

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS

4.1. Analisis Sintesis Teori

Arsitektur multisensori merupakan pendekatan desain yang komprehensif yang melampaui dominasi visual tradisional dalam pengalaman ruang arsitektur. Juhani Pallasmaa dalam karya monumentalnya *The Eyes of the Skin* (Pallasmaa, 2005) dan penelitian jurnal *Understanding the Experience of the Visually Impaired towards a Multi-Sensorial Architectural Design* (Oteifa, 2018) secara fundamental mendekonstruksi paradigma arsitektur modern yang terlalu bergantung pada pengalaman visual.

Kedua referensi ini menawarkan perspektif transformatif tentang bagaimana arsitektur seharusnya tidak hanya dilihat, tetapi dialami secara holistik melalui seluruh indera manusia. Pallasmaa (2005) mengajak kita untuk memahami ruang arsitektur bukan sekadar sebagai objek visual, melainkan sebagai lanskap pengalaman multisensorial yang kompleks, di mana sentuhan, pendengaran, penciuman, dan bahkan sensasi kinetik memainkan peran sama pentingnya dengan penglihatan.

Sintesis kedua teori ini akan mengeksplorasi bagaimana desain arsitektur dapat menciptakan pengalaman ruang yang inklusif, bermakna, dan mendalam bagi seluruh spektrum pengalaman manusia, termasuk mereka dengan keterbatasan visual

Tabel 4. 1 Sintesis Teori Arsitektur Multisensori

Pallasmaa (2005)	Sintesis Teori	Oteifa (2018)
Menolak arsitektur berbasis visual	Kritik Dominasi Visual : Keduanya mengkritik pendekatan arsitektur yang terlalu visual-sentris	Mendorong desain multisensorik
Indera terintegrasi dalam pengalaman ruang	Teori Multisensorial : Pemahaman komprehensif tentang pengalaman ruang	Desain responsif terhadap seluruh indera

Pallasmaa (2005)	Sintesis Teori	Oteifa (2018)
Pengalaman eksistensial dalam arsitektur	Teori Fenomenologi : Manusia sebagai pusat pengalaman arsitektur	Pengalaman subjektif individual
Arsitektur sebagai perpanjangan tubuh	Konsep Tubuh dalam Arsitektur : Tubuh sebagai instrumen utama memahami ruang	Desain yang mempertimbangkan kebutuhan tubuh
Menolak pendekatan mekanis	Kritik Arsitektur Modern : Transformasi paradigma desain konvensional	Mendorong desain inklusif

Analisis komparatif ini menghasilkan beberapa titik temu fundamental yang menjadi landasan penelitian:

- Pertama, keduanya berbagi pandangan kritis terhadap paradigma arsitektur visual-sentris. Pallasmaa menegaskan bahwa “arsitektur telah kehilangan kemampuannya untuk berkomunikasi melalui seluruh indera” (Pallasmaa, 2005, hlm. 72), sementara Oteifa memperluas kritik ini dengan fokus pada pengalaman difabel visual (Oteifa, 2018).
- Kedua, kedua teori menekankan pentingnya tubuh sebagai medium utama persepsi ruang. Pallasmaa memandang tubuh sebagai “pusat eksistensial pengalaman arsitektural” (Pallasmaa, 2005, hlm. 45), sedangkan Oteifa mengembangkan konsep ini melalui perspektif inklusivitas, di mana tubuh dipahami sebagai entitas dengan potensi multisensori unik (Oteifa, 2018).
- Ketiga, keduanya mengonstruksi arsitektur sebagai ruang dialogis, bukan sekadar objek visual. Ditegaskan bahwa “arsitektur multisensori menciptakan dialog antara individu, ruang, dan memori kolektif” (Oteifa, 2018, hlm. 156), yang secara konseptual sejalan dengan pandangan Pallasmaa mengenai arsitektur sebagai “medium komunikasi eksistensial” (Pallasmaa, 2005).

Tabel 4. 2 Perbedaan Signifikan Teori Arsitektur Multisensori

Perbedaan Signifikan:	Pallasmaa (2005)	Oteifa (2018)
Fokus Penelitian	Teori filosofis arsitektur	Studi empiris pengalaman difabel
Pendekatan Metodologis	Filosofis-fenomenologis	Kualitatif-empiris

Meskipun keduanya membahas arsitektur multisensori, Pallasmaa dan Oteifa memiliki perbedaan signifikan dalam pendekatan penelitian. Pallasmaa mengeksplorasi arsitektur melalui teori filosofis-fenomenologis yang spekulatif, dengan fokus kritik pada dominasi visual dalam desain arsitektur. Ia menegaskan bahwa “setiap pengalaman merasakan arsitektur adalah multisensor” dan bahwa kualitas ruang, material, dan skala diukur tidak hanya oleh mata, tetapi juga oleh telinga, hidung, kulit, lidah, tulang, dan otot (Pallasmaa, 2005, hlm. 41). Sebaliknya, Oteifa menggunakan pendekatan empiris kualitatif untuk mempelajari pengalaman ruang multisensor individu difabel visual, memberikan bukti konkret mengenai bagaimana ruang dialami secara berbeda oleh pengguna dengan keterbatasan penglihatan (Oteifa, 2018). Perbedaan pendekatan ini tidak mengurangi nilai kontribusi keduanya, malah saling melengkapi dalam memperkaya pemahaman dan praktik arsitektur yang mengedepankan dimensi kemanusiaan dan inklusivitas.

Tabel 4. 3 Keterhubungan Teoritis Arsitektur Multisensori

Keterhubungan Teoritis:	Pallasmaa (2005)	Oteifa (2018)
Dekonstruksi Paradigma Visual	Keduanya mendekonstruksi dominasi visual dalam arsitektur	
	Memperluas pemahaman tentang pengalaman ruang	
Manusia sebagai Pusat Desain	Menempatkan pengalaman individual sebagai pertimbangan utama	
	Menghargai keberagaman persepsi manusia	
Inklusivitas Desain	Secara filosofis	Secara praktis-implementatif

Keterhubungan teoritis antara Pallasmaa dan Oteifa merupakan langkah penting dalam mendekonstruksi paradigma visual yang selama ini mendominasi arsitektur. Keduanya secara komplementer menempatkan manusia sebagai pusat desain, menghargai keberagaman persepsi individual melalui pendekatan yang berbeda namun saling melengkapi. Pallasmaa menguraikan kompleksitas filosofis pengalaman ruang dengan menekankan bahwa pengalaman arsitektur harus melibatkan seluruh indera manusia, tidak hanya penglihatan semata (Pallasmaa, 2005, hlm. 41). Sementara itu, Oteifa menghadirkan validasi empiris melalui studi kualitatif yang mendalam tentang bagaimana ruang dialami secara multisensor oleh individu dengan keterbatasan penglihatan, sehingga desain arsitektur dapat lebih responsif terhadap kebutuhan inklusif (Oteifa, 2018).

Mereka bersama-sama mengadvokasi sebuah konsep arsitektur yang melampaui pandangan visual sempit, di mana setiap indera memiliki peran signifikan dan setara dalam membentuk pengalaman ruang. Kontribusi utama mereka terletak pada upaya mengembalikan dimensi kemanusiaan dalam arsitektur — dari refleksi filosofis hingga implementasi praktis. Keduanya mendorong evolusi pemikiran arsitektur menuju paradigma yang lebih inklusif, di mana ruang tidak sekadar dipandang secara kasat mata, tetapi juga dialami secara mendalam oleh seluruh spektrum kemampuan manusia. Dengan demikian, Pallasmaa dan Oteifa menawarkan kritik dan solusi transformatif dalam memahami arsitektur sebagai pengalaman multisensor yang kaya, kompleks, dan sangat manusiawi.

Pertanyaan Wawancara

Sintesis teori Pallasmaa dan Oteifa tentang arsitektur multisensori membuka perspektif transformatif dalam memahami pengalaman ruang bagi individu dengan keterbatasan visual. Pendekatan komprehensif ini melampaui paradigma medis tradisional, mengajak kita untuk melihat keterbatasan visual bukan semata sebagai kondisi defisit, melainkan sebagai mode pengalaman ruang yang unik dan kaya akan nuansa.

Wawancara dengan Komisioner Jona dirancang untuk mengeksplorasi narasi personal yang mendalam tentang bagaimana ruang dialami, dimaknai, dan dinavigasi, bukan sekadar statistik medis mengenai tingkat penglihatan. Fokus

utama adalah memahami bagaimana indera lain — seperti sentuhan, pendengaran, dan penciuman — berperan sebagai medium utama dalam membaca dan memahami lingkungan arsitektur.

Melalui pertanyaan yang sensitif dan mendalam, wawancara menggali strategi adaptasi, pengalaman multisensorial, dan perspektif personal Komisioner Jona tentang bagaimana keterbatasan visual membentuk cara uniknya dalam berinteraksi dengan ruang dan arsitektur. Tujuan utama wawancara bukan sekadar dokumentasi, melainkan menghasilkan pemahaman komprehensif yang dapat mentransformasi pendekatan desain arsitektur menjadi lebih inklusif dan manusiawi.

Pendekatan wawancara ini dibangun di atas fondasi teoritis yang kuat dari Pallasmaa dan Oteifa, yang menempatkan pengalaman individual sebagai pusat konstruksi ruang arsitektur, di mana setiap individu memiliki cara unik dalam membaca, merasakan, dan berinteraksi dengan lingkungan binaan.

4.2. Analisis Hasil Wawancara

1. Hasil dan Analisis Wawancara

Proses transformasi data wawancara dengan Komisioner Jona merupakan perjalanan metodologis yang kompleks dan bermakna dalam memahami pengalaman arsitektur bagi individu dengan keterbatasan visual. Setelah melakukan wawancara mendalam, tahap analisis data menjadi kunci utama dalam mengeksplorasi dan mengekstraksi esensi pengalaman multi sensorial.

Metodologi analisis data kualitatif yang digunakan melampaui sekadar transkripsi linear, melainkan sebuah proses hermeneutik yang mendalam untuk mengungkap lapisan-lapisan makna tersembunyi dalam narasi personal. Setiap segmen transkripsi akan dibedah melalui pendekatan fenomenologis, di mana setiap kata, jeda, dan ekspresi mengandung potensi pemaknaan yang signifikan.

Proses transformasi data berlangsung melalui beberapa tahapan kritis:

1. Transkripsi Detail

- Mengkonversi rekaman audio menjadi teks tertulis
- Memperhatikan setiap nuansa bahasa

- Mencatat detail non-verbal yang bermakna
2. Segmentasi Makna
 - Mengidentifikasi unit-unit makna spesifik
 - Memisahkan narasi berdasarkan tema pengalaman
 - Menandai momen-momen kunci dalam pengalaman ruang
 3. Pengkodean Interpretatif
 - Memberikan kode konseptual pada setiap segmen
 - Menganalisis pola dan relasi antar informasi
 - Mengeksplorasi makna tersembunyi di balik narasi
 4. Kategorisasi Konseptual
 - Mensintesis kode menjadi kategori utama
 - Mengidentifikasi tema-tema dominan
 - Membangun kerangka pemahaman komprehensif tentang pengalaman ruang

Pendekatan ini tidak sekadar mengumpulkan data, melainkan juga membangun peta konseptual yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap kompleksitas pengalaman arsitektur bagi individu dengan keterbatasan visual. Setiap kategori yang dihasilkan bukan hanya berfungsi sebagai klasifikasi, tetapi menjadi jendela untuk memahami bagaimana ruang dialami, dimaknai, dan dinavigasi oleh individu tersebut. Proses analisis ini didasarkan pada fondasi teoritis yang kuat dari Pallasmaa dan Oteifa, yang menempatkan pengalaman individu sebagai pusat konstruksi ruang arsitektur — di mana setiap orang memiliki cara unik dalam membaca, merasakan, dan berinteraksi dengan lingkungan binaan.

Tabel 4. 4 Analisis Hasil Wawancara dalam Aspek Visual

Visual				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
1	Mata kanan sepenuhnya buta (total blind) dalam hal persepsi cahaya. Mata kiri memiliki ruang pandang sekitar 30%.	Kondisi Visual Penyandang Disabilitas	Persepsi Cahaya	Pencahayaan

Visual				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
2	Penekanan pada istilah "ruang pandang" bukan hanya sekadar terang dan gelap. Ruang pandang yang terbatas mempengaruhi pengalaman visual individu.	Pentingnya Ruang Pandang	Warna Terang dan Gelap	Warna Kontras
3	Ada kebutuhan untuk memahami bahwa spektrum disabilitas berbeda antar individu. Pendekatan desain	Transformasi	Spektrum Disabilitas Akan Warna	Warna Kontras
4	harus mempertimbangkan perbedaan ini untuk menciptakan ruang yang inklusif.	Paradigma	Spektrum Disabilitas Akan Cahaya	Pencahayaan
5	Permainan warna dalam desain ruang sangat penting, terutama bagi penyandang low vision.	Pentingnya Warna Kontras	Permainan Warna	Warna Kontras
6	Penggunaan variasi warna pada lantai untuk membedakan area.	Navigasi melalui warna dan leveling	Perbedaan Warna antar Lantai dan Dinding	Warna Kontras
7	Penerapan perbedaan level (turun leveling) untuk membantu orientasi.		Perbedaan Level antar Ruangan	Leveling
8	Keamanan (safety) adalah aspek yang sangat penting dalam desain ruang. Desain harus mempertimbangkan faktor keselamatan bagi pengguna.	Aspek Keamanan	Fasilitas untuk Disabilitas	Mandiri (Alat Bantu)

Temuan empiris mengenai aspek visual dalam pengalaman arsitektur bagi penyandang disabilitas penglihatan rendah (low vision) mengungkapkan kompleksitas interaksi antara individu dan ruang yang melampaui paradigma desain konvensional. Arsitektur tidak lagi dipahami sebagai entitas visual statis, melainkan sebagai medium dinamis yang responsif terhadap keberagaman kemampuan perseptual manusia.

Leveling arsitektur muncul sebagai strategi fundamental dalam membaca ruang. Perbedaan ketinggian lantai bukan sekadar elemen struktural, melainkan penanda spasial penting bagi individu dengan keterbatasan visual. Setiap transisi permukaan memberi informasi taktil dan visual yang membantu navigasi, mengubah pengalaman ruang menjadi dialog berkelanjutan antara tubuh dan arsitektur.

Pencahayaan strategis dan warna kontras diidentifikasi sebagai instrumen utama untuk mengoptimalkan sisa kemampuan visual. Gradasi cahaya yang terukur menciptakan peta visual imersif, sedangkan kombinasi warna dengan saturasi tinggi mentransformasi ruang menjadi lanskap informasi yang dapat dibaca. Setiap elemen warna dan cahaya dirancang bukan sekadar untuk estetika, melainkan sebagai medium komunikasi spasial yang inklusif.

Skala dan ukuran elemen arsitektur juga menjadi pertimbangan kritis. Bentuk geometris sederhana dengan dimensi yang lebih besar membantu mengurangi kompleksitas visual sehingga individu dengan keterbatasan penglihatan dapat membaca ruang dengan lebih mudah dan percaya diri. Pendekatan ini bukan sekadar adaptasi desain, melainkan pernyataan filosofis tentang bagaimana arsitektur dapat merangkul keberagaman pengalaman manusia.

Kesimpulannya, temuan ini melampaui sekadar rekomendasi desain; ia merupakan manifesto arsitektur inklusif yang menempatkan pengalaman individual sebagai pusat pertimbangan, di mana setiap ruang dirancang tidak hanya untuk mata, tetapi untuk seluruh spektrum sensori manusia. Pendekatan ini mengajak kita memahami arsitektur bukan sebagai objek yang sekadar dilihat, tetapi sebagai pengalaman yang secara mendalam dimaknai.

