



Pola Interaksi dan Sirkulasi Ruang Pengunjung Museum Studi Kasus Museum Ranggawarsita Semarang

Patterns of Interaction and Circulation Visitors at Museum Case Study of the Semarang Ranggawarsita Museum

Ivan Valentino*, Satriya Wahyu Firmandhani

Department of Architecture , Faculty of engineering Diponegoro University, Semarang, Indonesia

*Corresponding author ivanvalentino018@gmail.com

Article history

Received: 04 April 2023

Accepted: 02 Juli 2023

Published: 31 Oct 2023

Abstract

Research aims to identify patterns of interaction in the delivery of information and circulation flow in the Ranggawarsita Semarang museum. Techniques for conveying information from collectibles have a very close correlation with the circulation of space in a museum. The Ranggawarsita Museum, Central Java, was a case study by observing directly at the museum location and collecting data using a questionnaire method. This questionnaire method is useful for knowing the visitor's response to this problem of interaction patterns and circulation flow. The discussion will focus on identification through observation by comparing it with standard spatial theories assisted by the results of the questionnaire in determining what patterns are formed from the information conveyed by the museum to museum's visitors. By identifying the techniques for conveying information and the circulation flow of visitors to the Ranggawarsita museum, in addition to obtaining patterns of interaction, they are also able to identify the problems that exist in it and the roles related to the aspects concerned.

Keywords: *patterns interaction; flow; circulation; visitor*

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi pola interaksi penyampaian Informasi dan alur sirkulasi yang ada pada museum Ranggawarsita Semarang. Teknik penyampaian informasi dari barang koleksi memiliki korelasi yang sangat erat dengan alur sirkulasi ruang pada sebuah museum. Studi kasus di Museum Ranggawarsita Jawa Tengah dengan melakukan observasi secara langsung dilokasi museum serta melakukan pengumpulan data dengan metode kuisioner. Metode kuisioner ini berguna untuk mengetahui respons pengunjung terhadap permasalahan pola interaksi dan alur sirkulasi ini. Pembahasan akan difokuskan pada identifikasi melalui observasi dengan membandingkannya dengan teori teori standart ruang dengan dibantu hasil dari kuisioner dalam menentukan pola apa yang terbentuk dari informasi yang disampaikan oleh pihak pengelola terhadap pengunjung museum. Hasil penelitian merupakan pola interaksi untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan arsitektural serta aspek yang bersangkutan, sebagai rekomendasi evaluasi desain.

Kata kunci: pola interaksi; alur; sirkulasi; pengunjung

Cite this as: Valentino, I., Firmandhani, S. W. (2003). Pola Interaksi dan Sirkulasi Ruang Pengunjung Museum Studi Kasus Museum Ranggawarsita Semarang. *Article. Arsitektura : Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 21(2), 293-304. doi:<https://doi.org/10.20961/arst.v21i2.72831>

1. PENDAHULUAN

Kota Semarang merupakan kota yang identik akan destinasi pariwisatanya sekaligus sebagai pintu gerbang masuknya wisatawan asing maupun lokal ke Pulau Jawa, khususnya Jawa Tengah. Aspek Pariwisata merupakan salah satu penyumbang terbesar dalam devisa negara sekaligus mempunyai dampak yang sangat besar pada pertumbuhan infrastruktur dan perekonomian suatu negara (Purnawan, 2015). Museum merupakan salah satu objek wisata yang menjadi andalan utama industri Pariwisata di Kota Semarang. Dalam aspek Arsitektur sendiri kehadiran elemen Arsitektur yang tepat mampu meningkatkan nilai jual dan kesan yang hendak disampaikan dalam sebuah museum. Tantangannya adalah bagaimana, dan apa yang ingin disampaikan dalam pameran museum dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat (Prastowo dkk., 2019).

1.1. Rumusan Permasalahan

1. Bagaimana interaksi yang terjadi antara pengunjung museum dengan pola penyampaian informasi dan alur ruang pada sebuah museum?
2. Bagaimana peran alur ruang terhadap teknik penyampaian informasi itu sendiri?
3. Apa saja langkah-langkah yang dapat diambil guna memaksimalkan informasi secara interaktif melalui teknik penyampaian dan alur ruang?

1.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah mengidentifikasi teknik penyampaian informasi dan alur penyampaiannya beserta respons yang kemungkinan akan terjadi terhadap pengunjung museum serta menentukan teknik penyampaian mana yang paling baik, efektif, serta interaktif bagi pengunjung museum melalui eksperimen desain ruang beserta alur dan interaksi ruangnya. Hal ini dilakukan melalui kegiatan observasi guna mengidentifikasi secara langsung pada lokasi observasi pada salah satu Museum yang ada di Kota Semarang lalu membandingkannya dengan standar yang sudah ditetapkan.

1.3. Manfaat

Manfaat penelitian ini dari segi teoritis sebagai bentuk evaluasi desain dalam hal teknik penyampaian informasi dan alurnya. Sedangkan dari segi praktisnya bertujuan sebagai masukan bagi mata kuliah Perancangan Arsitektur 5 dengan tipologi bangunan museum.

1.4. Kajian Pustaka

Menurut *International Council of Museum (ICOM)* 24 Agustus 2007, museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Menurut Fadhlin Rizki & Derwentyana Nazhar (2021) museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan dari sejarah, seni, dan ilmu; atau sebagai tempat yang digunakan untuk menyimpan barang kuno. Menurut ICOM Viena (2007), fungsi museum terdiri dari pengumpulan serta pengamanan situs bersejarah, dokumentasi dan sarana penelitian ilmiah, *branding* kebudayaan lokal, konservasi dan preservasi, serta merupakan cermin dari pertumbuhan peradaban manusia.

Dikutip dari Arbi dkk. (2011), museum berdasarkan kedudukannya dapat dibedakan menjadi museum nasional, museum provinsi, dan museum lokal dengan skala kota atau kabupaten.

Museum berdasarkan benda koleksinya dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu museum umum, yang mengoleksi barang peninggalan dari beberapa cabang ilmu dan museum khusus, yang hanya mengoleksi dari satu cabang ilmu saja.

Arbi dkk. (2011), menyatakan bahwa faktor dari penyajian informasi dan barang koleksi sudah tepat atau dilihat dari beberapa aspek, di antaranya adalah sistematika atau alur dari

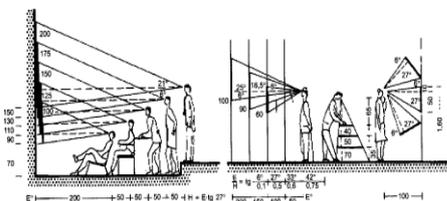
penyampaian informasi harus diperhatikan dan wajib diaplikasikan dalam penyampaian informasi agar tersampaikan dengan runtut. Yang kedua, benda koleksi yang disajikan harus sesuai dengan alur cerita yang dibawakan

Aspek penting lainnya berkaitan dengan penataan koleksi. Terdapat beberapa jenis penataan koleksi, di antaranya adalah 1) tematik, 2) penyajian dengan sistem urutan tema dan sub tema, 3) taksonomik, yaitu penyajian koleksi dengan sistem kelompok atau klasifikasi, dan 4) teknik kronologis, yaitu penyajian koleksi yang disusun berdasarkan usia dari yang tertua hingga saat ini

Aspek pendukung keamanan benda koleksi juga menjadi elemen yang tidak terlupakan mengingat sifat benda koleksi sebagai benda cagar budaya yang terbatas dan tak dapat diperbaharui dari segi jumlah, bentuk, dan jenisnya. Selain itu, penanganan material bahan koleksi yang wajib diperhatikan.

Menurut Locker (2010) dalam Nazhar & Rosid (2020), terdapat beberapa teknik dalam penyajian benda koleksi, di antaranya teknik teatrikal, teknik sinematik, interaktif atau digital dan teknik *display*. Neufert & Tjahjadi (2003) menegaskan bahwa beberapa syarat ruang koleksi, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering, dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik
3. Dapat dilihat oleh pengunjung tanpa menghadirkan rasa lelah



Gambar 1. Simulasi Angle Pameran
Sumber: Ching, 1996

Gambar 1 menunjukkan simulasi sudut dari barang koleksi yang tepat.

Sirkulasi adalah suatu pergerakan ruang yang dapat mengikat antar ruang sebagai elemen

penyambung sehingga ruang luar maupun ruang dalam dapat saling berkaitan Ching (1993 di dalam Alyanuha dkk., 2019). Sirkulasi menurut Tofani (2021 di dalam Arief, 2016a) memiliki maksud tertentu serta berperan penting dalam mengarahkan seseorang (pengunjung) menuju ruang berikutnya. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa dalam penyajiannya, sirkulasi merupakan jarak yang relatif efisien dan cepat dari *point to point*.

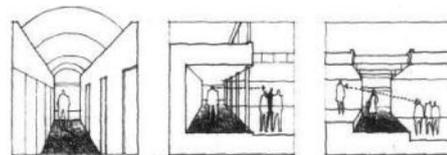
Menurut Ching (1996, di dalam Arief 2016), sirkulasi dapat menjadi penghubung antar ruang dengan beberapa teknik pengaplikasian, yaitu melewati ruang dan menembus ruang (gambar 2).



Gambar 2. Simulasi Sirkulasi Ruang
Sumber: Ching, 1996

Secara fisik, sistem sirkulasi dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

1. Tertutup penuh
2. Terbuka satu sisi
3. Terbuka pada kedua sisi



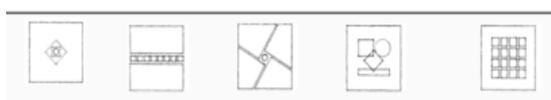
Gambar 3. Simulasi Penutup Sirkulasi Ruang
Sumber: Ching, 1996

Berdasarkan jenisnya, sirkulasi dibagi menjadi lima, yaitu linier, radial, spiral, grid, dan jaringan (gambar 4).



Gambar 4. Pola Sirkulasi
Sumber: Ching, 1996

Menurut Ching (1993 di dalam Arief, 2016), organisasi ruang merupakan hubungan antara ruang beserta kedudukannya, serta memiliki karakteristik, yaitu hubungan terpusat, linier, radial, *cluster*, dan *grid* (gambar 5).



Gambar 5. Alur Organisasi Ruang
Sumber: Ching, 1996

Atkinson (1983 dalam Wibowo dkk., 2015) bahwa persepsi merupakan proses pengorganisasian dan penafsiran pikiran seseorang terhadap stimulus yang diberikan oleh keadaan sekitar. Philip Kotler (1993, dalam Wiryanthi & Suryasih, 2017) mengatakan bahwa persepsi merupakan proses seseorang dalam menyeleksi, mengatur, dan mengolah, serta menginterpretasikan sebuah informasi guna menciptakan sebuah gambaran yang berarti dan bermakna. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan sebuah proses seseorang dalam mengolah dan menginterpretasikan persepsi, kemudian ditunjukkan dalam bentuk respons, ungkapan, baik itu berkonotatif positif maupun negatif. De Porter dan Hernacki (2013 dalam Zagoto dkk., 2019) mengatakan bahwa terdapat tiga kebiasaan seseorang dalam mencerna sebuah informasi atau dalam bahasa pendidikan disebut dengan gaya belajar, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (sentuhan langsung).

