

**ANALISIS PSIKOLOGI ARSITEKTUR TERHADAP AKTIVITAS
& PERILAKU PENGGUNA PADA BANGUNAN
MUSEUM ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

MAULUL RISKI

NIM. 170701151

Fakultas Sains dan Teknologi Uin Ar-Raniry

Mahasiswa Program Studi Arsitektur



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022-2023 M**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

**ANALISIS PSIKOLOGI ARSITEKTUR TERHADAP AKTIVITAS DAN
PERILAKU PENGGUNA PADA BANGUNAN MUSEUM ACEH**

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur**

Oleh

MAULUL RISKI

NIM. 170701151

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

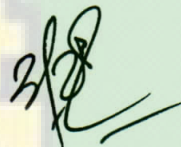
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Mira Alfritri, S.T., M. Ars
NIDN. 2005058803

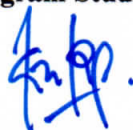
Pembimbing II



Zainuddin, S.T., M.Sc
NIDN. 0005067309

Mengetahui:

Ketua Program Studi Arsitektur



Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch
NIDN. 2013078501

LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR

ANALISIS PSIKOLOGI ARSITEKTUR TERHADAP AKTIVITAS DAN PERILAKU PENGGUNA PADA BANGUNAN MUSEUM ACEH

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu
Arsitektur

Pada Hari / Tanggal: Senin, 19 Desember 2022
25 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,

Mira Alfitri, S.T., M. Ars
NIDN. 2005058803

Sekretaris,

Zainuddin, S.T., M.Sc
NIDN. 0005067309

Penguji I,

Alfikhairina Jamil, S.Ars.,M.Ars
NIDN. 0017029401

Penguji II

Meutia, S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIDN. 0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulul Riski

NIM : 170701151

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Analisis Psikologi Arsitektur Terhadap Aktivitas dan Perilaku Pengguna Pada Bangunan Museum Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya ilmiah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 28 Desember 2022

Yang Menyatakan



Maulul Riski

ABSTRAK

Nama : Maulul Riski
NIM : 170701151
Program Studi : Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Analisis Psikologi Arsitektur Terhadap Aktivitas dan Perilaku Pengguna Pada Bangunan Museum Aceh
Tebal Skripsi : 105 Halaman
Pembimbing I : Mira Alfitri S.T., M.Ars
Pembimbing II : Zainuddin S.T., M.Sc

Museum Aceh merupakan salah satu tempat wisata sejarah dan budaya di Kota Banda Aceh yang memamerkan berbagai macam peninggalan pada masa kesultanan Aceh dahulu dan begitu diminati masyarakat pada masanya. Selain berperan sebagai media pendidikan dan pembelajaran, sebuah museum juga harus memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat baik dari akses lokasi, kualitas koleksi, kenyamanan ruang, suasana, dan fasilitas umum supaya memikat daya tarik pengunjung. Sebuah museum hendaknya banyak dikunjungi pengunjung, akan tetapi tidak banyak orang yang mengetahui dan berkunjung ke Museum Aceh ini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana psikologi arsitektur terhadap aktivitas dan perilaku pengguna Museum Aceh. Penelitian ini berfokus pada beberapa bangunan yaitu Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sampel pada penelitian ini adalah responden yang berjumlah sembilan orang, terbagi menjadi 7 orang pengunjung Museum Aceh dan 2 orang pemandu Museum Aceh. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa pada ketiga bangunan ini memiliki sisi menarik tersendiri meskipun masih kurang populer dikalangan masyarakat, secara keseluruhan tanggapan responden mengenai psikologi arsitektur terkait dengan pencahayaan, bentuk ruang, penataan koleksi serta fasilitas pada pameran masih kurang memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan adanya penelitian ini, maka penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi suatu pengetahuan baru dan bermanfaat untuk meningkatkan wawasan terkait psikologi arsitektur pengguna pada Museum Aceh.

Kata Kunci : Museum Aceh, Pengguna, Psikologi Arsitektur

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat beserta salam kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Analisis Psikologi Arsitektur Terhadap Aktivitas dan Perilaku Pengguna Pada Bangunan Museum Aceh” yang dilaksanakan untuk melengkapi persyaratan kelulusan mata kuliah Studio Tugas Akhir pada program studi Arsitektur di Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Keberhasilan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan motivasi serta tidak terlepas dari bantuan, nasehat dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan doa, dan motivasi dalam menyusun laporan seminar ini.
2. Ibu Mira Alfitri S.T., M.Ars selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian sampai dengan selesai.
3. Bapak Zainuddin, S.T., M.Sc selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian sampai dengan selesai.
4. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch., selaku Ketua Prodi Arsitektur Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Ibu Mira Alfitri S.T., M.Ars juga selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinir dengan baik sehingga proses penyelesaian mata kuliah Studio Tugas Akhir dapat berjalan dengan baik.
6. Bapak/Ibu Dosen beserta para staffnya pada program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

7. Seluruh kerabat dan sahabat-sahabat saya yang turut memberikan semangat, motivasi, dan doa kepada saya dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun dengan adanya petunjuk, arah dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik, penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata, dengan Ridha Allah SWT dan segala kerendahan hati semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Banda Aceh, Desember 2022
Penulis,

Maulul Riski



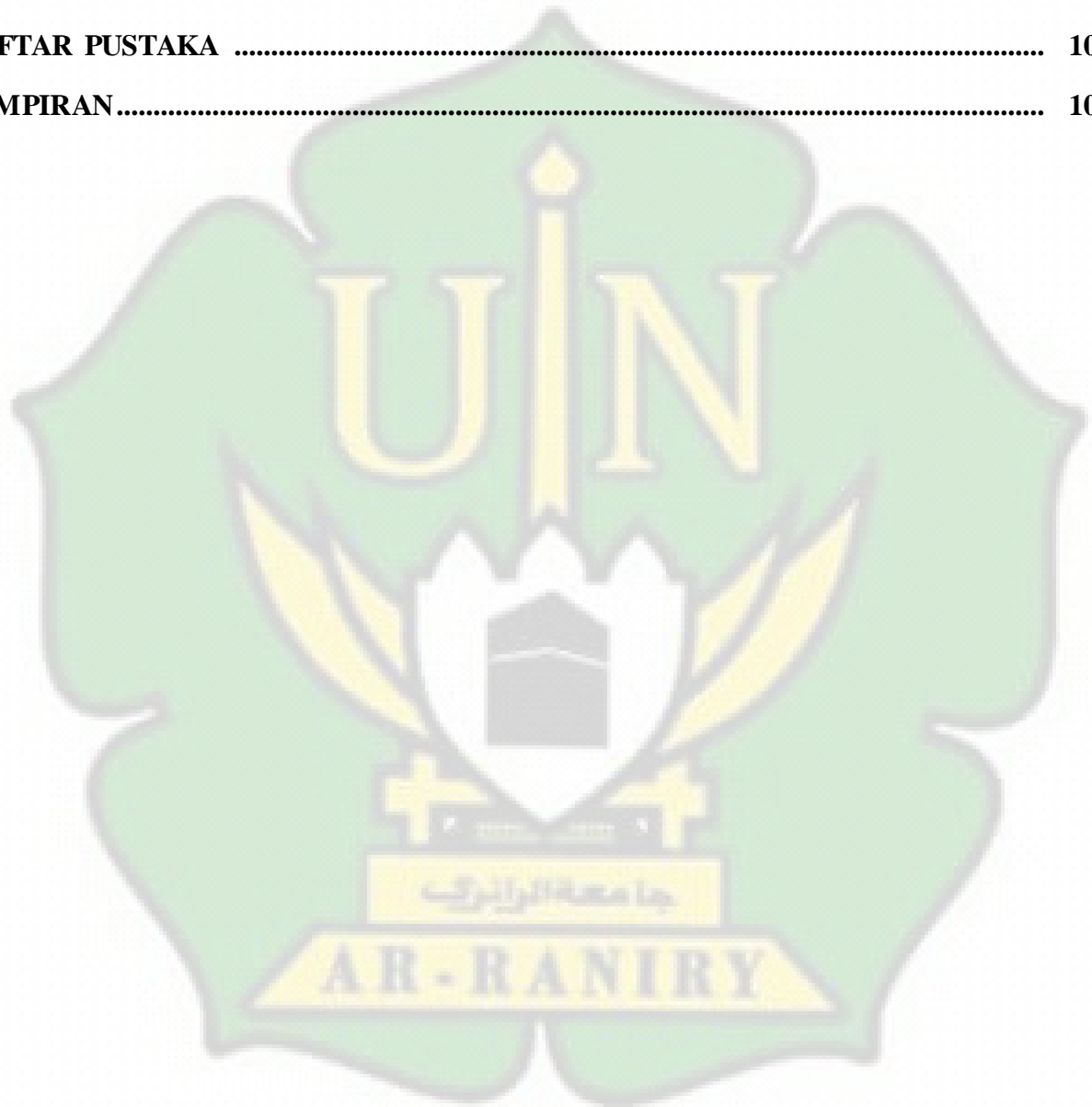
DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Penelitian	4
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Museum Aceh	5
2.1.1 Pengertian Museum	5
2.1.2 Sejarah Singkat Museum Aceh	6
2.1.3 Bangunan-Bangunan Pada Museum Aceh	8
2.2 Psikologi Arsitektur	18
2.2.1 Pengertian Psikologi Arsitektur	18
2.2.2 Psikologi Manusia	19
2.2.3 Psikologi Lingkungan	20
2.2.4 Desain Arsitektur dan Psikologi manusia	22
2.3 Aktivitas dan Perilaku	24
2.3.1 Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur	25
2.3.2 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia	25
2.3.3 Bentuk Perilaku	26

BAB III : METODE PENELITIAN	30
3.1 Objek Penelitian	30
3.2 Metode Penelitian	31
3.3 Metode Pengumpulan Data	33
3.3.1 Sumber Data	33
3.3.2 Instrumen Penelitian	36
3.4 Teknik Analisis Data	47
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	48
4.1.1 Letak Geografi Kota Banda Aceh	48
4.2 Bangunan Yang Terpilih Untuk Penelitian	48
4.3 Analisis Data	51
4.3.1 Analisa Rumah Aceh	51
4.3.2 Analisa Gedung Pameran Tetap	55
4.3.3 Analisa Gedung Pameran Temporer	63
4.3.4 Deskripsi Hasil Penelitian	64
4.4 Persepsi Pengunjung Terhadap Psikologi Arsitektur di Museum Aceh	66
4.4.1 Persepsi Pengunjung Berdasarkan Aktivitas, Perilaku dan Pengaruh Terhadap Desain di Museum Aceh	66
4.4.2 Persepsi Pemandu Museum Aceh	82
4.5 Kesimpulan Hasil Analisis Persepsi	86
4.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Psikologi Arsitektur Pada Museum Aceh	93
4.6.1 Pencahayaan	93
4.6.2 Pemajangan Koleksi	94
4.6.3 Pembentukan Ruang dan Sirkulasi	95
4.6.4 Warna dan Suara	96

4.6.5 Suasana dan Penghawaan	97
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rumoh Aceh	8
Gambar 2.2 Eksterior Rumoh Aceh	9
Gambar 2.3 Interior Rumoh Aceh	9
Gambar 2.4 Eksterior Gedung Pameran Tetap	10
Gambar 2.5 Interior Gedung Pameran Tetap	11
Gambar 2.6 Eksterior Gedung Pameran Temporer	12
Gambar 2.7 Interior Pameran Temporer	12
Gambar 2.8 Gedung Auditorium.....	13
Gambar 2.9 Kulah Kama (Hiasan Kepala)	14
Gambar 2.10 Motif Tameh Ujong Puntong	14
Gambar 2.11 Motif Gerbang Museum Aceh	15
Gambar 2.12 Motif Bunga Mega	15
Gambar 2.13 Denah Komplek Museum Aceh Dulu	16
Gambar 2.14 Denah Komplek Museum Aceh Sekarang	17
Gambar 2.15 Keragaman Preferensi	21
Gambar 2.16 Perbedaan Persepsi Antara Perancang dan Pengguna	23
Gambar 2.17 Penataan Ruang	27
Gambar 2.18 Penerapan Warna	28
Gambar 2.19 Pencahayaan Ruangan	29
Gambar 3.1 Peta Provinsi Aceh	30
Gambar 3.2 Peta Banda Aceh	29
Gambar 3.3 Peta Lokasi Museum Aceh	29
Gambar 3.4 Kawasan Museum Aceh	31
Gambar 4.1 Peta Banda Aceh	47
Gambar 4.2 Rumoh Aceh	48

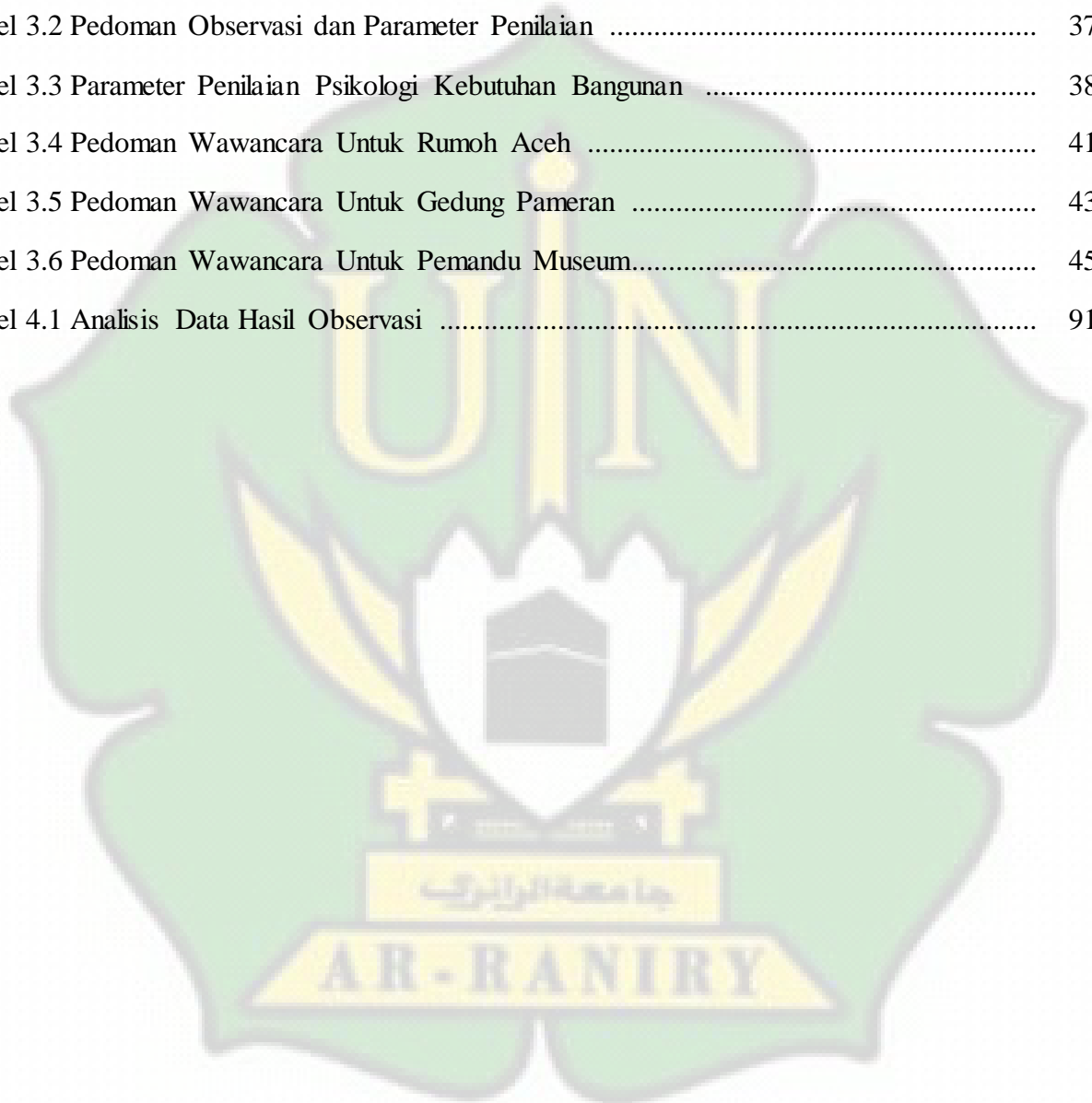
Gambar 4.3 Gedung Pameran Tetap	49
Gambar 4.4 Gedung Pameran Temporer	49
Gambar 4.5 Fasad Rumoh Aceh	52
Gambar 4.6 Serambi Depan (<i>Seramoe Keu</i>)	52
Gambar 4.7 Ruang Tengah (<i>Rumoh Inoeng</i>)	53
Gambar 4.8 Serambi Belakang (<i>Seuramoe Likot</i>)	53
Gambar 4.9 Bukaannya (Jendela dan <i>Tulak Angen</i>)	54
Gambar 4.10 Pencahayaan Rumoh Aceh	55
Gambar 4.11 Fasad Gedung Pameran Tetap	55
Gambar 4.12 Sisi Kiri Lantai 1 Pameran Tetap	56
Gambar 4.13 Sisi Kanan Lantai 1 Pameran Tetap	57
Gambar 4.14 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 1	57
Gambar 4.15 Tata Ruang Lantai 2 Pameran Tetap	58
Gambar 4.16 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 2	59
Gambar 4.17 Tata Ruang Lantai 3 Pameran Tetap	60
Gambar 4.18 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 3	60
Gambar 4.19 Tata Ruang Lantai 4 Pameran Tetap	61
Gambar 4.20 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 4	62
Gambar 4.21 Tangga Lantai 4 ke Lantai 1	63
Gambar 4.22 Fasad Gedung Pameran Temporer	63
Gambar 4.23 Tata Ruang dan Penghawaan Lantai 1 Pameran Temporer	64
Gambar 4.24 Pencahayaan Lantai 1 Pameran Temporer	64
Gambar 4.25 Kondisi Eksisting Rumoh Aceh	87
Gambar 4.26 Bukaannya dan Ruang Rumoh Aceh	88
Gambar 4.27 Kondisi Eksisting Pameran Tetap	89
Gambar 4.28 Kondisi Eksisting Pameran Temporer	90
Gambar 4.29 Rekomendasi Pencahayaan Ruang Pameran	94

Gambar 4.30 Rekomendasi Tata Pemajangan Koleksi Pameran	95
Gambar 4.31 Rekomendasi Ruang dan Sirkulasi Pameran	96
Gambar 4.32 Rekomendasi Warna Ruang Pameran	97
Gambar 4.33 Rekomendasi Suasana Ruang Pameran	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persepsi Warna Bagi Manusia	28
Tabel 3.1 Penelitian Tentang Arsitektur dan Perilaku	35
Tabel 3.2 Pedoman Observasi dan Parameter Penilaian	37
Tabel 3.3 Parameter Penilaian Psikologi Kebutuhan Bangunan	38
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Untuk Rumah Aceh	41
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Untuk Gedung Pameran	43
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Untuk Pemandu Museum.....	45
Tabel 4.1 Analisis Data Hasil Observasi	91



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman globalisasi ini, Negara Indonesia semakin berkembang pesat, terutama dalam bidang ilmu desain, termasuk di dalamnya bidang arsitektur. Seiring berjalannya waktu, jumlah dan kebutuhan masyarakat pun terus bertambah, sehingga jika dilihat dari segi arsitektur, pembangunan-pembangunan di Indonesia ini juga terus meningkat dengan berbagai macam bentuk desain yang senantiasa menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat tanah air.

Desain arsitektur berhubungan erat dengan pengetahuan bahwa bangunan itu mampu menanamkan reaksi emosional dalam diri kita. Mereka bisa membuat kita merasakan dan juga bisa membuat kita berpikir. Arsitektur dikatakan mulai menjadi masalah ketika dapat membawa rasa kegembiraan, kesedihan, kebingungan sekaligus kekaguman dalam waktu yang bersamaan di dalam pikiran kita. Maka dari itu, arsitektur merupakan simbol fisik terbesar dalam menuangkan gagasan masyarakat dan memberi tahu tentang nilai-nilai yang terdapat di dalamnya, maka penting bagi kita untuk mengetahui mengapa arsitektur begitu penting dalam memenuhi psikologis manusia (Goldberger, 2009).

Dalam mewujudkan karya desain arsitektur yang mampu mewartakan kebutuhan pengguna, maka perlu bagi setiap arsitek untuk mempertimbangkan segi psikologi manusia dalam penerapan desain arsitekturnya, terutama pada objek-objek wisata yang dimana bangunannya akan dilihat, dikunjungi dan dinikmati oleh banyak orang, maka sangat disayangkan bila sebuah rekreasi wisata tersebut tidak mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Salah satu destinasi wisata sejarah dan kebudayaan yang tertua di Aceh yang didirikan pada masa pemerintahan Hindia Belanda adalah Museum Aceh yang pernah jaya pada masanya dan keberadaannya masih tetap dipertahankan hingga sekarang. Museum Aceh yang seharusnya dijadikan sebagai tempat rekreasi untuk menimba ilmu dan mengenal sejarah bagi para wisatawan, tidak menjadikannya suatu kepopuleritas bagi kalangan masyarakat saat ini. Selain berperan sebagai media pendidikan dan pembelajaran, sebuah museum juga harus memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat baik dari akses lokasi, kualitas koleksi, kenyamanan ruang, suasana, dan fasilitas umum supaya

memikat daya tarik pengunjung.. Sebuah museum perlu menerapkan desain sesuai standarisasi dan memberikan pelayanan terbaik agar fungsionalitas bangunan terhadap pengguna dapat terpenuhi. Berdasarkan informasi, Museum Aceh yang berada di kota Banda Aceh ini dulunya hanya berdiri sebuah bangunan rumah tradisional masyarakat Aceh (Rumoh Aceh), dimana kini sudah menjadi sebuah bangunan wisata sejarah dan budaya yang digunakan sebagai ruang pameran Kebudayaan Aceh untuk menyimpan dan memamerkan koleksi-koleksi benda budaya masyarakat Aceh pada masa Kesultanan Aceh di masa lampau (R. Tjahjopurnomo, 2011).

Berdasarkan hasil observasi awal pada Museum Aceh, peneliti mengamati pengunjung yang masuk museum diarahkan ke loby tiket sehingga dapat memasuki ruang Pameran Tetap, dilanjutkan ke Rumoh Aceh dan berakhir pada Pameran Temporer. Aktivitas yang dilakukan pun berbeda-beda pada setiap ruang pameran, peneliti melihat bahwa pengunjung yang masuk ke ruang Pameran Tetap lebih banyak dan lebih lama saat menelusuri ruang, karena memiliki ruang yang lebih luas, koleksi yang banyak dan area berfoto. Pengunjung tidak memasuki Rumoh Aceh selama memasuki ruang Pameran Tetap, karena koleksi yang disediakan tidak banyak dan suasananya begitu gelap. Sedangkan Pameran Temporer sering memamerkan koleksi sesuai tema setiap tahunnya yang membuat pengunjung lebih menarik dan memiliki interior yang bagus. Akan tetapi, wawancara yang dilakukan kepada pengguna dari ketiga bangunan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan pengguna/pengunjung serta nilai psikologi arsitektur pada pameran yang ada di Museum Aceh masih belum terpenuhi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dibutuhkan sebuah penelitian untuk menganalisis lebih dalam bagaimana psikologi arsitektur terhadap aktivitas dan perilaku pada bangunan Museum Aceh dan mengetahui lebih lanjut bagaimana menciptakan desain pameran museum yang lebih baik sesuai psikologi arsitektur. Dalam penelitian ini penulis berfokus pada 3 (tiga) bangunan sasaran utama pengunjung Museum Aceh yaitu Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berguna bagi pembaca terutama bagi Arsitek dan wisatawan, dan peneliti juga ingin mengenalkan kembali kepada masyarakat dalam maupun luar Aceh melalui tulisan ini bagaimana sejarah, kebudayaan, peninggalan hingga arsitekturnya sebagai salah satu tempat wisata sejarah dan budaya yang ada di Aceh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, peneliti bermaksud untuk menjabarkan beberapa rumusan masalah yang akan di lakukan pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana aktivitas dan perilaku yang ditimbulkan oleh pengguna pada bangunan Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer pada Museum Aceh ?
2. Apa saja pengaruh Psikologi Arsitektur terhadap aktivitas dan perilaku pada bangunan Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer pada Museum Aceh ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas dan perilaku yang ditimbulkan oleh pengunjung pada bangunan Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer pada Museum Aceh
2. Untuk mengetahui apa saja pengaruh Psikologi Arsitektur terhadap aktivitas dan perilaku pada bangunan Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer pada Museum Aceh

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian lain dan menambah wawasan terkait pengaruh Psikologi Arsitektur terhadap aktivitas dan perilaku pengguna bangunan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rekomendasi untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas museum yang lebih baik berdasarkan psikologi arsitektur.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gagasan kepada arsitek terkait pentingnya mengetahui psikologi atau perilaku dalam proses desain.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, peneliti bermaksud untuk menjabarkan beberapa rumusan masalah yang akan dilakukan pada penelitian ini, yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian ini yaitu Rumah Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer.
2. Lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan yang berhubungan dengan psikologi arsitektur dan juga persepsi pengguna (pengunjung dan pemandu) pada bangunan Museum Aceh.
3. Aspek psikologi arsitektur pada penelitian ini berdasarkan pada aktivitas dan perilaku pengunjung serta pengaruh psikologi terhadap desain pada ketiga bangunan Museum Aceh tersebut.
4. Perilaku pengguna pada penelitian ini dirumuskan berdasarkan hasil pengalaman sensoris, dimana persepsi yang muncul dari responden terhadap ruang lingkup penelitian adalah hasil dari stimulus panca indera responden yang akan diwawancarai secara langsung.
5. Informasi yang disajikan adalah analisa penulis dan tanggapan pengguna terhadap desain bangunan dan tata ruang pada tiga bangunan yang berada dalam lingkungan Museum Aceh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Museum Aceh

2.1.1 Pengertian Museum

Menurut International Council of Museum (ICOM) Museum merupakan sebuah Institusi Constant, yaitu bersifat umum atau terbuka bagi semua khalayak, tidak semata mata mencari keuntungan (nirlaba), mampu melayani kebutuhan publik dengan cara merawat, mengumpulkan, mengkomunikasikan dan memamerkan sebagai bentuk pembelajaran, pendidikan dan kesenangan bagi masyarakat. Sementara itu Sir Jhon Fordyske menjelaskan bahwa museum adalah suatu lembaga yang bertugas memelihara dan memamerkan kenyataan benda-benda, selama hal itu sesuai kebenaran dari bukti benda-benda tersebut (Salayanti, 2017).

Agar berjalan dan berfungsi dengan baik, terdapat 8 (delapan) hal yang diutamakan yang diterapkan pada sebuah Museum yaitu :

1. Pusat Dokumentasi dan Penelitian ilmiah,
2. Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa,
3. Tempat Penyaluran ilmu untuk umum,
4. Pusat penikmat Karya seni,
5. Obyek wisata,
6. Suaka alam dan suaka budaya,
7. Cermin Sejarah alam Manusia dan Budaya,
8. Pusat perkenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.

Persyaratan Desain Museum secara umum :

Persyaratan desain museum secara umum antara lain adalah :

1. Menjaga serta menjamin barang-barang koleksinya, dalam merancang arsitektur interior diusahakan dapat menjaga agar tidak merusak fasilitas maupun barang koleksi pada museum.

2. Dapat menjaga keamanan fisik (dari tindakan pencurian dan kejahatan) serta dapat memelihara temperatur sesuai standar.
3. Desain dan kesuksesan sebuah museum akan terlihat pada kualitas sitenya yang memiliki dampak lebih besar.
4. Museum akan beroperasi dengan baik dengan denah yang sesuai dan sederhana
5. Struktur yang digunakan harus cukup kuat agar dapat menahan barang koleksi

Tinjauan Aspek Arsitektural Museum :

Dalam Buku *Time Saver Standar for building types, fourth edition*, Jhosep de Chiara dan Michel J Crosbie menyebutkan bahwa ada beberapa tahapan dalam merancang museum yang berarsitektural yaitu :

1. Menentukan Lokasi Museum
2. Menentukan Tipe dan Jenis Museum
3. Menentukan Misi Museum
4. Membuat *Strategy Planing* (rencana ini merupakan langkah awal yang dapat menentukan program-program penting apa saja yang akan diterima untuk tujuan museum. Program tersebut meliputi sasaran pengunjung museum, layanan pendukung (*support service*) seperti adanya tenaga pengelolaan, peralatan museum, pengadaan koleksi, hingga sumber pendanaan yang tetap)

2.1.2 Sejarah Singkat Museum Aceh

Museum Aceh didirikan pada masa pemerintahan Hindia Belanda dan pemakaiannya diresmikan pada tanggal 31 Juli 1915 oleh Jenderal H.N.A. Swart yang menjabat sebagai Gubernur Sipil dan Militer Aceh pada masa itu. Museum Aceh dulunya merupakan sebuah rumah yang terbuat dari Paviliun Aceh atau sekarang disebut sebagai Rumoh Aceh, yang ditempatkan di kota Semarang pada tanggal 13 Agustus - 15 November 1914 pada arena Pameran Kolonial (De Koloniale Tentoonsteling). Pada saat diselenggaraan pameran di Semarang tersebut, Rumoh Aceh ini banyak memamerkan koleksi-koleksi pribadi milik F.W. Stammeshaus (Museum Negeri Aceh, 1982). Friedrich Wilhelm Stammeshaus adalah seorang Kurator Museum Aceh yang pertama pada tahun 1915 yang lahir di Sigli pada 3 Juni 1881 dan meninggal pada tahun 1957 di Amsterdam.

Stammeshaus merupakan anak dari seorang Perwira Prusia yang pernah bekerja di bidang kesehatan Angkatan Darat di Hindia Timur selama enam tahun. Stammeshaus juga mempunyai minat yang besar terhadap artefak etnografi dan banyak melakukan ekspedisi di Aceh sehingga koleksi-koleksi yang dimiliki Stammeshaus terkenal sampai ke Sumatera Utara. F.W. Stammeshaus adalah seorang pengawas dan curator museum di Aceh Kuta Raja. Ia juga banyak mendapat gelar kehormatan, salah satu gelarnya adalah FW Stammeshaus Teuku Ampon Calang bersama dengan mahkota emas, kupiah dan sebuah rencong, karena selama masa pemerintahannya ia pernah terlibat dalam memerangi kelaparan di Aceh dan melakukan kontribusi positif terhadap masyarakat Aceh. (UPTD Museum Aceh)

Selain koleksi milik Stammeshaus, dalam pameran tersebut juga terdapat benda-benda pusaka para pembesar Aceh, sehingga Rumoh Aceh ini dijadikan sebagai Paviliun yang memiliki koleksi terlengkap pada masa itu. Gambaran-gambaran yang diperlihatkan dalam Rumoh Aceh tersebut mulai dari etnografika dan hasil-hasil kesenian, alat-alat pertununan Aceh serta hasil-hasilnya yang sudah terkenal pada masa itu, dan juga senjata-senjata tajam para pendekar Aceh yang dilengkapi dengan gambar-gambar cara mempergunakannya.

Dengan penyelenggaraan pameran tersebut, Paviliun Aceh memperoleh keberhasilan dan mendapat banyak penghargaan. Penghargaan tersebut berupa 4 medali emas untuk pertunjukan, etnografi, mata uang dan boneka-boneka Aceh, 11 perak untuk pertunjukan, dokumentasi dan alat rumah tangga, 3 perunggu serta piagam penghargaan. Berkat keberhasilan yang diperoleh tersebut, akhirnya Stammeshaus mengusulkan agar Paviliun tersebut dipulangkan saja ke Aceh dan dijadikan sebagai sebuah Museum. Sehingga tepat pada tanggal 31 Juli 1915 paviliun tersebut resmi menjadi Museum Aceh, yang ditempatkan di sebelah Timur Blang Padang di Kutaraja (Banda Aceh-sekarang).

Museum Aceh akhirnya menjadi milik Pemerintah Daerah Aceh setelah Indonesia merdeka dan pengelolaannya diserahkan kepada Pemerintah Daerah Tk. II Banda Aceh. Pada tahun 1969 Museum Aceh juga sempat dipindahkan dari tempatnya yang lama (Blang Padang) ke tempatnya yang sekarang atas usulan T. Hamzah Bendahara. Setelah pemindahannya, pengelolaan Museum Aceh diserahkan kepada Badan Pembina Rumpun Iskandarmuda (BAPERIS) Pusat.

Sesuai dengan perjalanan sejarahnya, pengelolaan Museum Aceh ini telah saling berganti dari masa ke masa. Dari mulai dikelola oleh Pemerintah Hindia Belanda (31 Juli 1915 - 1942) hingga ke Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1980 - sekarang). (Museum Negeri Aceh, 1982)

2.1.3 Bangunan-Bangunan Pada Museum Aceh

Pada Museum Aceh terdapat beberapa bangunan gedung yang memiliki fungsi masing-masing serta gaya bangunan tersendiri. Dalam buku "*Petunjuk Singkat Museum Negeri Aceh*" disebutkan bangunan-bangunan tersebut diantaranya :

1. Rumoh Aceh

Rumoh Aceh merupakan bangunan yang pertama kali dibangun pada Museum Aceh. Rumoh Aceh yang ada di Museum ini merupakan sebuah Paviliun yang dibuat oleh Pemerintah Belanda untuk Pameran Colonial di Semarang. Fungsi utama dari Museum Aceh adalah untuk menunjukkan Rumoh Aceh itu sendiri sebelum dilakukan perluasan dan pengembangan museum dengan penambahan gedung-gedung baru. Bangunan ini merupakan rumah tradisional masyarakat Aceh yang dibuat dalam bentuk arsitektur tradisional Aceh (Museum Negeri Aceh, 1982).



Gambar 2.1 Rumoh Aceh
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Di dalam Rumoh Aceh terdiri dari beberapa bagian yang memiliki fungsi masing-masing sebagai berikut (Tyas, 2020) :

- Bagian bawah (*yup moh*), ruang yang terletak di bagian bawah Rumoh Aceh ini berfungsi sebagai area bermain anak-anak. Perempuan Aceh dulunya menggunakan tempat ini untuk membuat kain songket dan juga berdagang. Di bagian *yup moh* ini juga ditempatkan *Jeungki* yaitu alat untuk menumbuk padi orang Aceh, dan *Krongbade* sebagai tempat penyimpanan padi.
- Bagian tengah yang terdiri dari *seuramo keu* (serambi depan) dan *rumoh inong* (rumah induk). *Seuramo keu* dipergunakan sebagai ruang tamu dan *rumoh inong* sebagai ruang tengah dan kamar tidur.
- Bagian belakang (serambi belakang) yang dipergunakan sebagai ruang makan dan dapur.
- Bagian atas, bagian ini dilengkapi dengan loteng atau disebut *para* oleh masyarakat Aceh yang digunakan untuk menyimpan perkakas rumah tangga.



Gambar 2.2 Eksterior Rumoh Aceh

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 2.3 Interior Rumoh Aceh

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Bangunan Rumoh Aceh ini merupakan bangunan gedung museum lama yang pertama kali dipergunakan. Rumoh Aceh juga terdapat bagian-bagian penting yang pada umumnya dimiliki oleh sebuah rumah Aceh seperti tolak angin, pelangan, ukiran dan perabot-perabot lainnya.

2. Gedung Pameran Tetap

Gedung pameran tetap merupakan gedung yang dibangun baru pada tahun 1976-1977 setelah dilakukan perluasan. Bangunan ini memiliki bentuk pendekatan paduan antara arsitektur modern dengan arsitektur tradisional menjadi satu. Kedua bentuk arsitektur tersebut diolah sedemikian rupa agar dapat menjalankan fungsi dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa gedung Pameran Tetap ini merupakan bentuk bangunan tradisional yang di desain modern menyerupai rumah Aceh. Koleksi-koleksi yang dipamerkan mulai dari etnografika, historika, geologika dan biologika serta karya seni rupa.



Gambar 2.4 Eksterior Gedung Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 2.5 Interior Gedung Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

3. Gedung Pameran Temporer

Gedung pameran sementara (temporer) adalah gedung baru pada Museum Aceh yang dibangun pada tahun 1974-1977 melalui Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum Daerah Istimewa Aceh (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Aceh, 1981). Museum Aceh menyelenggarakan pameran tematik setiap tahunnya pada gedung pameran temporer ini guna memaksimalkan fungsi museum dalam melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian maupun sebagai hiburan.





Gambar 2.6 Eksterior Gedung Pameran Temporer
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 2.7 Interior Gedung Pameran Temporer
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4. Gedung Auditorium.

Gedung Auditorium ini merupakan gedung yang dibangun baru bersama gedung Pameran Tetap supaya bangunan museum dapat berdiri dengan lengkap. Arsitek yang mendesain bangunan Auditorium ini mencoba mengekspose kembali sebuah bentuk arsitektur tradisional yang terlihat modern dengan atap trapesium dan merupakan sebuah bangunan “Balai Gading” atau lebih dikenal sebagai sebuah bangunan pada zaman kerajaan Aceh yang berfungsi sebagai tempat musyawarah atau sidang.



Gambar 2.8 Gedung Auditorium

(Sumber : Dokumen Pribadi)

5. Bangunan Pintu Gerbang dan Pagar

Bila berkunjung ke Museum Negeri Aceh maka akan terlihat dari sebelah Barat atau di depan museum terdapat pintu gerbang masuk utama dan gerbang masuk kecil di bagian Selatan. Bentuk dari bangunan pintu gerbang Museum Aceh juga memiliki motif arsitektur tradisional, yang berbentuk mahkota (*Kulah Kama*) yang dianggap sebagai penutup kepala. Bentuk motif tersebut banyak di pergunakan oleh masyarakat Aceh terutama pada bangunan rumah Aceh sebagai ukiran hiasan pada *ujong tameh puntong* (ujung tiang putus) (Museum Negeri Aceh, 1982). Motif *Kulah kama* ini adalah bentuk mahkota atau perhiasan-perhiasan yang digunakan pada bagian kepala pengantin wanita dan terbuat dari ukiran perak yang terdapat sepuhan emas (Siti Hawa, 2018).



Gambar 2.9 *Kulah Kama* (Hiasan Kepala)

(Sumber : <https://docplayer.info>)



Gambar 2.10 Motif *Ujong Tameh Puntong*

(Sumber : <https://ruangarsitek.id>)





Gambar 2.11 Motif Gerbang Museum Aceh

(Sumber : Dokumen Pribadi)

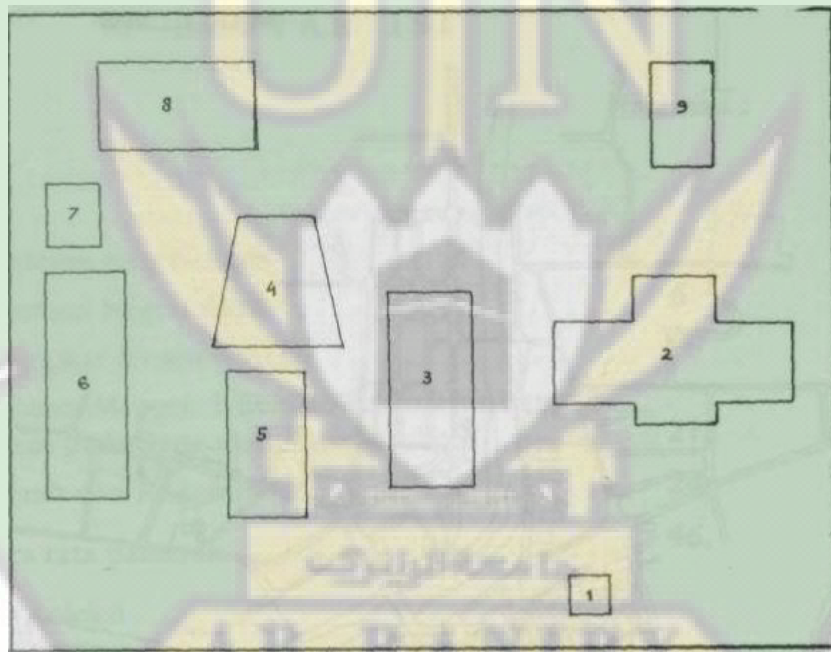
Pagar pekarangannya yang terbuat dari besi di bagian depan dan sekeliling kompleks Museum menggunakan motif *bungong awan* (bunga mega). Motif ini merupakan motif yang sangat digemari oleh masyarakat Aceh. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat Aceh yang menggunakan motif ini pada hiasan-hiasan rumah mereka dan untuk ornamen-ornamen seperti pada ukiran peulangan, tulak angin, daun pintu, teralis-teralis pada serambi dan lain sebagainya.



Gambar 2.12 Motif Bunga Mega

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Itulah bentuk dan gaya beberapa bangunan yang ada pada Museum Aceh, baik bangunan baru maupun bangunan lama dimana semuanya disesuaikan dengan bentuk dan fungsinya masing-masing yang dipadukan dengan bentuk arsitektur tradisional. Bangunan-bangunan pada Museum Aceh tersebut dibangun di atas tanah milik Negara dengan luas 9.400 m², dan luas seluruh bangunan gedung adalah 2.134 m². Dana yang diperoleh melalui Proyek Pelita pada masa itu dipergunakan untuk pembangunan fisik, pengadaan koleksi hingga semua kegiatan dan fungsionalisasi seluruhnya berjumlah Rp. 670.978.000 (Museum Negeri Aceh, 1982). Dari keseluruhan bangunan tersebut, maka penulis akan mengambil tiga objek untuk di analisis yaitu Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer.



Gambar 2.13 Denah Komplek Museum Aceh Dulu

(Sumber : Museum Negeri Aceh)

Keterangan :

1. Lonceng Cakra Donya.
2. Gedung Pameran Khusus, Perpustakaan dan Ruang Tata Usaha.

3. Rumah Aceh.
4. Auditorium.
5. Makam-makam Sultan.
6. Gedung Pameran Tetap.
7. Laboratorium.
8. Ruang Studi koleksi, Preparasi dan Storage.
9. Rumah Kepala Museum.



Gambar 2.14 Denah Komplek Museum Aceh Sekarang
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Keterangan :

1. Lonceng Cakra Donya
2. Gedung Pameran Khusus, Perpustakaan dan Ruang Tata Usaha
3. Rumoh Aceh
4. Gedung Auditorium
5. Gedung Pameran Tetap
6. Makam-Makam Sultan
7. Laboratorium

8. Ruang Studi koleksi, Preparasi dan Storage
9. Musholla
10. Gedung Pameran Temporer
11. Rumah Kepala Museum
12. Kantin
13. Pos Satpam

2.2 Psikologi Arsitektur

2.2.1 Pengertian Psikologi Arsitektur

Psikologi merupakan satu kata atau bentuk yang mengungkapkan prinsip kehidupan, jiwa maupun roh yang pada awalnya memang diakui sebagai sebuah cabang metafisika yang berhubungan dengan konsep tentang jiwa. Kata psikologi pertama kali digunakan pada tahun 1600-an yang pembicaraannya mengacu pada jiwa. *The Oxford English Dictionary* merupakan salah satu kamus psikologi yang mendefinisikan bahwa psikologi adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang di dalamnya mempelajari tingkah laku, tindakan, pikiran, proses mental, diri ataupun manusia yang berperilaku dan memiliki proses-proses mental (Wilcox, 2018).

Setelah psikologi berkembang luas dan dituntut mempunyai ciri-ciri suatu disiplin ilmu pengetahuan maka jiwa dipandang terlalu abstrak. Sehingga hal ini membawa J.B. Watson (1878-1958) memandang psikologi sebagai ilmu yang membahas tentang bagaimana watak dan perilaku yang ditimbulkan manusia karena perilaku tersebut dianggap mudah diamati, dicatat dan diukur. Dan makna dari perilaku itu mencakup perilaku umum secara fisik (kasatmata) yang dapat bergerak seperti melihat, bekerja, memasak, makan, menangis, dan perilaku yang tidak kasatmata seperti berhubungan dengan fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi disaat seseorang secara fisik tidak bergerak atau sedang diam (Laurens, 2004).

Sedangkan arsitektur merupakan ilmu dalam merancang bangunan baik sebagai tata bumi, tata gedung dan tata lalu lintas. Arsitektur adalah sebuah desain dari hasil seni yang dilakukan oleh setiap individu untuk berimajinasi pada diri mereka. Teknik desain arsitektur ruang sangat berpengaruh dan dapat memberi kontribusi besar bagi aspek

psikologis individu (Dian Bagus Mitreka Satata, 2020). Arsitektur merupakan sebuah ruang fisik dimana manusia dapat melakukan aktivitas didalamnya dan hadir dalam realitas sehari-hari, sehingga berbeda dengan bidang seni yang lain. Sebuah bangunan harus memenuhi suatu fungsi praktis tertentu yang mampu memberi kita tempat untuk hidup dan melakukan hal lainnya yang memperlihatkan pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya baik untuk bekerja, bersantai, beribadah dan aktivitas lainnya agar tekanan antara ruang dalam dan ruang luar bangunan dapat tercipta. Namun, bentuk arsitektur sebenarnya juga ada karena persepsi dan imajinasi manusia. Dalam pembahasan atau perancangan arsitektur selalu meliputi kedua hal yaitu dunia pikir yang ideal dan dunia nyata sehingga pemenuhan di satu sisi harus diimbangi dengan keberhasilan pemenuhan kebutuhan di sisi yang lain (Laurens, 2004).

Jadi, psikologi arsitektur adalah bagian dari psikologi lingkungan yang berurusan dengan hubungan antara manusia dan lingkungan yang dibangun. Dan lingkungan yang dibangun merupakan produk dari kegiatan manusia, yang mencakup modifikasi alami seperti taman alam. Dengan dibangunnya lingkungan binaan serta adanya penelitian psikologis yang datang secara bersamaan, maka hal itu mengundang pertanyaan-pertanyaan bagi para arsitek mulai dari bagaimana bangunan mereka mempengaruhi perilaku manusia, serta para psikolog mulai meneliti bagaimana orang yang membangun lingkungan dan bertindak dalam situasi dunia nyata. Dan beberapa pertanyaan lain menunjukkan sejumlah besar karakteristik yang penting untuk diterapkan pada perencanaan lingkungan yang akan dibangun. Dan menurut Flade, penilaian kualitas lingkungan yang dibangun mencakup tiga kategori yaitu: teknis dan fungsional, psikologis dan karakteristik perilaku (Flade, 2021).

2.2.2 Psikologi Manusia

Pembahasan mengenai aspek psikologi tidak pernah terlepas dari arsitektur perilaku. Psikologi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang perilaku manusia yang berhubungan dengan lingkungan binaannya (Sarwono, Buku Psikologi Lingkungan). Menurut Dr. Sarlito Wirawan Sarwono dalam Kurniawan (2018), dalam

suatu lingkungan binaan, manusia merupakan objek yang paling penting dan memiliki ciri- ciri sebagai berikut :

- Manusia senang bereaksi terhadap lingkungannya dan memiliki sifat untuk selalu mengerti.
- Gemar mencari tahu pengetahuan baru dan membagikannya kepada orang lain.
- Pada saat tidak memiliki pedoman yang jelas manusia cenderung merasa kebingungan.

Dalam lingkungan binaan tersebut, perilaku manusia tentu dilihat berdasarkan kebutuhan hidup mereka. Kecenderungan yang terjadi pada setiap individu terhadap aksi dan interaksinya dengan lingkungan tersebut merupakan akibat dari adanya proses psikologi.

2.2.3 Psikologi Lingkungan

Psikologi lingkungan adalah suatu bidang psikologi yang mempelajari hubungan antara tingkah laku serta pengalaman manusia dengan lingkungan fisiknya. Lingkungan merupakan faktor paling kuat yang mempengaruhi manusia. Dalam UU No.4 Tahun 1982 dijelaskan bahwa lingkungan hidup merupakan suatu ruang lingkup dimana semua keadaan, benda, daya dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya mempengaruhi kesejahteraan dan keberlangsungan perikehidupan manusia serta makhluk hidup lainnya (Kurniawan, 2018).

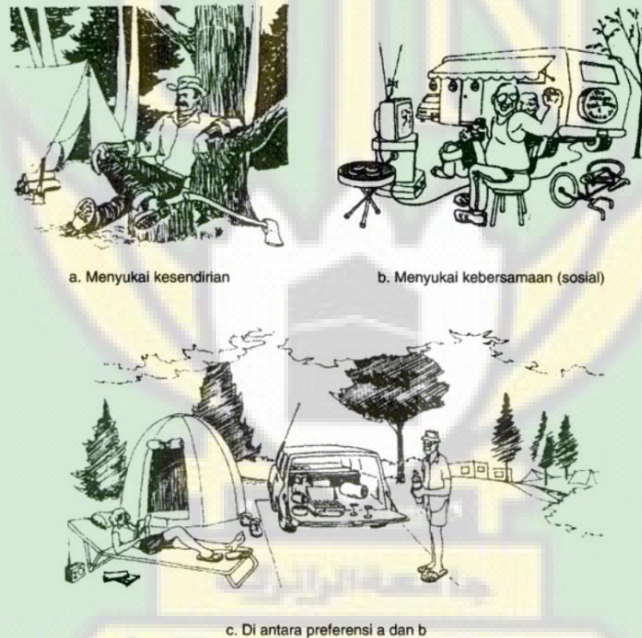
Manusia juga menghadapi beberapa masalah dalam hubungannya dengan lingkungan alam, diantaranya adalah :

1. Lingkungan yang terbatas
2. Estetika lingkungan
3. Polusi udara (pencemaran)
4. Masalah kependudukan
5. Penggunaan dan penyalahgunaan tanah yang menyebabkan banjir, erosi dan kerusakan alam lainnya.

6. Energi dan ekonomi yang terbatas

Menurut Berlyne seorang ahli psikologi dalam Kurniawan (2018), dalam mengatasi masalah ini ada beberapa faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu :

- a. Kompleksitas yaitu seberapa banyak komponen yang membentuk suatu lingkungan.
- b. Ketidaksenadaan (*Incongruity*) yaitu seberapa jauh ketidakcocokan suatu faktor dengan konteks lingkungannya.
- c. Keunikan (*Novelty*) yaitu seberapa besar komponen-komponen unik yang terkandung dalam lingkungan tersebut.
- d. Kejutan yaitu seberapa jauh kenyataan yang ada tidak sesuai dengan harapan.



Gambar 2.15 Keragaman Preferensi

(Sumber : Laurens, 2004)

Pada pembahasan arsitektur perilaku dan lingkungan, psikologi lingkungan memiliki tujuan untuk mengkaji hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungannya sehingga dapat menciptakan tatanan ruang dalam dan ruang luar yang sesuai dengan perilaku manusia atau pemakai ruang dalam lingkungan fisik mereka.

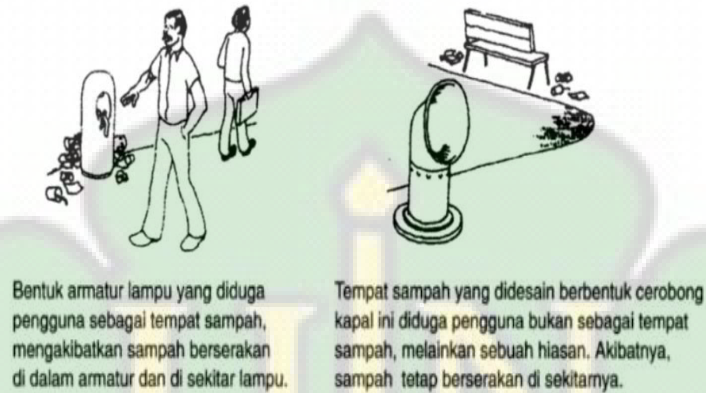
2.2.4 Desain Arsitektur dan Psikologi manusia

Di zaman ini, banyak sekali kita temukan para perancang atau arsitek yang menempatkan estetika pada urutan pertama dibanding kebutuhan dasar manusia dalam pertimbangan desainnya. Padahal bila ditelaah lebih jauh lagi, belum tentu estetika yang menjadi kebutuhan utama bagi si pengguna. yang harus dipenuhinya. Maka dari itu, banyak kita temukan karya-karya hasil arsitektur yang memperlihatkan ketidaksesuaian dengan imajinasi arsiteknya.

Dalam satu contoh misalnya, di suatu daerah yang memiliki tingkat kriminalitas yang tinggi. Dibanding memikirkan tatanan pepohonan untuk membentuk ruang dengan suasana romantis ataupun membentuk komposisi tertentu dengan warna bunga yang beraneka ragam, penduduknya lebih mengutamakan keamanan rumah dengan memangkas tanaman agar memiliki pandangan yang bebas ke segala arah. Contoh lainnya yang kita liat, seorang pemilik restoran akan lebih mengutamakan posisi restorannya terlihat oleh calon pelanggannya dengan jelas daripada sekadar mempertahankan kerapian dan keindahan visualnya. Dengan begitu, yang seharusnya diperhatikan dalam desain adalah lebih baik mempertimbangkan keindahan sebagai suatu persyaratan desain yang baik daripada memaksakan pemuasan estetika dan menjadikan suatu kebutuhan dasar. Seperti contoh sebelumnya, suatu daerah bisa dirancang dengan indah dengan tetap memperhatikan segi keamanannya. Desain restoran bisa memperlihatkan bentuk visual yang menarik juga dapat terlihat sebagai cafe.

Untuk memusatkan perhatian mengenai hierarki kebutuhan manusia, dalam perancangannya arsitek harus berpikir akan kebutuhan pengguna, seperti membuat asumsi-asumsi tentang kebutuhan pengguna dan membuat perkiraan bagaimana aktivitas serta perilaku manusia sebelum memutuskan membangun lingkungan yang akan dipakai oleh pengguna. Banyaknya contoh yang terlihat di sekitar kita menunjukkan desain yang dirancang tidak sesuai yang diharapkan mulai dari kurangnya fasilitas, mubazir atau rusaknya fasilitas karena tidak terpakai. Hal ini terjadi karena arsitek kurang memperhatikan persepsi dan perilaku pengguna dalam proses perancangan. Maka dari itu perlu bagi seorang Arsitek untuk mencari tahu apa yang menjadi preferensi dari

pengguna. Dan akan lebih bermanfaat jika dilakukan penelitian kebutuhan pengguna secara kasus demi kasus daripada hanya memakai data yang masih umum karena mengingat preferensi dan tingkat kebutuhan yang dimiliki manusia sangat beragam.



