia yang berada di "Cincin Api" Pasifik, yang sering mengalami gempa bumi yang dapat memicu tsunami.

### 2.4.3.2 Penerapan Arsitektur Naratif pada Museum

Museum Tsunami Aceh menggunakan pendekatan Arsitektur Naratif untuk menyajikan suasana saat kejadian Tsunami kepada pengunjung museum. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interpretasi pengunjung agar dapat lebih mengapresiasi kejadian malang yang pernah dialami warga Aceh.



Gambar 2. 7 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://www.tempatwisata.pro/wisata/Museum-Tsunami-Aceh>

Interior Museum Tsunami Aceh menghadirkan "*Tunnel of Sorrow*" (Terowongan Kesedihan) yang membimbing pengunjung untuk merenungkan penderitaan yang dialami oleh warga Aceh akibat bencana tsunami. Hal ini menciptakan suasana refleksi atas musibah yang besar dan kepasrahan dalam naungan Allah untuk bisa menghadapinya.

Alur pengunjung Museum Tsunami Aceh terjadi secara radial mengitari kolam yang ada pada tengah bangunan. Pengunjung dibawa untuk memahami narasi kejadian tsunami dari awal bencana hingga bagaimana masyarakat Aceh bisa bangkit kembali. Narasi dari Museum Tsunami Aceh terbagi menjadi beberapa bagian:



Gambar 2. 8 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/366550857148379047/>

### 1. *Space of Fear* (Lorong Tsunami)

Pintu masuk lorong Tsunami Museum memiliki panjang 30 meter dan ketinggian hingga 19-23 meter, melambangkan tingginya gelombang tsunami tahun 2004. Di sisi dinding, air mengalir, menciptakan suara gemuruh dengan pencahayaan redup, menciptakan suasana yang lembab dan lorong yang sempit. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan perasaan ketakutan masyarakat Aceh pada saat bencana tsunami terjadi, yang sering disebut sebagai "space of fear."



Gambar 2. 9 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://www.sarahjalan.com/2016/04/museum-tsunami-aceh.html>

### 2. *Space of Memory* (Ruang Kenangan)

Setelah berjalan melalui Lorong Tsunami sepanjang 30 meter, pengunjung memasuki Ruang Kenangan (Memorial Hall) yang dilengkapi dengan 26 monitor sebagai simbol peristiwa tsunami Aceh. Setiap monitor menampilkan 40 gambar yang menjelaskan gambaran tentang para korban dan lokasi bencana yang terjadi. Gambar dan foto ini membangkitkan kembali kenangan tentang bencana tsunami sekaligus memberikan pembelajaran yang berharga. Ruangan dengan dinding kaca ini mencerminkan keadaan

berada di dalam laut, dengan dinding kaca yang melambangkan dasar laut yang luas dan monitor yang menggambarkan batu-batu di dalam air, serta lampu-lampu redup di atas yang mencerminkan cahaya yang masuk dari permukaan air ke dasar laut.



Gambar 2. 10 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://steemit.com/museum/@zakkimubarak25/space-of-sorrow-58f32272271d6>

### 3. *Space of Sorrow* (Ruang Sumur Doa)

Setelah melewati Ruang Kenangan (Memorial Hall), pengunjung memasuki Ruang Sumur Doa (Chamber of Blessing), yang berbentuk silinder dengan pencahayaan redup dan ketinggian 30 meter. Di seluruh dinding ruangan ini terdapat sekitar 2.000 nama-nama korban tsunami yang terpampang. Ruangan ini dimaknai sebagai simbol kuburan massal korban tsunami, dan pengunjung didorong untuk mendoakan para korban sesuai dengan keyakinan agama masing-masing. Selain itu, ruangan ini mencerminkan hubungan manusia dengan Tuhannya (*hablumminallah*), yang diwakili oleh kaligrafi Allah di atas cerobong dengan cahaya yang mengarah ke atas, serta lantunan ayat-ayat Al-Qur'an. Ini menggambarkan keyakinan bahwa setiap manusia pasti akan kembali kepada Allah, Sang Pencipta.



Gambar 2. 11 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://www.shu-travelographer.com/2014/05/tertegun-dan-merinding-di-museum.html>

Setelah melewati Ruang Sumur Doa (*Space of Sorrow*), pengunjung akan memasuki Lorong Cerobong (Romp Cerobong) yang mengarah ke Jembatan Harapan. Lorong ini didesain berliku dan tak rata untuk mencerminkan perasaan kebingungan dan putus asa yang dirasakan oleh masyarakat Aceh saat kejadian tsunami tahun 2004. Mereka bingung mencari arah, mencari sanak saudara yang hilang, dan merasa kehilangan harta. Karena itu, lorong ini dikenal sebagai "*Space of Confuse*". Meskipun cahaya pada lorong gelap, ia membimbing pengunjung menuju sinar alami, yang melambangkan harapan masyarakat Aceh atas bantuan dunia untuk memulihkan kondisi fisik dan psikologis mereka setelah bencana yang traumatis.

