

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1. Batik Cirebon

Batik Cirebon merupakan bentuk seni dan budaya yang kaya di Indonesia, khususnya di wilayah Cirebon, Jawa Barat. Batik ini memiliki ciri khas yang membedakannya dari batik-batik daerah lain, baik dari segi motif, warna, maupun teknik pembuatannya. Karakteristik unik batik Cirebon juga dipengaruhi oleh posisi geografis dan sejarahnya sebagai kota pelabuhan yang ramai. Hasanudin (2001) menjelaskan bahwa batik Cirebon merupakan perpaduan antara gaya keraton yang klasik dan gaya pesisiran yang lebih dinamis, dengan pengaruh budaya Tiongkok, Arab, Hindu-Jawa, dan Eropa.

Menurut Karmila (2013), batik Cirebon terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu batik keraton yang meliputi Kasepuhan dan Kanoman, yang ditandai oleh motif yang patuh pada pakem dengan simbolisme kuat, dan batik rakyat yang mencakup Trusmi, Plumbon, dan Kalitengah, yang motifnya lebih variatif dan bebas. Motif khas batik Cirebon yang dijelaskan Kusrianto (2013) mencakup Mega Mendung sebagai simbol kesuburan dan kehidupan, Paksinaga Liman yang melambangkan harmoni antara kekuatan dan kelembutan, Singa Barong yang terinspirasi seni lampah Tiongkok dan melambangkan kekuasaan serta perlindungan, Wadasan sebagai lambang kekuatan dan ketahanan, serta Kereta Kencana yang melambangkan kemuliaan dan kedudukan.

Proses pembuatan batik Cirebon terdiri dari tahapan khusus, mulai dari *nglowong* (membuat kerangka gambar), *nembok* (menutup bagian yang dipertahankan warnanya), *medel* (pencelupan pertama), *ngerok* atau *mbironi* (membuka dan menutup bagian tertentu), *nyoga* (pewarnaan terakhir), hingga *nglorod* (pelepasan malam) (Djoemena, 1990).

Di era modern, batik Cirebon menghadapi berbagai tantangan, seperti persaingan dengan produk tekstil modern dan batik tiruan. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pengembangan batik Cirebon menjadi sangat penting, baik melalui pendidikan, promosi, maupun inovasi dalam desain dan teknik pembuatannya.

2.2. Disabilitas Visual

Disabilitas visual adalah kondisi yang mempengaruhi kemampuan individu untuk melihat, yang berkisar dari penglihatan terbatas hingga kebutaan total. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), disabilitas visual dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kelainan genetik, penyakit, cedera, atau kondisi medis lainnya (WHO, 2019). Di Indonesia, pada tahun 2023, jumlah penyandang disabilitas mencapai 22,97 juta jiwa atau sekitar 8,5% dari total penduduk, dengan disabilitas visual sebagai yang tertinggi, mencakup 0,6% dari populasi (Kementerian Kesehatan RI, 2024; Supanji, 2023).

Disabilitas visual dibedakan menjadi dua kategori utama: penglihatan terbatas, yaitu individu yang masih dapat melihat namun tidak cukup untuk aktivitas sehari-hari tanpa bantuan, dan kebutaan, yaitu kehilangan kemampuan melihat cahaya atau objek sama sekali. Dampak disabilitas visual sangat signifikan, memengaruhi partisipasi dalam pendidikan, pekerjaan, dan aktivitas sosial. Penyandang disabilitas visual menghadapi tantangan akses informasi dan lingkungan fisik yang dapat menyebabkan isolasi sosial dan keterbatasan mobilitas (Ansori, 2023).

Di Indonesia, sekitar 11,7% penyandang disabilitas visual menggunakan alat bantu lihat, dengan jumlah tertimbang 4.756 orang; 50,6% menggunakan alat bantu berjalan; dan hanya 4,1% yang memakai alat bantu dengar (Kementerian Kesehatan RI, 2024). Penyandang disabilitas visual juga menghadapi tantangan signifikan dalam akses pendidikan, pekerjaan, dan layanan kesehatan. Pemerintah Indonesia telah berkomitmen memenuhi hak penyandang disabilitas melalui kebijakan, program, serta ratifikasi Konvensi Hak Penyandang Disabilitas (Republik Indonesia, 2015).

Hak-hak dasar penyandang disabilitas meliputi hak untuk hidup (WHO, 2019), hak kesetaraan dan non-diskriminasi (Republik Indonesia, 2015), hak aksesibilitas fasilitas umum dan layanan (McKenzie, 2014), hak memperoleh pendidikan (Burgstahler, 2008), hak untuk bekerja tanpa diskriminasi serta mengembangkan karier (Republik Indonesia, 2015), hak atas layanan kesehatan yang aman dan terjangkau (WHO, 2019), hak untuk hidup mandiri

(Steinfeld & Maisel, 2012), hak perlindungan hukum (Republik Indonesia, 2015), hak berpartisipasi dalam kehidupan politik (Republik Indonesia, 2015), hak atas privasi dan kehormatan (Republik Indonesia, 2015), hak perlindungan sosial, dan hak menikmati kebudayaan dan rekreasi (Republik Indonesia, 2015).

Pentingnya aksesibilitas bagi penyandang disabilitas visual telah diakui luas. Desain inklusif dengan elemen seperti kontras warna yang baik, teks dapat dibaca, dan teknologi bantu seperti pembaca layar dan perangkat navigasi dapat mengurangi hambatan akses. Pendekatan desain multisensori di museum dan ruang publik, yang melibatkan indera sentuhan, suara, dan aroma, memberikan pengalaman yang lebih kaya dan inklusif, serta meningkatkan kesadaran budaya dan warisan (Sari, Hayati, & Samodra, 2021; Laksmi et al., 2022).

2.3. Desain Inklusif

Desain inklusif merupakan pendekatan desain yang bertujuan menciptakan produk, fasilitas, atau lingkungan yang dapat diakses dan digunakan oleh sebanyak mungkin orang tanpa diskriminasi, termasuk berbagai usia, jenis kelamin, kemampuan fisik, dan latar belakang sosial. Pendekatan ini berupaya menghilangkan hambatan sosial, teknis, politik, dan ekonomi agar semua orang dapat berpartisipasi secara maksimal (Joyce, 2012; Newton & Ormerod, 2003).

Menurut Story (2011) dan Carolina (2014), terdapat tujuh prinsip utama desain inklusif yang menjadi dasar perancangan, yaitu: penggunaan secara adil (equitable use), fleksibilitas dalam penggunaan (flexibility in use), penggunaan sederhana dan intuitif (simple and intuitive use), informasi yang jelas (perceptible information), toleransi terhadap kesalahan (tolerance for error), upaya fisik yang rendah (low physical effort), serta ukuran dan ruang yang sesuai (size and space for approach and use).

Desain inklusif diterapkan dalam berbagai bidang, seperti arsitektur, produk, dan layanan publik. Dalam arsitektur, desain inklusif diwujudkan melalui penyediaan akses mudah, ruang yang ramah bagi pengguna dengan beragam kebutuhan, serta melibatkan pengguna dalam proses perancangan agar solusi yang

dihasilkan sesuai dengan kebutuhan nyata (Hawkins, 2008; Putri, Santosa, & Wijaya, 2023).

2.4. Arsitektur Multisensori

1. Teori Multisensori Juhani Pallasmaa: Dekonstruksi Pengalaman Visual

Juhani Pallasmaa mengembangkan kritik fundamental terhadap arsitektur modern melalui karya monumentalnya "The Eyes of the Skin" (2005). Ia mengargumentasikan bahwa arsitektur kontemporer telah terperangkap dalam hegemoni visual yang mendegradasi kompleksitas pengalaman inderawi manusia. Pallasmaa menegaskan bahwa pengalaman ruang tidak dapat dibatasi sekadar oleh apa yang dapat dilihat, melainkan merupakan interaksi kompleks antara tubuh, memori, dan lingkungan.