Tabel 4. 5 Analisis Hasil Wawancara dalam Aspek Haptic

Haptic				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
1	Desain ruang yang tepat dapat sangat membantu pergerakan penyandang disabilitas visual.	Desain yang Membantu Pergerakan	Bentuk Ruang	Perbedaan Bentuk

Haptic				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
2	Penting untuk memastikan adanya jalur yang jelas dan tidak terhalang. Penggunaan warna kontras untuk menandai jalan agar lebih mudah dikenali.	Jalur yang Jelas dan Bebas Hambatan	Penggunaan Warna Kontras	Warna Kontras
3	Pencahayaan yang baik berperan penting meskipun penyandang disabilitas visual tidak melihat seperti orang pada umumnya. Pencahayaan membantu mereka merasakan ruang dengan lebih baik.	Pencahayaan yang Baik	Pencahayaan pada Ruang	Pencahayaan
4	Menggunakan material dengan tekstur yang berbeda untuk membantu navigasi. Tekstur yang berbeda memungkinkan penyandang disabilitas visual merasakan perbedaan dan lebih mudah menavigasi ruangan.	Penggunaan Material Bertekstur	Taktil	Taktil
5	Desain ruang yang baik sangat membantu dalam navigasi bagi penyandang disabilitas.	Pentingnya Navigasi	Mandiri	Mandiri
6	Mengacu pada contoh di JS Luansa, di mana desain ruang mendukung navigasi.	Contoh Desain yang Efektif	Bentuk Ruang	Perbedaan Bentuk
7	Dinding dilengkapi dengan list (garis atau elemen penanda) untuk membantu orientasi dan navigasi.	Penggunaan Elemen Penanda	Taktil Dinding	Taktil
8	Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman dalam menikmati desain.	Penggunaan Teknologi	Mandiri	Mandiri
9	Perabaan atau sentuhan dapat dimanfaatkan dalam konteks pengalaman bagi penyandang	Perabaan sebagai Alat Navigasi	Taktil Dinding dan Lantai	Taktil

Haptic

No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
	disabilitas visual.			
10	Menggunakan potensi sensorik yang masih ada sangat penting dalam desain ruang. Memanfaatkan indra	Potensi Sensorik	Perabaan	Taktil
11	lain (selain penglihatan) untuk merasakan dan menikmati ruang.		Suhu Ruang	Thermal
12	Memahami bahwa perspektif desain harus mempertimbangkan pengalaman sensorik pengguna	Perspektif Desain	Perabaan	Taktil
13			Perbedaan Warna	Warna Kontras
14			Suhu Ruang	Thermal
15			Gelap dan terang	Pencahayaan
16	Penuturan tentang pengalaman mengunjungi museum di luar negeri, khususnya di Korea.	Pengalaman di Museum	Mandiri	Mandiri
17	Lantai dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pengalaman sensorik kepada pengunjung.	Desain Lantai yang Interaktif	Permukaan Lantai yang beragam	Taktil
18	Desain lantai memungkinkan pengunjung merasakan konteks sejarah dari peninggalan yang ada.		Perbedaan warna lantai	Warna Kontras
19			Perbedaan Bentuk	Perbedaan Bentuk
20	Pengalaman merasakan peninggalan perang melalui kontak dengan lantai.	Rasa dan Persepsi	Cahaya yang mengarahkan	Pencahayaan
21	Menggambarkan bagaimana desain ruang dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman pengunjung tentang sejarah.		Perbedaan Suhu Ruang	Thermal

Haptic				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
22	Menekankan pentingnya desain ruang dalam museum untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan informatif bagi pengunjung.	Signifikansi Desain dalam Museum	Taktil	Taktil

Temuan empiris mengenai aspek haptic aktif dan pasif dalam pengalaman arsitektur bagi penyandang disabilitas visual membuka jendela baru untuk memahami bagaimana ruang dialami melalui sentuhan. Indera taktil tidak lagi dipandang sebagai mekanisme kompensasi sederhana, melainkan sebagai sistem navigasi yang kompleks yang mentransformasi arsitektur dari objek visual menjadi lanskap sensorial kaya informasi.

Haptic aktif menghadirkan eksplorasi dinamis di mana tubuh menjadi instrumen utama dalam membaca ruang. Setiap gerakan dan persinggungan dengan permukaan arsitektur menjadi dialog intim antara individu dengan lingkungan binaan. Perbedaan bentuk, variasi tekstur, dan karakteristik material membentuk peta kognitif yang dapat “dibaca” melalui gerakan dan sentuhan, menerjemahkan ruang abstrak menjadi pengalaman konkret yang bermakna.

Aspek haptic pasif juga memiliki peranan penting. Gradasi thermal, intensitas cahaya, dan kualitas permukaan menciptakan lanskap sensorial yang dapat dimaknai tanpa intervensi aktif. Tubuh bertindak sebagai reseptor sensitif yang membaca informasi spasial melalui sensitivitas kulit; setiap perubahan suhu dan tiap bayangan cahaya menjadi narasi ruang yang dapat diinterpretasi.

Diferensiasi bentuk, variasi material, dan kontras sensorial bukan sekadar elemen desain, melainkan sistem komunikasi inklusif. Geometri yang beragam, tekstur yang berbeda, serta gradasi thermal menjadi penanda spasial yang memungkinkan navigasi ruang bagi individu dengan keterbatasan visual. Dengan demikian, arsitektur bukan hanya dimaknai melalui penglihatan, melainkan melalui dialog multisensorial yang kompleks dan bermakna.

Kesimpulannya, temuan ini melampaui sekadar strategi desain aksesibel. Ia adalah manifesto tentang bagaimana arsitektur dapat menjadi medium komunikasi yang merangkul keberagaman pengalaman manusia. Setiap sentuhan, setiap perpindahan, setiap interaksi taktil adalah proses penciptaan makna di mana ruang tidak lagi dipahami sebagai objek mati, tetapi sebagai entitas hidup yang secara konstan bernegosiasi dengan tubuh yang mengalaminya.

Tabel 4. 6 Analisis Hasil Wawancara dalam Aspek Auditori

Auditory				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
1	Pantulan audio yang tertangkap oleh telinga membantu dalam menggambarkan kontur dan batasan ruangan.	Peran Pantulan Audio	Kontur dan Batasan ruangan	Mobilitas
2	Pengalaman mendengarkan menjadi penting untuk memahami ukuran dan proporsi ruang.	Pengalaman Sensorik	Ukuran Ruang	Identifikasi
3	Tekstile (tekstur) di lantai berfungsi sebagai elemen tambahan dalam merasakan ruang. Tekstur lantai membantu pengguna dalam menavigasi dan memahami lingkungan sekitar.	Tekstur Lantai sebagai Alat Bantu	Pantulan Suara	Identifikasi
4	Menggabungkan pengalaman audio dan tekstur untuk menciptakan desain ruang yang lebih inklusif dan informatif.	Integrasi Multisensori	Informatif	Identifikasi
5	Suara "klik" dari mengetuk jari digunakan sebagai alat komunikasi dan membantu tunanetra mendeteksi keberadaan ruangan serta orientasi di dalamnya.	Komunikasi Melalui Suara	Mendeteksi ruangan	Mobilitas
6	Pantulan suara "klik" berbeda di hall yang lebih besar dibandingkan dengan ruangan yang lebih kecil,	Pengaruh Akustik Ruang	Perbandingan ruangan besar dan kecil	Identifikasi

Auditory				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
	menunjukkan pentingnya akustik dalam desain ruang.			

Temuan empiris terkait aspek auditori dalam pengalaman arsitektur bagi penyandang disabilitas visual mengungkapkan kompleksitas indera pendengaran sebagai sistem navigasi dan identifikasi spasial yang sangat canggih. Indera pendengaran tidak hanya berfungsi sebagai medium penerimaan suara, melainkan merupakan instrumen fundamental dalam membaca, memahami, dan berinteraksi dengan lingkungan arsitektur.

Mobilitas spasial terbentuk melalui ekosistem suara yang kompleks. Setiap bunyi—mulai dari gemerisik langkah kaki, desiran angin, hingga gema arsitektural—menciptakan peta akustik yang memungkinkan orientasi dan navigasi ruang. Penyandang disabilitas visual secara khas mengembangkan kemampuan pendengaran yang sangat sensitif, mentransformasi suara menjadi penanda spasial yang presisi.

Identifikasi ruang melalui karakteristik akustik menjadi strategi adaptasi yang canggih. Setiap ruang memiliki ‘sidik jari’ suara yang unik, seperti resonansi, gema, dan kualitas akustik yang berbeda, sehingga memungkinkan individu membedakan dan memahami konteks ruang tanpa ketergantungan visual. Koridor, ruang terbuka, dan ruang tertutup memiliki ‘suara’ yang dapat dibaca dan diinterpretasi sebagai bagian dari pengalaman spasial.

Bunyi bukan sekadar informasi, tetapi merupakan narasi ruang yang hidup. Percikan air, gemerisik daun, getaran mesin, maupun keheningan menjadi elemen komunikasi spasial yang penting. Penyandang disabilitas visual mengembangkan kemampuan mendengar yang melampaui fungsi biologis, mengubah pendengaran menjadi medium epistemologis untuk memahami kompleksitas lingkungan binaan.

Kesimpulannya, aspek auditori dalam arsitektur tidak sekadar masalah aksesibilitas, melainkan membuka paradigma baru dalam memahami ruang. Pendekatan ini mengajak kita merancang lingkungan yang tidak hanya dapat

dilihat, tetapi juga didengar, dimaknai, dan dialami secara mendalam. Setiap bunyi adalah undangan untuk memahami ruang dengan cara yang lebih inklusif dan manusiawi, melampaui batasan visual menuju pengalaman arsitektur yang utuh dan bermakna.

Tabel 4. 7 Analisis Hasil Wawancara dalam Aspek Olfaktori

Olfactory				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
1	Aroma memiliki kemampuan besar untuk membangkitkan emosi dan memori, yang sangat berarti bagi individu, terutama bagi penyandang disabilitas visual.	Kekuatan Aroma dalam Membangkitkan Emosi	Membangkitkan emosi dan memori	Memori
2	Meskipun tidak bisa melihat, indera penciuman menjadi sangat tajam dan berfungsi sebagai alat untuk merasakan lingkungan.	Indera Penciuman yang Tajam	Merasakan Lingkungan	Identifikasi
3	Aroma tertentu mempengaruhi suasana hati, seperti aroma citrus yang memberikan kesegaran dan kayu manis yang menciptakan rasa tenang.	Aroma dan Suasana Hati	Mempengaruhi suasana Hati	Memori
4	Bagi penyandang disabilitas visual, aroma berfungsi sebagai jendela untuk merasakan dunia, menghubungkan mereka dengan kenangan dan pengalaman yang mendalam.	Aroma sebagai Jendela untuk Merasakan Dunia	Kenangan yang Mendalam	Memori
5	Ornamen yang digunakan dalam desain dapat membantu membedakan aliran udara antara satu ruangan dengan ruangan lainnya, memberikan sinyal fisik tentang perpindahan ruang.	Penggunaan Ornamen untuk Menandai Perpindahan Ruang	Aliran Udara antar ruang	Navigasi

Olfactory				
No	Detail Transkripsi	Segmen Makna	Kode	Kategori
6	Aroma dapat digunakan sebagai cara untuk membedakan antara satu ruangan dan ruangan berikutnya, membantu menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi pengunjung.	Peran Aroma dalam Identifikasi Ruang	Membedakan ruang	Identifikasi

Temuan empiris mengenai aspek olfaktori dalam pengalaman arsitektur bagi penyandang disabilitas visual membuka dimensi baru dalam memahami bagaimana ruang dapat dibaca, dimaknai, dan diidentifikasi melalui jejak aroma. Indera penciuman tidak lagi dipandang sebagai indera sekunder semata, melainkan sebagai sistem navigasi kompleks yang mentransformasi arsitektur menjadi lanskap memori dan identitas yang kaya informasi sensorial.

Navigasi spasial melalui aroma menjadi strategi adaptasi yang canggih. Setiap ruang memiliki sidik jari olfaktori unik—kombinasi bau material, aktivitas manusia, dan karakteristik lingkungan—yang memungkinkan penyandang disabilitas visual membentuk peta mental ruang tanpa ketergantungan pada visual. Aroma kayu, beton, tanaman, atau material spesifik berfungsi sebagai penanda navigasi yang presisi dan informatif.

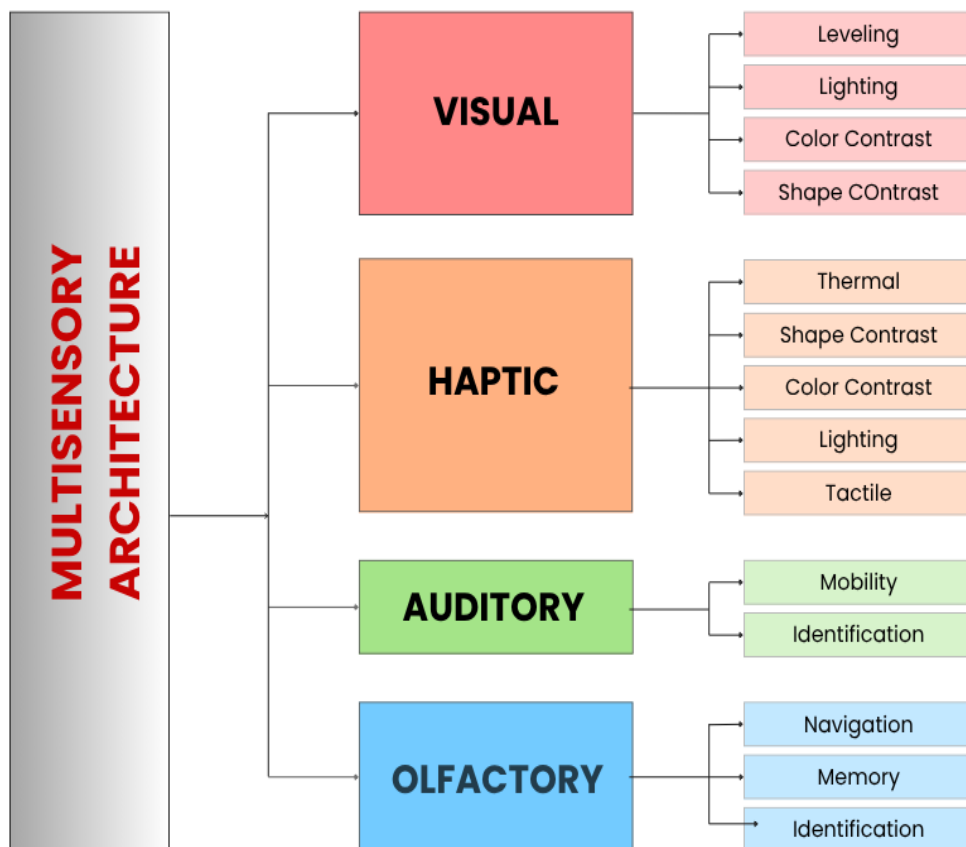
Memori arsitektur dibangun melalui jejak olfaktori yang mendalam. Setiap aroma mengandung narasi ruang yang kompleks—kenangan masa lalu, pengalaman personal, dan konteks spasial terekam dalam memori melalui sistem penciuman. Bau kopi di perkantoran, aroma perpustakaan, atau wangi ruang keluarga menjadi arsip sensorial yang menghubungkan pengalaman individu dengan ruang arsitektur.

Identifikasi ruang melalui penciuman melampaui sekadar orientasi geografis. Ini merupakan proses epistemologis di mana tubuh membaca dan menginterpretasikan kompleksitas lingkungan binaan. Perbedaan aroma antara

ruang publik dan privat, transisi antar zona arsitektur, bahkan perubahan musiman semuanya dapat dipahami melalui sistem olfaktori yang sangat sensitif.

