

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum memiliki peran penting dalam pelestarian sejarah dan budaya suatu peradaban. Sebagai ruang edukatif, museum bukan hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak bersejarah, tetapi juga sebagai medium yang memperkenalkan dan menghidupkan kembali warisan masa lalu bagi generasi sekarang dan mendatang.

Sebagian besar pengalaman pengunjung pada museum terbentuk saat mereka berada di dalam bangunan, melalui interaksi langsung dengan artefak, penyajian narasi sejarah, serta berbagai elemen pendukung yang ada. Beberapa pengunjung melaporkan bahwa aspek ruang dalam yang kurang optimal serta interaktif pada museum, menyebabkan keterbatasan dalam menikmati koleksi yang dipamerkan (Hasibuan et al., 2022).

konfigurasi dapat dipahami sebagai sekumpulan hubungan yang membentuk suatu struktur, di mana setiap objek di dalamnya memiliki keterkaitan dan saling bergantung satu sama lain (Hillier, 2007). konfigurasi pada ruang publik merupakan keterhubungan antar ruang yang mendukung berlangsungnya aktivitas publik, di mana hubungan tersebut terbentuk melalui interaksi yang dapat dikenali dari pergerakan pengguna dari satu ruang ke ruang lainnya (Siregar, 2014).

Salah satu museum yang memiliki peran strategis dalam pelestarian sejarah Islam di Nusantara adalah Museum Samudera Pasai di Beringen, Aceh Utara. Museum ini menyimpan sekitar 340 yang tersebar pada beberapa ruang pameran. Sebagai museum sejarah, Museum Samudera Pasai diharapkan mampu menyajikan narasi sejarah secara runtut, mendukung orientasi pengunjung, serta menciptakan pengalaman ruang yang komunikatif dan mudah dipahami.

Konfigurasi ruang Museum Samudera Pasai masih menunjukkan beberapa permasalahan. Hubungan antar ruang pameran belum sepenuhnya terintegrasi, alur kunjungan belum terbaca secara kuat, dan penempatan koleksi belum sepenuhnya membentuk urutan narasi sejarah yang jelas. Selain itu, minimnya penanda ruang

dan elemen visual pendukung orientasi menyebabkan pengunjung berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami struktur ruang museum secara intuitif. Kondisi tersebut dapat memengaruhi efisiensi pergerakan, kenyamanan, serta keterlibatan pengunjung selama melakukan kunjungan.

Permasalahan lain terlihat pada hubungan visual antar ruang dan penonjolan koleksi yang memiliki nilai historis penting. Beberapa ruang belum menunjukkan hirarki spasial yang kuat sehingga pesan utama yang ingin disampaikan museum berpotensi kurang tertangkap secara optimal oleh pengunjung.

Sebagian besar studi yang ada lebih berfokus pada museum seni atau museum modern dengan teknologi interaktif, sementara museum sejarah sering kali belum menjadi perhatian utama dalam kajian akademik (Ajis, 2019). Sementara itu, penelitian (Fauzi, 2024) mengungkapkan bahwa museum sejarah di Aceh masih menggunakan pendekatan ruang yang konvensional sehingga kurang mendukung pembelajaran aktif bagi pengunjung. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam desain ruang museum agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pengunjung moderen. Penelitian yang secara khusus membahas konfigurasi ruang memengaruhi pengalaman pengunjung, khususnya di museum daerah seperti di Aceh Utara masih sedikit.

Penelitian yang mengkaji hubungan antara konfigurasi ruang dan pengalaman pengunjung di Museum Samudera Pasai menggunakan pendekatan *Space Syntax* dan *The Museum Experience* masih sangat terbatas. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi karakteristik konfigurasi ruang melalui aspek *connectivity*, *integration*, dan *intelligibility*, tetapi juga menganalisis pengaruhnya terhadap pengalaman pengunjung yang ditinjau dari konteks pribadi, sosial, dan fisik.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh konfigurasi ruang terhadap pengalaman pengunjung Museum Samudera Pasai, Aceh Utara. Dengan menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana struktur spasial museum memengaruhi orientasi, pergerakan, kenyamanan, dan pemahaman pengunjung terhadap narasi sejarah yang disajikan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan strategi penataan ruang museum yang lebih terstruktur,