Gambar 2.16 Perbedaan Persepsi Antara Perancang dan Pengguna

(Sumber : Laurens, 2004)

Seorang arsitek lanskap yaitu Randy Hester, mengungkapkan bahwa dalam pemenuhan kebutuhan dasar pasti adanya prioritas. Pada umumnya perancang lebih menekankan pentingnya penataan aktivitas (*activity setting*). Sementara pemakai lebih mempertimbangkan dengan siapa mereka akan bersosialisasi dalam penggunaan fasilitas dan siapa saja orang yang memakai fasilitas itu (Laurens, 2004).

Banyak sekali perancangan yang telah selesai dilaksanakan namun tidak dapat dirasakan sebagai suatu kenikmatan oleh pengguna karena tidak didasarkan atas perilaku pemakainya. Banyak aspek perilaku manusia yang harus dipenuhi mulai dari hobi, pekerjaan, kegiatan yang dilakukan, dan lain-lain. Sebelum merencanakan penataan ruang, terdapat beberapa faktor yang berhubungan dengan tata ruang dan perilaku manusia yang perlu diperhatikan antara lain :

- a. Manusia merupakan materi yang memiliki rohani sehingga dapat membedakannya dengan makhluk lain
- b. Manusia juga merupakan makhluk biologis yang memiliki unsur alam seperti makhluk lain

- c. Manusia juga disebut sebagai makhluk psikis karena memiliki jiwa dan roh
- d. Manusia memiliki sifat sosial sehingga mereka harus berhubungan dengan manusia lain baik dalam kekeluargaan maupun kemasyarakatan
- e. Hakekat manusia adalah di dalam satu kebersamaan

Dengan memperhatikan faktor tersebut, dapat kita ketahui bahwa manusia merupakan makhluk psikis, biologis dan sosial. Mereka pasti akan melewati sebagian hidupnya dan mengatur diri di dalam ruangan, karena itu manusia memerlukan penataan ruang yang mampu menjaga privasi mereka (Nuqul, 2003).

2.3 Aktivitas dan Perilaku

Menurut Depdikbud dalam (H. Sajidan, 2008), Aktivitas berasal dari kata aktif yang berarti kegiatan dan kesibukan. Aktivitas juga merupakan wujud sistem sosial yang terdiri dari suatu tindakan maupun kegiatan yang berpola dari manusia dalam masyarakat dengan saling berinteraksi dan bergaul dengan manusia lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Ridwan, 2021). Sedangkan perilaku adalah suatu kegiatan yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung yang bersangkutan dengan aktivitas organisme. Perilaku juga merupakan aktivitas yang timbul dari proses interaksi individu dengan lingkungannya (Drs. Sunaryo, 2004). Perilaku berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik yang menunjukkan manusia terhadap aksinya, dimana manusia yang saling berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan lingkungan fisiknya. Bentuk fisik yang dihasilkan dari desain arsitektur bisa dilihat dan juga dapat dirasakan, sehingga hal ini membuat desain arsitektur bisa saja menjadi faktor penghalang maupun terjadinya perilaku. Menurut Anthonius N. Tandali (2011) dalam teori perilaku (behaviorisme) analisis hanya dilakukan pada perilaku yang dapat diukur, dilukiskan, diramalkan dan yang tampak saja. Setiap aksi yang dilakukan manusia dianggap sebagai hasil belajar yang menjadikan pola perilaku manusia tersebut berubah karena dipengaruhi oleh lingkungan, sehingga teori kaum behavioris ini lebih dikenal dengan nama teori belajar. Dan teori belajar lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Konsep behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana faktor-faktor lingkungan dapat mengendalikan perilaku dan memandang individu sebagai makhluk reaktif

yang memberi respon terhadap lingkungan. Perilaku manusia juga dapat dibentuk dari pengalaman dan pemeliharaan.

Para ahli teori perilaku pada umumnya berpendapat bahwa manusia mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam setiap perilakunya. Setiap kali merancang, arsitek pastinya memikirkan asumsi-asumsi atau perkiraan mengenai aktivitas dan kebutuhan manusia, bagaimana perilaku yang ditimbulkan manusia dan bagaimana manusia melakukan pergerakan dalam ruang dan lingkungannya. Dari hasil asumsi tersebut, selanjutnya arsitek memutuskan bagaimana lingkungan itu dapat memberikan efek positif dalam melayani manusia sebagai pengguna. Yang perlu dipertimbangkan dalam desain arsitektur adalah lingkungan harus dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna akan ekspresi emosionalnya serta dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Tidak hanya kebutuhan pengguna yang dapat dipertanggungjawabkan secara ekonomis, fungsional maupun rasional, namun bagaimana teori behaviorisme sebagai strategi yang dapat menyatukan kebutuhan manusia yang berbeda kedalam satu wadah sehingga menjadikan desain arsitektur yang diharapkan semua orang (Anthonius N. Tandali, 2011).

2.3.1 Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur

Perilaku manusia terbentuk setelah adanya bangunan yang telah dibangun dalam ruang lingkungannya. Arsitektur yang telah dibuat tersebut akan membentuk perilaku manusia, selanjutnya atas dasar perilakunya manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya, dan seterusnya. Setiap arsitektur akan menghasilkan efek perilaku yang berbeda terhadap desainnya berdasarkan kebutuhan manusia itu sendiri. Maka pembangunan kembali arsitektur yang diadaptasi dari kebutuhan dan perilaku manusia akan berdampak terhadap psikologi seseorang.

2.3.2 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Manusia membangun bangunan demi memenuhi kebutuhan mereka sebagai pemakai, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi setiap pergerakan manusia, tingkah laku dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara

arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan (Kurniawan, 2018).

2.3.3 Bentuk Perilaku

Berdasarkan respon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain dan masih terbatas pada perhatian, pengetahuan / kesadaran, persepsi dan sikap yang terjadi.
2. Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan terbuka atau nyata. Respon terhadap stimulus ini sudah terlihat jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

Untuk meningkatkan kehidupan sosial masyarakat melalui kebijakan perencanaan dan perancangan, maka perlu adanya hubungan yang saling menunjang antara manusia sebagai individu maupun kelompok dengan lingkungan fisiknya. Perilaku mencakup perilaku yang kasatmata seperti bekerja, berlari, menangis, melihat, makan, memasak, tidur, dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi secara fisik tidak bergerak atau ketika seseorang diam. Sebagai objek studi empiris, perilaku mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Perilaku itu sendiri kasatmata, namun perilaku yang terjadi secara langsung mungkin tidak dapat diamati.
- b. Perilaku mengenal berbagai tingkatan, yaitu perilaku sederhana dan stereotip, seperti perilaku binatang bersel satu, perilaku kompleks seperti perilaku sosial manusia, perilaku sederhana, seperti reflex, tetapi ada juga yang melibatkan proses mental biologis yang lebih tinggi.
- c. Perilaku bervariasi dengan klasifikasi: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjuk pada sifat rasional, emosional, dan gerakan fisik dalam berperilaku.

d. Perilaku dapat muncul secara sadar maupun tidak sadar.

Dalam perancangan fisik ruang terdapat variable-variable yang berpengaruh langsung terhadap perilaku penggunaannya yang perlu kita ketahui, yaitu :

- Ukuran. Bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunaannya.

Penerapan : Ukuran ruangan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan aktivitas yang dilakukan dalam suatu ruangan tersebut. Bentuk ruang lobi, auditorium, ruang rehabilitasi, tempat ibadah dapat mengambil bentuk-bentuk lengkung untuk memberi kesan dan pengaruh gembira, dinamis dan riang.

- Perabot dan penataannya. Penataan perabot mempengaruhi perilaku pengguna sehingga di buat untuk memenuhi tujuan fungsionalnya.

Penerapan : Penataan perabot dalam ruang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang.



Gambar 2.17 Penataan Ruang

(Sumber : Anthonius, 2011)

- Warna, sangat mempengaruhi kualitas ruang dan berpengaruh terhadap tanggapan psikologis. Warna memiliki peranan penting dalam mendukung perilaku-perilaku tertentu dan mampu menciptakan suasana ruang.

Penerapan : Warna yang digunakan dalam ruangan harus memiliki nilai positif yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negatif.



Gambar 2.18 Penerapan Warna
(Sumber : Anthonius, 2011)

Dalam tabel berikut dapat dilihat bagaimana persepsi warna bagi manusia :

Tabel 2.1 Persepsi Warna Bagi Manusia

WARNA	KESAN DARI JARAK	KESAN DARI KEHANGATAN	RANGSANGAN MENTAL
Biru	Sangat jauh	Dingin	Penuh ketenangan
Hijau	Sangat jauh	Dingin ke netral	Sangat tenang
Merah	Dekat	Hangat	Sangat merangsang
Orange	Sangat dekat	Sangat hangat	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Coklat	Sangat dekat	Netral	Merangsang
Ungu	Sangat dekat	Dingin	Agresif, menekan

(Sumber : Anthonius, 2011)

- Suara. Kebisingan atau rendahnya suara juga berpengaruh bagi ketenangan atau tidaknya seseorang.

Penerapan : Ruang dapat dibuat kedap suara agar suara yang keras tidak mengganggu ketenangan ruangan lain.

- Temperatur berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna ruang, dimana suhu ruang sangat mempengaruhi kenyamanan ruang (thermal confor untuk orang Indonesia ialah antara 25,4°C – 28,9°C)
- Pencahayaan. Ruang yang minim pencahayaannya akan membuat orang menjadi malas dan bila terlalu terang akan menyebabkan silau atau menyakitkan mata. Hal ini sangat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang.
- Penerapan : Untuk penggunaan lampu dapat disesuaikan atau tergantung dengan aktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut.



Gambar 2.19 Pencahayaan Ruangan

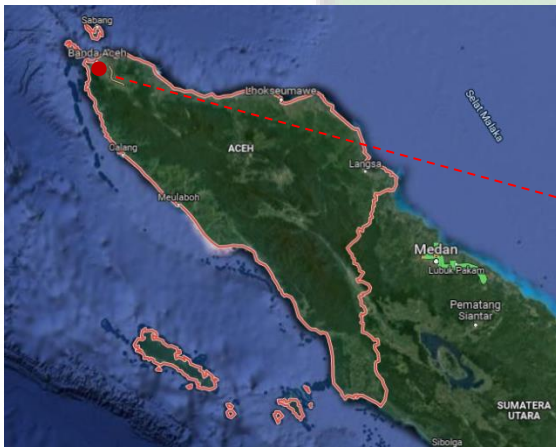
(Sumber : www.arsitag.com)

BAB III

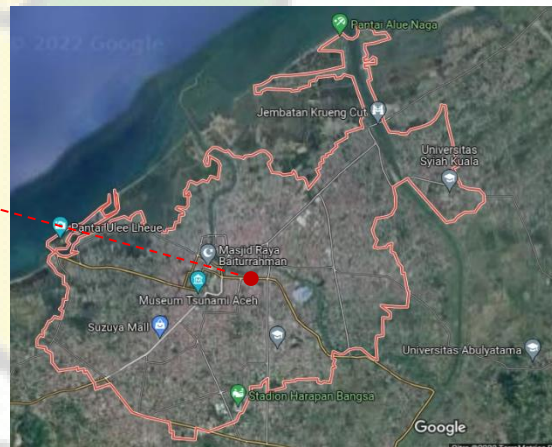
METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

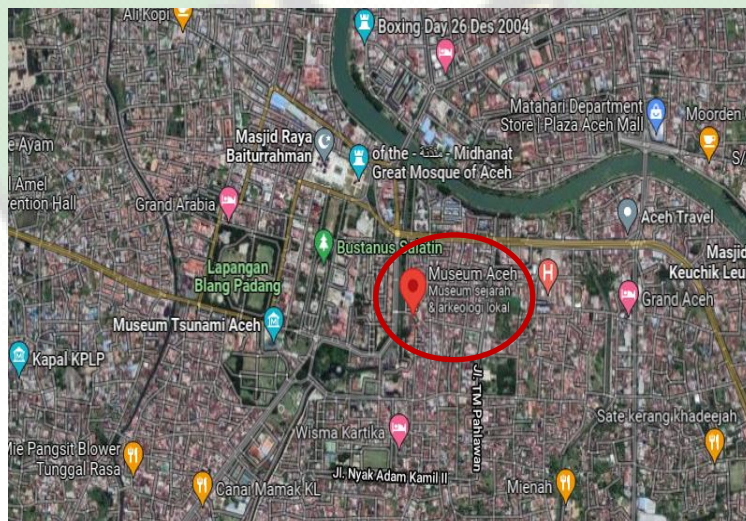
Objek penelitian pada penelitian ini adalah Museum Aceh. Museum Aceh merupakan salah satu tempat wisata sejarah dan budaya yang ada di Aceh yang berlokasi di Jl. Sultan Mahmudsyah No. 10, Peuniti, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Aceh.



Gambar 3.1 Peta Provinsi Aceh
(Sumber : Google Maps)



Gambar 3.2 Peta Banda Aceh
(Sumber : Google Maps)



Gambar 3.3 Peta Lokasi Museum Aceh
(Sumber : Google Maps)



Gambar 3.4 Kawasan Museum Aceh
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Dalam kawasan Museum Aceh terdapat beberapa bangunan dengan fungsi masing-masing, di antaranya adalah gedung-gedung pameran yang dipergunakan untuk memamerkan hasil seni dan koleksi-koleksi sejarah Aceh mulai abad ke-11 hingga abad ke-21 Masehi . Gedung bangunan tersebut yaitu Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer yang akan menjadi objek penelitian penulis kali ini.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah jenis metode kualitatif dengan melakukan analisis data deskriptif berdasarkan studi literatur, yang bertujuan untuk memberikan gambaran serta informasi secara rinci terhadap suatu objek penelitian. Analisis merupakan penelaahan pada suatu kejadian atau peristiwa berupa karangan, perbuatan dan yang lainnya untuk mengetahui keadaan (sebab-akibat) yang sebenarnya serta memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat dari suatu penelitian (Indraswuri, 2015). Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan mencari studi literatur.

Dalam penelitian ini, data-data yang diungkapkan secara kualitatif disajikan dalam bentuk naratif. Menurut Patton dalam Agusta (2003), data kualitatif dapat dipilah menjadi tiga jenis yaitu :

1. Hasil pengamatan : Mengobservasi atau memberikan uraian secara rinci mengenai situasi, kejadian, interaksi dan tingkah laku yang diamati dilingkungan penelitian tersebut.
2. Hasil pembicaraan : Tahap ini merupakan proses wawancara atau mendapatkan kutipan langsung dari pertanyaan orang-orang tentang pengalaman, sikap, keyakinan dan pemikiran mereka.
3. Bahan tertulis : Merupakan ketikan dari hasil pengamatan dan pembicaraan, baik dari keseluruhan dokumen, surat-menyurat, rekaman dan kasus sejarah.

Adapun teknik pengumpulan data kualitatif didasari beberapa pertimbangan sebagai berikut :

1. Syarat kecukupan informasi : Apakah teknik tersebut memberi peluang peneliti untuk memperoleh pengertian yang mendalam dan tepat ?
2. Syarat efisiensi : Data diperoleh secara mencukupi dengan sedikit mengorbankan hal-hal seperti waktu, akses dan biaya.
3. Syarat pertimbangan etika : Tidak mengandung bahaya atau resiko, tidak mengusik rasa aman atau privasi serta tidak menyalahi hak-hak asasi manusia.

Menurut Prof. Dr. A. Muri Yusuf (2016), data kualitatif dalam suatu penelitian mencakup :

1. Deskripsi yang mendetail mengenai situasi, kegiatan, peristiwa maupun fenomena yang berkaitan dengan manusianya maupun hubungannya dengan manusia lainnya.
2. Pengalaman langsung dari orang-orang yang telah berpengalaman, baik dilihat dari sikapnya, pandangannya, kepercayaan serta jalan pikirannya.
3. Cuplikan dari dokumen, seperti dokumen laporan, arsip, dan sejarahnya.
4. Deskripsi yang mendetail tentang tingkah laku seseorang.

Berdasarkan pernyataan di atas dan analisis sementara yang dilakukan, maka data-data kualitatif yang didapatkan peneliti setelah berkunjung ke Museum Aceh adalah :

- 1) Memiliki kondisi fisik lingkungan yang bersih, rapi dan terawat.
- 2) Situasi pada Museum Aceh pada hari-hari biasa dengan hari libur sangat berbeda, dimana hari minggu lebih rame pengunjungnya daripada hari biasa yang cenderung sepi.
- 3) Terdapat fasilitas pelayanan seperti tempat parkir, kantin, musholla, area duduk dan bersantai.
- 4) Memiliki koleksi dan barang-barang sejarah yang terjaga dan terawat di setiap gedung pameran.
- 5) Gedung pameran memamerkan koleksi-koleksi sejarah dengan tema yang berbeda setiap tahunnya.
- 6) Banyak aktivitas yang dilakukan dalam kawasan lingkup Museum Aceh baik secara berkelompok maupun individu.
- 7) Banyak pengunjung yang datang sekedar melihat-lihat, berfoto, serta mencari tahu lebih banyak tentang peninggalan dan sejarah Aceh.
- 8) Pengunjung pada Museum Aceh tertarik untuk melihat-lihat koleksi peninggalan sejarah terbaru maupun yang lama yang ada pada gedung pameran.
- 9) Pengunjung pada Museum Aceh lebih tertarik untuk berfoto-foto dalam gedung pameran karena desain ruangan yang kelihatan berestetika dan memperlihatkan langsung koleksi sejarah yang tersusun rapi.
- 10) Pengunjung pada Museum Aceh melakukan penelitian dan menggali ilmu lebih dalam mengenai sejarah dan peninggalan Aceh.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer pada penelitian ini yang bersumber dari hasil studi lapangan/observasi dan wawancara. Sedangkan untuk data sekunder berupa studi literatur yang bersumber dari buku maupun jurnal.

1. Data Primer

a. Studi Lapangan/Observasi

Observasi yaitu pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang diteliti dengan menggunakan seluruh alat indera, bisa dari penglihatan, penciuman, ataupun pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam upaya menjawab masalah penelitian. Dengan menggunakan teknik penelitian observasi, maka peneliti memperoleh data dan gambaran yang kaya untuk dijadikan dasar yang akurat (riil), tepat dan dapat dipertanggungjawabkan guna menjawab pertanyaan-pertanyaan pada permasalahan penelitian (Nazir, 1988). Objek yang akan diteliti adalah Museum Aceh, dimana objek tersebut akan diamati secara langsung hingga ditemukan jawaban-jawaban yang ada pada permasalahan dalam penelitian.

b. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu yang bertujuan mendapatkan informasi baik tentang perorangan, kejadian, kegiatan, perasaan yang ada dalam pikiran responden. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara lisan atau tatap muka terhadap responden agar dapat memperoleh informasi yang relevan terhadap masalah yang sedang diteliti. Dengan menggunakan teknik wawancara ini, maka data yang diperoleh dalam suatu penelitian pun lebih akurat (Nazir, 1988).

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Metode Semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan mengajukan pertanyaan. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan responden terkait bangunan pada Museum Aceh yang sedang diteliti untuk menggali dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Wawancara ini dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan

jawaban-jawaban sesuai dengan tujuan penelitian. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tetap mengarah kepada tujuan utama penelitian dan dikembangkan lagi sesuai dengan jawaban dari responden.

c. Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan pegangan untuk mengumpulkan data yang didapat dari berbagai teori yang relevan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian yang diambil dari berbagai buku-buku yang dianggap relevan terhadap isi penelitian yang sedang diteliti (Nazir, 1988). Peneliti mencari data berupa teori-teori yang berkaitan dengan psikologi arsitektur atau perilaku manusia yang dapat mendukung penelitian mengenai psikologi arsitektur pada Museum Aceh. Studi literatur yang didapatkan untuk penelitian ini berupa buku-buku, jurnal-jurnal dan berbagai sumber lainnya sesuai kebutuhan dari pada penelitian ini antara lain :

1. Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
2. Anthonius N. Tandali, P. P. (2011). *Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)*. *Media Matrasain*, 53-67.
3. Goldberger, P. (2009). *Why Architecture Matters*. United States of America: Louis Stern Memorial Fund.

Tabel 3.1 Penelitian Tentang Arsitektur dan Perilaku

Sumber	Teori	Penerapan metode analisa
Anthonius N. Thandali, Pingkan P. Egam (2011)	Pengkajian lebih mendalam serta mengetahui lebih lanjut bagaimana hubungan antara arsitektur dan perilaku berdasarkan aspek-aspek pembentuk perilaku manusia terhadap lingkungan atau bentuk	Mengajukan pertanyaan penelitian <i>what, how</i> dan <i>why</i> Melakukan pengamatan perilaku, sejarah dan hubungan ruang

	arsitekturanya.	
Joyce Marcella Laurens (2004)	Studi perilaku-lingkungan yang akan menelisik sejauh mana teori arsitektur menjadikan dimensi manusia sebagai bahan pertimbangan, seperti hubungan manusia dengan seluruh lingkungan yang terlibat dalam proses tersebut.	Mengajukan pertanyaan penelitian <i>what, how</i> dan <i>why</i> Melakukan pengamatan perilaku Data kualitatif Melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi
Paul Goldberger (2009)	Memahami bagaimana hal-hal yang ada dalam dunia arsitektur dapat kita rasakan ketika berhadapan dengan mereka serta memahami bagaimana arsitektur mempengaruhi manusia secara emosi dan intelektual.	Mengajukan pertanyaan penelitian <i>what, how</i> dan <i>why</i> Melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi Melakukan pengamatan setting perilaku

(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.3.2 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data-data penelitian, maka dapat mempergunakan alat-alat yang ada dalam instrumen penelitian. Hal tersebut digunakan agar memudahkan peneliti dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada pada penelitian (Muhammad Arifin, 2014). Alat-alat dalam penelitian ini digunakan untuk membantu menemukan hasil serta kesimpulan dari suatu penelitian. Berikut ini merupakan alat-alat yang digunakan peneliti untuk mengetahui tentang analisis psikologi arsitektur terhadap aktivitas dan perilaku pada pengunjung bangunan Museum Aceh, yaitu :

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung pada 3 bangunan gedung yang berada dalam lingkungan Museum Aceh, bangunan tersebut diantaranya

adalah Rumah Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer yang berlokasi di Jl. Sultan Mahmudsyah No. 10, Peuniti, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Pengamatan yang dilakukan peneliti terkait dengan hal-hal yang berkaitan dengan psikologi arsitektur, seperti perilaku yang ditimbulkan oleh pengguna terhadap desain tata ruang serta elemen-elemen yang dipakai yang dapat berpengaruh pada perilaku pengguna Museum Aceh tersebut. Pengumpulan data ini penulis lakukan dengan pedoman observasi dari parameter penilaian pengunjung dan aspek psikologi arsitektur.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi dan Parameter Penilaian

No	Pedoman	Aspek	Tujuan
1	Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati segala bentuk aktivitas dan perilaku pengunjung di Museum Aceh pada interior bangunan Rumah Aceh, gedung Pameran Tetap dan gedung Pameran Temporer	Proses kegiatan atau aktivitas pengunjung dalam gedung Pameran Tetap (ruang gerak, hubungan antar ruang, penataan ruang, psikologis manusia)	Mengamati kegiatan yang dilakukan pengunjung selama berada dalam Rumah Aceh terkait hubungan antara desain dan perilaku pengguna mendapatkan informasi mengenai psikologi arsitektur.
2		Proses kegiatan atau aktivitas pengunjung dalam gedung Pameran Tetap (ruang gerak, hubungan antar ruang, penataan ruang, psikologis manusia)	Melihat dan mengamati secara langsung proses kegiatan pengunjung serta hubungan antara desain dan perilaku pengguna selama berada di dalam gedung Pameran Tetap guna mendapatkan

			informasi mengenai psikologi arsitektur.
3		Proses kegiatan atau aktivitas pengunjung dalam gedung Pameran Temporer (ruang gerak, hubungan antar ruang, penataan ruang, psikologis manusia)	Melihat dan mengamati secara langsung proses kegiatan pengunjung serta hubungan antara desain dan perilaku pengguna selama berada di dalam gedung Pameran Temporer guna mendapatkan informasi mengenai psikologi arsitektur.

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Berdasarkan uraian pada table di atas, untuk meninjau aspek psikologi arsitektur berdasarkan aktivitas dan perilaku diperlukan sebuah parameter yang dapat mengakomodir kebutuhan pengguna dari bangunan tersebut. Sehingga dalam penelitian ini, Variabel-variabel yang berasal dari aspek kebutuhan pengguna bangunan dipilih berdasarkan tingkat kesesuaian keterkaitan dan permasalahan yang muncul pada objek (Ruang lingkup penelitian). Parameter inilah yang akan digunakan sebagai acuan dalam metode pengumpulan data, yaitu wawancara responden.

Tabel 3.3 Parameter Penilaian Psikologi Kebutuhan Bangunan

Fokus Penilaian	Ruang Lingkup	Variabel Penilaian
Aspek-Aspek Psikologi Arsitektur	Rumoh Aceh	Bentuk Bangunan
		Tata Ruang
		Pengalaman Gerak/Sirkulasi
		Warna

		Material
		Pencahayaan
		Penghawaan
		Suasana
		Kebisingan
	Gedung Pameran Tetap	Bentuk Bangunan
		Tata Ruang
		Pengalaman Gerak/Sirkulasi
		Warna
		Material
		Pencahayaan
		Penghawaan
		Suasana
		Kebisingan
	Gedung Pameran Temporer	Bentuk Bangunan
		Tata Ruang
		Pengalaman Gerak/Sirkulasi
		Warna
		Material
		Pencahayaan
		Penghawaan
		Suasana
		Kebisingan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Wawancara

Proses wawancara yang dilakukan peneliti terhadap objek penelitian yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan langsung oleh peneliti kepada responden. Peneliti akan bertanya beberapa pertanyaan kepada responden dan mencatat

jawaban-jawaban dari responden dengan menggunakan alat tulis dan buku catatan, di samping itu juga dibantu dengan rekaman ponsel.

Adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis Purposive Sampling yang merupakan teknik pengumpulan dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini mengambil sampel dengan rentang usia antara lain 15- 25 tahun, 25-35 tahun, dan 35-45 tahun. Pemilihan rentang usia ini dikarenakan pada usia tersebut seseorang dianggap sudah mampu mempersepsikan suatu ruang dengan baik serta keterkaitan dengan permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini.

Pemilihan sampel responden yang akan diwawancarai sebanyak 9 orang responden, terbagi menjadi 2 (dua) orang pemandu museum, dan 7 (tujuh) orang pengunjung museum. Pemilihan jumlah sampel didasari oleh pendekatan kualitatif yang mengutamakan kualitas dengan kedalaman informasi dari ke-9 (sembilan) orang responden tersebut. Berikut ini merupakan pedoman-pedoman untuk wawancara.

Sebelum menyusun pertanyaan-pertanyaan kepada responden, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis dasar yaitu mengamati aktivitas dan perilaku manusia selama di Museum Aceh sebagai pedoman dalam menyusun pertanyaan tersebut, yaitu :

1. Aktivitas yang ditemukan saat datang ke Museum Aceh adalah berkunjung, jalan-jalan, berfoto-foto, menggali ilmu dan sejarah serta melakukan penelitian.
2. Begitu masuk ruang pameran, aktivitas yang dilakukan adalah melihat-lihat koleksi sejarah, berfoto, bergerak dari satu ruang ke ruang lainnya.
3. Gedung Pameran Tetap memamerkan koleksi-koleksi penting yang sudah ditetapkan
4. Gedung Pameran Temporer memamerkan koleksi-koleksi modern yang berbeda setiap tahunnya.
5. Keindahan, sirkulasi dan keunikan barang koleksi dalam ruangan membuat orang betah berlama-lama berada dalam gedung.
6. Keantusiasan anak-anak melihat peninggalan sejarah yang dianggap unik yang terdapat dalam gedung pameran.
7. Rumoh Aceh memamerkan berbagai benda-benda tradisional yang digunakan masyarakat Aceh dahulu.

8. Ketinggian yang dimiliki Rumoh Aceh dapat berbahaya bagi anak-anak maupun dewasa bila menaikinya tidak hati-hati
9. Rumoh Aceh jarang dimasuki pengunjung jika tidak ada kegiatan tertentu

Aktivitas yang telah diamati tersebut akan peneliti konfirmasi melalui pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara sebagai berikut :

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Untuk Rumoh Aceh

Rumoh Aceh	
Pertanyaan Wawancara	Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> • Berdasar Aktivitas & Perilaku - Apa pendapat anda tentang Museum Aceh ? - Apa tujuan anda datang ke Museum Aceh ? - Apakah tempat wisata Museum Aceh cocok untuk semua kalangan usia ? - Apa yang menarik dari bagian luar Rumoh Aceh ? - Bagian mana dari Rumoh Aceh yang menarik untuk berfoto ? - Apa saja aktivitas yang dilakukan saat berada dalam Rumoh Aceh ? - Bagaimana perasaan atau pengalaman ruang selama berada di dalam Rumoh Aceh ? - Apakah keramaian di dalam maupun luar Rumoh Aceh mempengaruhi anda ? - Apakah kebisingan dalam Rumoh Aceh mempengaruhi perilaku anda sebagai 	

<p>pengguna ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana suasana yang ditimbulkan saat berada dalam Rumoh Aceh ? - Apa yang menyebabkan Rumoh Aceh jarang dimasuki/dinaiki oleh pengunjung ? - Apa kelebihan dan kekurangan yang ada pada Rumoh Aceh ? - Apakah menurut anda desain Rumoh Aceh sudah memenuhi kebutuhan pengguna ? 	
<ul style="list-style-type: none"> • Berdasar Pengaruh Terhadap Desain - Bagaimana tanggapan anda terhadap desain bentuk Rumoh Aceh ? - Apakah menurut anda koleksi peninggalan sejarah dalam Rumoh Aceh sudah memadai ? - Bagaimanakah sirkulasi dan penataan ruang pada Rumoh Aceh ? - Apakah tata ruang dan desain Rumoh Aceh mempengaruhi perilaku anda ? - Apakah pencahayaan ruang pada Rumoh Aceh mempengaruhi anda ? - Apakah penerapan warna sudah sesuai untuk Rumoh Aceh ? - Bagaimana tanggapan anda saat menaiki tangga Rumoh Aceh ? - Apakah ketinggian tangga Rumoh Aceh dapat mempengaruhi perilaku pengguna ? - Apakah manfaat yang didapatkan dan 	

yang diharapkan terhadap desain dan tata ruangan Rumoh Aceh ?	
---	--

(Sumber : Data Pribadi)

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Untuk Gedung Pameran

Gedung Pameran Tetap & Gedung Pameran Temporer	
Pertanyaan Wawancara	Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> • Berdasar Aktivitas & Perilaku - Apa tujuan anda datang ke gedung pameran ? - Apakah penjaga dalam ruang pameran sudah memberikan pelayanan yang baik kepada pengguna ? - Apakah pengunjung datang ke Museum Aceh hanya untuk melihat koleksi sejarah saja ? - Apakah yang membuat Pameran Tetap lebih banyak dikunjungi dari bangunan lain ? - Apakah Gedung Pameran Tetap dan Temporer sudah berfungsi sebagai ruang pameran yang memenuhi aktivitas pengguna ? - Apakah menurut anda fasilitas di dalam gedung pameran sudah memadai ? - Apa saja aktivitas yang dilakukan saat berada dalam ruang pameran ? 	

<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana perasaan atau pengalaman ruang selama berada di dalam ruang pameran ? - Apa yang membuat anda tertarik untuk berfoto dalam ruang pameran ? - Apakah keramaian dalam gedung pameran mempengaruhi anda ? - Apakah kebisingan dalam gedung pameran mempengaruhi perilaku anda sebagai pengguna ? - Bagaimana kepuasan gerak anda selama berada dalam gedung pameran ? - Bagaimana suasana yang ditimbulkan saat berada dalam ruang pameran ? - Apa yang membuat anak-anak begitu antusias berada dalam ruang pameran ? - Apa kelebihan dan kekurangan yang ada pada gedung pameran ? - Apakah menurut anda desain Gedung Pameran Tetap dan Temporer sudah memenuhi kebutuhan pengguna ? 	
<ul style="list-style-type: none"> • Berdasar Pengaruh Terhadap Desain - Bagaimana tanggapan anda terhadap desain bentuk gedung pameran ? - Bagaimana tanggapan anda terhadap kebutuhan ruang (material, bukaan, pencahayaan, warna) di dalam gedung pameran ? - Bagaimanakah sirkulasi dan penataan ruang pada ruang pameran ? - Apakah tata ruang dan desain ruang 	

<p>pameran mempengaruhi perilaku anda ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah yang membuat minat pengunjungnya berbeda antara gedung Pameran Tetap dan Pameran Temporer ? - Apakah letak dan ukuran penempatan koleksi seni di ruang pameran sesuai dengan dimensi pengguna ? - Apakah manfaat yang didapatkan dan yang diharapkan terhadap desain dan tata ruangan pada kedua gedung pameran tersebut ? 	
---	--

(Sumber : Data Pribadi)

Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Untuk Pemandu Museum Aceh

Pertanyaan	Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> - Apakah menurut anda menurut anda pengunjung Museum Aceh mengalami peningkatan setiap tahunnya ? - Menurut anda apa yang membuat pengunjung tertarik datang ke Museum Aceh ? - Kenapa Museum Aceh menyelenggarakan Pameran Temporer tematik setiap tahunnya ? - Apakah ada alasan mengapa dibangunnya Pameran Temporer ? - Apakah ada perubahan yang dilakukan setiap tahun pada setiap gedung pameran ? - Sebagai tempat wisata yang menyimpan 	

<p>banyak peninggalan, kenapa Museum Aceh ini sangat kurang literturnya ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah selama pandemi Museum Aceh mengalami penurunan pengunjung ? - Mengapa di dalam pameran tidak disediakan tempat duduk ? - Apakah setiap pengunjung yang datang selalu dipandu ? - Kapan Museum Aceh memiliki pengunjung terbanyak ? - Adakah barang pameran di Rumoh Aceh, Pameran Tetap dan Pameran Temporer yang sangat diminati pengunjung ? - Kenapa pintu depan Rumoh Aceh tidak pernah dibuka ? - Bagaimana pendapat anda ketika ada pengunjung di kalangan disabilitas ? - Bagaimana pendapat anda tentang arsitektur di Museum Aceh ? 	
--	--

(Sumber : Data Pribadi)