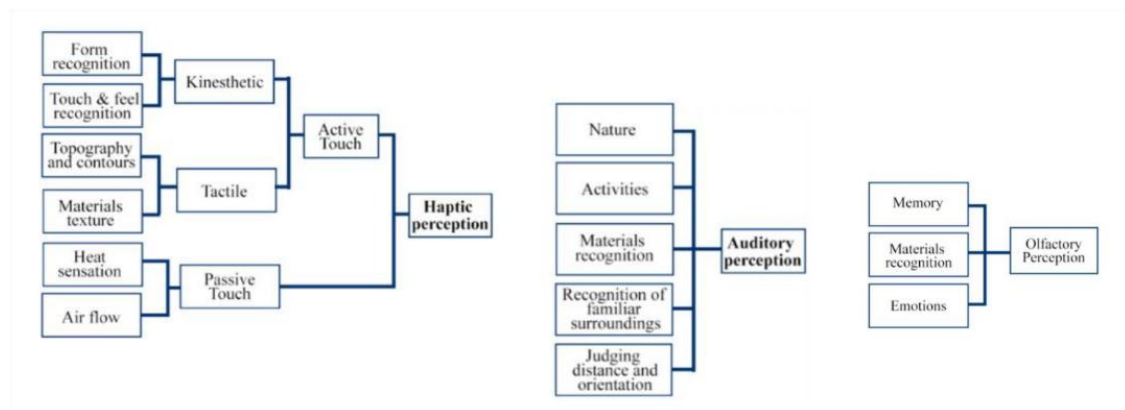
Dalam perspektifnya, setiap indera memiliki kapasitas unik dalam mengonstruksi pengalaman spasial. Indera sentuhan, misalnya, tidak sekadar memberikan informasi fisik, tetapi juga menciptakan kedekatan emosional dengan ruang. Suara dan aroma mampu mentransportasi individu ke dalam dimensi memori kolektif yang mendalam. Pallasmaa mengilustrasikan bahwa arsitektur sejati adalah "musik diam" yang berbicara melalui resonansi multisensori, bukan sekadar objek visual yang statis.

Kritik Pallasmaa tidak berhenti pada level teoritis, melainkan mengajukan rekonstruksi fundamental tentang bagaimana kita memahami ruang. Ia mengundang arsitek untuk melepaskan diri dari dominasi visual dan mengembangkan sensitivitas terhadap kompleksitas pengalaman inderawi. Ruang arsitektur, menurutnya, harus mampu "berbicara" melalui seluruh sistem indera, menciptakan dialog eksistensial antara individu dan lingkungannya.

2. Teori Multisensori Mohsen Oteifa: Arsitektur Inklusif untuk Difabel Visual

Mohsen Oteifa dalam penelitiannya "*Understanding the Experience of the Visually Impaired*" (2018) mengembangkan kerangka konseptual arsitektur multisensori yang berfokus pada pengalaman difabel visual. Berbeda dari pendekatan konvensional yang memandang disabilitas sebagai keterbatasan, Oteifa

menawarkan perspektif transformatif dimana perbedaan kemampuan inderawi dipahami sebagai potensi unik untuk mengeksplorasi ruang.



Gambar 2. 1 Bagan Respon Indra bagi Penyandang Disabilitas Visual

Sumber: Oteifa. M. , 2018

Teori Oteifa membangun model pengalaman arsitektur yang berlapis, di mana setiap individu dapat mengakses dan memaknai ruang melalui stratifikasi pengalaman inderawi. Ia mengidentifikasi lima level pengalaman: sensasi fisik langsung, interpretasi kognitif, respon emosional, memori kolektif, dan transformasi pengalaman. Melalui pendekatan ini, arsitektur tidak sekadar menjadi objek yang dapat dilihat, melainkan ruang dialogis yang dapat dimaknai secara komprehensif.

Oteifa secara khusus menekankan pentingnya desain inklusif yang mampu mentransformasi keterbatasan menjadi kekuatan. Bagi difabel visual, ruang arsitektur bukan sekadar lingkungan fisik, melainkan medium untuk mengkonstruksi pemahaman dan pengalaman. Ia mengajukan strategi desain yang melibatkan elemen taktil, audio, dan olfaktori sebagai instrumen utama dalam menciptakan ruang yang bermakna.

2.5. Standart Tipologi Museum Batik

Standar museum di Indonesia berdasarkan Sertifikat Standarisasi Museum tahun 2024 ditetapkan oleh Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia mengacu pada Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Permuseuman. Dalam

peraturan ini, museum diklasifikasikan ke dalam tiga tipe, yaitu Tipe A, Tipe B, dan Tipe C, berdasarkan kriteria pengelolaan dan operasional museum.

Secara ringkas, kriteria utama dan program ruang yang dibutuhkan untuk masing-masing tipe adalah sebagai berikut:

- **Museum Tipe A** adalah museum yang memenuhi kriteria tertinggi dalam hal pengelolaan, kapasitas SDM, koleksi, fasilitas, keamanan, serta layanan publik. Museum tipe ini umumnya berskala nasional atau memiliki koleksi dan fungsi yang sangat penting. Contohnya adalah Bayt Al-Qur'an dan Museum Istiqlal yang telah resmi mendapatkan Sertifikat Museum Tipe A pada tahun 2024. Museum Tipe A harus memiliki ruang pameran yang representatif, ruang penyimpanan koleksi yang aman, ruang edukasi, serta fasilitas yang ramah bagi pengunjung dan penyandang disabilitas.
- **Museum Tipe B** memiliki standar yang cukup baik untuk pengelolaan dan fasilitas, biasanya museum dengan koleksi yang penting secara regional atau lokal. Mereka harus memenuhi sebagian besar kriteria yang sudah ditetapkan, termasuk ruang pameran dan layanan publik yang memadai. Contoh museum yang mendapatkan sertifikat tipe B adalah Museum Batam Raja Ali Haji yang sudah memenuhi kriteria sesuai pedoman standarisasi museum tahun 2021.
- **Museum Tipe C** adalah museum yang masih dalam tahap memenuhi kriteria minimum standar, umumnya berskala kecil atau museum komunitas dengan koleksi terbatas. Tipe ini menjadi titik awal untuk peningkatan kualitas dan pengelolaan museum agar dapat maju ke tipe yang lebih tinggi.

Jika museum tidak memenuhi standar yang telah ditetapkan, maka dikategorikan sebagai "Museum Tidak Standar" dan harus melakukan perbaikan agar layak mendapatkan sertifikasi. Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 Pasal 5 ayat (2) menyebutkan bahwa pengelompokan museum ini sebagai acuan dasar bagi sertifikasi dan standarisasi museum di Indonesia.

Secara operasional, pedoman standarisasi mengatur berbagai aspek seperti tata kelola institusi, pengelolaan koleksi, sumber daya manusia, sarana dan prasarana, keamanan koleksi, pelayanan dan program publik, serta ketersediaan fasilitas aksesibilitas. Penerapan standar ini bertujuan meningkatkan kualitas

penyelenggaraan museum agar lebih profesional, edukatif, dan dapat menarik lebih banyak pengunjung.

Program Ruang yang Dibutuhkan

Berikut adalah kebutuhan ruang berdasarkan tipe museum:

Tabel 2. 1 Program Ruang menurut PP No. 66 Tahun 2015

Jenis Ruang	Tipe A	Tipe B	Tipe C	Keterangan
Ruang Pamer Tetap	✓ 1,500 m ²	✓ 800 m ²	✓ 300 m ²	Dilengkapi teknologi interaktif untuk Tipe A.
Ruang Pamer Temporer	✓ 500 m ²	✓ 200 m ²	✗	Untuk pameran tematik atau kolaborasi.
Ruang Edukasi & Workshop	✓ 300 m ²	✓ 150 m ²	✗	Dilengkapi alat multimedia untuk Tipe A.
Laboratorium Konservasi	✓ 200 m ²	✗	✗	Untuk perawatan koleksi (kontrol suhu/kelembapan).
Perpustakaan Digital	✓ 200 m ²	✓ 100 m ²	✗	Akses katalog digital dan penelitian.
Ruang Administrasi	✓ 100 m ²	✓ 50 m ²	✓ 20 m ²	Ruang manajemen dan kuratorial.
Gudang Koleksi	✓ 300 m ²	✓ 150 m ²	✓ 50 m ²	Dilengkapi rak khusus dan sistem keamanan untuk Tipe A.
Ruang Multimedia	✓ 150 m ²	✗	✗	Studio produksi konten edukasi (video, podcast).
Toilet & Ruang Istirahat	✓ 50 m ²	✓ 30 m ²	✓ 10 m ²	Fasilitas ramah disabilitas untuk Tipe A.

Jenis Ruang	Tipe A	Tipe B	Tipe C	Keterangan
Retail/Souvenir Shop	✓ 200 m ²	✓ 100 m ²	✗	Menjual replika atau produk berbasis koleksi.

Standar tipologi museum di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengelolaan dan layanan publik dalam pelestarian budaya. Dengan pengelompokan menjadi tiga tipe, museum dapat lebih mudah mengidentifikasi kebutuhan pengembangan dan peningkatan kualitas. Melalui penerapan standar ini, diharapkan museum dapat berfungsi secara optimal sebagai pusat pelestarian budaya dan edukasi masyarakat.