Kesimpulannya, aspek penciuman dalam arsitektur menghadirkan paradigma baru dalam memahami ruang. Pendekatan ini mengajak kita merancang lingkungan yang tidak hanya dapat dilihat atau diukur, tetapi juga dapat dicium, dirasakan, dan dialami secara mendalam. Setiap aroma merupakan narasi ruang yang menunggu untuk dibaca, sebuah undangan memahami arsitektur melampaui batasan visual menuju pengalaman sensorial yang utuh, personal, dan bermakna.

Temuan ini bukan sekadar strategi desain aksesibel, melainkan manifesto tentang bagaimana arsitektur dapat menjadi medium komunikasi multisensorial yang merangkul keberagaman pengalaman manusia, di mana setiap individu memiliki kapasitas unik untuk membaca dan memaknai ruang .



Gambar 4. 1 Hasil Analisis Arsitektur Multisensori untuk Disabilitas Visual

Mind map multisensorial tentang arsitektur inklusif bagi penyandang disabilitas visual mengungkapkan kompleksitas pengalaman ruang yang melampaui paradigma visual tradisional. Setiap aspek sensori — visual, haptic, olfaktori, dan auditori — tidak lagi dipahami sebagai indera terpisah, melainkan sebagai sistem integratif yang secara simultan membentuk pemahaman komprehensif terhadap ruang arsitektur (Pallasmaa, 2005; Oteifa, 2018).

Aspek visual, meskipun terbatas, bukan sekadar defisiensi, melainkan mode persepsi yang unik. Sisa kemampuan penglihatan berinteraksi dengan strategi desain seperti kontras warna, pencahayaan adaptif, dan ukuran elemen arsitektur, menciptakan lanskap visual yang dapat dibaca dan dimaknai. Setiap gradasi cahaya dan perbedaan warna menjadi penanda spasial penting bagi navigasi dan pemaknaan ruang.

Dimensi haptic membentuk peta mental ruang melalui eksplorasi taktil yang dinamis. Baik melalui sentuhan aktif maupun resepsi pasif, tubuh mengkonstruksi pengetahuan spasial dari tekstur permukaan, variasi material, serta sensitivitas termal. Setiap kontak fisik menjadi dialog intim antara individu dan arsitektur, yang menerjemahkan ruang abstrak menjadi pengalaman konkret dan bermakna.

Indera penciuman (olfaktori) tidak hanya menangkap aroma, tetapi juga berfungsi sebagai sistem navigasi dan memori yang kompleks. Sidik jari aroma ruang — yang berasal dari karakteristik material hingga aktivitas penghuni — menciptakan narasi spasial yang kaya dan berlapis. Aromanya menjadi arsip sensorial yang menghubungkan pengalaman personal dengan konteks arsitektur, membentuk peta kognitif yang unik.

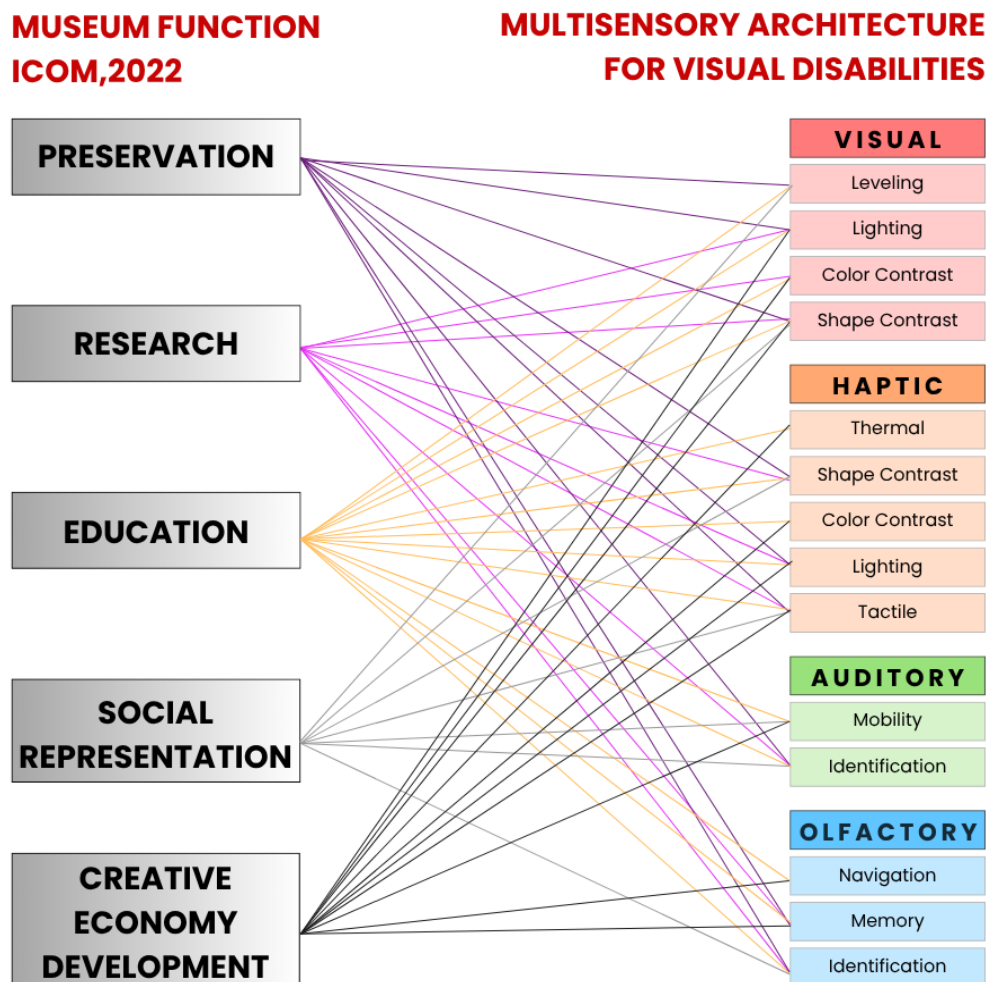
Aspek auditori mentransformasi suara menjadi medium navigasi dan identifikasi ruang. Gema, resonansi, dan kualitas akustik masing-masing ruang menciptakan peta pendengaran yang memungkinkan orientasi spasial tanpa ketergantungan pada visual. Setiap bunyi — dari gemerisik hingga keheningan — adalah narasi ruang yang dapat dibaca dan diinterpretasi.

Interkoneksi keempat aspek sensorial ini bukan sekadar strategi adaptasi, melainkan manifesto filosofis tentang arsitektur inklusif. Ia mengajak kita merancang ruang yang tidak hanya dapat dilihat, tetapi dapat dialami secara mendalam melalui seluruh spektrum sensori manusia. Setiap ruang menjadi

medium komunikasi multisensorial yang melampaui batasan fisik dan menghormati keberagaman pengalaman individual.

Kesimpulannya, mind map ini bukan sekadar peta konseptual, melainkan undangan untuk memahami arsitektur sebagai ekosistem pengalaman yang kaya, kompleks, dan sangat manusiawi. Ruang tidak ditentukan oleh apa yang dapat dilihat, tetapi oleh bagaimana ia dapat dialami, dimaknai, dan diinternalisasi oleh setiap individu dengan cara yang unik dan bermartabat..

2. Sintesis teori Fungsi Museum dan Elemen Arsitektur Multisensori untuk Disabilitas Visual



Gambar 4. 2 Sintesis teori Fungsi Museum dan Elemen Arsitektur Multisensori untuk Disabilitas Visual

Museum bukan sekadar tempat menyimpan benda-benda kuno, melainkan ruang hidup di mana sejarah dan budaya dapat dirasakan oleh siapa pun, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan. Bayangkan museum sebagai rumah cerita yang dapat didengar, dicium, disentuh, dan bahkan sedikit dilihat oleh semua orang.

Dalam museum yang inklusif, setiap benda menyimpan cerita yang bisa dipahami melalui berbagai cara. Misalnya, patung sejarah tidak hanya dilihat, tetapi juga dapat disentuh untuk memahami bentuk dan teksturnya. Suara latar yang mengisahkan sejarah dapat didengar, aroma ruangan memberikan petunjuk tentang masa lalu, dan pencahayaan yang dirancang khusus membantu pengunjung dengan sisa penglihatan untuk menangkap detail.

Pengalaman belajar di museum menjadi lebih dari sekadar membaca tulisan di dinding. Pengunjung dapat merasakan sejarah melalui berbagai indera. Seseorang yang kesulitan melihat dapat memahami cerita tentang perang melalui suara, atau mengenal budaya suatu daerah melalui aroma dan tekstur benda yang dipamerkan.

Ruang museum dirancang agar semua pengunjung bisa bergerak dengan mudah. Lantai dengan perbedaan ketinggian yang jelas, petunjuk suara, dan aroma yang membedakan ruang pameran semuanya membantu mencegah rasa tersesat. Setiap sudut museum menjadi narasi yang dapat dimengerti dengan cara berbeda oleh setiap orang.

Pendekatan penelitian di museum pun berubah, tidak hanya berfokus pada apa yang terlihat, tetapi juga pada bagaimana sejarah dapat dirasakan. Setiap pengunjung dianggap penting, dengan cara uniknya masing-masing dalam memahami warisan budaya. Seorang pengunjung dengan keterbatasan visual mungkin memiliki cara tersendiri dalam “membaca” sejarah yang berbeda dengan pengunjung lainnya.

Intinya, museum modern adalah rumah cerita yang terbuka untuk semua. Tidak peduli bagaimana seseorang menerima informasi — lewat sentuhan, suara, aroma, atau sedikit cahaya — sejarah tetap dapat dinikmati dan dipahami. Museum bukan tentang membatasi akses, melainkan membuka ruang agar setiap orang dapat terhubung dengan warisan budayanya. Dengan demikian, museum bukan sekadar tempat menyimpan benda, tetapi ruang hidup di mana sejarah berbicara kepada

setiap orang, menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh seluruh indera manusia.

4.3. Analisis Preseden

4.3.1. Museum Tekstil Jakarta

Museum Tekstil Jakarta merupakan salah satu institusi budaya penting di Indonesia yang menyimpan kekayaan intelektual dan kearifan lokal dalam bentuk tekstil tradisional. Bangunan dengan nilai historis tinggi ini telah mengalami berbagai transformasi fungsi sebelum akhirnya menjadi museum yang kita kenal saat ini. Analisis berikut akan mengupas secara mendalam aspek arsitektural, kontekstual, standarisasi, serta penerapan prinsip multisensori pada museum ini.



Gambar 4. 3 Tampak Depan Museum Tekstil Jakarta

Sumber: Birul Sinari Adi, 2018

Latar Belakang dan Konteks Historis

Museum Tekstil Jakarta memiliki sejarah panjang yang menarik. Inti bangunan ini dibangun pada awal abad ke-19 oleh seorang berkebangsaan Perancis dan kemudian berpindah kepemilikan kepada Abdul Aziz Al Mussawi Katiri, Konsul Turki di Jakarta. Pada tahun 1942, properti ini dijual kepada Dr. Karel

Christian Crucq, dan pada awal 1945 dimanfaatkan sebagai markas "Perintis Front Pemuda" dan Angkatan Pertahanan Sipil dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Nilai historis inilah yang menjadikan bangunan ini terdaftar sebagai monumen bersejarah.

Setelah masa kemerdekaan, properti ini mengalami beberapa kali perubahan fungsi. Pada tahun 1947, properti berada di bawah kepemilikan Lie Sion Pin yang menyewakannya kepada Departemen Sosial untuk difungsikan sebagai lembaga bagi orang tua. Pada 1962, properti ini diakuisisi oleh Departemen Sosial, yang awalnya menggunakannya sebagai kantor dan kemudian beralih fungsi menjadi asrama karyawan pada 1966. Babak baru dimulai ketika pada 1975 properti diserahkan kepada Pemerintah Jakarta oleh Menteri Sosial, dan Gubernur Ali Sadikin memutuskan untuk menjadikannya Museum Tekstil. Akhirnya, pada 28 Juni 1976, museum ini diresmikan penggunaannya oleh Ibu Tien Soeharto.

Pendirian Museum Tekstil Jakarta tidak dapat dipisahkan dari kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya Indonesia, khususnya tekstil tradisional yang menjadi salah satu kekayaan intelektual bangsa. Keputusan untuk mendirikan museum ini juga mencerminkan kebijakan yang mendorong pelestarian dan promosi budaya tradisional Indonesia sebagai bagian dari pembangunan identitas nasional.



Gambar 4. 4 Pendirian Museum Tekstil Jakarta

Sumber: Harismoyo, 2018

Analisis Arsitektural

Museum Tekstil Jakarta adalah bangunan bergaya indische, sebuah gaya arsitektur yang berkembang di Hindia Belanda kolonial antara pertengahan abad ke-18 dan akhir abad ke-19. Gaya indische merupakan adaptasi dari gaya neoklasik Eropa yang disesuaikan dengan kondisi iklim tropis Indonesia, menciptakan hibriditas arsitektur yang unik.



Gambar 4. 5 Arsitektural Museum Tekstil Jakarta

Sumber: Birul Sinari Adi, 2018

Karakteristik gaya indische pada Museum Tekstil Jakarta kemungkinan meliputi elemen-elemen seperti plafon tinggi, kolom-kolom besar, jendela lebar, dan serambi yang luas. Elemen-elemen ini tidak hanya berfungsi estetis tetapi juga merupakan respons terhadap iklim tropis yang panas dan lembab, memungkinkan sirkulasi udara yang baik dan meminimalkan paparan sinar matahari langsung. Bangunan museum memiliki nilai arsitektonis yang tinggi dengan karakteristik khas bangunan kolonial yang menjadikannya cukup indah secara visual.

Tata Ruang dan Zonasi

Museum ini mengadakan pameran tetap dan pameran temporer yang diselenggarakan secara berkala. Zonasi ruang pameran dibagi berdasarkan jenis

pameran dan tema koleksi tekstil. Selain ruang pameran, museum juga memiliki area workshop untuk berbagai aktivitas edukasi seperti membatik dan pembuatan kerajinan flanel yang merupakan bagian penting dari program edukasi museum.



Gambar 4. 6 Zonasi Museum Tekstil Jakarta

Sumber: Birul Sinari Adi, 2018

Lansekap dan Area Eksterior

Area Museum Tekstil Jakarta cukup luas dan dilengkapi dengan taman yang indah, pohon-pohon rindang, serta lahan parkir yang mampu menampung bus wisata. Lanskap yang asri ini berperan penting dalam menciptakan atmosfer yang nyaman bagi pengunjung, sekaligus memberikan kontras dan transisi antara hiruk-pikuk kota dengan ketenangan yang diperlukan untuk mengapresiasi koleksi museum.



Gambar 4. 7 Lanskap Museum Tekstil Jakarta

Sumber: Birul Sinari Adi, 2018

Salah satu aspek arsitektural yang menjadi tantangan adalah posisi bangunan yang terletak jauh ke dalam sehingga tidak terlihat dari jalan. Hal ini berdampak pada visibilitas dan aksesibilitas museum, menjadikannya kurang menonjol sebagai destinasi budaya di tengah lanskap urban Jakarta.

Program Edukasi dan Exhibition

Museum Tekstil Jakarta memiliki orientasi program yang kuat ke arah edukasi. Program-program yang disediakan termasuk workshop kriya tekstil seperti membatik dan pembuatan kerajinan flanel, serta pelatihan pembuatan ornamen. Museum juga mengadakan seminar, talkshow, dan acara rutin bulanan bernama "Bincang Batik" yang memperkaya pengalaman pengunjung.

Dari sisi exhibition, museum mengadakan pameran tetap yang menampilkan koleksi permanen serta pameran temporer yang diselenggarakan secara berkala. Koleksi museum terutama berupa kain batik dan tenun tradisional yang memiliki nilai artistik dan historis tinggi. Pengunjung museum biasanya berasal dari beragam kalangan, termasuk anak sekolah, keluarga, mahasiswa, pecinta budaya, turis nusantara, dan turis mancanegara (terutama dari Jepang).

Analisis Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan

1. **Nilai Historis dan Arsitektur yang Tinggi:** Bangunan Museum Tekstil Jakarta memiliki nilai sejarah yang signifikan, pernah menjadi markas perjuangan kemerdekaan, dan terdaftar sebagai monumen bersejarah. Arsitekturnya yang bergaya indische juga merupakan contoh penting dari warisan arsitektur kolonial di Indonesia.
2. **Koleksi yang Unik dan Berharga:** Museum ini memiliki koleksi kain batik dan tenun tradisional yang antik dan artistik, menjadi sumber referensi penting bagi studi tekstil tradisional Indonesia. Koleksi ini merepresentasikan kekayaan dan keragaman budaya Indonesia melalui tekstil.
3. **Program Edukasi yang Beragam:** Museum menawarkan berbagai program edukasi seperti workshop membatik, pembuatan kerajinan flanel, seminar, dan

talkshow, yang memberikan nilai tambah signifikan bagi pengalaman pengunjung dan mendukung misi edukasi museum.

4. **Area yang Luas dan Lanskap yang Asri:** Museum memiliki area yang cukup luas dengan taman yang indah, pohon rindang, dan lahan parkir yang memadai, menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung, yang kontras dengan hiruk-pikuk kota Jakarta.
5. **Kerjasama dengan Komunitas Internasional:** Museum bekerja sama dengan Indonesian Heritage Society Group, sebuah komunitas ekspatriat negara asing di Jakarta, yang membantu mempromosikan museum di kalangan internasional dan memperluas jangkauan edukasinya.

Kekurangan

1. **Lokasi yang Kurang Strategis:** Gedung museum terletak jauh ke dalam sehingga tidak terlihat dari jalan, mengurangi visibilitas dan aksesibilitas bagi calon pengunjung, serta menurunkan potensi kunjungan spontan dari wisatawan yang melewati area tersebut.
2. **Pengalaman Pengunjung yang Kurang Optimal:** Adanya upaya perancangan ulang untuk mengatasi masalah museum fatigue mengindikasikan bahwa pengalaman pengunjung saat ini mungkin kurang menarik atau kurang interaktif, yang dapat menyebabkan durasi kunjungan yang singkat dan tingkat kepuasan yang rendah.
3. **Sistem Display dan Wayfinding yang Perlu Ditingkatkan:** Fokus pada peningkatan visibilitas koleksi melalui sistem pencahayaan dan display yang inovatif, serta perbaikan sistem wayfinding, menunjukkan adanya kelemahan dalam aspek-aspek tersebut yang dapat menghambat pengalaman pengunjung yang optimal.
4. **Jumlah Pengunjung yang Menurun:** Data menunjukkan penurunan drastis jumlah pengunjung dari 38.087 orang (2019) menjadi 8.298 orang (2020). Meskipun sebagian disebabkan oleh pandemi, ini tetap merupakan tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan keberlanjutan museum.
5. **Integrasi Teknologi yang Terbatas:** Kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi modern dalam pengalaman museum mengindikasikan bahwa saat ini

aspek teknologi mungkin belum dimanfaatkan secara optimal, membatasi daya tarik museum bagi generasi digital native dan mengurangi potensi narasi yang bisa disampaikan.

4.3.2. Museum of Old and New Art (MONA), Tasmania

Museum of Old and New Art (MONA) di Hobart, Tasmania, merupakan contoh inovatif dalam dunia arsitektur museum kontemporer. Dibuka pada 2011 oleh kolektor David Walsh, MONA menggabungkan seni kuno, modern, dan kontroversial dalam desain bawah tanah yang menantang konvensi tradisional. Berikut analisis mendalam aspek arsitektural, konteks, standarisasi, dan pendekatan multisensorinya.



Gambar 4. 8 Perspektif MONA, Tasmania

Sumber: Art Blart, 2011

Analisis Arsitektur

MONA dirancang oleh **Fender Katsalidis Architects** dengan konsep utama **subterranean** (bawah tanah) untuk melestarikan dua bangunan warisan Roy Grounds di atasnya. Pengunjung memasuki museum melalui tangga spiral yang menukik ke tiga tingkat galeri bawah tanah, menciptakan pengalaman layaknya menjelajahi gua atau situs arkeologi. Desain ini sengaja menghilangkan jendela dan mengandalkan pencahayaan buatan untuk membangun atmosfer "misterius" yang memperkuat narasi seni bertema *sex and death*.

Material seperti terowongan berpori, koridor kristal, dan ruang berlapis timah menciptakan variasi tekstur yang merangsang indera peraba. Arsitektur MONA tidak hanya menjadi wadah seni, tetapi juga bagian integral dari pengalaman kuratorial, di mana pergerakan pengunjung dari bawah ke atas melambangkan perjalanan simbolis dari "kematian menuju kehidupan".



Gambar 4. 9 Interior MONA, Tasmania

Sumber: Art Blart, 2011

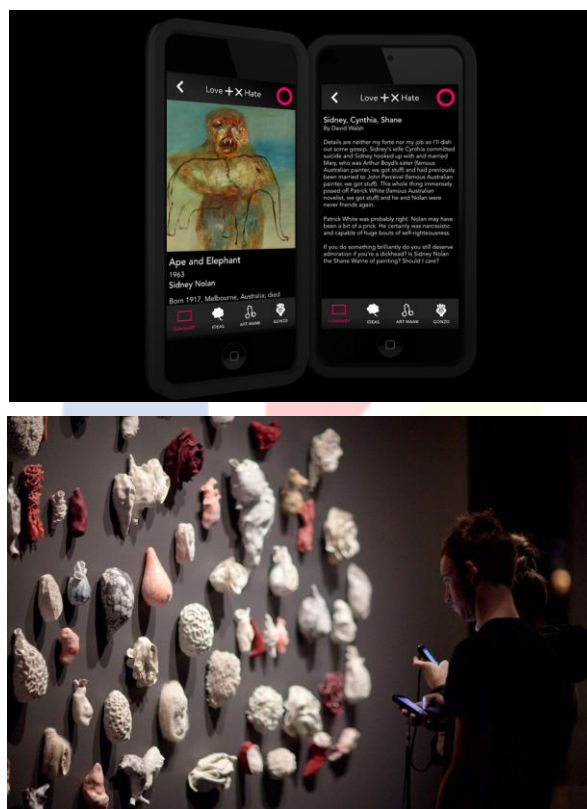
Konteks Sosial-Budaya

Sebagai **museum privat terbesar di Hemisfer Selatan**, MONA telah mentransformasi Tasmania menjadi destinasi budaya global. Sebelum MONA, Hobart jarang masuk dalam peta wisata internasional, namun sejak 2013, Lonely Planet menobatkannya sebagai salah satu dari 10 destinasi terbaik dunia berkat museum ini³. Dua festival tahunan—**MOFO** (musim panas) dan **Dark Mof** (musim dingin)—menarik ribuan pengunjung dengan instalasi seni publik besar-besaran dan pertunjukan musik.

MONA juga merevitalisasi kawasan Berriedale Peninsula dengan menyatukan fungsi museum, kebun anggur Moorilla, restoran, dan akomodasi mewah. Pendekatan ini mencerminkan strategi **cultural placemaking**, di mana seni menjadi katalisator pembangunan ekonomi lokal melalui pariwisata.

Standarisasi Museum

Meski MONA kerap dianggap "anti-mainstream", museum ini memenuhi standar dasar pengelolaan koleksi dengan:



Gambar 4. 10 Koleksi MONA, Tasmania

Sumber: Art Blart, 2011

1. **Kurasi Dinamis:** 1.900 karya seni dari masa Mesir Kuno hingga kontemporer diputar secara berkala untuk menjaga kebaruan.
2. **Konservasi Terkontrol:** Meski mengadopsi lingkungan "mentah" dengan kebocoran cahaya dan suhu antar ruang, sistem mekanis canggih menjaga kelembapan dan suhu stabil untuk koleksi rentan.

3. **Aksesibilitas Digital:** Penggunaan **MONA app** sebagai panduan interaktif menggantikan label konvensional, memungkinkan pengunjung mengakses informasi mendalam via smartphone.

Namun, MONA menolak standar museum konvensional dengan:

- Menghilangkan hierarki ruang pameran (tidak ada urutan kronologis atau tematik).
- Mengizinkan kebisingan antar galeri dan interaksi fisik terbatas dengan karya.

Penerapan Arsitektur Multisensori

MONA mengoptimalkan stimulasi indera melalui:

1. Visual-Taktil

- **The Snake** (mural 1.620 panel Sidney Nolan) menciptakan ilusi gerakan melalui susunan geometris.
- **Cloaca Professional** (mesin pencernaan makanan karya Wim Delvoye) merangsang indera penciuman dan penglihatan dengan replikasi proses biologis manusia.

2. Auditori-Spasial

- Ruang pameran bawah tanah dengan akustik khusus memperkuat instalasi suara seperti **BIT.FALL** (air terjun kata-kata).
- Festival Dark Mofo menggunakan pencahayaan dramatis dan instalasi api untuk membangun atmosfer ritualistik.

3. Interaktivitas Teknologi

- **Art Wank** (tur virtual satir) dan **The O** (perangkat augmented reality) mengubah pengalaman statis menjadi dialog personal antara pengunjung dan seni.

Kelebihan dan Kekurangan

Tabel 4. 8 Kelebihan dan Kekurangan MONA, Tasmania

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> - Desain bawah tanah meminimalkan dampak visual pada lanskap - Tata ruang non-linear memicu eksplorasi mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses terbatas untuk penyandang disabilitas akibat tangga spiral - Minim signage alami membingungkan pengunjung baru
Kurasi	<ul style="list-style-type: none"> - Koleksi provokatif (e.g., <i>The Great Wall of Vagina</i>) menarik perhatian media - Rotasi karya rutin meningkatkan nilai kunjungan berulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Konten eksplisit berpotensi mengalienasi audiens konservatif
Pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> - Integrasi teknologi (app, AR) memperkaya interpretasi seni - Festival tahunan memperluas audiens non-tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> - Atmosfer "gelap" dan kurangnya panduan konvensional bisa menimbulkan kecemasan
Dampak Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan pariwisata Tasmania sebesar 30% pasca-2011 - Menciptakan 500+ lapangan kerja lokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketergantungan pada pendanaan pribadi Walsh berisiko pada keberlanjutan jangka panjang

MONA merepresentasikan paradigma baru arsitektur museum yang mengedepankan **immersive experience** melalui integrasi desain, teknologi, dan kurasi provokatif. Meski kontroversial, keberhasilannya dalam mentransformasi lanskap budaya Tasmania membuktikan bahwa museum bisa menjadi *living organism* yang dinamis. Tantangan ke depan terletak pada perluasan inklusivitas akses dan diversifikasi sumber pendanaan untuk memastikan keberlanjutan.

4.3.3. Ningbo Museum, China (Arsitek: Wang Shu)

Ningbo Museum, yang dirancang oleh arsitek Wang Shu, merupakan contoh arsitektur inovatif yang menggabungkan warisan budaya dengan pendekatan kontemporer. Terletak di Ningbo, sebuah kota dengan sejarah panjang sebagai pelabuhan penting di Tiongkok, museum ini mencerminkan dialog antara tradisi dan modernitas. Berikut adalah analisis mendalam mengenai aspek arsitektural, konteks sosial-budaya, standarisasi, dan penerapan multisensori di Ningbo Museum.



Gambar 4. 11 Perspektif Ningbo Museum, China

Sumber: ArchDaily, 2009

Analisis Arsitektural

Ningbo Museum dirancang dengan konsep "**gunung terbalik**," yang mencerminkan geografi daerah tersebut yang dikelilingi pegunungan. Wang Shu menggunakan teknik konstruksi tradisional yang dikenal sebagai **wapan**, yaitu menyusun material seperti batu, genteng, dan bata daur ulang dari desa-desa yang dihancurkan. Pendekatan ini tidak hanya mengurangi limbah konstruksi tetapi juga menciptakan dinding tekstural yang menyerupai formasi geologis. Struktur museum terdiri dari dua bagian: lantai dasar berbentuk persegi panjang yang stabil dan lantai atas yang miring, menciptakan ilusi "pecah" seperti tebing karst. Desain ini memungkinkan pengunjung untuk mengalami pergerakan dinamis melalui

berbagai lembah dan gua buatan yang mengarahkan cahaya alami ke dalam ruang pameran.



Gambar 4. 12 Arsitektural Ningbo Museum, China

Sumber: ArchDaily, 2009

Konteks Historis dan Budaya

Ningbo memiliki warisan budaya yang kaya sebagai kota pelabuhan kuno di Jalur Sutra Maritim, dengan sejarah yang mencakup lebih dari 7.000 tahun. Wang Shu merespons konteks ini dengan memanfaatkan material lokal dan teknik tradisional dalam desainnya. Penggunaan genteng dan batu bekas dari permukiman yang dihancurkan menjadi simbol penghormatan terhadap sejarah kota. Selain itu, bentuk miring museum menyerupai perahu, mengacu pada identitas Ningbo sebagai kota pelabuhan. Filosofi **Shanshui**, yang berarti "gunung dan air," juga tercermin dalam desain tata massa museum, menciptakan hubungan harmonis antara arsitektur dan lanskap alami.

Standarisasi Museum

Ningbo Museum memenuhi standar internasional dalam pengelolaan koleksi dan aksesibilitas publik. Dengan lebih dari 60.000 artefak, termasuk

keramik Hemudu dan kaligrafi Dinasti Ming, museum ini menerapkan kontrol kelembapan dan pencahayaan rendah untuk menjaga kondisi koleksi. Akses gratis bagi pengunjung serta fasilitas edukasi interaktif juga menjadi bagian dari upaya untuk menjangkau semua kalangan masyarakat. Meskipun demikian, museum ini menantang beberapa standar konvensional dengan menghilangkan dinding partisi permanen untuk memungkinkan rotasi pameran yang fleksibel serta menggunakan material "mentah" seperti bambu berlapis semen.



Gambar 4. 13 Sirkulasi Ningbo Museum, China

Sumber: ArchDaily, 2009

Penerapan Arsitektur Multisensori

Wang Shu mengoptimalkan pengalaman multisensori di Ningbo Museum melalui beberapa cara. Pertama, dinding **wapan** dengan tekstur kasar merangsang indera peraba dan menciptakan permainan bayangan dinamis sepanjang hari. Kedua, elemen suara di ruang-ruang tertentu, seperti gua-gua buatan dengan akustik khusus, memperkuat pengalaman auditori pengunjung melalui instalasi suara tradisional Tiongkok. Ketiga, tangga curam dan lorong sempit memaksa pengunjung untuk memperlambat langkah mereka, menciptakan pengalaman kinestetik yang menyerupai pendakian gunung. Atap museum yang dapat diakses menjadi ruang interaksi sosial dengan pemandangan panorama kota.



Gambar 4. 14 Fasad Ningbo Museum, China

Sumber: ArchDaily, 2009

Kelebihan dan Kekurangan

Tabel 4. 9 Kelebihan dan Kekurangan Ningbo Museum, China

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Material daur ulang mengurangi limbah konstruksi - Bentuk "gunung terbalik" menjadi ikon urban 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekstur dinding kasar berisiko melukai pengunjung
Kultural	<ul style="list-style-type: none"> - Merevitalisasi teknik wapan yang nyaris punah - Menjadi jembatan antara sejarah dan modernitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Kritik atas "romantisasi kemiskinan" melalui estetika material bekas
Fungsional	<ul style="list-style-type: none"> - Tata ruang fleksibel untuk pameran tematik - Integrasi ruang publik di atap 	<ul style="list-style-type: none"> - Minim signage menyebabkan kebingungan navigasi
Ekologis	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan material lokal mengurangi jejak karbon - Ventilasi alami melalui celah dinding 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsumsi energi tinggi untuk pencahayaan galeri

Ningbo Museum adalah contoh arsitektur yang berhasil menggabungkan warisan budaya dengan desain kontemporer. Melalui penggunaan material daur ulang dan teknik tradisional, museum ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang pameran tetapi juga sebagai simbol revitalisasi identitas lokal Ningbo. Meskipun menghadapi tantangan dalam hal aksesibilitas dan navigasi bagi pengunjung,

keberhasilan proyek ini menunjukkan bahwa pelestarian warisan budaya dapat berjalan seiring dengan inovasi desain modern.

4.3.4. Museum Batik Danar Hadi, Solo

Museum Batik Danar Hadi, yang terletak di kompleks Ndalem Wuryoningratan, merupakan salah satu destinasi budaya penting di Solo, Jawa Tengah. Didirikan oleh H. Santosa Doellah dan diresmikan pada tahun 2008, museum ini berfungsi sebagai wadah pelestarian dan edukasi mengenai batik, dengan koleksi yang mencapai lebih dari 10.000 helai kain batik. Berikut adalah analisis mendalam mengenai aspek arsitektur, konteks sosial-budaya, standarisasi, serta penerapan multisensori di Museum Batik Danar Hadi.



Gambar 4. 15 Perspektif Museum Batik Danar Hadi, Solo

Sumber: Wikimedia Commons, 2012

Analisis Arsitektural

Museum Batik Danar Hadi mengusung arsitektur yang menggabungkan elemen tradisional Jawa dengan pengaruh kolonial Belanda. Bangunan utama, Ndalem Wuryoningratan, dibangun pada akhir abad ke-19 dan memiliki karakteristik arsitektur yang megah dengan ornamen khas Jawa. Desain interior

museum disesuaikan dengan tema batik dan lingkungan sekitarnya, menciptakan suasana yang nyaman dan autentik bagi pengunjung. Ruang pameran dibagi menjadi beberapa area yang menampilkan koleksi batik berdasarkan kategori seperti daerah asal, motif, dan teknik pembuatan, sehingga memudahkan pengunjung dalam memahami keanekaragaman batik.



Gambar 4. 16 Arsitektural Museum Batik Dinar Hadi, Solo

Sumber: Wikimedia Commons, 2012

Konteks Sosial-Budaya

Sebagai pusat budaya batik, museum ini tidak hanya menyimpan koleksi kain tetapi juga berfungsi sebagai tempat edukasi bagi masyarakat dan wisatawan. Museum Batik Danar Hadi menjadi simbol pelestarian warisan budaya Indonesia, khususnya batik yang merupakan bagian integral dari identitas Jawa. Koleksi yang ditampilkan mencakup berbagai pengaruh budaya, termasuk batik Belanda dan batik Djawa Hokokai, mencerminkan sejarah interaksi antara budaya lokal dan asing. Selain itu, museum ini juga berperan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian seni batik melalui program edukasi dan workshop.

Standarisasi Museum

Museum Batik Danar Hadi memenuhi standar pengelolaan museum modern dengan menyediakan fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung. Terdapat ruang tunggu yang nyaman, toilet bersih, area parkir luas, akses Wi-Fi gratis, dan kafetaria untuk menunjang pengalaman pengunjung. Selain itu, museum menyediakan informasi mengenai makna filosofis dari setiap motif batik yang dipajang, sehingga pengunjung dapat memahami konteks budaya di balik setiap karya. Meskipun demikian, ada tantangan dalam navigasi ruang pameran karena minimnya signage yang jelas.

Penerapan Arsitektur Multisensori



Gambar 4. 17 Workshop Museum Batik Danar Hadi, Solo

Sumber: Wikimedia Commons, 2012

Museum ini menawarkan pengalaman multisensori bagi pengunjung melalui berbagai elemen desain. Pengunjung disambut dengan atmosfer arsitektur Jawa yang megah saat memasuki museum. Koleksi batik dipajang dengan cara yang menarik secara visual dan informatif, memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya melihat tetapi juga merasakan keindahan tekstur kain. Aktivitas interaktif seperti workshop membatik juga memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk terlibat langsung dalam proses pembuatan batik, memperkaya pengalaman mereka secara taktil.

Kelebihan dan Kekurangan

Tabel 4. 10 Kelebihan dan Kekurangan Museum Batik Danar Hadi, Solo

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Arsitektur megah menciptakan suasana autentik - Penggunaan material lokal mendukung pelestarian budaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Minim signage dapat membingungkan navigasi pengunjung
Kultural	<ul style="list-style-type: none"> - Koleksi beragam mencerminkan sejarah dan keanekaragaman batik - Berperan dalam edukasi masyarakat tentang seni batik 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa koleksi mungkin kurang terawat jika tidak ada sistem konservasi yang baik
Fungsional	<ul style="list-style-type: none"> - Fasilitas lengkap mendukung kenyamanan pengunjung - Ruang pameran terorganisir berdasarkan kategori 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya interaktivitas digital dalam penyajian informasi
Ekologis	<ul style="list-style-type: none"> - Mendorong penggunaan material lokal dalam pembangunan - Menjadi contoh pelestarian warisan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketergantungan pada kunjungan fisik dapat mengurangi jangkauan audiens

Museum Batik Danar Hadi merupakan contoh sukses dalam pelestarian dan promosi budaya batik Indonesia. Melalui desain arsitektur yang megah dan koleksi

yang kaya akan sejarah serta makna, museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan karya seni tetapi juga sebagai pusat edukasi bagi masyarakat. Meskipun ada beberapa tantangan terkait navigasi dan interaktivitas, keberadaan museum ini sangat penting dalam menjaga warisan budaya Indonesia agar tetap hidup dan relevan di era modern.

4.3.5. Museum Batik Pemerintah, Yogyakarta

Museum Batik Yogyakarta, yang terletak di Jalan Dr. Sutomo No. 13A, adalah salah satu museum batik pertama di Indonesia. Didirikan pada tahun 1977 oleh Hadi Nugroho dan istrinya, Dewi Sukaningsih, museum ini berfungsi sebagai pusat pelestarian dan edukasi mengenai batik, yang merupakan warisan budaya Indonesia yang sangat berharga. Berikut adalah analisis mendalam mengenai aspek arsitektur, konteks sosial-budaya, standarisasi, serta penerapan multisensori di Museum Batik Yogyakarta.



Gambar 4. 18 Museum Batik Pemerintah, Yogyakarta

Sumber: Jogja-IDN Times, 2024

Analisis Arsitektural

Museum Batik Yogyakarta memiliki desain yang sederhana namun fungsional. Bangunan ini mengusung elemen arsitektur tradisional Jawa dengan sentuhan modern yang menciptakan suasana nyaman bagi pengunjung. Meskipun tidak terlalu besar, interior museum dirancang untuk menampilkan koleksi batik secara efektif. Ruang pameran dibagi menjadi beberapa area yang menampilkan berbagai jenis batik dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Yogyakarta, Solo, Pekalongan, dan Madura. Penggunaan pencahayaan yang baik dan penataan koleksi yang rapi memungkinkan pengunjung untuk menikmati keindahan motif batik dengan jelas.



Gambar 4. 19 Interior Museum Batik Pemerintah, Yogyakarta

Sumber: Jogja-IDN Times, 2024

Konteks Sosial-Budaya

Museum Batik Yogyakarta berperan penting dalam pelestarian budaya batik di tengah gempuran teknologi modern dan produksi massal. Didirikan atas inisiatif pribadi, museum ini mencerminkan kepedulian Hadi Nugroho terhadap pelestarian seni membatik yang otentik. Pada tahun 2001, UNESCO menetapkan batik sebagai warisan budaya dunia, dan pada tahun 2014, Yogyakarta diakui sebagai Kota Batik oleh World Craft Council (WCC). Museum ini tidak hanya menyimpan koleksi

batik tetapi juga menjadi tempat edukasi bagi masyarakat tentang sejarah dan teknik membatik.

Standarisasi Museum

Museum Batik Yogyakarta memenuhi standar pengelolaan museum modern dengan menyediakan fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung. Terdapat ruang tunggu yang nyaman, toilet bersih, serta area parkir yang memadai. Tiket masuk dikenakan biaya Rp 20.000 per orang, dengan tambahan biaya untuk pelatihan membatik sebesar Rp 40.000 per jam. Jam buka museum adalah dari pukul 09:00 hingga 15:00 WIB pada hari kerja (Senin hingga Sabtu). Meskipun demikian, terdapat tantangan dalam hal navigasi ruang pameran karena minimnya signage yang jelas.

Penerapan Arsitektur Multisensori

Museum Batik Yogyakarta menawarkan pengalaman multisensori bagi pengunjung melalui berbagai elemen desain dan interaksi. Pengunjung dapat melihat langsung berbagai koleksi batik dengan motif dan teknik yang berbeda-beda. Selain itu, museum juga menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk mengikuti pelatihan membatik, di mana mereka dapat merasakan langsung proses pembuatan batik dan memahami teknik serta filosofi di balik setiap motif. Aktivitas ini memperkaya pengalaman pengunjung secara taktil dan visual.

Kelebihan dan Kekurangan

Tabel 4. 11 Kelebihan dan Kekurangan Museum Batik Pemerintah, Yogyakarta

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Desain	<ul style="list-style-type: none">- Arsitektur tradisional menciptakan suasana autentik- Penataan koleksi yang rapi memudahkan eksplorasi	<ul style="list-style-type: none">- Bangunan sederhana dapat terlihat kurang menarik bagi wisatawan

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Kultural	<ul style="list-style-type: none"> - Pelestarian budaya batik yang penting bagi identitas nasional - Menyediakan edukasi tentang seni membatik 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketergantungan pada kunjungan fisik dapat mengurangi jangkauan audiens
Fungsional	<ul style="list-style-type: none"> - Fasilitas lengkap mendukung kenyamanan pengunjung - Program pelatihan membatik menarik minat masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> - Minim signage menyebabkan kebingungan navigasi
Ekologis	<ul style="list-style-type: none"> - Mendorong penggunaan material lokal dalam pembangunan - Mendukung pelestarian warisan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya promosi digital dapat mengurangi visibilitas museum

Museum Batik Yogyakarta merupakan contoh penting dalam upaya pelestarian dan promosi budaya batik Indonesia. Dengan desain arsitektur yang sederhana namun fungsional serta koleksi yang kaya akan sejarah dan makna, museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan karya seni tetapi juga sebagai pusat edukasi bagi masyarakat. Meskipun ada beberapa tantangan terkait navigasi dan daya tarik visual bangunan, keberadaan museum ini sangat penting dalam menjaga warisan budaya Indonesia agar tetap hidup dan relevan di era modern.

4.3.6. Kesimpulan Analisis Preseden Terhadap Arsitektur Multisensori

Arsitektur multisensori dalam desain museum berfungsi untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan imersif bagi pengunjung, mengintegrasikan elemen visual, auditori, taktil, kinestetik, bahkan olfaktori. Berdasarkan analisis preseden lima museum ini, pendekatan multisensori diterapkan dengan cara yang berbeda-beda, tergantung pada konteks budaya, tujuan museum, dan karakteristik

koleksi yang dipamerkan. Berikut adalah kesimpulan terperinci mengenai penerapan arsitektur multisensori di masing-masing museum.

1. Pengalaman Interaktif dan Edukasi

Semua museum menunjukkan perhatian besar terhadap pengalaman interaktif sebagai bagian dari strategi multisensori mereka.

- **Museum Tekstil Jakarta** memberikan pengalaman visual melalui koleksi kain batik dan tenun tradisional yang beragam. Workshop membatik menjadi elemen taktil yang memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan proses pembuatan tekstil. Perancangan ulang museum direncanakan untuk meningkatkan interaktivitas melalui teknologi seperti layar interaktif dan sistem barcode untuk akses informasi lebih mendalam.
- **Museum of Old and New Art (MONA)** di Tasmania memanfaatkan teknologi multimedia untuk menciptakan pengalaman imersif. Pengunjung dapat menggunakan aplikasi digital seperti *The O* untuk memperoleh informasi tentang koleksi secara personal. Instalasi seni seperti *Cloaca Professional* bahkan melibatkan indera penciuman dengan simulasi proses biologis manusia.
- **Ningbo Museum** mengintegrasikan elemen edukasi melalui desain arsitektur yang menggunakan teknik tradisional *wapan*. Penggunaan material daur ulang dari desa-desa yang dihancurkan memberikan pelajaran tentang pelestarian budaya dan keberlanjutan. Ruang pameran fleksibel memungkinkan rotasi koleksi tematik yang memperkaya pemahaman pengunjung.
- **Museum Batik Danar Hadi** di Solo menawarkan workshop membatik sebagai aktivitas edukasi taktil. Selain itu, koleksi batik dari berbagai daerah memberikan wawasan mendalam tentang sejarah dan filosofi motif batik.
- **Museum Batik Pemerintah Yogyakarta** juga menyediakan pelatihan membatik bagi pengunjung, memperkaya pengalaman mereka secara taktil sekaligus mendidik mereka tentang teknik tradisional.

2. Pendekatan Desain yang Sensitif terhadap Konteks

Desain arsitektur setiap museum mencerminkan konteks budaya dan geografisnya dengan cara yang unik.

- **Museum Tekstil Jakarta** memanfaatkan bangunan bergaya kolonial indische sebagai wadah koleksi tekstil tradisional Indonesia. Arsitektur ini memberikan suasana historis sekaligus menciptakan hubungan emosional antara pengunjung dan warisan budaya.
- **MONA Tasmania** dirancang dengan konsep bawah tanah yang menyerupai gua atau situs arkeologi, menciptakan pengalaman eksploratif yang simbolis. Desain ini juga merespons lanskap Tasmania dengan meminimalkan dampak visual pada lingkungan sekitar.
- **Ningbo Museum** adalah contoh luar biasa dari arsitektur kontekstual. Teknik *wapan* menggunakan material lokal daur ulang untuk merefleksikan sejarah urban Ningbo sekaligus mengurangi limbah konstruksi. Filosofi *Shanshui* (gunung dan air) tercermin dalam tata massa bangunan yang harmonis dengan lanskap alami.
- **Museum Batik Danar Hadi** mempertahankan elemen arsitektur tradisional Jawa di kompleks Ndalem Wuryoningratan, menciptakan suasana autentik yang memperkuat identitas budaya Solo sebagai pusat batik.
- **Museum Batik Pemerintah Yogyakarta**, meskipun sederhana dalam desainnya, tetap mengusung elemen tradisional Jawa yang relevan dengan konteks budaya Yogyakarta sebagai Kota Batik.

3. Integrasi Elemen Multisensori

Penerapan elemen multisensori menjadi salah satu kekuatan utama dari kelima museum ini.

Visual

Semua museum menampilkan koleksi mereka dengan cara yang menarik secara visual:

- Koleksi batik di Museum Tekstil Jakarta, Museum Batik Danar Hadi, dan Museum Batik Yogyakarta ditata secara rapi sehingga pengunjung dapat menikmati keindahan motif kain.
- MONA menggunakan pencahayaan dramatis untuk menghidupkan instalasi seni seperti *The Snake* karya Sidney Nolan.
- Ningbo Museum memanfaatkan permainan bayangan di dinding *wapan*, menciptakan efek visual dinamis sepanjang hari.

Taktil

Pengalaman taktil dioptimalkan melalui interaksi langsung:

- Workshop membatik di Museum Tekstil Jakarta, Danar Hadi Solo, dan Yogyakarta memungkinkan pengunjung merasakan tekstur kain dan memahami teknik pembuatan.
- Ningbo Museum menghadirkan tekstur kasar pada dinding *wapan*, memberikan sensasi unik saat disentuh.

Auditori

Beberapa museum melibatkan elemen suara:

- MONA memiliki instalasi suara seperti *BIT.FALL*, sementara Ningbo Museum menggunakan akustik ruang gua buatan untuk memperkuat pengalaman auditori.
- Suara alat membatik di workshop juga menambah dimensi auditori di Museum Batik Yogyakarta dan Danar Hadi Solo.

Kinestetik

Desain ruang mendorong pergerakan fisik:

- Tangga spiral di MONA menciptakan perjalanan simbolis dari bawah ke atas.
- Lorong sempit dan tangga curam di Ningbo Museum meniru pengalaman mendaki gunung.

- Navigasi ruang pameran batik memberikan alur eksplorasi mandiri bagi pengunjung di Jakarta, Solo, dan Yogyakarta.

4. Kelebihan dan Kekurangan

Tabel 4. 12 Kesimpulan Analisis Preseden

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Desain kontekstual memperkuat identitas budaya - Integrasi material lokal seperti <i>wapan</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Minim signage menyebabkan kebingungan navigasi - Beberapa desain kurang ramah disabilitas
Kultural	<ul style="list-style-type: none"> - Pelestarian warisan budaya lokal - Edukasi mendalam tentang seni tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya promosi digital mengurangi visibilitas global - Beberapa koleksi kurang terawat
Multisensori	<ul style="list-style-type: none"> - Pengalaman visual-taktil melalui workshop - Penggunaan teknologi multimedia (MONA) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya integrasi teknologi modern di beberapa museum - Minim inovasi olfaktori
Fungsional	<ul style="list-style-type: none"> - Fasilitas lengkap mendukung kenyamanan pengunjung - Fleksibilitas ruang pameran (Ningbo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketergantungan pada kunjungan fisik membatasi jangkauan audiens

Kelima museum ini menunjukkan bagaimana arsitektur multisensori dapat memperkaya pengalaman pengunjung melalui integrasi elemen visual, taktil, auditori, kinestetik, bahkan olfaktori. Pendekatan desain mereka tidak hanya berfungsi untuk menampilkan koleksi tetapi juga menciptakan hubungan emosional antara pengunjung dan warisan budaya yang dipamerkan. Namun demikian, tantangan tetap ada dalam hal navigasi ruang pameran, promosi digital, serta aksesibilitas bagi semua kalangan.

Untuk meningkatkan penerapan arsitektur multisensori yang perlu lebih lagi diperhatikan:

1. Integrasi teknologi digital seperti augmented reality atau aplikasi interaktif dapat memperluas jangkauan audiens.
2. Peningkatan signage dan sistem wayfinding akan membantu navigasi ruang pameran.
3. Eksplorasi elemen olfaktori (aroma khas) dapat menambah dimensi sensoris baru dalam pengalaman museum.

Secara keseluruhan, kelima museum ini menjadi bukti bahwa arsitektur multisensori adalah pendekatan penting dalam desain museum modern untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dan imersif bagi pengunjung sekaligus melestarikan warisan budaya secara efektif.

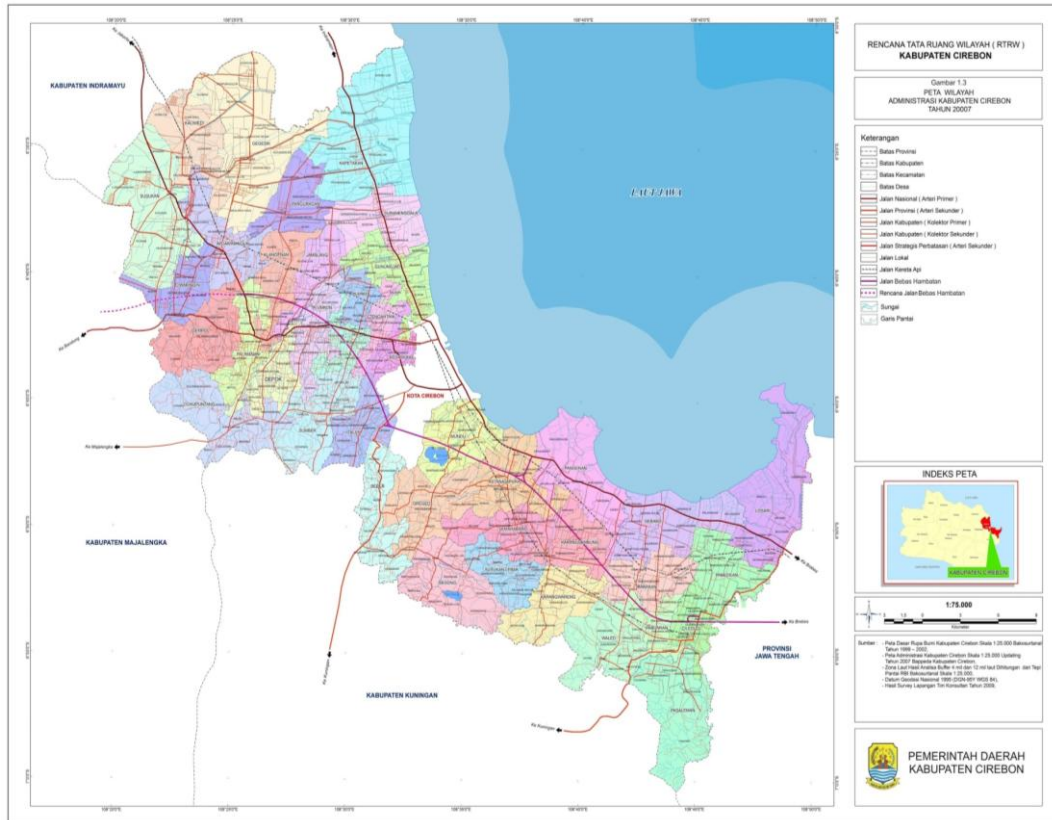
4.4. Analisis Tapak

4.4.1. Analisis Makro Kabupaten Cirebon

Alamat:

Trupark Museum, Kawasan BT Batik Trusmi, Jl. Trusmi Kulon No. 148, Weru, Cirebon, Jawa Barat 45154, Indonesia.

- Jam Operasional:
 - Senin-Jumat: 10:00 - 18:00 WIB
 - Sabtu-Minggu: 10:00 - 20:00 WIB.



Gambar 4. 20 Zonasi Kabupaten Cirebon

Sumber: Mandamaruta, 2027

Kategori:

Atraksi wisata edukatif yang berfokus pada batik dan budaya Cirebon

Area = 12,088.28 m²

Kode Zona = K 1

Nama Zona = Zona Perdagangan dan Jasa

KDB = 70%

KLK = Maks 8.4

KDH = Min 15 %

KB = 60 m

1. Sejarah dan Budaya

Kabupaten Cirebon memiliki sejarah yang kaya dan beragam, dimulai dari keberadaannya sebagai bagian dari Kerajaan Tarumanagara dan kemudian

Kerajaan Galuh. Pada abad ke-15, wilayah ini menjadi pusat penyebaran Islam di Jawa Barat setelah Pangeran Walangsungsang, yang merupakan keturunan Prabu Siliwangi, mendirikan Kesultanan Cirebon. Kesultanan ini berperan penting dalam jalur perdagangan antar pulau dan menjadi jembatan antara budaya Jawa dan Sunda. Pada tahun 1482, Cirebon menyatakan kemerdekaannya dari kekuasaan Kerajaan Pajajaran, menandai awal berdirinya pemerintahan yang mandiri.

Seiring waktu, Kabupaten Cirebon mengalami berbagai perubahan administratif dan sosial. Di bawah pengaruh Belanda, infrastruktur seperti jalan raya dan kereta api dibangun, yang mempercepat perkembangan ekonomi daerah ini. Setelah Indonesia merdeka, Cirebon terus berkembang sebagai pusat budaya dan perdagangan, dengan warisan sejarahnya yang terlihat dalam berbagai situs bersejarah dan keraton yang masih ada hingga kini. Sejarah Kabupaten Cirebon mencerminkan perjalanan panjang yang dipenuhi dengan dinamika politik, sosial, dan budaya yang membentuk identitas masyarakatnya saat ini.

2. Arsitektur

Arsitektur di sekitar Museum Batik mencerminkan perpaduan antara tradisi lokal dan pengaruh kesultanan. Banyak bangunan di kawasan ini memiliki elemen arsitektur khas Cirebon, seperti atap limasan dan penggunaan material lokal seperti bata merah. Selain itu, beberapa rumah perajin batik juga didesain untuk menciptakan ruang kerja yang nyaman dan fungsional bagi proses pembatikan. Museum itu sendiri dirancang untuk mencerminkan estetika budaya lokal dengan elemen visual yang menonjolkan motif batik dalam desain fasad dan interiornya.



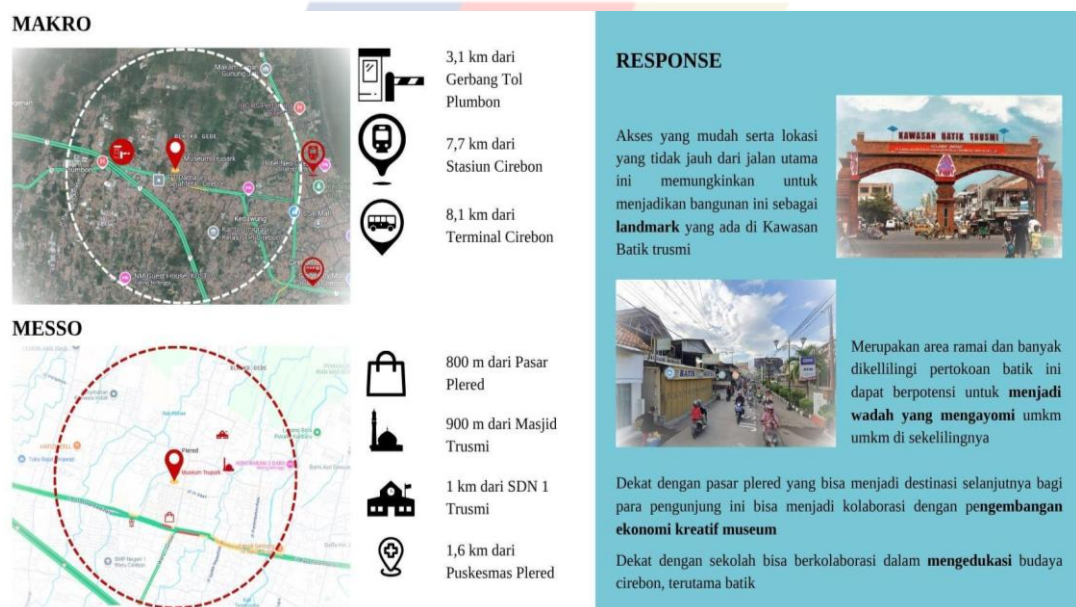
Gambar 4. 21 Arsitektur Kabupaten Cirebon

Sumber: TripAdvisor, 2023

3. Fasilitas Publik

Fasilitas publik di sekitar museum cukup memadai untuk mendukung kegiatan wisatawan dan masyarakat setempat. Terdapat beberapa tempat makan yang menyajikan kuliner khas Cirebon seperti empal gentong dan nasi jambang, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Selain itu, aksesibilitas menuju museum didukung oleh jalan raya utama serta jalur pedestrian yang menghubungkan berbagai lokasi penting di sekitar Trusmi. Namun, masih ada kebutuhan untuk meningkatkan fasilitas seperti area parkir yang lebih luas dan peneduh untuk kenyamanan pengunjung.

4.4.2. Analisis Meso Kawasan Trusmi



Gambar 4. 22 Analisis Meso Kawasan trusmi

1. Sejarah Kawasan Trusmi

Desa Trusmi, yang terletak di Kecamatan Plered, Kabupaten Cirebon, memiliki sejarah yang kaya dan menarik, bermula pada abad ke-15. Nama "Trusmi" diyakini berasal dari Ki Buyut Trusmi, yang juga dikenal sebagai Pangeran Cakrabuana, putra Prabu Siliwangi dari Kerajaan Pajajaran. Setelah hijrah ke daerah ini, Ki Buyut Trusmi mengajarkan ajaran Islam dan keterampilan membatik kepada penduduk setempat, yang kemudian menjadi tradisi turun-temurun. Seiring berjalannya waktu, Desa Trusmi berkembang menjadi salah satu pusat batik

terbesar di Cirebon, dengan berbagai motif khas seperti Mega Mendung dan Singa Payung yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal.

Desa ini tidak hanya dikenal karena kerajinan batiknya tetapi juga sebagai kawasan wisata yang menggabungkan aspek budaya dan perdagangan. Setiap tahun, masyarakat Desa Trusmi merayakan tradisi Memayu Buyut Trusmi, sebuah ritual yang melibatkan elemen-elemen masyarakat dan pemerintah. Keberadaan makam Ki Gede Trusmi di desa ini juga menjadi salah satu situs bersejarah yang sering dikunjungi peziarah. Dengan lebih dari seribu perajin aktif, Desa Trusmi terus melestarikan warisan budaya dan tradisi membatiknya, menjadikannya sebagai jembatan antara sejarah dan modernitas dalam konteks kebudayaan Cirebon.

2. Budaya dan Tradisi

Kawasan Trusmi terkenal dengan tradisi batiknya yang kuat, di mana seni membatik tidak hanya menjadi mata pencaharian tetapi juga bagian integral dari identitas budaya masyarakat setempat. Setiap tahun, masyarakat mengadakan berbagai acara budaya seperti Memayu Buyut Trusmi, sebuah tradisi yang melibatkan seluruh elemen masyarakat untuk menghormati leluhur dan merayakan warisan budaya mereka. Selain itu, makam Ki Buyut Trusmi menjadi situs ziarah penting bagi masyarakat dan pengunjung yang ingin menghormati tokoh sejarah tersebut.

3. Ekonomi

Ekonomi masyarakat Trusmi sebagian besar bergantung pada industri batik. Sebagai sentra produksi batik, banyak warga setempat terlibat dalam proses pembuatan batik baik sebagai perajin maupun pedagang. Kualitas batik dari Trusmi dikenal sangat baik dan sering digunakan oleh kalangan keraton serta dijual di pasar domestik maupun internasional. Dengan meningkatnya minat terhadap wisata budaya, sektor pariwisata juga mulai berkembang di kawasan ini, memberikan tambahan pendapatan bagi masyarakat setempat.