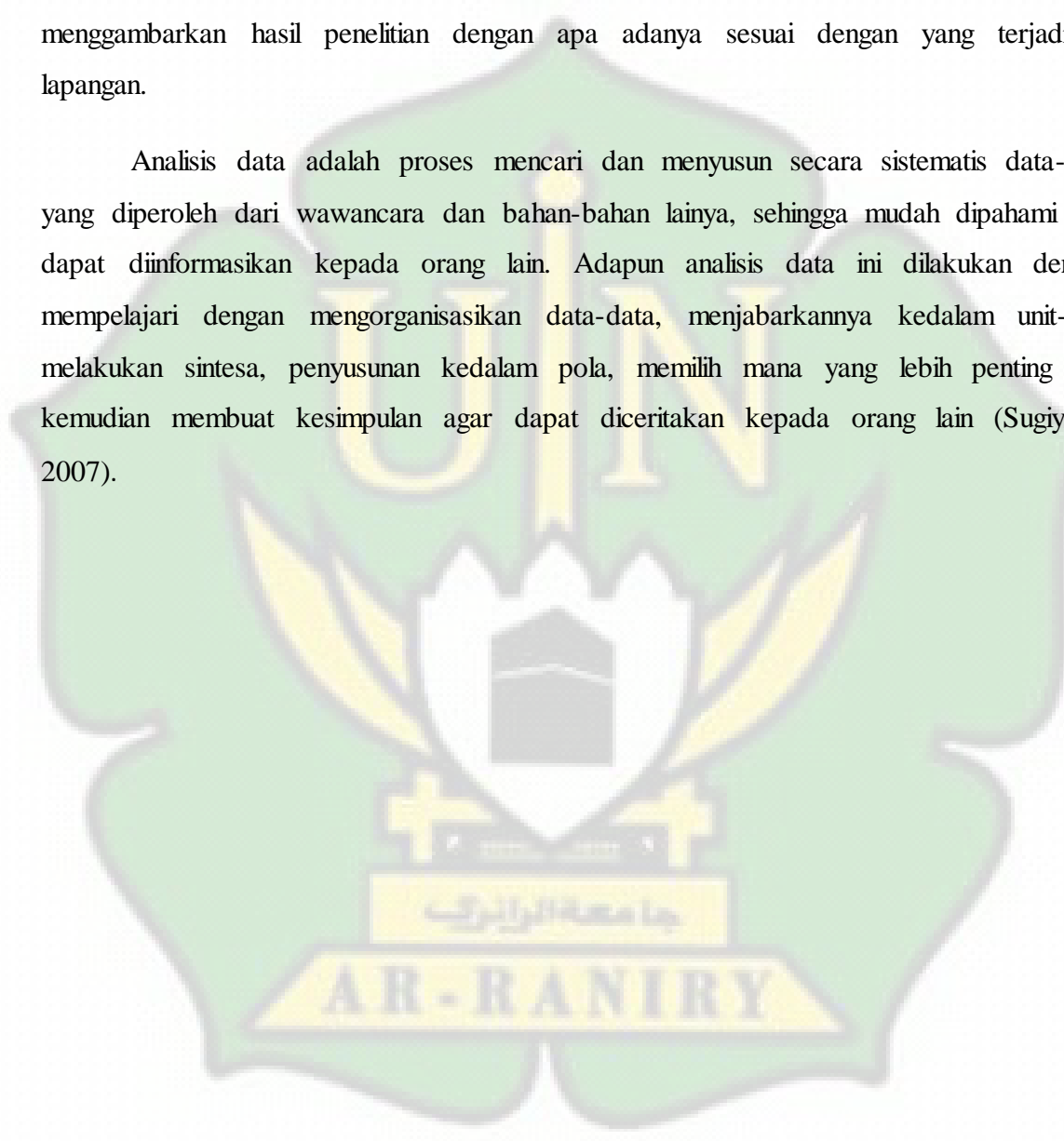
3. Dokumentasi

Pada saat peneliti melakukan observasi ke Museum Aceh, peneliti tidak lupa untuk mendokumentasikan setiap sudut-sudut dalam lingkup objek penelitian. Dokumentasi ini menjadi salah satu bukti bahwa peneliti telah melakukan studi pengamatan langsung ke lapangan objek penelitian. Hasil dokumentasi tersebut berisi foto-foto menyangkut aktivitas pengguna maupun tata ruangan pada Museum Aceh yang mempunyai pengaruh terhadap psikologi manusia dan arsitektur. Adapun dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti disini menggunakan kamera handphone milik pribadi.

3.4 Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan untuk penelitian ini merupakan metode kualitatif dengan analisis data deskriptif. Analisis data deskriptif yang dilakukan penelitian ini untuk menggambarkan hasil penelitian dengan apa adanya sesuai dengan yang terjadi di lapangan.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari wawancara dan bahan-bahan lainnya, sehingga mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Adapun analisis data ini dilakukan dengan mempelajari dengan mengorganisasikan data-data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, penyusunan kedalam pola, memilih mana yang lebih penting dan kemudian membuat kesimpulan agar dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2007).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

4.1.1 Letak Geografi Kota Banda Aceh

Kota Banda Aceh secara astronomis terletak antara $05^{\circ}16'15''$ - $05^{\circ}36'16''$ Lintang Utara dan $95^{\circ}16'15''$ - $95^{\circ}22'35''$ Bujur Timur dan memiliki luas wilayah 61,36 km². Kota Banda Aceh memiliki batasan wilayah yang meliputi, sebelah utara berbatasan dengan Selat Malaka, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Besar, sebelah barat berbatasan dengan Samudera Hindia, sebelah timur dengan Kabupaten Aceh Besar.



Gambar 4.1 : Peta Banda Aceh

Sumber : <https://www.indonesia-tourism.com/aceh/map.html>

4.2 Bangunan Yang Terpilih Untuk Penelitian

Museum Negeri Aceh merupakan salah satu tempat wisata sejarah di Aceh yang diresmikan oleh Gubernur Sipil dan Militer Belanda yaitu Jenderal H.N.A. Swart pada tahun 1915 dan sudah berdiri sejak masa Pemerintahan Hindia Belanda. Museum Aceh

merupakan destinasi wisata yang berfungsi menyelenggarakan pengumpulan, perawatan dan pengawetan, memperkenalkan hasil kebudayaan daerah serta dijadikan sebagai sarana pembelajaran dan daya tarik pariwisata.

Bangunan yang dipilih didasari dengan ruang lingkup penelitian pada lingkungan museum, yaitu Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer.

1. Rumoh Aceh

Dalam kawasan Museum Aceh terdapat sebuah Rumoh Aceh (Rumah Aceh) dengan ukiran khas Aceh yang berada tepat setelah memasuki gerbang utama museum. Rumoh Aceh ini merupakan bangunan utama yang didirikan pada Museum Aceh serta memiliki koleksi barang antik khas Aceh yang dipamerkan di Museum Aceh.



Gambar 4.2 Rumoh Aceh

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Gedung Pameran Tetap

Gedung Pameran Tetap merupakan bangunan lama yang dibangun setelah Rumoh Aceh yang berbentuk persegi panjang yang berada pada sisi paling kiri Museum Aceh. Gedung ini digunakan sebagai tempat memamerkan barang dan koleksi yang bersifat permanen sehingga tidak dapat dipindah-pindahkan.



Gambar 4.3 Gedung Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

3. Gedung Pameran Temporer

Pada sisi belakang Museum Aceh terdapat satu bangunan yang tinggi berwarna putih yaitu gedung Pameran Temporer. Gedung ini awalnya dibangun sebagai tempat penyimpanan berbagai macam barang koleksi yang akhirnya dialihfungsikan sebagai pameran untuk menambah dan menampung lebih banyak barang yang akan dipamerkan.



Gambar 4.4 Gedung Pameran Temporer

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.3 Analisis Data

Gedung-gedung pameran yang terdapat pada Museum Aceh dibangun dan berfungsi untuk memamerkan hasil koleksi zaman dahulu serta memfasilitasi aktivitas pengunjung. Kemudian interior dan tata ruang setiap pameran yang di desain dengan berbagai macam bentuk dan keunikan masing-masing. Perencanaan desain bangunan tentu memberikan efek terhadap penggunanya melalui berbagai faktor mulai dari bentuk bangunan, tata ruang, warna, material, pencahayaan, penghawaan hingga kebisingan. Faktor-faktor tersebut memberikan dampak terhadap psikologi manusia. Ketika desain arsitektur mampu meningkatkan kesejahteraan psikologis terhadap ruang dan bangunan pameran, maka kepuasan pengunjung juga akan meningkat, begitupun sebaliknya.

4.3.1 Analisa Rumoh Aceh

1. Fasad Bangunan

Rumoh Aceh dengan bentuk memanjang dari timur ke barat (menghadap kiblat) ini memiliki desain tradisional yang sesuai dengan masyarakat Aceh, yaitu berbentuk rumah panggung yang memiliki tangga berjumlah 13 anak tangga di sisi depan dan belakang rumah yang dijadikan akses masuk pengunjung. Rumoh Aceh yang hanya dipersatukan dengan ikatan ijuk, pasak serta baji sebagai pengganti paku merupakan bangunan yang kokoh dan dapat dibongkar pasang. Material pada Rumoh Aceh didominasi oleh kayu yaitu pada bagian tangga, pintu, dinding, lantai, kolom/tiang yang berwarna kecoklatan dan beratap rumbia. Fasad Rumoh Aceh berwarna hitam kecoklatan, dihiasi pola-pola yang berwarna merah, kuning, putih dan hijau.





Gambar 4.5 Fasad Rumoh Aceh

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Tata Ruangan

Rumoh Aceh terbagi pada tiga bagian, yaitu *seuramoe keu*, *rumoh inoeng* dan *seuramoe likot*. Dari tangga masuk akan diarahkan ke serambi depan (*seuramoe keu*) yang berfungsi sebagai ruang tamu bagi para pengunjung Rumoh Aceh. Koleksi yang dipamerkan pada ruangan ini adalah peralatan-peralatan rumah tangga, seperti peralatan dapur, perhiasan, guci, kain songket, senjata dan sebagainya.



Gambar 4.6 Serambi Depan (*Seuramoe Keu*)

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Selanjutnya ruang tengah (*rumoh inoeng*), lantai pada ruangan ini lebih tinggi sekitar ± 50 cm dari dua serambi lainnya. Pada ruangan ini terdapat dua kamar tidur (pelaminan) yang terletak di ujung sebelah timur dan barat karena bersifat privasi. Penunjang koleksinya berupa lampu-lampu, mangkok minuman, cawan, *bate ranub*, guci senjata dan peralatan lainnya.



Gambar 4.7 Ruang Tengah (*Rumoh Inoeng*)

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Terakhir adalah serambi belakang (*seuramoe likot*) yang menyimpan dan memamerkan berbagai peralatan dapur seperti piring, belanga, panci dan wajan yang terbuat dari tanah liat, tungku memasak, penyimpanan beras, mangkok makanan, toples-toples yang berisi berbagai jenis bumbu dapur, guci, tikar dan sebuah tempat tidur (kasur).



Gambar 4.8 Serambi Belakang (*Seuramoe Likot*)

(Sumber : Dokumen Pribadi)

3. Pencahayaan dan Penghawaan

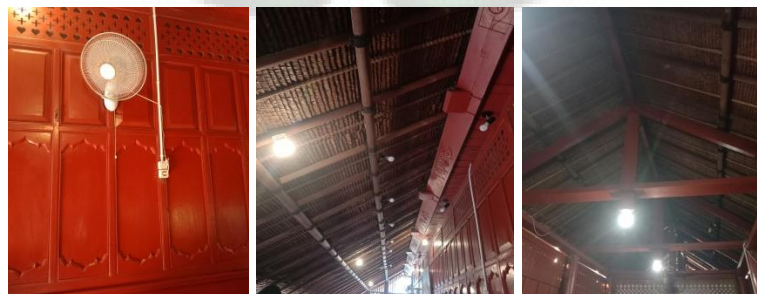
Rumoh Aceh didominasi oleh pencahayaan buatan yaitu lampu-lampu yang berjumlah 17 pada serambi depan, 8 buah lampu masing-masing pada ruang tengah dan serambi belakang, namun sebagian lampu tidak dipergunakan, cahaya dari lampu tersebut masih memberikan kesan gelap karena menggunakan lampu seperti zaman dahulu. Pencahayaan dan penghawaan alami berasal dari bukaan-bukaan seperti pintu, jendela yang berukuran sekitar 60 cm dan tinggi 1 m, *tulak angen* maupun *mashrabiya* (lubang-lubang kecil). Jendela dalam Rumoh Aceh berjumlah 42 jendela yang berada pada serambi depan dan serambi belakang dimana masing-masing ruang terdapat 21 bukaan jendela yang ditutupi tirai berwarna kuning.



Gambar 4.9 Bukaan (Jendela dan *Tulak Angen*)

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada serambi depan juga sudah disediakan satu kipan angin di dekat area masuk sebagai penghawaan buatan. Pencahayaan dan sirkulasi udara tersebut akan sangat mempengaruhi kenyamanan fisik pengunjung.





Gambar 4.10 Pencahayaan Rumoh Aceh

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.3.2 Analisa Gedung Pameran Tetap

1. Fasad Bangunan

Bangunan memanjang dengan fasad yang berwarna putih dan atap berwarna coklat. Dari luar bangunan terlihat bahwa bukaan-bukaan pada gedung pameran ini tertutup dan terdapat sekat disepanjang jendela. Adapun koleksi yang dipamerkan pada Pameran Tetap atau pameran permanen ini diantaranya etnografika, historika, biologika, geologika, teknologika, filologi, keramologi dan seni rupa.



Gambar 4.11 Fasad Gedung Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Tata Ruang Lantai 1

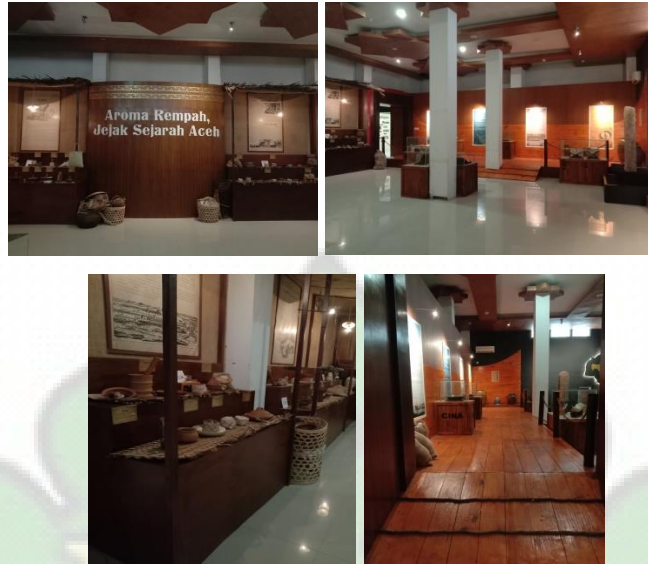
Pintu utama bermaterial kaca sebagai akses masuk sekaligus keluar pengunjung terletak pada lantai satu. Di depan pintu masuk terdapat loby yang kemudian diarahkan ke sebelah kiri yang terdapat hiasan bernuansa hutan atau replika kebun binatang dan dilengkapi dengan adanya hewan-hewan yang sudah diawetkan seperti harimau, gajah, rusa, buaya, ular, komodo dan lainnya.



Gambar 4.12 Sisi Kiri Lantai 1 Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Selanjutnya lantai satu berada pada bagian akhir ruang pameran sebelum keluar, ruang tersebut memamerkan berbagai aroma rempah jejak sejarah Aceh yang didominasi oleh material kayu pula sebelah kanan pintu masuk adalah akses keluar.



Gambar 4.13 Sisi Kanan Lantai 1 Pameran Tetap
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Lantai satu ruang pameran ini dilengkapi dengan pencahayaan buatan yaitu lampu penerang ruangan dan pencahayaan alami yang diperoleh dari pintu masuk. Ruangan ini juga memanfaatkan pendingin ruangan atau AC yang berjumlah tiga dan tidak terdapat jendela.



Gambar 4.14 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 1
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3. Tata Ruang Lantai 2

Selanjutnya dari lantai satu menuju lantai dua cukup menaiki 7 anak tangga. Pada lantai ini memamerkan berbagai pusaka, senjata, guci, emas, perhiasan pengantin, meriam, naskah dan Al- qur'an, makam, prasasti dan grafik pemerintahan kerajaan Aceh. Furniture ruangan berwarna putih, coklat, kuning keemasan dan merah.



Gambar 4.15 Tata Ruang Lantai 2 Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Jenis pencahayaan yang dipakai adalah lampu sorot kecil untuk penerangan koleksi dan lampu *Inbow* yaitu jenis lampu plafon yang dipasang didalam plafon dan sering digunakan pada ruangan minimalis. Ada pula sebagian lampu yang tidak difungsikan. Terdapat dua pendingin ruangan atau AC pada lantai dua ini.



Gambar 4.16 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 2

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4. Tata Ruang Lantai 3

Untuk menuju lantai tiga perlu menaiki 12 anak tangga. Ruangan dengan dinding berwarna putih, furniture koleksi berwarna coklat, putih, dan pada dinding sisi kanan dihiasi dengan warna merah, kuning, hijau dan hitam berbentuk vertikal. Pada lantai ini terdapat gambar-gambar pahlawan Aceh, penjajah Belanda, serta grafik penjajahan Belanda selama di Aceh. Selain itu koleksi yang dipamerkan antara lain berbagai senjata dan pedang pada masa peperangan serta alat melaut para nelayan.





Gambar 4.17 Tata Ruang Lantai 3 Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Jendela dan ventilasi pada lantai tiga terbuat dari kaca sebanyak 24 bukaan yang tertutup rapat tanpa terbuka satupun yang berada pada sisi kiri ruangan. Selain itu gambaran koleksi juga diletakkan disepanjang jendela, sehingga pencahayaan alami yang masuk kurang maksimal. Lampu yang digunakan pada lantai ini hanya lampu sorot Led mini sebagai penerang koleksi pameran, namun banyak lampu yang tidak dipergunakan bahkan ada yang sudah tidak berfungsi. Pendingin ruangan tersebut menggunakan satu AC *Split* dinding dan satu AC *Portable/Floor standing* di sudut ruangan.