Museum Batik

Museum batik berperan penting sebagai institusi pelestarian, edukasi, dan promosi seni batik Indonesia yang kaya akan nilai budaya dan sejarah. Museum Batik Indonesia di Taman Mini Indonesia Indah (TMII), misalnya, tidak hanya menyimpan koleksi batik tradisional dan alat pembuatannya, tetapi juga menyajikan informasi mendalam mengenai sejarah, teknik, dan filosofi batik Nusantara secara terstruktur di ruang pamerannya.

Menurut Sari (2019), museum batik berfungsi lebih dari sekedar penyimpanan, yaitu sebagai pusat dokumentasi dan penyebaran pengetahuan batik kepada generasi mendatang. Fungsi utama museum batik meliputi pelestarian, edukasi, promosi, interaksi dan keterlibatan komunitas, serta inovasi dan adaptasi. International Council of Museums (ICOM) juga menegaskan bahwa museum batik harus berfungsi dalam pelestarian warisan budaya, edukasi, promosi budaya, aksesibilitas, keterlibatan komunitas, serta inovasi untuk menjawab tantangan zaman.

Museum batik dapat diklasifikasikan berdasarkan fokus koleksi dan fungsi utamanya menjadi beberapa tipe, yaitu museum batik tradisional, museum batik kontemporer, dan museum pendidikan batik.

Desain museum batik harus mengedepankan aspek aksesibilitas, interaktivitas, dan kenyamanan pengunjung. McLean (2006) menyatakan bahwa desain museum harus menciptakan lingkungan yang memperkuat interaksi antara pengunjung dan koleksi, sekaligus menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Elemen desain penting mencakup ruang pameran dengan pencahayaan optimal, ruang yang memadai untuk mobilitas, fasilitas interaktif seperti demonstrasi pembuatan batik, dan penerapan prinsip desain universal agar semua pengunjung, termasuk penyandang disabilitas, dapat mengakses seluruh area museum.

Dengan demikian, museum batik berperan tidak hanya sebagai tempat penyimpanan barang seni, tetapi sebagai pusat edukasi, budaya, dan inovasi, yang mendukung pelestarian batik sebagai warisan budaya Indonesia dan memberikan pengalaman bermakna bagi pengunjung dari berbagai kalangan.

2.6. Standar Elemen-Elemen Arsitektur bagi Penyandang Disabilitas Visual

Penyandang disabilitas visual menghadapi tantangan signifikan dalam berinteraksi dengan lingkungan fisik, sehingga penting untuk merancang elemen arsitektur yang dapat memfasilitasi aksesibilitas dan navigasi yang optimal bagi mereka. Standar desain inklusif tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga memperkaya pengalaman pengguna penyandang disabilitas visual.

Beberapa prinsip dasar dalam desain arsitektur untuk penyandang disabilitas visual meliputi:

- **Kontras Visual**

Penggunaan kontras warna yang tajam dan jelas antara elemen arsitektur seperti dinding, lantai, dan pintu membantu penyandang disabilitas visual dengan sisa penglihatan dalam mengenali batas ruang dan navigasi area. Preiser dan Ostroff (2001) menegaskan bahwa “kontras yang jelas antara elemen-elemen lingkungan membantu individu dengan penglihatan terbatas mengenali batasan dan melakukan navigasi ruang.”

- **Tekstur dan Material**

Pengaplikasian tekstur berbeda pada permukaan lantai dan dinding berfungsi sebagai panduan taktil bagi penyandang disabilitas visual. Permukaan kasar dapat menandai zona tertentu, sedangkan permukaan halus menandakan zona lainnya. Menurut Tuan (1977), “tekstur berfungsi sebagai panduan taktil yang membantu individu memahami dan merasakan ruang di sekitar mereka.”

- **Sistem Navigasi yang Jelas**

Sistem navigasi yang efektif, termasuk tanda-tanda taktil dan petunjuk suara, sangat penting untuk memudahkan lokasi dan pergerakan penyandang disabilitas visual. Burgstahler (2008) menyatakan bahwa “sistem navigasi yang baik harus mencakup elemen yang dapat dirasakan, seperti peta taktil dan panduan suara, untuk memudahkan penyandang disabilitas visual menemukan jalan mereka.”