Dikutip dari Nugraha & Awalliyah (2016) kognitif merupakan cara seseorang dalam menangkap informasi, mengolah informasi, dan mengeksekusikannya ke dalam Tindakan, perilaku dan sebagainya. Witkin (1977) di dalam (Nugraha & Awalliyah, 2016) mengidentifikasi kognitif menjadi dua macam, yaitu

- Kognitif *field dependent*
- Kognitif *field Independent*

2. METODE

Pada penelitian “Pola Interaksi dan Sirkulasi Ruang Pada Museum Ranggawarsita” peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Menurut Ramdhan (2021) m, kuantitatif merupakan data-data yang hadir dalam bentuk angka numerik yang diperoleh dari hasil observasi di lapangan. Sementara itu, metode deskriptif merupakan penelitian dengan metode menggambarkan sifat objek secara langsung pada saat penelitian dengan mempertimbangkan sebab, asal mula dari suatu

gejala tertentu (Abdullah, 2015). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus. Pendekatan ini melakukan penelitian secara rinci dan detail dari objek tertentu selama kurun waktu yang sudah ditentukan (Abdullah, 2015). Dengan demikian, metode kuantitatif deskriptif merupakan teknik penelitian yang berbasis pada data-data yang bersifat numerik, bertolok ukur, dan mampu menggambarkan secara detail inti dari penelitian yang dilakukan. Peneliti memilih lokasi Museum Ronggowarsito Semarang sebagai objek yang dijadikan penelitian dikarenakan lokasi yang memungkinkan untuk dijangkau oleh peneliti, serta popularitas Museum Ranggawarsita di kalangan masyarakat Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Oktober 2022 Pukul 11.15 hingga pukul 15.00 pada hari kerja dan Selasa, 11 Oktober 2022 Pukul 14.00 pada saat ada *event* bazar pendidikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer berasal dari data lokasi objek identifikasi hasil kegiatan observasi dan data dari kuesioner dengan responden. Data sekunder berupa data dari internet dan sumber-sumber resmi secara *online*.

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu studi literatur, observasi langsung, dan kuesioner. Studi literatur dilakukan melalui media cetak (buku, majalah, surat kabar, tesis, laporan penelitian, konsep tugas akhir), media elektronik (internet, televisi) dan lain-lain. Observasi langsung dilakukan melalui identifikasi permasalahan dan dokumentasi di lokasi objek guna mendapatkan informasi yang *real* dan terkini dari lokasi penelitian. Kuesioner dibagikan kepada beberapa responden. Selain itu, data didukung oleh beberapa dokumentasi dengan media *smartphone* maupun perangkat fotografi lainnya.

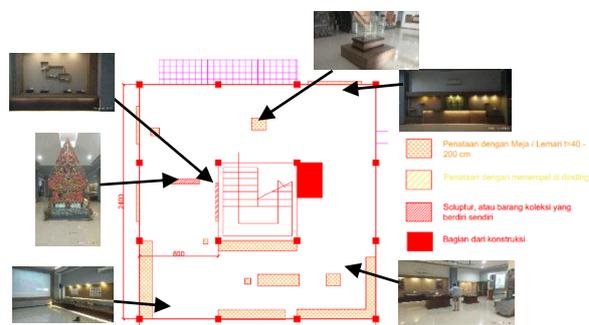
Setelah melalui proses pengumpulan data dan juga penelitian di lapangan, dilakukanlah analisis data dengan tahap-tahap pendekatan sebagai berikut.

- Melakukan analisis terkait permasalahan yang sudah diidentifikasi dari proses pengumpulan data dan membandingkannya dengan dasar teori dan standar yang sudah disusun.

Ruang Pameran (4 gedung/massa), Ruang Lobby, Ruang Emas, Ruang Auditorium.

Serta beberapa ruang fasilitas penunjang untuk Pengunjung di antaranya Perpustakaan, Gedung Apresiasi, Penginapan, Gedung Graha Amarta pura / hall, Laboratorium, *Storage* atau Gudang, dan Perkantoran Museum.

Pada observasi berkaitan dengan teknik penyampaian informasi akan berfokus pada alur tema barang koleksi, Pengelompokan tema Barang Koleksi, Mengidentifikasi fasilitas keamanan dan darurat pada area ruang pameran, Teknis yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung.



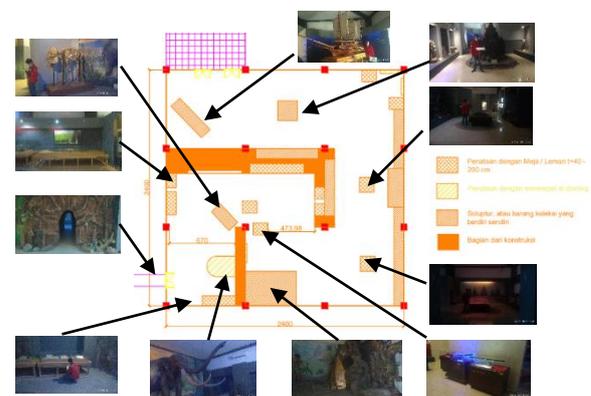
Gambar 8. Teknis Penyampaian dan Penataan Barang Koleksi Ruang A It1

Alur penyampaian barang koleksi dimulai dari Gedung A lantai 1 sebagai pintu masuk pertama dari area Ruang Pameran. Setelah pengunjung membeli tiket pada area Ruang Lobby pengunjung akan langsung menuju ke area selasar di mana selasar ini terdapat sebuah maket (Tidak diketahui Maket apa) serta terdapat Layar Proyeksi yang memberikan informasi umum terkait dengan barang koleksi yang nanti akan dilihat pada Ruang Pameran. Terkait detail dari penempatan dan juga jenis penyampaiannya dapat dilihat pada gambar 8 di atas. Teknis penyampaian Informasi pada Gedung A lantai satu ini terdiri dari beberapa macam cara di antaranya secara visual melalui papan informasi tanpa barang koleksi, kemudian visual dengan menyertakan artefak asli barang koleksi disertai dengan papan informasi kecil (beberapa di antaranya diberi lapisan kaca), visual dengan video animasi lcd, dan replika barang koleksi seperti replika gua.