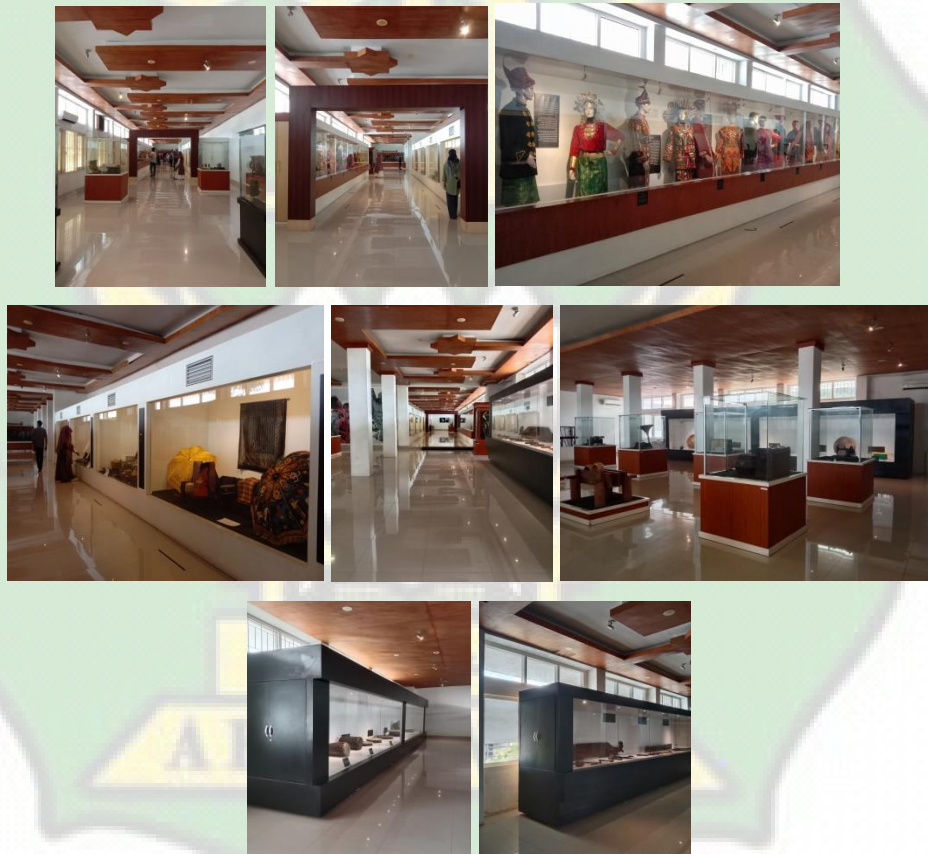


Gambar 4.18 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 3

(Sumber : Dokumen Pribadi)

5. Tata Ruang Lantai 4

Terakhir adalah lantai empat dengan anak tangga berjumlah 7 yang di desain lebih luas dari lantai lain dan ruang yang membentuk huruf L ke arah depan. Pada lantai ini koleksi yang dipamerkan juga lebih banyak, diantaranya peralatan dapur, berbagai pakaian adat yang dipajang pada sisi kiri dinding, dan pada sisi kanan dipamerkan mata uang logam, dirham, cawan, perhiasan dan asesoris-asesoris pengantin. Kemudian pada bagian kedua lantai empat ini juga dipamerkan peninggalan seperti perkakas, guci, mesin jahit, terompet, barang elektronik (kamera digital dan radio), gendang, rapa'i hingga rebana.



Gambar 4.19 Tata Ruang Lantai 4 Pameran Tetap

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pencahayaannya juga menggunakan lampu sorot kecil dan pencahayaan alami terpancar dari jendela kaca dengan dilapisi besi pada sisi kiri yang memiliki

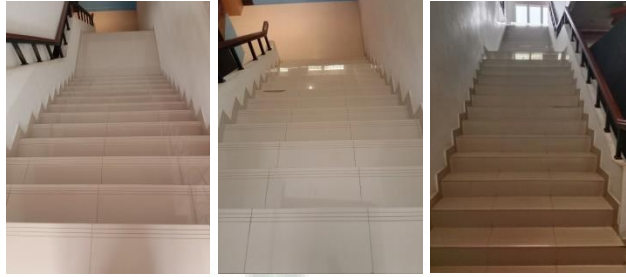
visualisasi berwarna kekuningan. Jendela dan ventilasi pada sisi kiri dinding berjumlah 21 bukaan, dan pada bagian kedua terdapat 12 bukaan pada sisi kiri dan 12 bukaan pada sisi kanan. Karena menggunakan penghawaan alami, jadi terdapat empat buah AC *Split* dan satu AC *Portable*. Pewarnaan ruangan juga masih didominasi warna putih dan coklat.



Gambar 4.20 Pencahayaan dan Penghawaan Lantai 4

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah melihat dan menelusuri ruang pameran, peneliti menuju kembali ke lantai satu yang merupakan akses keluar pengunjung dimana sebelumnya terdapat hasil rempah. Dari lantai empat ke lantai satu membutuhkan tangga sejumlah 23 anak tangga.



Gambar 4.21 Tangga Lantai 4 ke Lantai 1

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.3.3 Analisa Gedung Pameran Temporer

Gedung tinggi monumental ini memiliki fasad bangunan yang modern berwarna putih. Terdapat tiga lantai bangunan, akan tetapi hanya lantai satu yang dipergunakan untuk memamerkan koleksi.

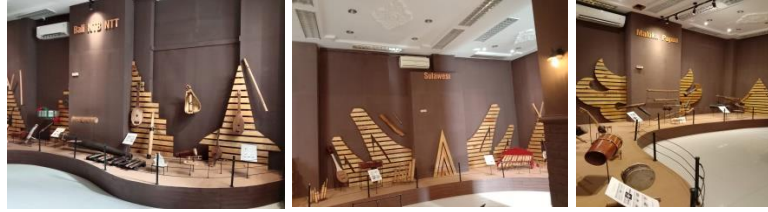


Gambar 4.22 Fasad Gedung Pameran Temporer

(Sumber : Dokumen Pribadi)

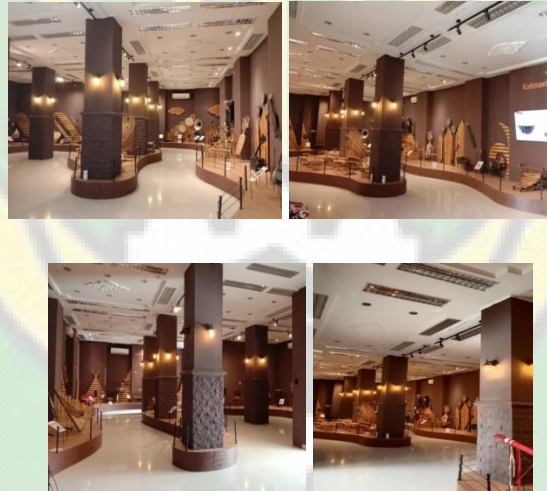
Interior ruang yang bernuansa coklat yang memamerkan berbagai macam alat musik tradisional Nusantara. Penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan yaitu dari pendingin ruangan yang berjumlah enam AC pada lantai satu.





Gambar 4.23 Tata Ruang dan Penghawaan Lantai 1 Pameran Temporer
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Seluruh bukaan jendela tertutupi dengan dinding yang membuat penghawaan alami tidak pernah masuk. Lampu yang diletakkan pada setiap kolom menambah nuansa coklat dan gelap dalam ruangan.



Gambar 4.24 Pencahayaan Lantai 1 Pameran Temporer
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.3.4 Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian, Museum Aceh ini terkesan sangat menarik sebagai tempat wisata karena memiliki begitu banyak peninggalan dan sejarah masyarakat Aceh terdahulu. Museum Aceh juga memiliki penghawaan alami yang begitu sejuk sehingga membuat para pengguna lebih nyaman ketika berada dalam area Museum Aceh. Kawasan dalam Museum Aceh ditata

dengan sangat rapi dan bersih dengan adanya vegetasi-vegetasi, tempat bersantai dan gedung-gedung pameran yang menambah nilai keindahan museum tersebut. Namun sayangnya, Museum Aceh yang seharusnya dijadikan sebagai sebuah destinasi wisata yang menarik ini sangat minim pengunjung kecuali ketika diadakan event-event tertentu. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara pada 9 orang pengguna Museum Aceh, peneliti melihat bahwa betapa pentingnya mengetahui Psikologi Arsitektur terhadap aktivitas maupun perilaku pengguna dalam mendirikan sebuah bangunan. . Peneliti juga meyakini bahwa pengembangan dan kenyamanan Rumoh Aceh beserta gedung pameran sangat berpengaruh terhadap aktivitas pengunjung pada Museum Aceh tersebut.

Rumoh Aceh memiliki desain tradisional yang sesuai dengan masyarakat Aceh, yaitu berbentuk rumah panggung dengan material yang didominasi oleh kayu berwarna kecoklatan. Banyak sekali pengunjung yang berfoto di depan Rumoh Aceh karena memang bentuknya yang ikonik dan simbolisme masyarakat Aceh. Rumoh Aceh tidak memerlukan penghawaan buatan karena celah-celah maupun bukaan-bukaan yang terdapat dalam Rumoh Aceh sudah mampu mengalirkan udara alami dari luar bangunan. Ukuran dan perabotan yang teratur namun masih ada *space* yang kosong dan koleksi yang kurang lengkap. Akan tetapi pencahayaan pada Rumoh Aceh masih sangat kurang dengan bukaan yang ditutupi kain dan warna kayu tua kecoklatan yang menambah sisi ruangan menjadi lebih gelap. Kebisingan yang dirasakan cenderung tidak ada, dan kepuasan gerak pengunjung juga biasa saja. Beberapa pengunjung mengaku merasa bosan jika sudah sering berkunjung karena koleksinya hanya itu saja dan tidak ada perubahan.

Disamping itu, gedung Pameran Tetap dan Pameran Temporer lebih menarik untuk dikunjungi karena memiliki koleksi yang lebih banyak dan ruangan yang lebih luas. Terdapat berbagai furniture yang menarik sehingga sering dijadikan spot untuk berfoto oleh para pengunjung. Gedung Pameran Tetap ini menggunakan penghawaan buatan (AC) pada setiap ruangnya, karena penghawaan yang terjadi dalam gedung pameran sangat berpengaruh terhadap aktivitas pengguna agar pengunjung tetap nyaman ketika berada di ruangan. Namun menurut peneliti, penghawaan alami perlu diperbanyak dan dibutuhkan untuk mencegah resiko apabila sewaktu-waktu penghawaan buatan

mengalami kerusakan, baik karena padamnya listrik ataupun cara kerja yang kurang maksimal. Berdasarkan berbagai persepsi dari pengunjung, mereka mengaku bahwa pencahayaan di dalam ruang pameran masih kurang maksimal, karena kelihatan begitu remang-remang, banyak lampu yang sudah rusak dan tidak berfungsi dengan baik. Penerangan dalam kaca koleksi juga sangat minim, maka dari itu pencahayaan pada ruang pameran perlu diperhatikan lagi. Gedung pameran ini memiliki warna yang netral dan tidak mencolok, nuansa tradisional dalam ruang Pameran Tetap juga terlihat pada plafon yang berbahan kayu. Ruangnya di desain secara terarah, tidak membosankan, tata ruang yang rapi dan teratur, namun masih ada fasilitas yang kurang memadai dan juga keterangan gambar yang tidak lengkap.

Sedangkan pada ruang Pameran Temporer warnanya disesuaikan dengan tema dan koleksi yang dipamerkan. Pencahayaannya sedikit maksimal, namun ada lampu dengan penerangan berwarna kuning dan warna ruangan yang gelap sehingga membuat pencahayaan kurang maksimal. Barang yang dipamerkan masih sedikit dan kurang lengkap, namun desain interiornya sangat menarik.

4.4 Persepsi Pengguna Terhadap Psikologi Arsitektur di Museum Aceh

Untuk menilai psikologi seseorang maka perlu mengetahui persepsi dari pengguna bangunan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, yang dilakukan menurut persepsi pengunjung Museum Aceh menghasilkan persepsi-persepsi yang berbeda-beda antara pengunjung A maupun B dan seterusnya yang menghasilkan dampak persepsi positif maupun persepsi negatif.

4.4.1 Persepsi Pengunjung Berdasarkan Aktivitas, Perilaku dan Pengaruh Terhadap Desain di Museum Aceh

1. Responden : Asma
Umur : 20

Asal : Banda Aceh

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Menurut Asma sebagai pengunjung Museum Aceh yang pernah berkunjung sebanyak dua kali menyebutkan bahwa Museum Aceh merupakan salah satu tempat sejarah yang ada di Aceh dan menampilkan banyak peninggalan-peninggalan Aceh yang bagus, unik dan lengkap yang tidak ada ditampilkan di tempat lain, serta memiliki bentuk tradisional yang unik. Kemudian Rumoh Aceh juga menampakkan bentuk wujud asli daripada rumah masyarakat Aceh terdahulu. Dari depan Rumoh Aceh juga sangat menarik untuk mengambil foto baik sendiri, bersama keluarga maupun teman-teman. Ketika masuk ke dalam Rumoh Aceh, Asma memiliki perasaan seperti sedang berada dalam rumah tradisional masyarakat Aceh zaman dahulu, dimana ia merasa nyaman, tidak begitu bising, leluasa dan tidak lupa mengabadikan foto benda sejarah yang ada di dalam Rumoh Aceh untuk kenang-kenangan. Desain Rumoh Aceh ini sangat sesuai bagi Asma sebagai pengunjung dan tidak ada kekurangan, karena memiliki koleksi yang memadai, sirkulasi ruang yang baik, pencahayaan lampu yang sesuai seperti masa lampau, warna lantai dan kayu sangat bagus, penghawaan alami dari alam, serta ketinggian tangga yang pas seperti rumah-rumah Aceh lainnya. Rumoh Aceh ini juga mengingatkannya akan pentingnya sejarah dan perjuangan pahlawan dahulu.

Kata Kunci :

- Desain tradisional yang unik
- Banyak peninggalan-peninggalan
- Menarik untuk berfoto
- Suasana yang nyaman
- Kebisingan tidak ada
- Buka-bukaan maksimal
- Tidak perlu penghawaan buatan
- Pencahayaan yang cukup
- Sirkulasi dan warna sesuai

- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Tujuan datang ke gedung pameran sekedar rekreasi dan melihat-lihat peninggalan sejarah, ruangnya juga terarah, pengunjungnya banyak karena lebih luas dan lebih banyak peninggalan sejarah dan fasilitasnya. Selama memasuki ruang Pameran Tetap dan melihat koleksinya yang bagus-bagus, Asma merasa senang dan kagum, banyak tempat untuk berfoto, bisa bergerak dan berbincang dengan puas bila ruangan sepi. Namun bila gedung pamerannya rame juga tidak masalah dan tidak berpengaruh, karena pengunjung lainnya tidak membuat keributan. Dari segi desainnya bagus, peletakan koleksinya sesuai, tidak ada bukaan karena penghawaan buatan yaitu dari AC, warna ruangan yang cocok untuk sebuah pameran koleksi, namun pencahayaan sangat remang-remang. Menurut Asma, gedung Pameran Tetap banyak dikunjungi karena memang banyak menyimpan barang sejarah yang lengkap mulai dari baju adat, hewan-hewan, gambar pahlawan, rencong, alat memasak dan lainnya. Ukuran penempatan koleksi seninya lumayan sesuai dengan pengunjung.

Kata Kunci :

- Bagus untuk rekreasi
- Fasilitas dan peninggalan sejarahnya lebih banyak dan lengkap
- Memiliki koleksi yang bagus
- Menimbulkan perasaan senang dan kagum
- Banyak photo spot (spot berfoto)
- Kebisingan tidak berpengaruh
- Penghawaan buatan
- Pencahayaan kurang maksimal
- Interior bagus
- Penempatan koleksi sesuai

2. Responden : Najwa
Umur : 20
Asal : Medan

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Najwa sebagai seorang mahasiswi yang pernah mengunjungi Museum Aceh sebanyak dua kali menyebutkan tujuannya berkunjung adalah untuk wisata dan pernah *study tour* bersama muridnya. Menurutnya Museum Aceh ini adalah salah satu tempat wisata yang bersih, terdapat banyak peninggalan sejarah dan cocok dikunjungi oleh semua kalangan karena memang diperuntukkan sebagai tempat wisata dan memperoleh ilmu. Rumoh Aceh sangat menarik karena banyak digunakan sebagai tempat berfoto, dan menjadi alasan orang-orang datang berkunjung ke Museum Aceh. Rumoh Aceh ini memiliki tangga yang tidak begitu curam namun sedikit tinggi. Begitu masuk ke dalam, Najwa merasa nyaman ketika berjalan di atas lantai kayu khas Rumoh Aceh, nuansa tradisionalnya dan penghawaan alami begitu terasa, koleksi sejarahnya tersusun rapi namun menurut Najwa benda-benda sejarah tersebut masih sedikit dan terlalu banyak *space* sehingga kurang betah bila berlama-lama berada didalam Rumoh Aceh. Dari segi bahan material Rumoh Aceh sendiri itu sudah cukup bagus, rapi dan terawat, karena berlantai dan berdinding kayu dengan ukiran-ukiran tradisional, beratap rumbia, bukaannya banyak, namun pencahayaan dari lampu terlalu kuning yang terkadang membuat benda koleksinya kurang jelas kelihatan. Namun bagian bawah (*yup moh*) Rumoh Aceh sangat berfungsi sebagai tempat berteduh ketika panas di siang hari, dan Najwa sangat berharap tangga depan Rumoh Aceh dapat dibuka agar pengunjung bisa juga menaiki Rumoh Aceh dari depan.

Kata Kunci :

- Tempat wisata dan *study tour*
- Cocok untuk semua kalangan
- Kebersihan baik
- Memiliki tangga yang sedikit tinggi
- Desain Rumoh Aceh khas tradisional
- Material bagus dan terawat
- Bukaannya maksimal

- Pencahayaan kurang
 - Bagian *yup moh* Rumoh Aceh nyaman untuk bersantai
- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Najwa mengatakan cukup senang bahwa di Aceh ini ada museum sejarah seperti Museum Aceh ini, jadi tidak hanya orang-orang Aceh yang dapat mengunjunginya namun para touris atau masyarakat di luar Aceh pun dapat menikmati fasilitas yang ada di Museum Aceh ini serta mengetahui lebih banyak nilai sejarahnya. Menurutnya banyak orang yang mengunjungi Museum Aceh ini untuk rekreasi, melihat-lihat benda sejarah dan banyak juga yang melakukan penelitian ataupun tugas. Menurut Najwa, gedung Pameran Tetap sudah berfungsi selayaknya sebuah pameran, dengan adanya penataan yang bagus begitu masuk ruangan terkesan seperti di hutan karena banyak hewan koleksi dan ditambah dedaunan untuk menambah keestetikaan pameran itu sehingga banyak yang berfoto-foto juga. Selama di dalam gedung pameran cenderung tidak ada kebisingan dan tidak terganggu juga, kepuasan gerakanya juga leluasa karena lumayan luas. Setiap sudut ruang Pameran Tetap dan Pameran Temporer selalu bagus dijadikan tempat berfoto dan pasti banyak juga yang mengabadikan momen tersebut ke media sosial sehingga dapat mengundang orang-orang untuk datang berkunjung. Kelebihan pada kedua gedung pameran ini salah satunya sudah ditata dengan bagus, koleksinya banyak, sedangkan pada Pameran Temporer hanya memamerkan sebagian alat-alat koleksi yang modern namun memiliki interior yang sangat bagus dan modern pula. Kekurangan pada ruang Pameran Tetap mungkin desainnya ada yang terlalu polos dan kaku karena hanya ada koleksi sejarah dan Najwa berharap bisa ditambahkan fasilitas-fasilitas yang menarik pada ruang-ruang yang polos tersebut. Dari segi materialnya lumayan cocok karena ada nuansa tradisionalnya namun ruang dalam Pameran Tetap kurang modern seperti dalam Pameran Temporer, dan yang sangat menarik dari ruang Pameran Tetap adalah saat melewati ruang masuk pertama yang begitu hijau dengan dedaunan. Sedangkan koleksinya ada yang kurang cahaya dari dalam kaca sehingga kurang kelihatan, kemudian tulisan-tulisan sejarahnya mungkin terlalu tinggi bisa membuat orang-orang dengan penglihatan rabun tidak dapat membaca dengan jelas, dan ruangnya

sangat sepi sehingga terlihat seperti bukan tempat wisata. Dari segi warna dan pencahayaan pada Pameran Tetap, lampunya masih kurang, warna ruangan terlalu biasa dan kurang menarik pada ruang-ruang tertentu, bukaan nya sangat minim namun ada AC untuk penghawaan ruangan. Manfaat yang didapatkan selama berkunjung museum adalah dapat mengetahui sejarah, menambah wawasan, dan menjadi salah satu tempat wisata favorit.