4. Gaya Hidup Masyarakat

Gaya hidup masyarakat Trusmi sangat dipengaruhi oleh tradisi membatik yang telah ada selama berabad-abad. Banyak warga menjalani kehidupan sehari-

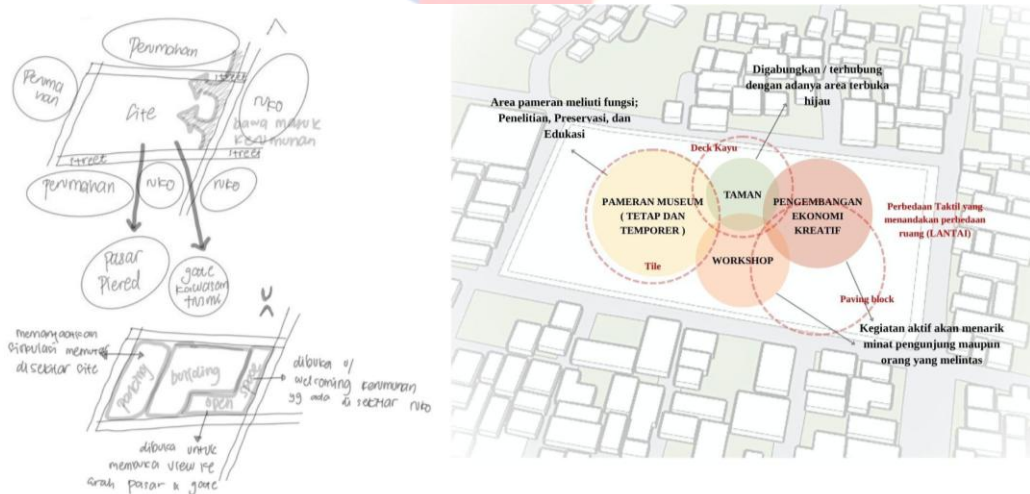
hari dengan kearifan lokal yang kuat, termasuk dalam hal berpakaian yang sering kali mencerminkan penggunaan batik dalam aktivitas formal maupun non-formal. Kegiatan sosial seperti perayaan tradisional juga sering melibatkan elemen budaya batik, memperkuat identitas komunitas setempat.

Kawasan Trusmi merupakan area yang kaya akan sejarah dan budaya dengan tradisi batik sebagai inti identitasnya. Dari aspek arsitektur hingga gaya hidup masyarakat, semua elemen saling terkait untuk membentuk karakter unik Desa Trusmi sebagai pusat kebudayaan batik di Indonesia. Pengembangan lebih lanjut dalam infrastruktur publik dan promosi wisata dapat meningkatkan potensi ekonomi serta pelestarian budaya lokal di kawasan ini.

4.4.3. Analisis Mikro Lokasi Tapak

1. Neighborhood (Lingkungan Sekitar)

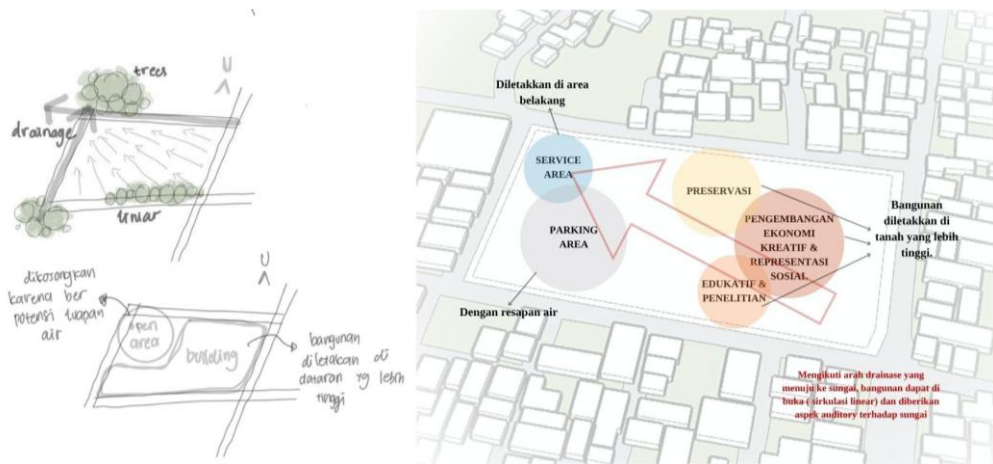
Trupark Museum terletak di dalam kawasan sentra industri dan wisata Batik Trusmi, Kabupaten Cirebon, yang merupakan pusat produksi batik khas Cirebon. Lingkungannya didominasi oleh aktivitas kerajinan batik, toko-toko batik, serta fasilitas wisata dan kuliner yang mendukung sektor pariwisata budaya. Kawasan ini menjadi magnet wisatawan yang ingin mengenal lebih dalam proses pembuatan batik dan sejarah budaya Cirebon. Keberadaan Trupark Museum sebagai museum edukasi batik menambah nilai edukatif dan estetis kawasan, sekaligus memperkuat identitas lokal sebagai pusat batik unggulan.



Gambar 4. 23 Analisis Mikro Lingkungan Sekitar

2. Service Trees dan Man-Made Features

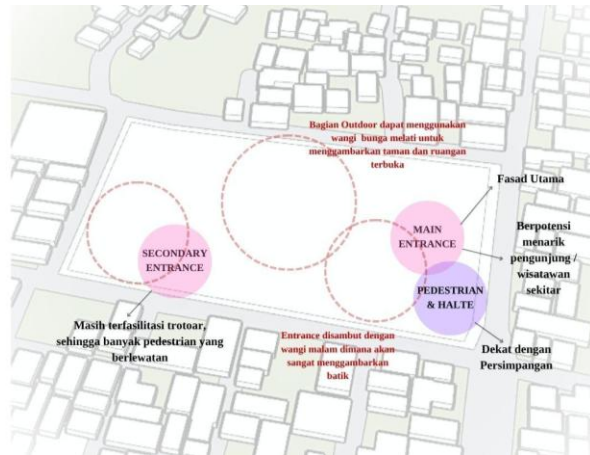
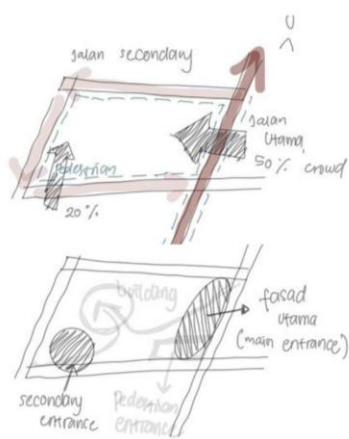
Area sekitar museum dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti area parkir, jalur pedestrian yang nyaman, serta ruang terbuka hijau yang ditanami pohon-pohon peneduh untuk kenyamanan pengunjung. Man-made features berupa gerbang masuk kawasan Batik Trusmi, signage khas batik, dan ornamen-ornamen batik yang menghiasi fasad dan interior museum turut memperkuat karakter budaya lokal. Penataan ruang yang rapi dan terorganisir memudahkan pengunjung dalam mengakses berbagai fasilitas dan area pameran.



Gambar 4. 24 Analisis Mikro Man-Made Features & Trees

3. Circulation (Sirkulasi)

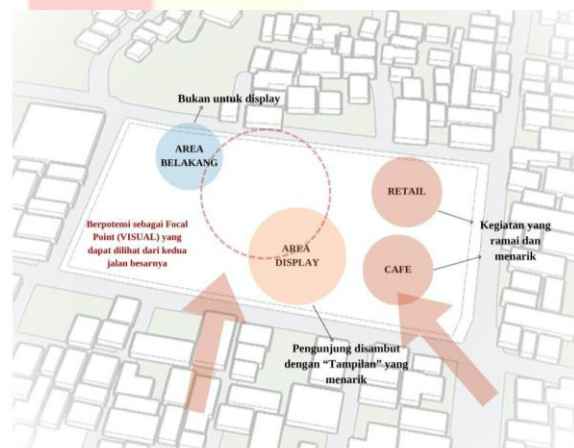
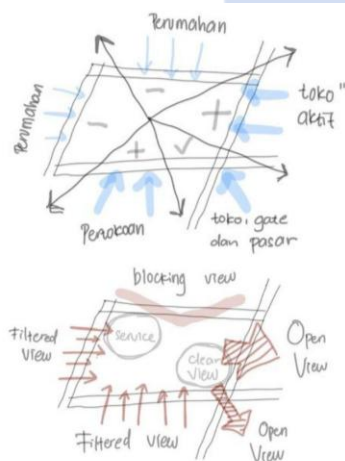
Sirkulasi di kawasan ini dirancang untuk memudahkan pergerakan pengunjung dari pintu masuk kawasan Batik Trusmi menuju Trupark Museum dan area sekitarnya. Jalur pedestrian yang lebar dan jelas menghubungkan berbagai titik penting seperti pusat perbelanjaan batik, museum, dan restoran. Di dalam museum, sirkulasi pengunjung mengalir secara terstruktur melalui dua lantai yang menampilkan koleksi batik, proses membatik, dan ruang edukasi interaktif. Sirkulasi ini juga mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan akses bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas.



Gambar 4. 25 Analisis Mikro Sirkulasi

4. Views (Pandangan dan Pemandangan)

Dari lokasi Trupark Museum, pengunjung dapat menikmati pemandangan kawasan Batik Trusmi yang khas dengan bangunan-bangunan tradisional, aktivitas pengrajin batik, serta ornamen-ornamen batik yang menghiasi lingkungan sekitar. Desain museum yang artistik dengan motif batik di berbagai sudutnya juga menjadi daya tarik visual tersendiri. Pemandangan interior museum yang penuh warna dan detail motif batik menghadirkan pengalaman visual yang kaya dan mendalam.

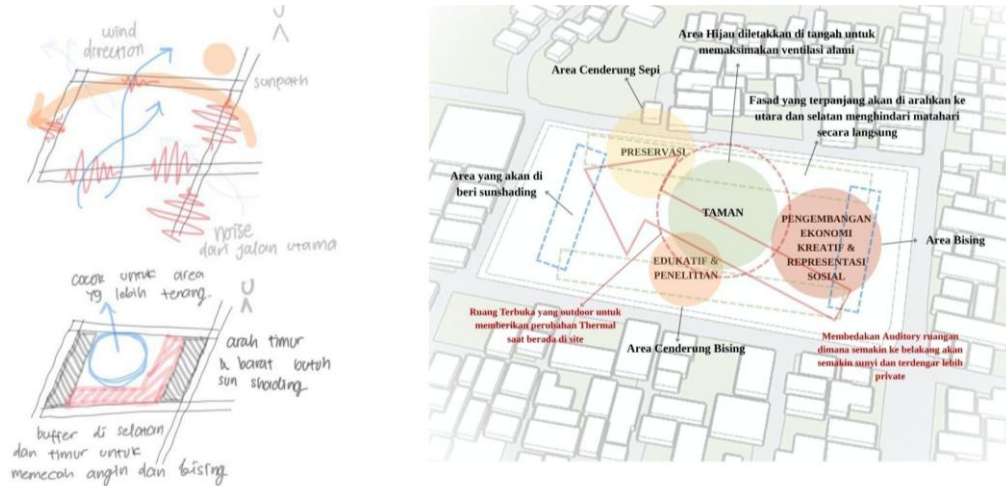


Gambar 4. 26 Analisis Mikro Pandangan

5. Climate (Iklim dan Kondisi Lingkungan)

Kawasan Batik Trusmi dan Trupark Museum berada di wilayah tropis dengan iklim panas dan lembab sepanjang tahun. Oleh karena itu, desain bangunan dan penataan site memperhatikan aspek kenyamanan termal, seperti penggunaan

shading alami dari pepohonan, ventilasi silang, dan material bangunan yang mampu meredam panas. Area terbuka hijau dan pohon peneduh di sekitar museum membantu menciptakan iklim mikro yang sejuk dan nyaman bagi pengunjung, sehingga mendukung aktivitas edukasi dan wisata di luar maupun dalam bangunan.



Gambar 4. 27 Analisis Mikro Iklim

Berikut adalah analisis SWOT Museum Batik Cirebon berdasarkan prinsip SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats), yang dirancang untuk memahami posisi strategis museum dalam konteks budaya, ekonomi, dan lingkungan:

Strengths (Kekuatan)

1. Lokasi Strategis

Museum Batik Trupark terletak di kawasan sentra batik Trusmi, yang merupakan pusat budaya batik Cirebon. Lokasi ini memberikan akses mudah bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengunjungi museum sambil menikmati produk batik lainnya di sekitar.

2. Identitas Budaya Kuat

Museum ini menonjolkan warisan budaya batik khas Cirebon, seperti motif Megamendung yang memiliki nilai filosofis tinggi. Hal ini memperkuat daya tarik museum sebagai destinasi wisata edukasi budaya.

3. Fasilitas Edukasi

Museum menyediakan ruang workshop untuk belajar membuat batik, yang menjadi nilai tambah bagi pengunjung yang ingin memahami proses pembuatan batik secara langsung.

Weaknesses (Kelemahan)

1. Fasilitas Pengunjung Terbatas

Beberapa fasilitas penting seperti tempat parkir yang teduh, ruang ibadah, dan kebersihan showroom masih belum optimal, sehingga dapat mengurangi kenyamanan pengunjung.

2. Kurangnya Teknologi Interaktif

Museum belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital seperti Augmented Reality (AR) atau aplikasi pemandu interaktif untuk meningkatkan pengalaman pengunjung secara modern.

3. Promosi Terbatas

Promosi museum belum maksimal di media sosial atau platform digital lainnya, sehingga potensi menarik lebih banyak wisatawan belum sepenuhnya tereksplorasi.

Opportunities (Peluang)

1. Peningkatan Wisata Budaya

Tren wisata edukasi budaya semakin meningkat, terutama di kalangan generasi muda yang tertarik pada warisan lokal. Museum dapat memanfaatkan peluang ini dengan memperluas program edukasi dan kolaborasi dengan sekolah atau universitas.

2. Pemanfaatan Teknologi Digital

Adanya peluang untuk menerapkan teknologi seperti AR atau VR dalam pameran museum guna memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung dan menjangkau pasar global melalui promosi digital.

3. Pengembangan Produk dan Fasilitas

Museum dapat mengembangkan toko souvenir dengan produk eksklusif berbasis motif batik Cirebon serta menambahkan fasilitas kafe tematik untuk meningkatkan durasi kunjungan wisatawan.

Threats (Ancaman)

1. Persaingan dengan Destinasi Lain

Kawasan Trusmi memiliki banyak showroom dan galeri batik yang juga menawarkan pengalaman budaya serupa, sehingga museum harus bersaing dalam menarik perhatian pengunjung.

2. Perubahan Tren Wisata

Perubahan preferensi wisatawan ke arah destinasi modern atau berbasis alam dapat memengaruhi jumlah pengunjung ke museum yang fokus pada budaya tradisional.

3. Ketergantungan pada Musim Wisata

Jumlah kunjungan bisa menurun drastis di luar musim liburan atau saat terjadi krisis ekonomi global, sehingga diperlukan strategi diversifikasi pendapatan.

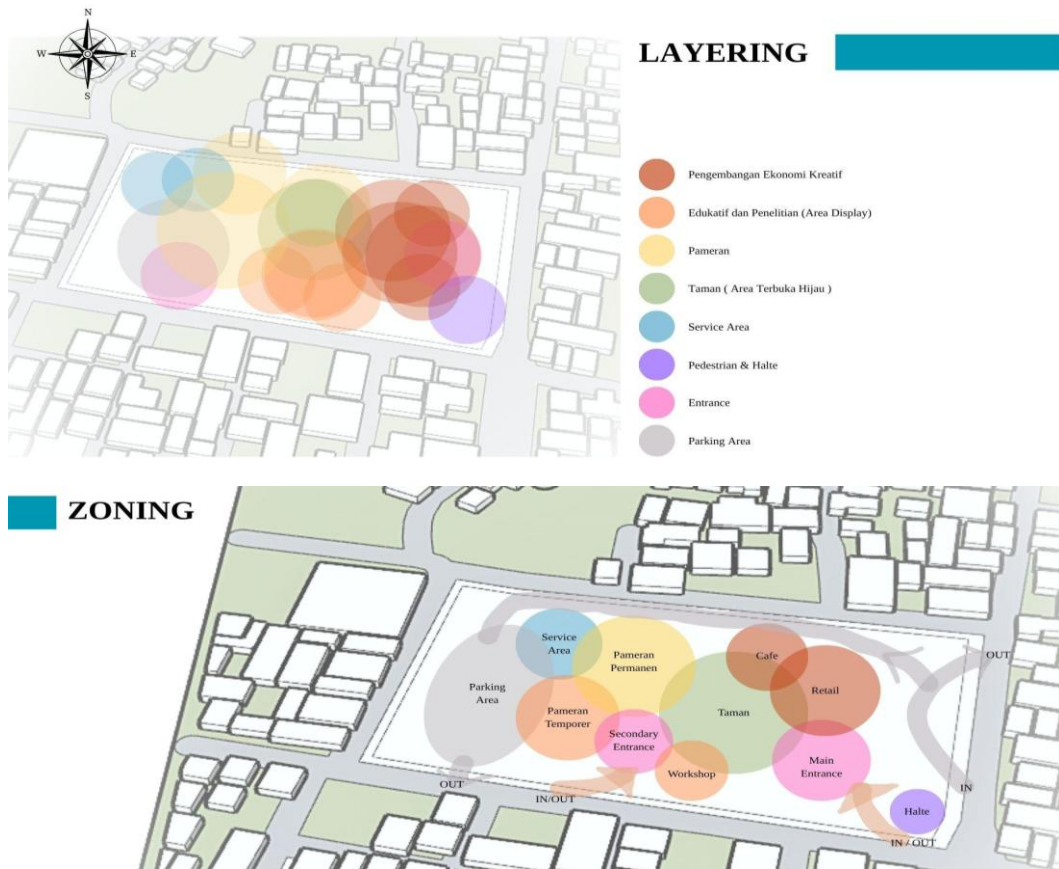
4.5. Analisis Perancangan

Dalam merancang Museum Batik di Cirebon, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan khusus pengunjung, termasuk penyandang disabilitas visual. Dengan pendekatan arsitektur multisensori, museum dapat memberikan pengalaman yang lebih inklusif dan menarik bagi semua pengunjung. Berikut adalah analisis kriteria desain berdasarkan program ruang yang melibatkan elemen arsitektur multisensori.

Kebutuhan Ruang

Dalam perancangan Museum Batik di Cirebon, penentuan luas kebutuhan ruang sebesar 3,100 m² didasarkan pada beberapa faktor penting yang mencakup fungsi, aksesibilitas, dan standar desain museum. Berikut adalah rincian mengenai alasan di balik penentuan luas tersebut:

1. Fungsi dan Program Ruang



Gambar 4. 28 Zoning Perancangan

Museum Batik di Cirebon dirancang untuk memenuhi berbagai fungsi yang mendukung pelestarian dan edukasi tentang batik. Luasan ruang ditentukan berdasarkan program yang akan dilaksanakan, seperti:

- **Ruang Pameran Tetap (1,500 m²):** Menyediakan ruang yang cukup untuk menampilkan koleksi batik secara permanen dengan pencahayaan yang baik agar pengunjung dapat menikmati keindahan motif batik.
- **Ruang Pameran Temporer (500 m²):** Diperlukan untuk pameran bertema khusus yang dapat menarik perhatian pengunjung baru dan memberikan variasi dalam pengalaman museum.
- **Ruang Edukasi & Workshop (300 m²):** Area ini dirancang untuk kegiatan praktik membatik, memungkinkan pengunjung belajar langsung dari pengrajin batik.

- **Ruang Multimedia (150 m²):** Memfasilitasi presentasi digital dan edukasi tentang sejarah serta teknik batik melalui teknologi interaktif.
- **Perpustakaan (200 m²):** Menyediakan literatur tentang batik dan budaya Indonesia untuk penelitian dan referensi pengunjung.
- **Area Retail/Souvenir Shop (200 m²):** Menjual produk batik dan oleh-oleh khas Cirebon kepada pengunjung.
- **Ruang Administrasi (100 m²):** Ruang untuk pengelola museum dan staf administrasi.
- **Toilet & Ruang Istirahat (50 m²):** Fasilitas toilet yang ramah disabilitas dan area istirahat bagi pengunjung.
- **Ruang Utilitas (50 m²):** Ruang untuk sistem utilitas seperti penyimpanan alat, peralatan kebersihan, dll.

2. Aksesibilitas

Luas yang ditentukan juga mempertimbangkan aksesibilitas bagi pengunjung. Dengan luas total 3,100 m², museum dapat menyediakan jalur akses yang baik bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Hal ini penting untuk memastikan bahwa semua pengunjung dapat menikmati pengalaman di museum dengan nyaman.

3. Standar Desain Museum

Mengacu pada pedoman standar museum dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, luas kebutuhan ruang juga disesuaikan dengan kriteria desain yang mencakup:

- Ruang pameran yang cukup besar untuk menampung koleksi yang beragam.
- Fasilitas edukasi yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar.
- Ruang terbuka hijau sebagai bagian dari desain berkelanjutan.

Tabel Rincian Luasan Kebutuhan Ruang

Tabel 4. 13 Analisis Perancangan

Jenis Ruang	Luas (m ²)	Fungsi	Aspek Multisensori	Implementasi
Ruang Pameran Tetap	1,500	Menampilkan koleksi batik secara permanen dengan pencahayaan yang baik.	Visual, Haptic, Auditory, Olfactory	<p>Visual: Pencahayaan yang optimal untuk menonjolkan detail batik, menggunakan teknologi LED dengan pengaturan intensitas cahaya.</p> <p>Haptic: Area interaktif dengan replika kain batik yang dapat disentuh oleh pengunjung.</p> <p>Auditory: Musik tradisional Jawa atau Cirebon sebagai latar belakang untuk menciptakan atmosfer budaya.</p> <p>Olfactory: Aroma khas seperti wangi bunga melati atau kayu cendana untuk memperkuat pengalaman budaya</p>
Ruang Pameran Temporer	500	Untuk pameran bertema khusus dan kolaborasi dengan seniman batik.	Visual, Haptic, Auditory, Olfactory	<p>an dinamis sesuai tema.</p> <p>at dirasakan langsung.</p> <p>alam yang relevan.</p> <p>ni batik atau wangi bunga lokal sesuai tema</p>
Ruang Edukasi & Workshop	300	Area praktik membatik dilengkapi alat dan bahan untuk pengunjung belajar langsung.	Visual, Haptic, Auditory, Olfactory	<p>Visual: Panduan visual interaktif melalui layar atau proyektor untuk proses membatik.</p> <p>Haptic: Peralatan membatik seperti canting dan kain yang dapat digunakan langsung oleh pengunjung.</p> <p>Auditory: Penjelasan audio tentang teknik membatik dari instruktur atau rekaman.</p> <p>Olfactory: Aroma lilin panas dan pewarna alami untuk menciptakan suasana autentik</p>

Jenis Ruang	Luas (m²)	Fungsi	Aspek Multisensori	Implementasi
Ruang Multimedia	150	Untuk presentasi digital tentang sejarah dan teknik batik menggunakan teknologi interaktif.	Visual, Auditory,	Visual: Teknologi augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) untuk simulasi sejarah batik. Auditory: Efek suara interaktif yang mendukung konten digital, seperti suara proses membatik atau narasi sejarah
Perpustakaan	200	Menyediakan literatur tentang batik dan budaya Indonesia untuk penelitian dan referensi pengunjung.	Visual, Haptic, Auditory, Olfactory	Visual: Tata ruang dengan pencahayaan hangat dan display buku yang menarik. Haptic: Buku fisik dengan berbagai tekstur kertas dan akses ke layar sentuh untuk literatur digital. Auditory: Musik lembut atau ruang kedap suara untuk membaca secara fokus. Olfactory: Aroma buku tua atau wangi kayu untuk meningkatkan kenyamanan membaca
Area Retail/Souvenir Shop	200	Menjual produk batik dan oleh-oleh khas Cirebon kepada pengunjung.	Visual, Haptic, Auditory	Visual: Display produk dengan pencahayaan artistik untuk menarik perhatian. Haptic: Produk yang dapat disentuh, seperti kain batik dan souvenir berbahan kayu. Auditory: Musik tradisional ringan sebagai latar belakang.
Ruang Administrasi	100	Ruang untuk pengelola museum dan	Visual, Haptic, Auditory	Visual: Pencahayaan alami dan ergonomi ruang kerja untuk mendukung produktivitas.

Jenis Ruang	Luas (m²)	Fungsi	Aspek Multisensori	Implementasi
		staf administrasi.		Haptic: Perabotan nyaman dengan tekstur lembut untuk staf museum. Auditory: Sistem akustik yang mengurangi kebisingan agar suasana kerja lebih kondusif
Toilet & Ruang Istirahat	50	Fasilitas toilet yang ramah disabilitas dan area istirahat bagi pengunjung.	Visual, Haptic, Olfactory	Visual: Desain ramah disabilitas dengan signage jelas dan warna menenangkan. Haptic: Peralatan toilet ergonomis dan area istirahat dengan sofa empuk. Olfactory: Aroma segar seperti lavender atau citrus untuk kenyamanan pengunjung
Ruang Utilitas	50	Ruang untuk sistem utilitas seperti penyimpanan alat, peralatan kebersihan, dll.	Visual, Haptic	Visual: Tata ruang fungsional dengan pencahayaan cukup terang untuk efisiensi kerja. Haptic: Peralatan penyimpanan ergonomis dan akses mudah bagi staf museum

Penentuan luas kebutuhan ruang sebesar 3,100 m² dalam perancangan Museum Batik di Cirebon didasarkan pada analisis mendalam terhadap fungsi ruang, aksesibilitas, serta standar desain museum yang berlaku. Dengan memenuhi kriteria ini, museum diharapkan dapat berfungsi secara optimal sebagai pusat pelestarian budaya dan edukasi tentang batik, sekaligus menarik lebih banyak pengunjung ke Cirebon sebagai destinasi wisata budaya.

Kriteria desain berdasarkan program ruang elemen arsitektur multisensori dalam perancangan Museum Batik di Cirebon sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang inklusif dan menarik bagi semua pengunjung, termasuk

penyandang disabilitas visual. Dengan memperhatikan aspek fungsional, estetika, interaktivitas, dan keberlanjutan, museum ini diharapkan dapat menjadi pusat pelestarian budaya batik yang dinamis sekaligus memberikan pengalaman edukatif yang mendalam bagi masyarakat luas. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas museum tetapi juga memperkuat identitas Cirebon sebagai pusat budaya batik Indonesia.

4.6. Kriteria Desain

Kriteria desain dalam redesain Museum Batik di Cirebon dengan pendekatan arsitektur multisensori mencakup tiga aspek utama: tapak, arsitektur multisensori, dan pengguna. Dengan memenuhi kriteria ini, museum dapat menjadi pusat pelestarian budaya sekaligus destinasi wisata edukatif yang menarik bagi semua kalangan masyarakat. Pendekatan ini juga memperkuat identitas Cirebon sebagai pusat budaya batik Indonesia serta mendukung keberlanjutan lingkungan melalui desain ramah lingkungan dan interaktif.

4.6.1. Kriteria Desain Terhadap Tapak

Kriteria desain terhadap tapak museum batik di Cirebon harus mempertimbangkan aspek lokasi, aksesibilitas, integrasi dengan lingkungan sekitar, dan potensi pengembangan. Berikut adalah poin-poin rinci yang menjadi dasar perancangan.

Tabel 4. 14 Kriteria Desain terhadap Tapak

Aspek	Kriteria Desain	Implementasi
Lokasi	Memberikan akses dan sirkulasi yang tidak hanya terpatok dengan visual, namun dengan indra lainnya juga	Membuka ruang bagi pembatik di sekitar daerah site untuk dapat masuk berkolaborasi dengan museum ini, dan menggunakan bunga - bunga seperti teratai, melati dan cengkeh yang sering ada di batik Cirebon.
Aksesibilitas	Konektivitas transportasi umum dan lahan parkir luas	Penyediaan halte, jalur pedestrian, parkir bus wisata, dan akses disabilitas
Integrasi Lingkungan	Menyatu dengan budaya lokal melalui material tradisional	Penggunaan batu bata Cirebon, kayu jati lokal, dan desain lanskap tradisional
Potensi Pengembangan	Ruang cukup untuk ekspansi masa depan	Area hijau yang multi function

4.6.2. Kriteria Desain Museum dengan Arsitektur Multisensori

Pendekatan multisensori bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang melibatkan berbagai indera pengunjung (visual, taktil, auditori, olfaktori). Berikut adalah kriteria desain yang diterapkan:

Tabel 4. 15 Kriteria Desain Museum dengan Arsitektur Multisensori

Indera	Kriteria Desain	Implementasi
Visual	Pencahayaan khusus & teknologi AR	Skylight alami & layar interaktif
Taktil	Perbedaan material	Perbedaan material dinding, lantai dan plafond

Auditori	Multimedia edukatif	Teknologi audio pada setiap karya atau sebagai penunjuk sirkulasi.
Olfaktori	Aroma alami	Perbedaan aroma yang menunjukkan perbedaan serta perpindahan ruang.

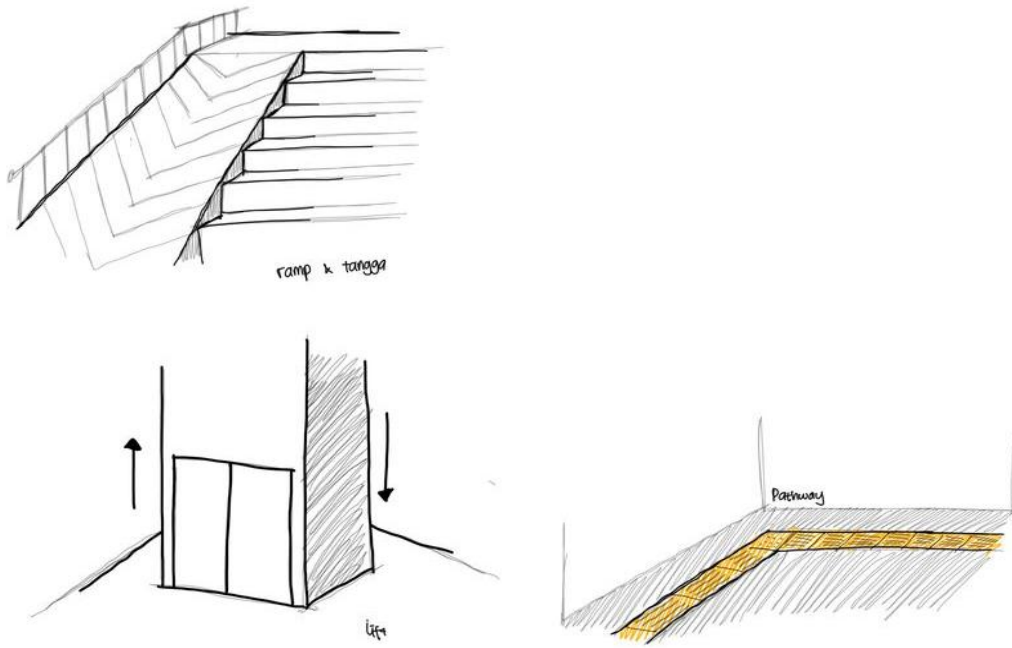


4.6.3. Kriteria Desain Terhadap Pengguna

Desain museum harus berpusat pada kebutuhan pengguna agar memberikan pengalaman yang inklusif dan menarik:

Tabel 4. 16 Kriteria Desain Terhadap Pengguna

Aspek	Kriteria Desain	Implementasi
Aksesibilitas	Ramah disabilitas melalui ramp/lift	Jalur akses disabilitas di seluruh area museum
Fasilitas Pelayanan	Signage jelas & resepsionis informatif	Petunjuk arah di setiap ruangan
Program Edukasi	Seminar & workshop	Jadwal rutin kegiatan edukatif
Interaksi Sosial	Area duduk/kafe & taman terbuka	Tempat berkumpul pengunjung



Gambar 4. 29 Kriteria Desain Terhadap Pengguna