Analisis dimulai dari Gedung A lantai satu di mana pada ruangan ini kita akan disuguhi oleh barang koleksi berupa Geologika yang berupa

batuan, fosil tanah, Vulkanik dan sejenisnya. Pada ruangan ini hampir seluruh penataan barang koleksi berada pada sisi kanan dan kiri dari area sirkulasi pengunjung. Penataan seperti ini membuat pengunjung lebih mudah dalam melihat barang koleksi tanpa harus was-was ketika melangkah menuju barang koleksi berikutnya.

Pada Gedung A ini pameran barang koleksi hampir sebagian besar menggunakan meja koleksi dengan kaca pelindung sebagai proteksi dari artefak-artefaknya, hal ini cukup baik demi menjaga keawetan dari barang koleksi tersebut. Dari segi informasi dari barang koleksi tersebut diberikan sebuah label kecil pada bagian bawah, atau pada bagian atas dari meja tersebut yang berisikan informasi berkaitan dengan barang koleksi tersebut, Teknik penyampaian seperti ini tidak begitu efektif dikarenakan menuntut pengunjung untuk membaca secara perlahan, ditambah dengan ukuran font yang cukup kecil sehingga sebagian besar pengunjung sangat kesulitan menangkap informasi barang koleksi tersebut. Hampir sebagian besar teknik penyampaian pada Gedung A menggunakan label informasi dengan ukuran yang dapat dibilang sangat kecil. pola yang terbentuk yaitu sebagian besar visual reading dan touching.



Gambar 9. Teknis Penyampaian dan Penataan Barang Koleksi Ruang B It1

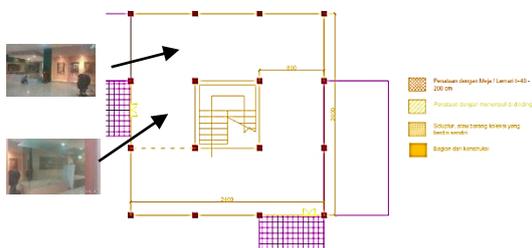
Setelah melalui Gedung A lantai satu sirkulasi dilanjutkan memasuki lorong penghubung menuju ke ruang Gedung B lantai 1 yang berisi peradaban Manusia Purba dan juga kebudayaan Hindu Budha. Penataan barang koleksi seperti pada gambar nomor 9 di atas. Pada Gedung B ini teknis penyampaian Informasi barang koleksi di antaranya dengan teknik visual

melalui 3d koleksi baik itu diorama dan juga barang Artefak asli (beberapa di antaranya diberi lapisan kaca), dan melalui papan informasi dengan teks dan gambar penunjang.

Analisis berlanjut ke Gedung B, pada Gedung B ini jenis barang koleksi cukup bervariasi bukan hanya artefak berukuran kecil seperti tulang dan senjata jaman purba, namun juga terdapat stupa, fosil kerangka, diorama dari candi-candi di Jawa Tengah.

Teknik penataannya bervariasi mulai dari di sepanjang tepi sirkulasi sampai ada beberapa yang bersifat diorama diletakan di tengah sirkulasi sehingga membuat pengunjung melewatinya. Hal ini cukup baik apabila kita membahas dari segi *view* pada ruangnya, namun jika kita melihat dari segi penyampaian informasinya penataan di tengah sirkulasi seperti ini cukup berbahaya ditambah warna dari ruangan dan barang koleksi yang cukup gelap sehingga membuat pengunjung tidak jarang menabrak meja koleksi diorama tersebut sehingga hal ini juga cukup berbahaya.

Untuk barang koleksi seperti stupa dan candi-candi hampir sebagian besar tidak diberi pelindung sehingga sangat rawan akan kerusakan dari luar. Teknik penyampaian informasi barang koleksi juga sama menggunakan label informasi yang ukurannya juga terbilang masih cukup kecil dan sulit untuk dibaca dari jarak 80 cm (standar sudut penglihatan studi Pustaka). Pola penyampaian informasi yang terbentuk lebih ke arah visual frontal langsung ke barang koleksi, dan visual *reading* juga masih ditemui pada beberapa barang koleksi serta *touching*.

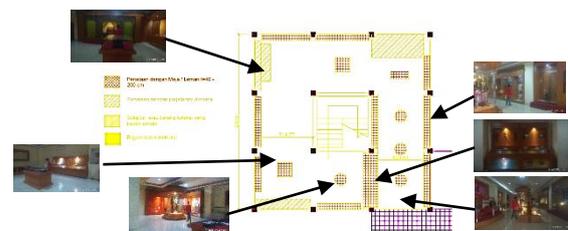


Gambar 10. Teknis Penyampaian dan Penataan Barang Koleksi Ruang C Lt1

Gedung C menghadirkan barang koleksi yang bertemakan era perjuangan kemerdekaan dan pasca kemerdekaan yang terdiri dari persenjataan, pakaian para pahlawan, diorama

dari peristiwa konflik, mulai dari Pertempuran 5 Hari di Semarang, Peristiwa Palagan, Pemberontakan PKI Cepu, Serangan Umum 1 Maret, dan Gerakan Tritura. Berikut penampakan gedung C lantai 1. Berdasarkan pengamatan Mata Kuliah PA 5 seperti yang tertera pada gambar nomor 10 mengenai teknis penyampaian dan penataan barang koleksi di Gedung C di atas, bahwa Teknik penyampaian informasi di antaranya Teknik visual 3d barang koleksi dilindungi oleh kaca setinggi langit-langit dan diorama dari peristiwa-peristiwa penting di dalam sebuah kaca yang tertanam pada dinding.

Analisis dilanjutkan menuju Gedung C di mana pada Gedung C berdasarkan penelitian terakhir sebagian besar barang koleksi berupa diorama bangunan bangunan ibadah, dan juga peristiwa-peristiwa sejarah penting. Penataan barang koleksi sebagian besar berada di tengah dengan tinggi sekitar 2- 2,5m dan rata-rata berwarna terang sehingga mudah diketahui oleh pengunjung. Barang koleksi lain berupa diorama peristiwa penting diletakan tertanam di dinding yang diberi sekat kaca dengan label informasi di bawahnya dengan ukuran yang cukup besar sehingga pengunjung lebih mudah dalam membacanya. Secara keseluruhan pola penyampaian informasi yang terbentuk adalah Visual Frontal dan *Touching*.



Gambar 11. Teknis Penyampaian dan Penataan Barang Koleksi Ruang D Lt1

Setelah dari Gedung C selanjutnya sirkulasi membawa kita memasuki Gedung D lantai 1 di mana pada Gedung D Lantai 1 ini tema yang dibawakan adalah Pembangunan, Numastik, Heraldik, Tradisi Nusantara. Pada Gedung C ini hampir semua barang koleksi diletakan di dalam lemari yang cukup tinggi dari lantai hingga ke langit-langit yang terdiri dari properti kebudayaan Jawa Tengah, upacara adat, baju daerah, kesenian daerah, Pewayangan. Detail dari penataan Gedung D lantai satu ini dapat dilihat seperti gambar 11 terkait teknis penataan

Barang koleksi pada denah di atas. Setelah dari lantai satu Gedung D. Pada Gedung D teknis penyampaian Informasi pada barang koleksi di antaranya:

- Visual 3D barang koleksi di dalam lemari maupun etalase kaca ataupun terekspose disertai label informasi.
- Visual berupa diorama pagelaran kebudayaan

Setelah dari Gedung C analisis dilanjutkan ke Gedung D di mana pada Gedung D tema informasi yang disampaikan adalah kesenian di mana sebagian besar dari barang koleksinya merupakan barang properti kesenian seperti pakaian adat, pewayangan, dan sebagainya. Sebagian besar barang koleksi diletakan di lemari yang ditata di sepanjang tepi sirkulasi, namun beberapa seperti pakaian adat diletakan di dalam sebuah kapsul kaca di tengah ruangan, dikarenakan letaknya di dalam sebuah lemari yang tingginya mampu mencapai langit-langit atau plafon. Tidak hanya itu pada Gedung D ini seperti data hasil pengamatan ditemukan teknik penyampaian informasi berupa diorama skala 1:1 yang memperagakan kesenian seperti pewayangan, adat istiadat penduduk, dan sebagainya yang diletakan di tengah salah satu sisi ruangan di tepi sirkulasinya. Penataan seperti ini cukup baik dan juga menarik karena pengunjung mampu merasakan kegiatan kesenian tersebut. Teknik penyampaian informasi berupa papan label yang diletakan di bawah barang koleksi yang ukurannya juga masih tergolong kecil sehingga sedikit menyulitkan pengunjung dalam menangkap informasi yang dimaksud, sedangkan pada area diorama papan informasi cukup besar diletakan di atas panggung diorama sehingga lebih mudah dibaca.

Setelah dari Gedung D lantai satu analisis dilanjutkan pada lantai 2, di mana pembahasan terkait lantai 2 akan disatukan dikarenakan kesamaan informasi teknis penyampaian dan penataan barang koleksinya. Seperti terlihat pada gambar no. 12 Teknis Penyampaian dan penataan Barang Koleksi Sebagai sampel Ruang D Lt2 di atas. Pada lantai 2 gedung D, C, B, A teknis penyampaian informasi barang koleksi dengan menggunakan lemari yang di tata di tepi-tepi ruangan dengan kaca pada sisi depannya, untuk papan informasi sebagian besar

diletakan di dalam lemari dengan ukuran yang relatif kecil. Sedangkan pada lantai dua ini juga barang koleksi berupa diorama masih hadir pada tengah keempat sisi ruang yang berbentuk persegi dibiarkan terbuka tanpa kaca penyekat dengan papan informasi diletakan pada sebuah meja kecil yang berukuran cukup besar sehingga memudahkan dalam membaca dan memahaminya. Pada area lantai 2 gedung C dan B terdapat beberapa koleksi seperti mata uang asing dan diorama rumah adat yang diletakan di tengah sirkulasi dengan ketinggian meja sekitar 1,5 m, membuat sirkulasi terpecah melewatinya. Namun hal ini tidak masalah dikarenakan pencahayaan yang cukup terang dan juga ketinggian meja mumpuni sehingga membuatnya mudah dilihat oleh pengunjung.

Dari seluruh proses identifikasi dari data-data yang sudah dikumpulkan guna memudahkan proses identifikasi maka disajikan tabel informasi keseluruhan hasil dari identifikasi penyampaian Informasi:

Tabel 1. Rekap Teknis Penyampaian dan Penataan

Aspek	Gedung							
	A	B	C	D	D2	C2	B2	A2
Teknis penataan	sebagian besar ditengah sirkulasi	Sebagian besar di tepi sirkulasi	di tepi dan tengah sirkulasi	tepi, dan tengah sirkulasi	sebagian besar tepi sirkulasi			
teknis penyampaian	Label informasi, LCD Proyeksi	Label Informasi	Label Informasi	Label Informasi	Label Informasi	Label Informasi	Label Informasi	Label Informasi

Dari tabel identifikasi yang sudah disampaikan di atas maka diperoleh pola interaksi sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Indikator Hasil Identifikasi

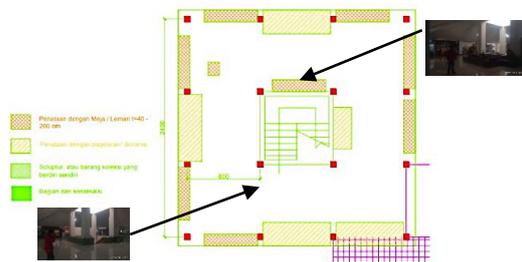
Aspek	Gedung							
	A	B	C	D	D2	C2	B2	A2
Kode	1aA	2bB	1cB	2bC	1bC	1bC	1bC	2aC
Koleksi	Sesuai			1				
	Tidak sesuai			2				
Interaksi	Melihat, Membaca, Mendengar			A				
	Melihat, Membaca, Menyentuh			B				
	Melihat, Membaca			C				
Sistem penataan								
								a
								b
								c

Tabel 3. Pola Interaksi

Aspek	A	B	C	D	D2	C2	B2	A2
Pola Interaksi	Pasif, Berbagai metode	Aktif satu metode	Aktif satu metode	Pasif satu metode	Pasif satu metode	Pasif satu metode	Pasif satu metode	Pasif satu metode
Pasif	Melihat, membaca			Satu metode	Satu cara penyampaian			
Aktif	Melihat, Membaca, Menyentuh, Mendengar			Beberapa metode	Beberapa cara penyampaian			

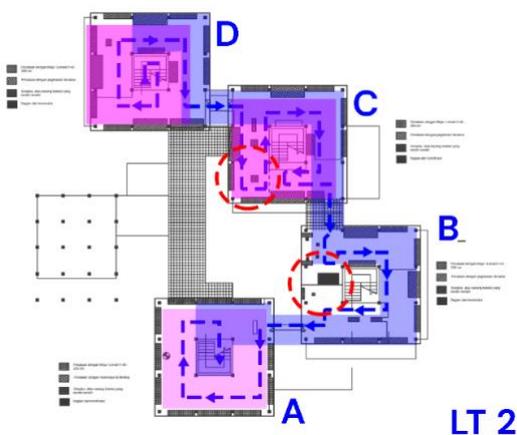
Analisis Sirkulasi

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dari hasil pengamatan mengenai alur sirkulasi maka pembahasan mengenai alur sirkulasi pada Museum Ranggawarsita dibagi menjadi tiga aspek utama yaitu pola alur sirkulasi, dimensi alur sirkulasi, fisik dari sistem sirkulasi.

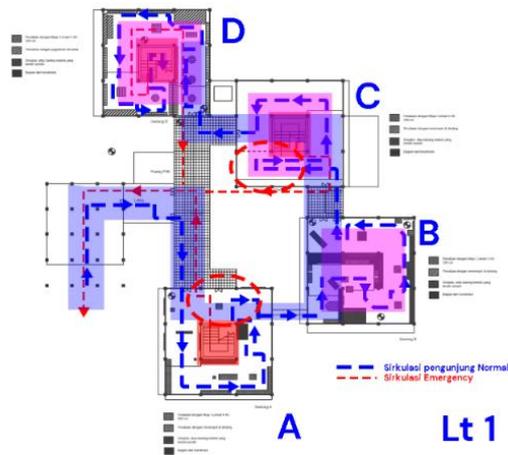


Gambar 12. Teknis Penyampaian dan Penataan Barang Koleksi Ruang D lantai 2

Pertama, pola alur sirkulasi, melihat dari alur pengunjung mulai masuk Gedung A lantai satu kemudian menuju Gedung B dan seterusnya dapat kita identifikasi bahwa sistem alur sirkulasi pada Museum Ranggawarsita ini menggunakan sistem sirkulasi linear antar bangunan gedungnya dengan bantuan elemen sirkulasi vertikal seperti tangga, namun juga ditemui sistem sirkulasi radial dengan bantuan tembok-tembok sekat pengarah.



Gambar 13. Analisis Sirkulasi lantai 2



Gambar 14. Analisis Sirkulasi lantai 1

Gambar 13 dan 14 merupakan analisis sirkulasi lantai satu dan dua, sirkulasi linier dapat dilihat dengan block berwarna biru tua di mana menghubungkan antara bangunan satu dengan bangunan berikutnya, antar lantai satu dengan lantai di atasnya, namun di dalam gedung itu sendiri sirkulasi cenderung berbentuk Sirkulasi Radial dengan bantuan dinding partisi pengarah berupa sekat sekat. Sehingga seolah-olah menghasilkan sirkulasi yang panjang. Sementara terdapat lingkaran berwarna merah menunjukkan sirkulasi yang berujung kebuntuan sehingga pengunjung harus berputar arah kembali ke sirkulasi sebelumnya. Hal inilah yang membuat sirkulasi menjadi sedikit membingungkan, hal ini didukung pula dengan pernyataan 4 dari 13 responden yang mengatakan bahwa alur sirkulasi di area ruang pameran masih membingungkan. Juga dengan alur sirkulasi yang digabung antara Sirkulasi Radial dan Linier ini membuat alur sulit untuk ditebak, hal ini didukung dengan pernyataan 5 dari 13 responden mengatakan tidak mampu menggambarkan alur sirkulasi di dalam museum secara garis besar.

Yang kedua yaitu dari segi dimensi, analisis dari segi dimensi akan berpaku pada teori yang sudah dikumpulkan terkait besaran manusia pada Data Arsitek sebelumnya. Seperti terlihat pada gambar no. 15 dan 16 denah dimensi floor plan di atas yang dikumpulkan dari hasil analisis di lapangan. Dikatakan bahwa jika seorang manusia harus memiliki ruang minimal selebar 80 cm maka untuk Sirkulasi dengan barang koleksi pada tepi tepinya didapat lebar minimal sebesar:

$$\text{Lebar} = (80\text{cm} \times 2) + 100\text{cm} \dots \dots \dots [1]$$

untuk area lalu Lalang manusia sehingga lebar minimalnya adalah 2,6m–3m

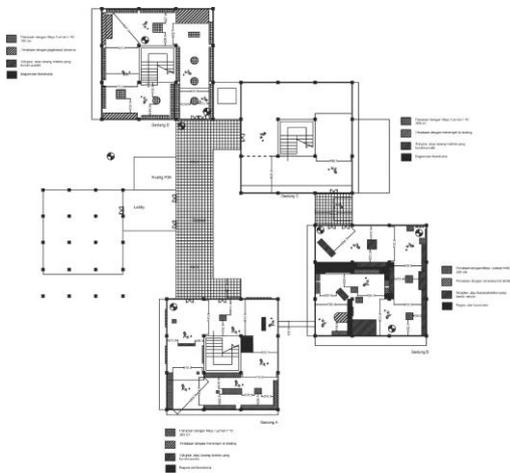
Sedangkan untuk sirkulasi dengan barang koleksi di tepi dan tengah sirkulasi maka diperoleh rumus sebagai berikut:

$$L = 2,6m \times 2 + (L \text{ benda Koleksi}) \dots\dots\dots [2]$$

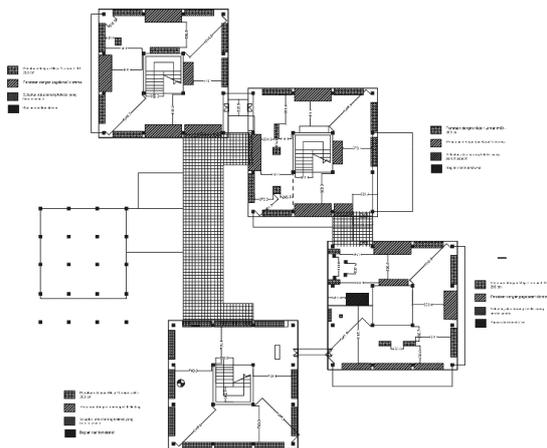
Dikarenakan berdasarkan hasil pengukuran di lapangan diperoleh lebar dari meja koleksi berkisar antara 1m–2m maka lebar minimalnya menjadi:

$$L = 2,6m \times 2 + (1) = 6,2 \text{ m minimal}$$

Ukuran tersebut akan menjadi proses justifikasi kesesuaian dimensi sirkulasi sudah ada.



Gambar 15. Analisis Dimensi Sirkulasi



Gambar 16. Analisis Dimensi Sirkulasi

Dari hasil identifikasi di atas maka jika dikelompokkan ke dalam satu tabel diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Rekap hasil identifikasi

Aspek	A	B	C	D	D2	C2	B2	A2
Alur Sirkulasi	Linier	Radial	Radial	Radial	Radial	Radial	Linier	Radial
Dimensi	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
Jenis sirkulasi	Tertutup	Tertutup	Tertutup	Tertutup	Tertutup	Tertutup	Tertutup	Tertutup
Metode sirkulasi	Menembus ruang	Menembus ruang	Menembus ruang, Melewati ruang	Menembus Ruang	Menembus ruang, Melewati ruang	Menembus Ruang	Menembus ruang	Menembus ruang, Melewati ruang

Analisis Respons Pengunjung

Analisis respons pengunjung dilakukan dengan berdasarkan pada hasil Kuesioner yang sudah dibagikan kepada 13 responden pengunjung Museum Ranggawarsita dengan teori yang sudah disampaikan di awal sebagai bahan pemandu saja. Hasil dari kegiatan kuesioner perihal respons pengunjung sebagai berikut

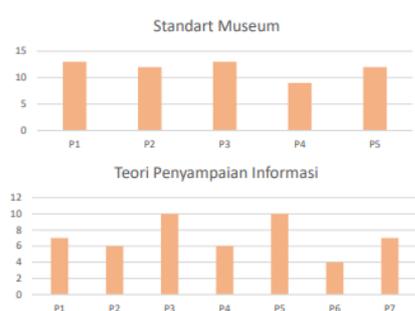


Gambar 17. Diagram Batang Respons Pengunjung

- Dengan,
- P1. Ketertarikan Pengunjung
- P2. Pemahaman Pengunjung
- P3. Dukungan Suasana di sekitar Barang Koleksi
- P4. Apakah pengunjung merasa bosan
- P5. Ingatan akan barang koleksi
- P6. Lama dari ingatan tersebut
- P7. Hal yang membuat terkesan pengunjung



Gambar 18. Diagram Batang Variable 1 dan 2



Gambar 19. Diagram Batang Variable 3

Gambar 19 menunjukkan jumlah responden yang memberikan jawaban positif terkait aspek aspek yang ditanyakan dapat dilihat bahwa dari 7 pertanyaan yang diajukan, seluruhnya memperoleh pernyataan yang positif melebihi 50% dari jumlah responden yang ditentukan di mana angka terendah berada di P4 yaitu aspek kebosanan pengunjung. Hal ini cukup wajar mengingat dari berbagai aspek yang sudah dibahas sebelumnya hal yang paling besar kaitannya dengan kebosanan ini berkaitan dengan interaksi antar pengunjung museum dengan barang koleksi itu sendiri di mana dapat dibayangkan cukup monoton di mana penyajian menggunakan teknik visual dan membaca sehingga menuntut pengunjung untuk berpikir dan mengerahkan persepsinya untuk menyerap informasi yang diperoleh sehingga hal ini menyebabkan pengunjung merasa cepat bosan. Yang kedua dikarenakan faktor sirkulasi yang tertutup dan terlalu banyak sekat sehingga membuat pengunjung merasa tersesat dan menimbulkan kesan yang menyeramkan sehingga hal ini juga tidak mendukung dari fakta nomor 1 tadi di mana diperlukan aktivitas membaca di sana. Tidak hanya itu hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap kesan yang diperoleh pengunjung saat keluar dari area museum di mana dalam hal ini pada pertanyaan P7 merupakan yang terendah kedua hal ini merupakan dampak dari aspek P4 di mana setelah merasa bosan maka pengunjung cenderung akan segera mencari pintu keluar sehingga akan melupakan beberapa atau bahkan seluruh ingatannya yang diperoleh di dalam museum.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan identifikasi ini yaitu pola interaksi yang terdapat pada Museum

Ranggawarsita adalah pasif berbagai metode di mana pola interaksi ini merupakan yang menjadi sangat dominan, kemudian pasif satu metode, dan yang terakhir adalah pola interaksi aktif satu metode. Pola interaksi akan dibawakan searah dengan alur sirkulasi dengan sistem sirkulasi linier yang di dalamnya membentuk sirkulasi radial mengenai cara mengeksplorasi ruang di masing-masing gedungnya dengan metode melewati maupun menembus ruang. Sebagian besar sirkulasi ini dibuat tertutup sehingga tidak memungkinkan adanya interaksi dengan dunia luar. Dengan teknik penyampaian informasi ini menghasilkan respons positif sebagian besar pengunjung berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner, di antara tiga teknik penyampaian informasi tersebut, teknik yang terbaik berdasarkan hasil dari identifikasi dan jawaban kuesioner adalah teknik aktif satu metode.

Alur sirkulasi berperan yaitu sebagai pengarah bagi elemen-elemen di dalamnya, kedua sebagai sebuah urutan cerita yang hendak dibawakan oleh pihak museum yang akan disampaikan kepada pengunjung, ketiga sebagai tempat diletakkannya barang koleksi dan seluruh informasi di dalamnya, dan yang terakhir sebagai area pergerakan pengunjung di dalam ruang koleksi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang pertama dari segi teknis penyampaian yang pertama berkaitan dengan penataan barang koleksi agar lebih diperhatikan lagi apakah penempatannya sudah sesuai dengan tema yang ditentukan sehingga membuat alur cerita yang disampaikan lebih runtut dan mudah dipahami, kemudian dari segi teknis penyampaian beberapa label informasi agar ukurannya bisa diperbesar, teknis penyampaiannya bisa menggunakan cara-cara yang lebih unik seperti melalui audio visual, *backgroup* besar dan sebagainya sehingga tidak membuat pengunjung cepat jenuh dan bosan.

Dari segi sirkulasi secara keseluruhan sudah baik, hanya beberapa hal seperti area-area sisa yang cukup besar dimensinya dapat dimanfaatkan untuk menambah area barang koleksi lagi, serta dikarenakan area sirkulasi yang tertutup maka alangkah baiknya jika pada beberapa *spot* diberikan titik pemberhentian

atau peristirahatan yang mampu melihat akses keluar ruangan, dengan begitu akan membuat pengunjung merasa lebih nyaman.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis pertama berperan dalam penyusunan ide, konsep, dan gagasan penelitian serta penyusunan daripada jurnal ilmiah ini. Penulis kedua berperan sebagai pendamping, memberikan arahan, sekaligus mengevaluasi hasil dari penelitian sebelum ditulis ke dalam laporan dan jurnal publikasi. Semu penulis berperan penting dalam penyusunan jurnal ilmiah ini.

REFERENSI

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Istiadi, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Aswaja Pressindo.
- Alyanuha, A. N., Sardiyarso, E. S., & Iskandar, J. (2019). Sirkulasi Antara Gedung Wayang Orang, Museum, & Perpustakaan di Kawasan Sriwedari, Surakarta - Jawa Tengah. *Jurnal Agora*, 17(1), 44–52.
- Arbi, Y., Yulianto, K., Tjahjopurnomo, R., Kosim, M. R. A., Oesman, O., & Sukasno. (2011). *Konsep penyajian museum* (Sukasno, Ed.; 1st ed.). Direktorat Permuseuman .
- Arief, G. H. (2016a). Analisis *Pencahayaan Buatan Dan Sirkulasi Pada Area Display Kendaraan Museum Otomotif Sentul*.
- Arief, G. H. (2016b). Analisis *Pencahayaan Buatan Dan Sirkulasi Pada Area Display Kendaraan Museum Otomotif Sentul*. In G. Arief (Ed.), *e-Proceeding of Art & Design:vol3 no 3*. Telkom University.
- Fadhlin Rizki, M., & Derwentiana Nazhar, R. (2021). Penyajian Ruang Pamer Sejarah Museum Bank Indonesia Dengan Teknik Pencahayaan Teatrical. *DIVAGATRA*, 01(01), 80–90. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
- Nazhar, R., & Rosid, Y. (2020). *Penyajian Ruang Pameran Sejarah Berteknologi Augmented Reality pada Museum Gedung Sate Bandung 1 Ryanty Derwentiana Nazhar| 2 Yosep Sulaeman Rosid*. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wacaciptaruang/index>
- Neufert, E., & Tjahjadi, S. (2003). *data-arsitek-jilid-2*.
- Nugraha, M. G., & Awalliyah, S. (2016). *Analisis Gaya Kognitif Filed Dependent Dan Field Independent Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas VII*. SNF2016-EER-71-SNF2016-EER-76. <https://doi.org/10.21009/0305010312>
- Prastowo, R. M., Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum. In R. Prastowo, N. Hartanti, & N. Rahmah (Eds.), *Seminar Nasional Pakar ke 2* . Universitas Trisakti.
- Purnawan, M. (2015). *Analisis Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kunjungan Wisatawan ke Museum (Studi Museum Jawa Tengah Ronggowarsito, Semarang)*.
- Wibowo, H., Rukayah, R. S., & Suprpti, A. (2015). *Persepsi Masyarakat Terhadap Alun-Alun Kota Bandung Sebagai Ruang Terbuka Publik*. 36(1), 10–16. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/teknik>
- Wirayanthi, Y., & Suryasih, I. A. (2017). *Persepsi Wisatawan Terhadap Museum Bali Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya*. 5(1).
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal JRPP*, 2(2), 259. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>