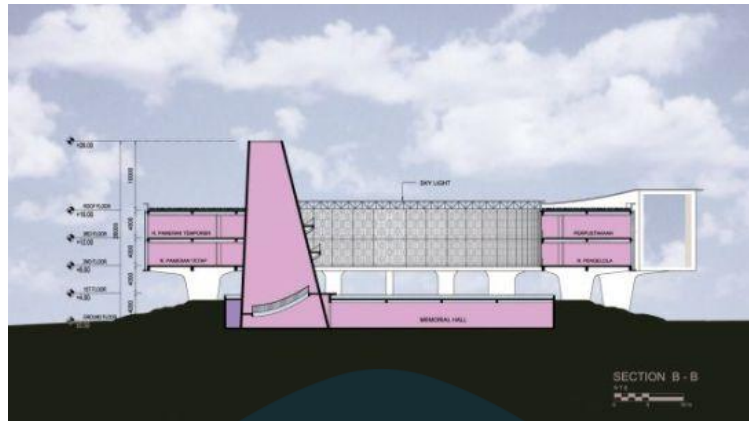


Gambar 2. 12 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://www.shu-travelographer.com/2014/05/tertegun-dan-merinding-di-museum.html>

#### 4. *Space of Hope* (Jembatan Harapan)

Lorong cerobong mengarahkan pengunjung ke Jembatan Harapan (*space of hope*). Jembatan ini disebut sebagai Jembatan Harapan karena di sini pengunjung dapat melihat 54 bendera yang mewakili 54 negara yang memberikan bantuan kepada Aceh pasca-tsunami. Jumlah bendera tersebut sama dengan jumlah batu yang tersusun di pinggiran kolam. Di setiap bendera dan batu terdapat tulisan 'Damai' dalam bahasa masing-masing negara, mencerminkan semangat perdamaian Aceh setelah mengalami peperangan dan konflik sebelum tsunami terjadi. Melalui Jembatan Harapan, dunia menyaksikan kondisi Aceh secara langsung, memberikan dukungan, dan berperan dalam rekonstruksi Aceh setelah bencana.



Gambar 2. 13 Potongan Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://dekdun.wordpress.com/category/arsitektur-dan-desain/>

Museum Tsunami Aceh tidak hanya dijadikan museum namun dipersiapkan juga untuk menjadi bangunan evakuasi ketika terjadi bencana. Terlihat pada gambar potongan, bangunan terdiri dari tiga lantai, basement, rooftop dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Fasilitas Museum Tsunami Aceh

Fasilitas Publik	Fasilitas Sarana dan Prasana			
	Lantai 1	Lantai 2	Lantai 3	Rooftop
R Pameran Tetap dan Sementara, Rooftop, Taman, Ruang Audio Visual, Parkiran, Ruang Galeri, Ruang Merokok, Mushala, Cafe, Toko Souvenir, Toilet Umum, ATM, dan Lift.	Barang Koleksi bekas tsunami, Lorong Tsunami, Memori Hall, Sumur doa, Lorong Kebingungan dan Jembatan Perdamaian.	<i>Japan Corner</i> , Miniatur Museum Tsunami, R.Audio Visual, Pameran Temporer, Memori Pasca Tsunami, Miniatur Rumah Aceh, Visual Ragam Budaya Aceh, Visual Negara-Negara, Galeri Pasca Tsunami, R. Rapat dan Ruang Lakstasi	Pameran Temporer, Replika Gua Ek Leuntie, Ruang Perdamaian MoU Helsinki, Ruang Seminar, Perpustakaan, Mushalla, Galery Foto, Kantor Administrasi dan Toilet.	Cafe Rooftop dan Tempat Evakuasi.

Sumber: <https://museumtsunami.acehprov.go.id/halaman/fasilitas-museum-tsunami-aceh>

## 2.4.4 Komparasi Preseden

Tabel 2. 3 Komparasi Preseden

Indikator	Museum Bank Indonesia	Diorama Arsip Jogja	Museum Tsunami Aceh
Lokasi	Jakarta Barat, DKI Jakarta	Bantul, Yogyakarta	Banda Aceh, Aceh
Narasi	Alur cerita museum menceritakan perkembangan penggunaan uang dan kejadian-kejadian yang dialami oleh bank di Indonesia.	Menceritakan sejarah berdirinya Kota Yogyakarta sejak masih bernama kerajaan mataram hingga keadaan Yogyakarta saat ini.	Membawa pengunjung merasakan keadaan yang dialami oleh korban tsunami melalui beberapa tahapan ruang yang menunjukkan interpretasi berbeda.
Pola Ruang	Linear	Linear	Radial / Terpusat
Alur Sirkulasi	Suggested Approach	Directed Approach	Suggested Approach

Sumber: Analisis Penulis