- **Pencahayaan yang Memadai**

Walaupun penglihatan penyandang disabilitas visual terbatas, pencahayaan yang baik tetap krusial untuk menciptakan suasana lingkungan yang nyaman dan aman. Pencahayaan yang tepat mampu mengurangi kontras tajam yang membingungkan dan mendukung interaksi sosial yang positif. Sebagaimana dikemukakan McKenzie (2014), “pencahayaan yang baik dapat menciptakan suasana yang mendukung pengalaman positif bagi semua pengguna.”

- **Ruang yang Terbuka dan Fleksibel**

Desain ruang yang luas dan fleksibel memberikan kemudahan bagi penyandang disabilitas visual untuk bergerak bebas tanpa halangan yang berpotensi membahayakan. Hooper-Greenhill (2000) menekankan bahwa “ruang yang dirancang dengan baik harus mempertimbangkan aliran pergerakan dan memberikan kebebasan bagi individu untuk menjelajahi lingkungan secara aman.”

Penerapan prinsip-prinsip desain tersebut sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah bagi penyandang disabilitas visual. Dengan mengintegrasikan kontras visual, tekstur beragam, sistem navigasi

yang efektif, pencahayaan optimal, dan ruang yang fleksibel, aksesibilitas dan kualitas pengalaman bagi mereka akan meningkat secara signifikan.

2.7. Studi Preseden

2.7.1 Museum Tekstil Jakarta

Museum Tekstil Jakarta adalah institusi budaya yang mengutamakan pelestarian dan promosi warisan tekstil Indonesia dengan koleksi sangat kaya dan beragam. Museum ini resmi didirikan pada 28 Juni 1976 oleh Ibu Tien Soeharto, berlokasi di Jalan K.S. Tubun No. 2-4, Jakarta Barat, pada sebuah bangunan tua yang dahulunya rumah pribadi warga negara Perancis dari abad ke-19 (Kompas, 2023; Kumaran, 2024). Museum Tekstil menjadi pusat informasi, edukasi, dan penelitian tentang berbagai jenis tekstil tradisional Indonesia seperti batik, tenun, dan sulaman.

Saat ini, Museum Tekstil menyimpan sekitar 1.914 koleksi tekstil yang meliputi kain batik, kain tenun, koleksi campuran, serta busana dan tekstil kontemporer (Berita Jakarta, 2024; Kompas, 2023). Sesuai dengan peran utamanya, museum ini menggelar pameran temporer, workshop, dan program edukasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap teknik pembuatan tekstil dan makna budaya di balik setiap jenis kain (Sari, 2019). Selain memamerkan kain jadi, museum juga memiliki taman pewarna alami seluas 2.000 m² yang menanam berbagai jenis pohon pewarna alami yang digunakan dalam proses pembuatan tekstil tradisional (Wikipedia, 2005; Good News from Indonesia, 2023).

Desain arsitektur Museum Tekstil Jakarta dirancang untuk menciptakan ruang pameran yang luas, nyaman, dan memiliki pencahayaan baik agar pengunjung dapat menikmati koleksi dengan optimal. Pentingnya desain inklusif juga menjadi perhatian, sehingga fasilitas dan aksesibilitas untuk penyandang disabilitas terus ditingkatkan agar semua pengunjung dapat merasakan pengalaman yang setara (McKenzie, 2014). Museum Tekstil berperan penting sebagai pusat pelestarian budaya tekstil Indonesia,

edukasi, dan promosi warisan budaya, mendukung pemahaman dan penghargaan terhadap kekayaan tekstil nusantara (Hooper-Greenhill, 2000).

2.7.2 Museum of Old and New Art (MONA), Tasmania

Museum of Old and New Art (MONA) di Tasmania, Australia, adalah museum seni yang sangat inovatif dan kontroversial, didirikan oleh kolektor seni David Walsh dan resmi dibuka pada 21 Januari 2011. MONA merupakan museum swasta terbesar di Australia dan terkenal karena menggabungkan seni kuno, modern, dan kontemporer dalam satu ruang pameran bawah tanah yang unik dan dramatis, dirancang oleh firma arsitektur Fender Katsalidis. Konsep ruangnya yang tersembunyi di bawah tanah, tanpa jendela, memberikan suasana misterius dan intens bagi pengunjung yang menelusuri karya seni melalui tur spiral dari bawah ke atas. Menurut Walsh, desain ini menciptakan pengalaman yang "bisa menyergap pengunjung secara tak terduga" dan memberikan sensasi "bahaya" yang memperkuat pengalaman melihat seni. Museum ini menghubungkan dua rumah bersejarah di lokasi tersebut dan terus berkembang dengan perluasan seperti sayap Pharos yang menghadap ke Sungai Derwent.

MONA memiliki koleksi lebih dari 1.700 karya seni yang mencakup berbagai media, dari mumi Mesir kuno hingga instalasi seni kontemporer provokatif yang menantang norma sosial. Karya-karya seperti "The Great Wall of Vagina" dan mesin Cloaca Professional yang mensimulasikan proses pembuangan limbah merupakan contoh pameran yang sengaja provokatif dan memancing refleksi serta diskusi mendalam di antara pengunjung. Museum juga dikenal mengadakan festival seni tahunan, seperti MONA FOMA dan Dark Mofo, yang menampilkan seni publik berskala besar serta pertunjukan musik dan seni live, menjadikan MONA juga sebagai pusat budaya yang dinamis di Tasmania.

Interaktivitas menjadi salah satu fokus pengalaman di MONA, dengan penggunaan teknologi seperti aplikasi seluler yang memungkinkan pengunjung mengeksplorasi koleksi secara mandiri dan mendapatkan informasi mendalam tentang karya seni. Pendekatan ini menambah dimensi

pengalaman pengunjung dan mempertajam keterlibatan mereka dengan seni yang dipamerkan. MONA tidak hanya menyajikan karya seni namun juga mengajak pengunjung untuk merenungkan dan mempertanyakan makna di balik seni tersebut dalam konteks budaya dan kehidupan kontemporer.

2.7.3 Ningbo Museum, China (Arsitek: Wang Shu)

Ningbo Museum di Ningbo, China, merupakan contoh arsitektur modern yang menggabungkan elemen tradisional dengan inovasi kontemporer, dirancang oleh Wang Shu dan dibuka pada tahun 2008. Wang Shu, penerima Penghargaan Pritzker 2012, dikenal atas pendekatannya yang mengedepankan konteks lokal dan keberlanjutan. Museum ini menggunakan material lokal, terutama bata dan ubin bekas dari bangunan tua yang dibongkar, sehingga menciptakan hubungan kuat antara masa lalu dan masa kini. Menurut Wang Shu, arsitektur harus berbicara tentang tempatnya, dan Ningbo Museum merefleksikan sejarah serta budaya lokal secara autentik.

Desain museum memadukan filosofi alam seperti gunung dan air, yang penting dalam sejarah Ningbo, dengan teknik tradisional China seperti *wa pan*—cladding tekstur dari bata dan ubin—yang diwujudkan bersama para pengrajin lokal. Fasad bangunan menampilkan kombinasi material lama dan beton ekspos, membentuk mural organik yang unik dan bernilai budaya. Museum ini juga memenangi Lu Ban Prize pada 2009, penghargaan arsitektur tertinggi di China, sebagai pengakuan atas keberhasilannya melestarikan budaya lokal melalui bangunan inovatif.

Ningbo Museum memiliki koleksi lebih dari 50.000 artefak yang berkaitan dengan sejarah, budaya, dan seni Ningbo. Museum berfungsi sebagai pusat pendidikan dan penelitian dengan program edukasi serta pameran interaktif yang mendorong keterlibatan pengunjung. Ruang pameran dirancang luas dengan pencahayaan alami yang baik, menciptakan kenyamanan dan suasana yang mendukung eksplorasi koleksi. Desain ruang ini juga mengedepankan interaksi antara pengunjung dan artefak, sesuai

pandangan Preiser dan Ostroff bahwa museum harus menciptakan lingkungan yang mendukung dialog antara manusia dan objek budaya.

Secara keseluruhan, Ningbo Museum merupakan contoh arsitektur berkelanjutan yang merayakan identitas budaya lokal melalui kombinasi tradisi dan inovasi. Museum ini tidak hanya menyimpan koleksi beragam, tetapi juga menghidupkan kembali memori sejarah melalui desain dan material yang digunakan.

2.7.4 Museum Batik Danar Hadi, Solo

Museum Batik Danar Hadi di Solo, Jawa Tengah, Indonesia, adalah institusi penting yang berfokus pada pelestarian dan promosi seni batik sebagai warisan budaya Indonesia. Museum ini didirikan oleh pengusaha batik H. Santosa Doellah dan resmi dibuka pada tahun 2008. Menempati bekas rumah Pangeran Adipati Mangkunegaran VII, museum ini menyimpan koleksi batik terbanyak di Indonesia dengan sekitar 10.000 helai kain batik dari berbagai daerah, termasuk batik tradisional dan kontemporer, yang mencerminkan ragam motif dan teknik dari Nusantara secara luas, seperti batik dari Jawa, Madura, Pekalongan, dan Cirebon serta batik yang dipengaruhi berbagai budaya dan zaman (danarhadibatik.com; Kompas, 2022; Wikipedia, 2010).

Menurut Sari (2019), Museum Batik Danar Hadi selain menyimpan koleksi batik yang sangat beragam, juga berperan dalam mendokumentasikan dan menyebarluaskan pengetahuan batik kepada generasi mendatang melalui pameran temporer, workshop, serta program edukasi. Museum ini dirancang dengan ruang pameran yang luas dan pencahayaan yang baik guna memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Selain itu, fasilitas dan desainnya memperhatikan aksesibilitas yang inklusif untuk penyandang disabilitas agar semua pengunjung dapat menikmati pengalaman museum yang setara (McKenzie, 2014).

Museum ini menjalankan peran penting dalam pelestarian budaya batik Indonesia dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan edukasi dan pameran yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat akan

pentingnya memelihara warisan batik. Sesuai dengan pernyataan Hooper-Greenhill (2000), museum memiliki tanggung jawab dalam mendidik masyarakat dan mempromosikan pemahaman budaya secara lebih luas. Dengan demikian, Museum Batik Danar Hadi berfungsi bukan hanya sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga sebagai pusat pendidikan dan penelitian seni batik.

Secara keseluruhan, Museum Batik Danar Hadi menjadi contoh institusi yang sangat memiliki komitmen terhadap pelestarian dan promosi seni batik Warisan budaya Indonesia dengan koleksi yang lengkap, desain inklusif, serta program edukasi yang beragam bagi masyarakat luas.

2.7.5 Museum Batik Pemerintah, Yogyakarta

Museum Batik Pemerintah di Yogyakarta, Indonesia, merupakan institusi penting yang didedikasikan untuk pelestarian dan promosi seni batik sebagai warisan budaya Indonesia. Didirikan sebagai bagian dari upaya pemerintah untuk melestarikan dan mengembangkan batik, museum ini berfungsi sebagai pusat informasi, edukasi, dan penelitian mengenai berbagai jenis batik, teknik pembuatannya, dan makna di balik motif-motif batik (Sari, 2020).

Museum Batik Pemerintah memiliki koleksi yang kaya dan beragam, mencakup batik tradisional maupun kontemporer dari seluruh Indonesia. Koleksi ini tidak hanya melambangkan keindahan visual batik, tetapi juga mencerminkan keragaman budaya serta teknik pembuatan yang berbeda-beda (Sari, 2020). Museum ini secara rutin menyelenggarakan pameran, lokakarya, dan program edukasi yang bertujuan untuk melibatkan masyarakat dalam pelestarian batik dan meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Desain arsitektur museum dirancang untuk menciptakan lingkungan yang ramah dan nyaman bagi pengunjung, dengan ruang pameran yang luas serta pencahayaan yang optimal. Aspek inklusif juga menjadi perhatian utama, sehingga fasilitas aksesibilitas disediakan untuk memastikan semua

pengunjung, termasuk penyandang disabilitas, dapat menikmati pengalaman museum secara setara (McKenzie, 2014).

Peran strategis museum ini dalam pelestarian budaya batik Indonesia sangat penting. Melalui berbagai program edukasi serta pameran seni, museum turut mendorong masyarakat untuk lebih peduli dan aktif dalam menjaga warisan budaya batik. Sebagaimana ditegaskan oleh Hooper-Greenhill (2000), museum memiliki tanggung jawab untuk mendidik masyarakat sekaligus mempromosikan pemahaman yang lebih dalam terhadap warisan budaya. Oleh karena itu, Museum Batik Pemerintah tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan koleksi, melainkan juga sebagai pusat pendidikan, penelitian, dan pengembangan seni batik yang aktif (Hooper-Greenhill, 2000).

Dengan koleksi yang komprehensif, desain yang inklusif, serta program edukasi yang beragam, Museum Batik Pemerintah menjadi contoh institusi yang sangat berkomitmen terhadap pelestarian dan promosi seni batik sebagai warisan budaya Indonesia yang berharga.