tematik, dan komunikatif, sehingga museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu membangun keterhubungan kognitif dan emosional antara pengunjung dan sejarah yang dipamerkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi akademik dan praktis bagi pengembangan museum-museum sejarah daerah di Indonesia, khususnya dalam penerapan pendekatan konfigurasi ruang berbasis pengalaman pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, muncul beberapa permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut mengenai konfigurasi ruang mempengaruhi pengalaman pengunjung. Adapun beberapa permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konfigurasi ruang pada Museum Samudera Pasai?
2. Bagaimana pengalaman pengunjung pada Museum Samudera Pasai?
3. Bagaimana pengaruh konfigurasi ruang terhadap pengalaman pengunjung Museum Samudera Pasai?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan sebelumnya terdapat beberapa tujuan signifikan yang ingin dicapai dari penelitian ini. Adapun beberapa tujuan yang ingin didapatkan pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis konfigurasi ruang pada Museum Samudera Pasai menggunakan *Space Syntax*.
2. Mengidentifikasi dan menganalisis pengalaman pengunjung pada Museum Samudera Pasai berdasarkan konteks pribadi, sosial, dan fisik.
3. Menganalisis pengaruh konfigurasi ruang terhadap pengalaman pengunjung Museum Samudera Pasai guna meningkatkan kualitas kunjungan yang lebih efektif.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan, baik dari segi teoritis maupun praktis, dalam memahami dan mengembangkan optimalisasi konfigurasi ruang museum Sejarah. Adapun beberapa manfaat yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya literatur mengenai hubungan antara konfigurasi ruang museum dan pengalaman pengunjung, khususnya dalam konteks museum sejarah Islam di Indonesia. Beberapa manfaat teoritis yang dihasilkan antara lain:

1. Mengembangkan pemahaman mengenai peran konfigurasi ruang dalam membentuk pengalaman pengunjung yang lebih mendalam, sekaligus memperkaya referensi dalam bidang arsitektur pengalaman ruang serta kontribusi teoritis dalam konteks museum sejarah.
2. Memperkaya kajian terkait penerapan pendekatan *Space syntax* dan *The Museum Experience* dalam menganalisis konfigurasi ruang serta pengaruhnya terhadap pengalaman pengunjung museum.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengunjung, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan penelitian dan perancangan museum yang efektif, serta menutup kesenjangan studi sebelumnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan langsung oleh pengelola museum dan pihak terkait dalam meningkatkan pengalaman pengunjung. Beberapa manfaat praktis yang dapat diperoleh antara lain:

1. Menutup kesenjangan penelitian terkait konfigurasi ruang pada museum sejarah Islam di Indonesia sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan studi sejenis di masa mendatang.

2. Memberikan rekomendasi berbasis data kepada pengelola Museum Samudera Pasai serta panduan bagi arsitek dan perencana dalam merancang ruang yang lebih optimal.
3. Meningkatkan daya tarik museum sebagai destinasi wisata, dengan menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan berkesan, serta menjadi acuan bagi museum sejarah lainnya dalam mengoptimalkan pengalaman pengunjung.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup tertentu yang dibatasi untuk menjaga fokus pada penelitian. Dengan adanya batasan tersebut, penelitian menjadi lebih terarah pada variabel-variabel yang relevan sesuai tujuan yang ditetapkan. Pendekatan ini memungkinkan temuan yang dihasilkan lebih selaras dengan permasalahan yang dikaji, sehingga proses analisis dan penyajian hasil dapat dilakukan secara lebih mendalam dan sistematis. Penelitian ini membatasi teori *Space Syntax* pada tiga variabel, yaitu *connectivity*, *integration*, dan *intelligibility*, ketiga variabel ini secara konseptual saling berkaitan erat. *Connectivity* mengukur keterhubungan ruang pada level lokal, *integration* mengukur aksesibilitas ruang pada level sistem keseluruhan (*global* maupun lokal), dan *intelligibility* mengukur sejauh mana kedua hal tersebut berkorelasi, sehingga ketiganya membentuk rangkaian analisis yang koheren untuk mengukur kemudahan pengunjung memahami dan menavigasi ruang museum. Ketiga variabel ini sesuai dengan cakupan penelitian yang berfokus pada skala bangunan.

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi pemaparan tujuan penelitian serta analisis hubungan antara konfigurasi ruang dengan pengalaman pengunjung di Museum Samudera Pasai. Data primer dan sekunder yang telah diperoleh kemudian diolah dan menggunakan program *DepthmapX* untuk mengidentifikasi keterkaitan antara konfigurasi ruang dan pengalaman pengunjung. Penelitian ini secara spesifik membahas konfigurasi ruang, yang memiliki pengaruh terhadap pengalaman pengunjung

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk Memenuhi tujuan penelitian ini, pembahasan disusun secara sistematis agar analisis dapat terarah dan mendalam. Adapun urutan penyajiannya mengikuti struktur yang telah dirancang sesuai dengan fokus penelitian, urutannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini mengacu kepada pembahasan latar belakang dari sebuah penelitian, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, batasan penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka pemikiran.

Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini membahas teori yang dapat diterapkan dalam mengidentifikasi konfigurasi ruang pada museum memiliki pengaruh terhadap pengalaman pengunjung.

Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas tentang lokasi objek penelitian, metode penelitian, Teknik pengumpulan data, sumber data, alat pengumpulan data serta variabel penelitian yang didasarkan pada tinjauan pustaka.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

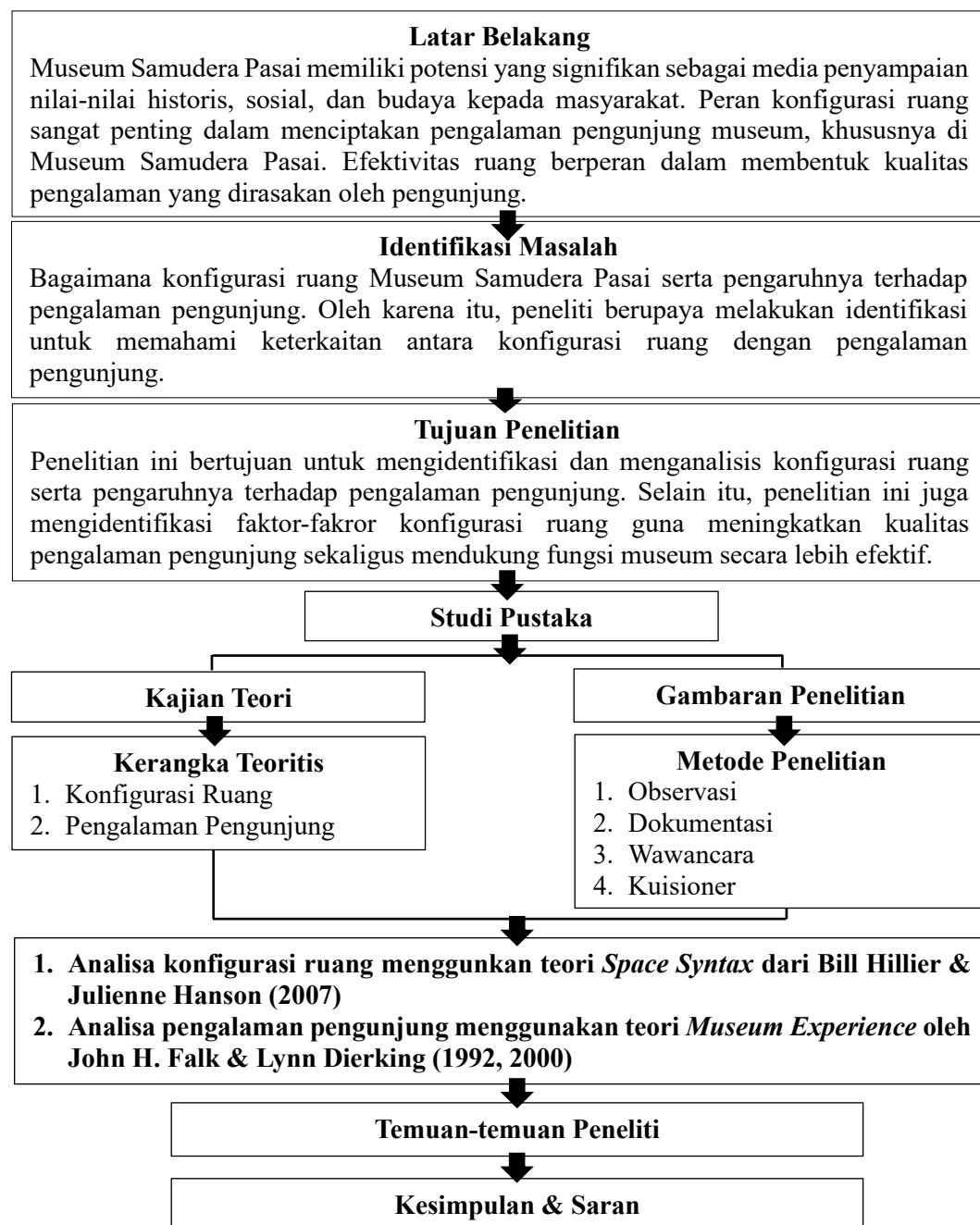
Pada bab ini akan membahas mengenai tinjauan lokasi dan objek penelitian, hasil dari laporan survei serta analisis hasil yang diteliti.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas tentang kesimpulan akhir sebuah penelitian dan sarana untuk melengkapi kekurangan dari penelitian.

1.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau tahapan pemikiran pada penelitian ini mengkaji pengaruh konfigurasi ruang terhadap pengalaman pengunjung. Prosesnya meliputi identifikasi, analisis, pemahaman elemen ruang dan respons pengunjung pada Museum Samudera Pasai. Berikut ini adalah alur dari kerangka berpikirnya:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir