

PENGARUH BENTUK SPASIAL MUSEUM NASIONAL TERHADAP PERILAKU PENGUNJUNG

Selly Veronica^{1*}, Aisyah Fitriana¹, Angelica P. L. Bahi¹, Bugis Batubara¹, Exaudi Situmorang¹

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Presiden, Jl. Ki Hajar Dewantara, Kota Jababeka, Cikarang Baru, Bekasi 17550 - Indonesia

* selly.veronica@president.ac.id

ABSTRAK

Museum Nasional Indonesia sebagai media untuk menyampaikan sejarah dan budaya kepada pengunjung. Penataan dan bentuk spasial museum memiliki peran dalam membentuk perilaku pengunjungnya. Kajian ini bertujuan untuk menganalisa bentuk spasial yang terdapat pada bangunan lama Museum Nasional dan pengaruhnya terhadap pola perilaku pengunjung. Pemanfaatan teknologi dan penyajian koleksi secara interaktif di museum berdampak positif terhadap minat pengunjung. Selain itu, aspek tersebut juga berpengaruh signifikan terhadap emosi dan pengalaman pengunjung. Metode penelitian adalah mengamati perilaku pengunjung di empat ruang pameran Museum Nasional melalui metoda etnografi kualitatif. Pemilihan sampel penelitian dilakukan dengan purposive sampling dengan pengumpulan data secara observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata ruang, penyajian visual yang menarik, interaksi dengan pemandu wisata, dan pemanfaatan teknologi dapat mempengaruhi perilaku dan minat pengunjung untuk berkunjung ke museum. Dengan memahami pola perilaku pengunjung dan secara bijaksana memanfaatkan aspek sensorik, museum dapat menciptakan pengalaman yang imersif dan meningkatkan apresiasi terhadap seni, budaya, dan pengetahuan yang ditampilkan.

Kata-kunci: museum nasional; pengunjung museum; spasial museum; perilaku pengunjung

THE INFLUENCE OF MUSEUM NASIONAL SPATIAL FORM ON THE VISITORS BEHAVIOR

ABSTRACT

The National Museum of Indonesia as a medium to convey history and culture to visitors. The spatial arrangement and form of the museum has a role in shaping the behavior of its visitors. This study aims to analyze the spatial forms found in the old National Museum building and its influence on visitor behavior patterns. The use of technology and interactive presentation of collections in museums has a positive impact on visitor interest. In addition, these aspects also have a significant effect on the emotions and experiences of visitors. The research method is to observe the behavior of visitors in the four exhibition rooms of the National Museum through a qualitative ethnographic method. The selection of research samples was carried out by purposive sampling with observational data collection. The results of the study show that spatial planning, attractive visual presentation, interaction with tour guides, and the use of technology can influence visitor behavior and interest in visiting museums. By understanding visitor behavior patterns and wisely utilizing sensory aspects, museums can create immersive experiences and enhance appreciation of the art, culture and knowledge displayed.

Keywords: national museum; museum visitors; spatial museums; visitor behavior

PENDAHULUAN

Museum merupakan wadah untuk memamerkan benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan dalam hal ini, museum juga merupakan media penyampaian dan fasilitator budaya kepada pengunjung (Marpelina dan Asrofin, 2022). Museum juga sering digunakan sebagai tempat wisata bagi para turis dari luar daerah tersebut agar mereka semakin mengenal sejarah di daerah lain. Selain turis, museum juga dipakai sebagai tempat para siswa, mahasiswa bahkan pendidik untuk lebih jauh mendalami mengenai sejarah yang terdapat di museum, yang bahkan tidak terdapat di buku. Dari adanya museumlah masyarakat masih dapat mengenang dan terus mengingat sejarah yang mungkin saja dilupakan.

Museum Nasional Indonesia adalah salah satu tempat yang cukup favorit bagi para kaum pelajar yang dimana biasanya mereka mengunjungi museum ini untuk mempelajari sejarah indonesia . Museum ini resmi dibuka pada 24 April 1778 oleh Bataviaasch Genootschap voor Pemerintah Kolonial Belanda Kunsten en Wetenschappen. Lembaga ini juga dikenal sebagai Gajah Museum. Patung gajah di depan museum inilah alasannya dinamakan demikian Museum Gajah. Patung itu adalah hadiah dari Raja Chulalongkorn dari Thailand pada tahun 1871. Thomas Stamford, direktur Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen, memberi perintah untuk membangun struktur baru dari tahun 1811 sampai 1816 sementara negara itu diperintah oleh Inggris. Pemerintah Hindia Belanda membangun bangunan museum pada tahun 1868 setelah mengisi museum pada tahun 1862 dengan berbagai macam koleksi.

Museum ini diserahkan kepada pemerintah Republik Indonesia oleh Lembaga Kebudayaan Indonesia pada tanggal 17 September 1962. Direktorat Jenderal Kebudayaan, sebuah divisi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sejak saat itu bertugas mengelola museum. Ketika itu terjadi, pada tahun 2005, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata mengambil alih pengelolaan Museum Nasional. Karena koleksi patung yang luas dipajang di sini, museum ini juga dikenal sebagai Gedung Arca. Sekitar 61.600 artefak bersejarah disimpan di National Museum prasejarah, arkeologi, numismatik, heraldik, dan koleksi geografis. Museum ini dianggap sebagai salah satu yang terlengkap di Asia Tenggara berkat koleksinya yang menakjubkan, yang telah melestarikan bahasa Indonesia warisan selama hampir dua abad.

Perilaku pengunjung adalah sebuah aktivitas pengunjung dan staf di dalamnya serta interaksi sosial yang muncul bersama, serta perilaku interaksi antara suasana ruang dan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh interior faktor desain serta karakter dominan dari orang-orang yang berinteraksi di dalamnya. Sebagai kualitas suatu lingkungan, suasana ruang menjadi masukan bagi manusia, yang kemudian diubah oleh manusia ke dalam persepsi dan perilaku mereka sebagai output. Dalam kunjungan di museum Linggarjati Pemandu belum sepenuhnya dapat menarik perhatian pengunjung, sehingga perilaku pengunjung lebih focus berfoto ke pameran foto dan benda koleksi di museum. Ketidakteraturan tatanan ruangan membuat pengunjung kebingungan terhadap alur kunjungan. Maka membutuhkan pemandu untuk mengunjungi museum Linggarjati. Serta pengunjung pada museum dikunjungi oleh usia produktif untuk pengetahuan dan pengalaman baru. Serta peletakan dan tatanan fasilitas seperti diorama, informasi juga dapat menjadi bahan pembelajaran pengunjung (Kastolani, Rahmafritria dan Pratiwi, 2016).

Penggunaan teknologi dan penyajian koleksi secara interaktif dengan interaksi langsung dengan koleksi berpengaruh positif terhadap minat kunjungan pengunjung ke museum. Presentasi interaktif koleksi melalui pengalaman bermain game yang menarik, partisipasi aktif, dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan minat pengunjung, memperdalam pemahaman, dan mendorong lebih banyak kunjungan ke museum (Gamal, Andanwerti dan Widayati, 2018).

Museum sebagai tempat yang kaya dengan pengalaman sensoris memberikan dampak signifikan pada perasaan dan pengalaman pengunjung. Melalui aspek-aspek sensory seperti visual, auditori, aroma, tekstur, dan rasa, museum dapat menciptakan atmosfer yang menginspirasi, mempengaruhi emosi, dan meningkatkan keterlibatan pengunjung. Penyajian visual yang menarik, suara yang khas, penggunaan aroma yang relevan, sentuhan tekstur koleksi, semuanya berkontribusi pada pengalaman yang mendalam dan menyenangkan di dalam museum. Dengan memanfaatkan aspek-aspek sensory ini secara efektif, museum dapat menciptakan ikatan emosional yang kuat antara pengunjung dan koleksi yang dipamerkan, meningkatkan pengalaman pengunjung, dan meningkatkan apresiasi terhadap seni, budaya, dan pengetahuan yang disajikan dalam ruang museum (Wulandari, A. A., & Gunagama, 2021).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meneliti tentang pengaruh dari bentuk spasial Museum Nasional terhadap perilaku pengunjung yang dimana berisikan tentang Gambaran umum Museum, Penjelasan tentang Museum Nasional, penjelasan tentang perilaku pengunjung Museum, juga dalam paper ini akan membahas penelitian sebelumnya tentang adanya pengaruh spasial atas perilaku pengunjung. Manfaat penelitian yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat tentang Pengaruh bentuk spasial Museum terhadap perilaku pengunjung, dan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan orang-orang untuk mengetahui tentang gambaran bagaimana pola spasial yang ada di Museum Nasional dapat mempengaruhi perilaku para pengunjung di Museum yang juga penelitian ini dapat digunakan untuk para pelajar untuk mendukung proses belajar.

METODE

Pada penelitian ini akan dianalisa pola perilaku pengunjung yang dibentuk dari kondisi spasial ruangan pameran yang terdapat di Museum Nasional Indonesia. Dalam menginvestigasi perilaku pengunjung maka dibutuhkan metoda penelitian yang mendukung pemikiran kritis terhadap desain yang telah diterapkan pada bentuk spasial Museum Nasional. Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut maka metoda penelitian yang paling tepat diterapkan adalah metoda penelitian etnografi kualitatif (Creswell, 2012). Melalui metoda ini peneliti melakukan observasi dan investigasi perilaku pengunjung pada museum.

Observasi dilakukan pada empat ruangan terpilih pada Museum Nasional Nasional. Pemilihan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling* dimana keempat ruangan merupakan bagian dari gedung lama museum (Gamal, Andanwerti dan Widayati, 2018). Adapun keempat ruangan yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah taman archa, galeri keramik, galeri rumah tradisional, dan galeri etnografi. Data yang dikumpulkan melalui metoda observasi terhadap pengunjung dikaji dengan teori yang telah

didapatkan melalui studi pustaka hingga menghasilkan temuan aspek perilaku pengunjung, pola spasial, tatanan pajangan dalam penyampaian informasi, dan pergerakan pengunjung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dan pembahasan akan dipaparkan berdasarkan pada variable penelitian yang telah dirangkumkan melalui studi pustaka. Pembahasan bentuk spasial museum dilakukan atas (1) perilaku pengunjung; (2) pola spasial museum; (3) penyampaian informasi berdasarkan penyajian; dan (4) pergerakan pengunjung.

Perilaku Pengunjung

Jika kita berbicara tentang Perilaku Pengunjung berarti kita berbicara tentang perilaku manusia dalam hal ini para pengunjung yang masuk ke museum ini. Pada dasarnya, aspek ini mempertimbangkan unsur-unsur yang telah dipelajari sebelumnya seperti bagaimana pasokan diatur, tata ruang dan lain-lain. Sehingga berdasarkan analisa yang kami lakukan dapat disimpulkan bahwa Ketika pengunjung masuk melalui pintu timur pengunjung cenderung fokus pada objek pameran yang menghalangi di depan karena poster bertema Nusantara terlihat sangat menarik, setelah itu pengunjung mulai memilih untuk berbelok ke kanan atau kekiri, namun kemungkinan besar pengunjung akan menuju benda artefak di belakangnya karena terlihat sangat tinggi dan dapat dilihat dari balik sekat poster nusantara.



Gambar 1. Gambar Perilaku Pengunjung di Museum Nasional
(Sumber: Penulis, tahun).

Namun berbeda jika pengunjung masuk melalui dua pintu di bagian timur yang saling berhadapan maka kemungkinan besar pengunjung akan tertuju pada objek yang diletakkan sejajar di tengah, pengunjung tidak akan terlalu ke kanan karena objeknya terlalu ke kanan. jauh ke dalam fasad. Museum Nasional Indonesia hendaknya dapat bekerjasama dengan ahli desain komunikasi visual (DKV) di samping para ahli arkeologi, antropologi, sosiologi, dan lain-lain yang tentunya telah terlibat di dalam proyek ini. terutama dalam pengaturan letak dan komponen penting di dalam museum. Layout (tata letak) memiliki peran yang sangat penting dalam penyampaian pesan. Tata letak memiliki fungsi utama memberi peran kepada elemen-elemen desain untuk melakukan tugasnya dalam berkomunikasi dengan pemirsanya. Fungsi lainnya adalah menginformasikan, membantu identifikasi, menghibur dan mempersuasi pemirsa, juga untuk mengendalikan atau mengurutkan informasi sesuai prioritas. Pada tingkat fungsional dalam menyajikan informasi tulisan, perancang perlu memperhatikan kemudahan keterbacaan, hirarki, dan

tampilan yang jelas. Namun lebih jauh lagi huruf juga membawa pesan non-verbal. Dalam memilih jenis huruf dan pengintegrasian dengan gambar, perlu dipertimbangkan efek emosional yang tertampil pada karakter sebuah karya desain komunikasi visual (Wulandari dan Priyono SA, 2018).

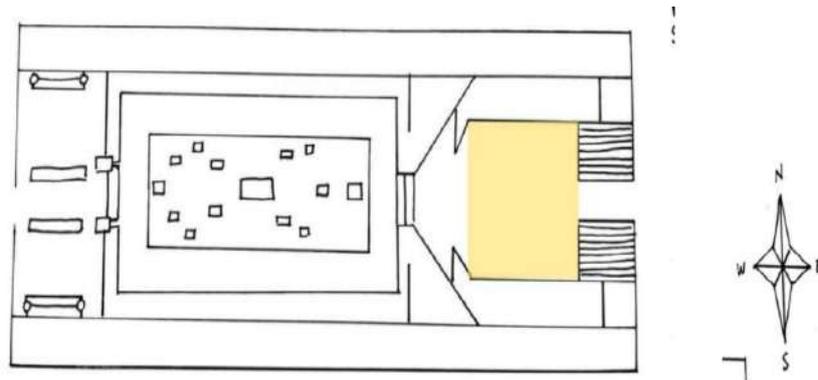
Perilaku pengunjung dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu estetika, sensorik, dan interaktif. Pengunjung selalu memiliki ketertarikan terhadap bentuk, warna dan corak suatu objek pameran dan hal ini menentukan lamanya objek tersebut dilihat oleh pengunjung. Sebagai contoh yang dapat dilihat dari museum ini adalah perbandingan benda batu dan benda di sebelah kiri benda patung Suku Asmat Dilihat dari penggunaan bentuknya yang memanjang ke atas, warnanya lebih mencolok dan bercorak seperti wajah manusia menyebabkan pengunjung tertarik pada objek ini dan pengunjung akan membutuhkan waktu lebih lama untuk mengamati objek ini. Lain halnya dengan objek yang berbentuk seperti batu di sampingnya. Bentuk yang monoton dengan warna gelap dan tampilan objek yang sedikit menyerupai lantai dan panggung menyebabkan kontras menjadi kurang terlihat. Batu ini hanya dihiasi dengan beberapa goresan kecil di permukaan batu sehingga membuat objek tersebut kurang menarik bagi pengunjung, padahal ukuran batunya sangat besar.

Penglihatan merupakan indera utama yang digunakan oleh manusia dan merupakan indera terpenting untuk mengamati objek yang terdapat dalam galeri etnografi B. Tidak hanya dari indera penglihatan, namun indera pendengaran dan peraba juga sama pentingnya. Objek yang melibatkan lebih dari satu indera mengakibatkan waktu pengamatan yang lebih lama. Hal ini dibuktikan dengan adanya layar monitor yang membutuhkan indera penglihatan, pendengaran, serta indera peraba secara tidak langsung. Meskipun layar monitor tidak disarankan untuk disentuh secara langsung, namun kita dapat merasakan apa yang ingin disampaikan melalui penglihatan dan pendengaran yang ditampilkan, sehingga dari situ tercipta pengalaman spasial yang berbeda dari ruangan tersebut.

Faktor interaktif adalah faktor dimana pengunjung melakukan beberapa tindakan yang menghasilkan beberapa reaksi dari objek yang ditampilkan. Contoh yang termasuk dalam faktor ini adalah ketika pemandu wisata dan pengunjung melakukan interaksi berupa pemandu wisata yang menyajikan materi dan informasi tentang suatu objek dan pengunjung yang merespon dalam bentuk pertanyaan dan diakhiri dengan pemandu wisata yang menjawab pertanyaan. Dengan begitu, waktu observasi pengunjung akan lebih lama jika dibandingkan dengan pengunjung yang datang tanpa pemandu wisata dan hanya datang untuk berfoto.

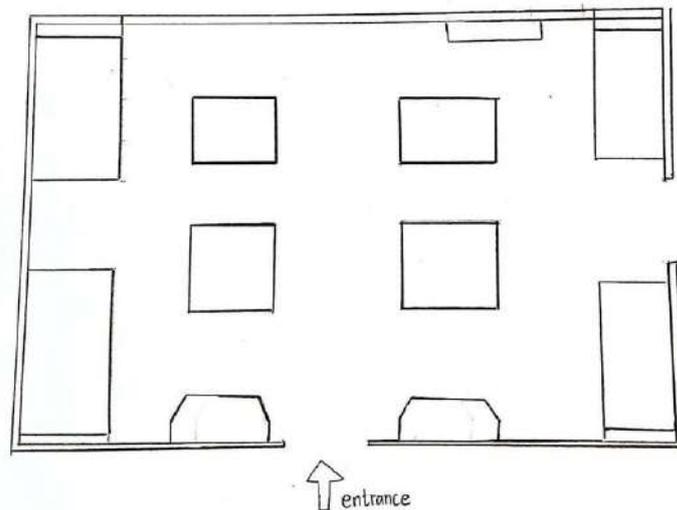
Pola Spasial

Secara umum pola spasial yang ditemui di Museum Nasional adalah pola simetris. Hal ini dapat dilihat dari peletakan pajangan koleksi yang dimiliki. Salah satu contohnya adalah pada area taman arca. Setiap tampilan di taman patung memiliki pantulan sendiri karena tata letak yang simetris dan seimbang dari tampilan-tampilan tersebut (gambar 2). Mereka tersebar di sekitar bangunan yang ada, beberapa diantaranya dipajang di halaman atau teras terbuka tanpa perlindungan yang memadai, yang membahayakan umurnya dengan terpapar cuaca.



Gambar 2. Area Taman Arca Museum Nasional
(Sumber: Penulis, tahun).

Penataan tampilan di galeri Keramik juga menggunakan pola simetris sehingga setiap tampilan memiliki refleksinya (gambar 3). Penataan ini diatur dengan rapi sesuai dengan peringkat linear dan setara. Namun, setiap tampilan berdiri secara individu atau tetap terpisah dari tampilan lainnya. Bentuk tampilan yang digunakan adalah bentuk persegi. Bentuk ini dipilih karena secara langsung berproporsi dengan prinsip sirkulasi terbuka. Dengan konsep sirkulasi yang bebas, memudahkan efektivitas bentuk tampilan untuk dieksplorasi dan dilihat oleh pengunjung. Hal ini dapat dilihat secara langsung pada tampilan di tengah ruangan. Pada tampilan ini, setiap sisinya mudah dilihat oleh pengunjung dan akhirnya menjadikan tampilan tersebut sebagai tampilan utama.



Gambar 3. Galeri Keramik Museum Nasional
(Sumber: Penulis, tahun).

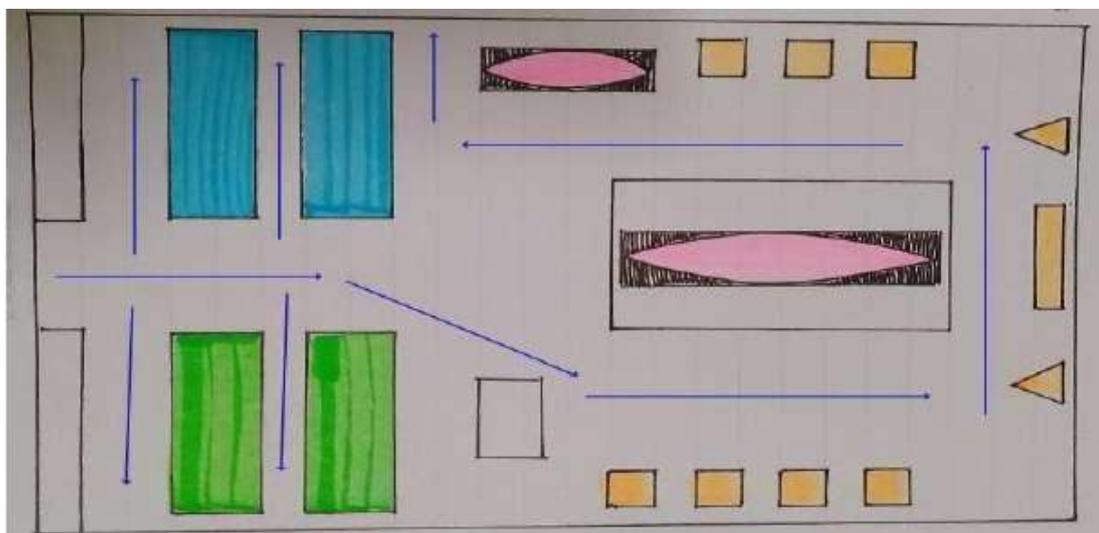
Dengan bentuk seperti berikut, ketika seseorang berada di dalam ruangan tersebut, perasaan mereka dipengaruhi oleh suasana di dalam ruangan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi suasana di dalam sebuah ruangan yaitu pencahayaan, interior, dimensi, Aroma, dan suara. Perancangan ruangan memiliki kemampuan untuk mengontrol pengalaman dan perasaan penggunanya, apakah hal itu membuat orang nyaman, tegang, penasaran, atau gembira (Wulandari & Gunagama, 2021). Selain itu, bentuk persegi pada tampilan juga memudahkan pengaturan tata letak menjadi grid. Terdapat jalan lurus di

pintu masuk menuju pintu utama yang menunjukkan sumbu tempat untuk melakukan refleksi. Dapat kita lihat, penataan tampilan di sebelah kanan dan kiri disejajarkan atau dipantulkan.

Penyajian Informasi

Bangunan museum ini menggunakan skala yang monumental karena memiliki ruangan yang besar dan tinggi untuk menunjang suasana museum. Di museum ini pada umumnya menggunakan skala manusia sebagai patokan. Penataan tata letak pajangan di rumah adat ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) area artefak binatang; (2) area tradisi budaya islam; dan (3) artefak islam Indonesia. Museum Manusia Purba Klaster Bukuran memiliki presentasi pameran yang bagus, interaktif, dan modern dalam penyusunan konsepnya. Pengaruh yang komunikatif dan interaktif pada museum memberikan informasi dan pengalaman bagi pengunjungnya. Sarana audiovisual dan diorama mendukung media informasi untuk mendistribusikan pengetahuan kepada pengunjung sehingga pengunjung dapat mempelajari informasi dengan lebih mudah. Pengaturan langkah dan sirkulasi ruang pameran diatur dengan baik untuk menentukan pergerakan pengunjung. Sehingga dalam menjelajahi galeri secara keseluruhan dan agar membuat pengunjung tidak merasa bosan sehingga dapat disimpulkan bahwa tata letak dan bentuk pameran mempengaruhi perilaku pengunjung museum di dalamnya, dimana sosiologi desain dapat mempengaruhi perilaku manusia.(Wicklund, 1979).

Penataan benda-benda di dalam gelari etnografi mengikuti tema yang telah disusun sebelumnya yaitu beberapa kehidupan pedesaan dan budaya religi masyarakat pesisir Indonesia pada zaman dahulu, serta terbagi menjadi 2 unsur yaitu tanah dan air. Di sisi kiri ruangan diisi dengan benda-benda yang merupakan alat-alat untuk pertanian di ladang, perkebunan, beberapa peninggalan bahari dan seni, beberapa miniatur rumah pantai, dan beberapa patung seni sedangkan di sisi kanan diisi dengan peninggalan seperti batik, kain, miniatur Alat transportasi pada zaman dahulu seperti gerobak, perahu, dan juga beberapa miniatur rumah pantai, dan di tengah ruangan terdapat sebuah perahu yang merupakan objek terbesar di ruangan ini.



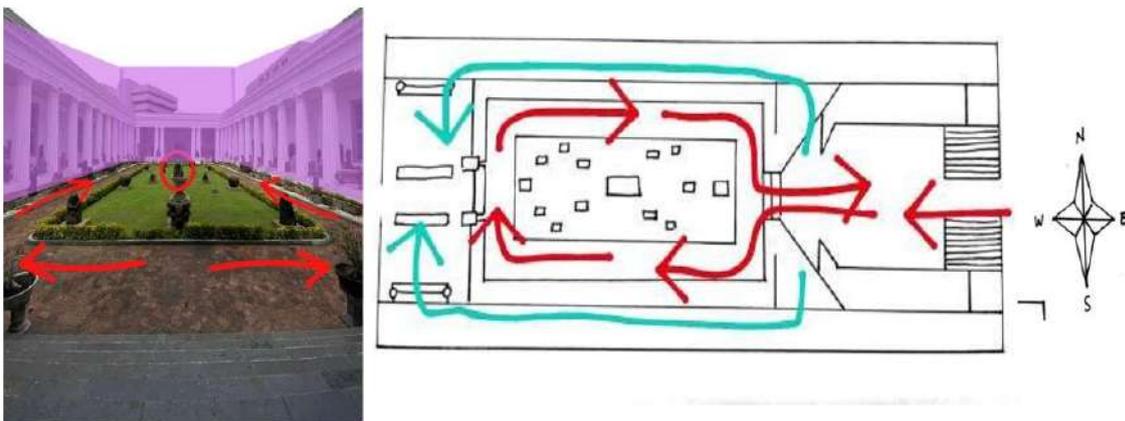
Gambar 3. Galeri Etnografi Museum Nasional
(Sumber: Penulis, tahun).

Serta di bagian belakang perahu terdapat miniatur naga yang merupakan alat penunjuk arah yang digunakan pada Kapal tua. Kedua benda ini merupakan miniatur terbesar sehingga diletakkan di tengah bangunan untuk menarik perhatian orang yang lewat untuk masuk dan melihat apa yang ada di dalam ruangan.

Pergerakan Pengunjung

Komposisi spasial menggambarkan interaksi antara bentuk dan ruang. Hubungan umum ini termasuk kamar di dalam kamar, kamar penghubung, kamar bersebelahan, dan kamar yang dihubungkan oleh ruang bersama. Jenis organisasi ini membantu menyediakan penempatan ke dalam unit atau elemen individual yang merupakan bagian dari desain. Di taman patung Anda dapat melihat pengaturan spasial ruang. Karena ruang besar menciptakan batas visual, ruang kecil bergantung pada ruang besar untuk akhirnya menentukan lingkungan dan hubungannya. Artinya, ruang di sini (taman) bersebelahan dengan massa vertikal tiang-tiang bangunan. Ada juga organisasi makro special, atau organisasi radial.

Tekstur radial adalah kombinasi tekstur terpusat dan tekstur linier, dengan titik fokus di tengah yang tampak muncul dari ruang linier radial. Namun, dalam organisasi radial, setiap unit tampak menyebar ke luar, sedangkan dalam organisasi terpusat, setiap unit tampak menyebar ke dalam. Ini menampilkan patung sapi dalam lingkaran merah dan berfungsi sebagai panggung utama yang mengontrol seluruh sistem. Jadi, meskipun ruang secara fisik terbagi menjadi dua bagian, kesatuan visual ruang tetap terjaga. seperti yang ada dalam kutipan ahli berikut ini



Gambar 4. Pergerakan Pengunjung pada Taman Arca
(Sumber: Penulis, tahun).

Berdasarkan analisis pada galeri rumah adat ditemukan bahwa organisasi ruang museum bagian pertama dari rumah tradisional adalah kisi-kisi tetapi bagian terakhir mengelompok. Dilihat dari tata letak museum, pada paruh pertama dari pintu masuk membentuk kisi-kisi namun kemudian membentuk kelompok-kelompok.

Gambar 5. Pergerakan Pengunjung pada Galeri Ruamh Adat
(Sumber: Penulis, tahun).

Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut diantaranya adalah organisasi spasial, karakteristik organisasi, dan penataan ruang. Dalam arsitektur, organisasi spasial adalah penataan dan organisasi ruang dalam bangunan atau lingkungan perkotaan. Ini menentukan bagaimana ruang yang berbeda berhubungan satu sama lain, bagaimana mereka terhubung, dan bagaimana pengguna mengalaminya. Fitur komposisi spasial dapat memiliki dampak signifikan pada prinsip tatanan dominan dalam arsitektur. Konfigurasi ruang meliputi pengaturan ruang simetris atau asimetris. Prinsip urutan dominan mendukung komposisi simetris, menciptakan rasa keseimbangan, harmoni, dan keteraturan. Alternatifnya, bisa jadi asimetri yang menghasilkan komposisi ruang yang dinamis, bervariasi, dan menarik secara visual.

Karakteristik organisasi spasial di dalam museum memiliki dampak yang signifikan terhadap skala dan proporsi ruang interior. Penataan ruang pameran, galeri, dan jalur sirkulasi menentukan skala keseluruhan, menciptakan rasa keagungan melalui ruang terbuka yang luas atau menumbuhkan keintiman dengan area yang lebih kecil dan lebih intim. Proporsi area yang berbeda di dalam museum, termasuk ukuran dan tata letak galeri, mempengaruhi persepsi pengunjung terhadap karya seni yang dipamerkan, memungkinkan perkembangan yang disengaja dari tampilan yang lebih kecil dan intim menjadi karya yang lebih besar dan lebih monumental. Selain itu, distribusi cahaya dalam organisasi spasial berkontribusi pada keseluruhan skala dan proporsi, meningkatkan dampak visual dan menonjolkan karya seni dengan tepat.

Karakteristik penataan ruang di dalam museum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penataan tampilan yang dialami oleh pengunjung. Penataan dan desain ruang pameran, galeri, dan jalur memengaruhi cara pengunjung menavigasi dan berinteraksi dengan karya seni yang ditampilkan. Organisasi spasial membentuk aliran dan urutan pameran, memandu pengunjung melalui perjalanan yang dikuratori dan mempengaruhi pemahaman dan interpretasi mereka terhadap karya seni. Ini menentukan penempatan dinding, partisi, dan sudut pandang, yang mempengaruhi garis pandang dan perspektif dari mana pengunjung terlibat dengan karya seni. Selain itu, organisasi spasial dapat menggabungkan elemen interaktif, area tempat duduk, dan zona istirahat, memberikan

kesempatan untuk kontemplasi dan refleksi. Secara keseluruhan, organisasi spasial memainkan peran penting dalam menciptakan organisasi tampilan yang menarik dan menarik yang meningkatkan pengalaman pengunjung di dalam museum.

KESIMPULAN

Museum Nasional Indonesia sebagai media untuk menyampaikan sejarah dan budaya kepada pengunjung. Kajian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan penyajian koleksi secara interaktif di museum berdampak positif terhadap minat pengunjung. Selain itu, aspek indrawi seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, tekstur, dan rasa juga berpengaruh signifikan terhadap emosi dan pengalaman pengunjung. Metode penelitian adalah mengamati perilaku pengunjung di empat ruang pameran Museum Nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata ruang, penyajian visual yang menarik, interaksi dengan pemandu wisata, dan pemanfaatan teknologi dapat mempengaruhi perilaku dan minat pengunjung untuk berkunjung ke museum. . Dengan memahami pola perilaku pengunjung dan secara bijaksana memanfaatkan aspek sensorik, museum dapat menciptakan pengalaman yang imersif dan meningkatkan apresiasi terhadap seni, budaya, dan pengetahuan yang ditampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2012) *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (6th Edition) 4th Edition*. Pearson Education, Inc.
- Gamal, O., Andanwert, N. dan Widayati, N. (2018) "Penerapan Tema The Scenic of Archipelago pada Perancangan Interior Museum Nasional Indonesia," *Visual*, 13(2). doi: 10.24912/jurnal.v13i2.8708.
- Kastolani, W., Rahmafritra, F. dan Pratiwi, D. H. (2016) "Pengaruh Interpretasi Terhadap Kepuasan Wisatawan Berkunjung Di Museum Nasional Gedung Perundingan Linggarjati Kabupaten Kuningan," *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*, 13(1), hal. 13–23.
- Marpelina, L. dan Asrofin, R. F. (2022) "Eksistensi Museum Virtual Masa Pandemi Covid- 19," *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 8(1), hal. 45–66. doi: 10.36424/jpsb.v8i1.282.
- Wulandari, A. A., & Gunagama, M. G. (2021) "Mysterious Ambience in Museum and Its Effects to Visitor," *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*, hal. 809–817. Tersedia pada: https://dSPACE.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/43474/PROSIDING_SAKAPARI_7_74.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Wulandari, S. dan Priyono SA, A. (2018) "Kajian Infografis Museum Nasional Indonesia," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 3(2), hal. 111–126. doi: 10.25105/jdd.v3i2.3599.