Kata Kunci :

- Terdapat banyak nilai sejarah
- Interior yang bagus pada kedua gedung pameran
- Penataan ruang menarik
- Nuansa hutan yang bagus
- Banyak *photo spot* (spot berfoto)
- Kebisingan tidak berpengaruh
- Kepuasan gerak maksimal
- Pencahayaan kurang maksimal pada koleksi
- Keterangan gambar kurang terlihat
- Desain ruang Pameran Tetap terlalu polos
- Desain Gedung Pameran Temporer sangat modern
- Koleksi pada ruang Temporer kurang lengkap
- Minim bukaan
- Penghawaan buatan
- Menambah wawasan tentang sejarah

3. Responden : Acut
Umur : 19
Asal : Banda Aceh

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Acut, seorang mahasiswi yang sudah mengunjungi Museum Aceh dua kali juga, berkunjung untuk sekedar rekreasi dan mengerjakan tugas. Menurut Acut, Museum

Aceh ini memiliki lingkungan dan bentuk yang indah, juga dilengkapi dengan adanya gedung-gedung pameran. Disini ada Rumoh Aceh, Pameran Tetap dan Pameran Temporer yang bisa dimasuki. Saat berada di Museum, Acut langsung menuju Rumoh Aceh untuk berfoto dan masuk kedalam, karena menurutnya Rumoh Aceh memiliki bentuk yang unik diantara yang lain. Saat masuk ke dalam Rumoh Aceh sebenarnya sedikit kesulitan saat menaiki tangga bagi perempuan yang memakai rok karena bisa saja terinjak dan terjatuh, namun di dalam Rumoh Aceh sudah terasa biasa saja. Menurut Acut, Rumoh Aceh tertalu tertutup walaupun memiliki banyak bukaan, karena bukaan jendelanya itu ditutupi lagi dengan kain. Pencahayaan lampu juga kurang terang ditambah warna kayu yang kecoklatan sehingga menambah gelap, namun penataannya rapi, alat peninggalannya lengkap dan bersih.

Kata Kunci :

- Desain Museum Aceh yang indah
 - Selain Rumoh Aceh terdapat gedung pameran juga
 - Menarik untuk berfoto
 - Desain Rumoh Aceh yang unik dan tradisional
 - Kesulitan menaiki tangga
 - Bukaan maksimal namun tertutup tirai
 - Pencahayaan dan warna kurang maksimal
 - Tata ruang dan koleksi rapi dan bersih
- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Tujuan datang ke gedung pameran untuk berkunjung dan melihat-lihat, pelayanannya baik, ruangnya sedikit terarah karena sepi. Gedung pameran Tetap memiliki koleksi yang lengkap, tidak membosankan kalau dilihat, menjadi banyak tahu mengenai jejak sejarah. Fasilitasnya kurang memadai, lampunya ada yang sudah rusak, sebagian peninggalan sejarah tidak ada tulisan/nama jadi pengunjungnya tidak tahu. Penataannya rapi dan koleksi diletakkan dalam kaca sehingga tidak mudah untuk disentuh oleh pengunjung lainnya. Menurut Acut Museum Aceh ini sudah termasuk bagus sebagai wisata, namun fasilitas dikawasan Museum Aceh masih sangat minim,

seperti kurang tempat duduk untuk bersantai, tidak ada kantin dan tidak banyak peneduh ketika pengunjung merasa panas.

Kata Kunci :

- Ruang Pameran Tetap memiliki koleksi yang lengkap
- Pelayanan baik dan ruangan terarah
- Tidak membosankan
- Fasilitas kurang memadai
- Pencahayaan kurang
- Lampu ada yang rusak
- Keterangan gambar kurang lengkap
- Penataan ruang dan koleksi rapi

4. Responden : Al Ikram
Umur : 27
Asal : Simeulu

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Al Ikram atau disapa dengan bang Ikram mengaku sudah cukup sering mengunjungi Museum Aceh ini dan kali ini datang dengan tujuan untuk membuat video pariwisata Aceh. Menurut beliau, Museum Aceh ini termasuk tempat wisata yang bagus karena banyak terdapat alat-alat tradisional Aceh dan memiliki suasana yang sangat adem/sejuk. Selama masuk ke dalam Rumoh Aceh beliau mengaku biasa saja dan yang menarik hanya peninggalan dan adat-adatnya. Dari segi kebisingan tidak berpengaruh bagi beliau, namun dari keramaian pengunjungnya juga berpengaruh, karena beliau menyebutkan ada touris/bule yang datang pada saat itu disaat jam istirahat siang dan Museum sudah tutup dan itu dikarenakan kurangnya informasi. Untuk kelebihannya tidak ada karena sudah sesuai sebagaimana layaknya Rumoh Aceh, namun dari kekurangannya itu karena ada peninggalan yang kurang lengkap. Desain dan penataan pada Rumoh Aceh sudah bagus dan cocok untuk berfoto.

Kata Kunci :

- Tempat wisata yang bagus
 - Banyak alat-alat tradisional yang menarik
 - Suasana yang sejuk
 - Pengalaman ruang biasa saja
 - Kebisingan tidak berpengaruh
 - Keramaian berpengaruh
 - Kurang informasi
 - Peninggalan dalam Rumoh Aceh kurang lengkap
 - Desain dan penataan ruang yang bagus
 - Area foto yang bagus
- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Menurut bang Ikram, desain dan tata ruangnya sudah bagus, rapi, kebersihannya dirawat serta pintu masuk dan keluarnya dijadikan satu, sirkulasi ruangnya juga terarah. Dan pada Pameran Tetap dari dulu sampai sekarang ada perkembangan dan penambahan alat-alat koleksi dan itu dapat membuat daya tarik pengunjung bertambah. Namun pada gedung Pameran Temporer kali ini ada yang kurang seperti ada beberapa alat musik yang tidak ditampilkan, dan desainnya juga tidak ada unsur-unsur tradisionalnya. Berdasarkan informasi dari beliau bahwa dulunya gedung ini bukanlah tempat event temporer, namun hanya sebuah gedung penyimpanan alat-alat. Dari segi warna ruangan kedua gedung pameran tersebut memang sesuai karena pada umumnya pameran itu dominan warna putih, namun bila dilihat dari pencahayaan masih kurang karena ada beberapa spot ruangan yang terlihat gelap, namun tetap bisa digunakan sebagai tempat-tempat berfoto. Karena bang Ikram sering berkunjung ke Museum Aceh, jadi ketika beliau melakukan pergerakan dari satu ruang ke ruang lainnya beliau sudah biasa bahkan beliau sering melihat apakah ada penambahan koleksinya dan bila ada hal yang baru itulah akan membuat beliau tertarik. Dari desain ruang pameran sudah sesuai dengan pengguna karena memang di desain selayaknya gedung pameran, namun kurangnya itu adalah Museum Aceh ini jarang mengadakan event-event kecil baik setiap minggu atau setiap bulan, koleksinya itu itu

saja dan masih kurang informasi yang seharusnya dijadikan bahan edukasi karena hal tersebut itulah yang membuat pengunjung ramai menurut beliau.

Kata Kunci :

- Desain interior bagus
- Sirkulasi terarah, rapi dan bersih
- Ada penambahan koleksi
- Gedung Pameran Temporer sangat modern
- Koleksi alat musiknya kurang lengkap
- Warna dominan putih sesuai dengan pameran
- Pencahayaan kurang
- Pengalaman ruang biasa saja
- Kurang informasi mengenai Museum Aceh
- Koleksi hanya itu saja
- Jarang mengadakan kegiatan

5. Responden : Irwaida
Umur : 45
Asal : Aceh Besar

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Ibu Waida mengaku sudah pernah mengunjungi Museum Aceh sebanyak 3 kali saat berwisata bersama keluarga dan saat ini sedang bertugas membawa anak-anak murid dan mengenalkan sejarah untuk tugas sekolah. Menurut beliau Museum Aceh ini sudah bagus dan didesain sedemikian rupa ditambah dengan adanya peninggalan-peninggalan dan banyak sejarah. Desain Rumoh Aceh ini sudah bagus, tradisional, pengunjung juga banyak yang berfoto di Rumoh Aceh karena memang rumah ini yang menarik. Dari segi keramaian dan kebisingan tidak mempengaruhi beliau karena ini sebuah museum jadi wajar bila pengunjungnya ramai. Pengalaman ruang yang ibu Waida rasakan adalah nyaman dan bagus karena mirip dengan Rumoh Aceh zaman

dulu, kepuasan geraknya juga tidak bermasalah dan biasa saja serta tidak ada kekurangan pada Rumoh Aceh ini menurut beliau. Tata ruang Rumoh Aceh juga sudah bagus, rapi, pencahayaannya terang karena bisa terlihat koleksi-koleksinya. Manfaat yang didapatkan saat berkunjung ke Museum Aceh menambah wawasan dan membuat kita lebih mengetahui banyak hal mengenai sejarah Aceh, mengenalkannya kepada anak-anak, suasananya sejuk dan nyaman untuk bersantai dibawah Rumoh Aceh (*yup moh*).

Kata Kunci :

- Desain Rumoh Aceh bagus dan tradisional
- Terdapat peninggalan sejarah
- Banyak pengunjung berfoto karena menarik
- Keramaian dan kebisingan tidak berpengaruh
- Interior bagus dan nyaman
- Tidak ada kekurangan
- Pengalaman ruang biasa saja
- Tata ruang rapi
- Pencahayaan cukup
- Suasana sejuk
- Menambah wawasan tentang sejarah
- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Gedung Pameran Tetap dan Pameran Temporer memiliki desain interior yang bagus menurut ibu Waida, benda-benda sejarahnya lebih banyak dari Rumoh Aceh, desainnya rapi dan memiliki banyak tempat dan koleksi untuk difoto, serta hal tersebut membuat beliau bahkan para pengunjung lebih tertarik untuk memasuki ruang pameran. Menurut bu Waida, fasilitas yang ada di dalam ruang pameran masih kurang memadai, seperti kurang tempat duduk, gambar dan koleksinya sebagian tidak ada keterangan. Aktivitas yang dilakukan saat masuk ruang pameran adalah melihat-lihat, berfoto, menjelaskan sejarah dan peninggalan kepada anak-anak serta ruangnya juga terarah. Beliau menjelaskan bahwa siswa-siswanya sangat antusias

ketika masuk ke dalam pameran karena mereka memiliki jiwa yang senang bila diajak berjalan, bermain sambil mengasah pengetahuan tentang sejarah yang belum mereka ketahui. Dari segi penempatan koleksinya sudah bagus, terawat, namun ada pencahayaan yang masih kurang dan koleksinya juga ada yang terbuka sehingga dapat membuat para pengunjung baik anak-anak ataupun dewasa mudah menyentuh benda tersebut. Suasana yang ditimbulkan juga sejuk, tidak kepanasan dan menyenangkan karena banyak hal beragam yang dapat dilihat.

Kata Kunci :

- Desain interior rapi dan menarik
- Koleksi sejarah beragam
- Menarik untuk difoto
- Fasilitas kurang memadai
- Anak-anak antusias
- Menambah pengetahuan
- Penataan koleksi rapi dan terawat namun ada yang dibiarkan terbuka
- Pencahayaan kurang
- Penghawaan sejuk

6. Responden : Yesie
Umur : 23
Asal : Meulaboh

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Yesie seorang mahasiswi mengaku sudah pernah mengunjungi Museum Aceh ini kurang lebih 4 kali untuk sekedar masuk, jalan-jalan dan membuat tugas. Menurutnya Museum Aceh ini menarik dan bagus untuk dikunjungi, karena disini suasananya sejuk dan cocok untuk bersantai. Rumoh Aceh memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri karena memiliki ciri khas yang sangat tradisional serta sangat bagus untuk berfoto di bagian depannya. Museum Aceh sendiri cocok dikunjungi oleh semua

kalangan usia terutama remaja dan dewasa, namun menurutnya kurang cocok bagi orang tua dan disabilitas karena akan kesusahan saat menaiki tangga, namun bagi anak-anak tetap harus ada pemandu agar mereka bisa tertip saat memasuki ruangan. Begitu masuk kedalam Rumoh Aceh, Yesie sedikit merasakan hawa mistis karena kesan tradisionalnya sangat terasa dan mengingatkannya akan pahlawan-pahlawan terdahulu, namun masuk ke dalam Rumoh Aceh tetap manambah keseruan dan menghilangkan rasa penasaran. Bagi Yesie sendiri, keramaian pengunjung bisa mempengaruhinya karena akan menjadi lebih ribut dan kurang fokus sehingga dia lebih nyaman bila pengunjungnya sedikit. Bagi pengunjung yang sudah berapa kali ke Museum Aceh pasti sudah sering memasuki Rumoh Aceh karena merupakan bangunan pertama yang dibangun dan sudah lama ada sehingga ketika datang kembali mereka lebih tertarik memasuki gedung-gedung pameran yang menyediakan lebih banyak koleksi. Dari desain Rumoh Aceh sudah bagus, kelihatan nilai tradisionalnya mulai dari warnanya, atapnya, ukiran-ukiran, serta berbahan kayu menunjukkan ciri khasnya rumah masyarakat Aceh dulu. Pencahayaan di dalam Rumoh Aceh sudah bagus dan terang, penghawaannya yang dingin alami, penataan koleksinya rapi namun Rumoh Aceh masih memiliki koleksi yang sedikit, space terlalu besar dan bisa jadi hal itu yang menyebabkan orang kurang tertarik untuk masuk.

Kata Kunci :

- Museum Aceh menarik
- Rumoh Aceh memiliki ciri khas tradisional
- Area berfoto yang bagus
- Tidak cocok untuk orang tua dan disabilitas
- Menghilangkan rasa penasaran
- Keramaian pengunjung berpengaruh
- Kurang menarik bila sering dikunjungi
- Desain tradisional
- Warna dan material Rumoh Aceh sesuai
- Pencahayaan cukup
- Penghawaan alami

- Tata ruangan rapi
 - Koleksi masih kurang
 - Space yang lebar
- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Menurut Yesie, orang-orang datang ke Museum Aceh selain untuk melihat-lihat adalah untuk mencari tahu sejarahnya, peninggalan-peninggalannya, penasaran dengan ruang pamerannya bahkan ada yang untuk keperluan. Ruang Pameran Tetap memiliki koleksi dan furniture yang lebih banyak dibandingkan Rumoh Aceh dan menurutnya hal itu yang membuat pengunjung tertarik. Dari pertama masuk Pameran Tetap sangat bagus karena di desain seperti hutan dan kebun binatang, penyusunan dan tata ruangnya rapi, pencahayaannya bagus dan jelas, banyak spot untuk berfoto hingga menuju pintu keluar. Namun kekurangan dalam Pameran Tetap adalah tidak ada tempat duduk saat sudah lelah berjalan, kemudian tidak ada toilet di dalam bila pengunjung tiba-tiba ingin membuang air kecil. Untuk suasana yang ditimbulkan bagus dan terasa seperti dalam museum.

Pada gedung Pameran Temporer, menurut Yesie desainnya terlalu modern, tidak ada nuansa-nuansa tradisionalnya dan sangat monumental dibandingkan bangunan-bangunan disekitarnya. Dan harusnya eksterior gedung Pameran Temporer ini dibuat lebih tradisional mulai dari ukiran-ukiran adat Aceh dan hal-hal lain yang berkaitan dengan Aceh sehingga menjadikannya bangunan yang selaras dengan Museum Aceh. Desain tata ruangnya sudah bagus dan banyak koleksi alat musik juga, namun sayangnya bangunan setinggi itu hanya menggunakan satu lantai untuk memamerkan koleksinya dan harusnya bisa di pamerkan lebih banyak lagi alat-alat peninggalan zaman dahulu maupun yang modern. Menurutnya yang membuat pengunjung sepi dan tidak seramai dahulu kemungkinan diantara mereka sudah sering ke Museum Aceh dan membuat mereka bosan untuk berkunjung lagi atau karena terjebak pandemi yang membuat orang-orang malas keluar rumah. Manfaat yang didapatkan selama datang ke Museum Aceh membuat kita lebih mengetahui sejarah dan ciri khas Aceh.

Kata Kunci :

- Mencari tahu sejarah
- Koleksi Pameran Tetap lebih banyak
- Furniture banyak dan menarik
- Desain ruang masuk yang indah
- Pencahayaan cukup
- Fasilitas masih kurang
- Pengalaman ruang menyenangkan
- Gedung Pameran Temporer terlalu modern dan monumental
- Tidak ada kesan tradisional
- Interior menarik
- Koleksinya kurang
- Sering berkunjung membuat pengunjung bosan
- Mengetahui banyak sejarah dan ciri khas Aceh

7. Responden : Maqfira
Umur : 22
Asal : Pidie

• Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Maqfira berpendapat bahwa Rumoh Aceh ini merupakan salah satu Rumoh tradisional masyarakat Aceh yang telah ada sejak lama dan banyak menyimpan barang-barang antik yang tetap ada dan utuh sampai sekarang. Bagian depan dan ruang tengah Rumoh Aceh paling menarik menurut Maqfira karena bagian depan Rumoh Aceh merupakan tempat yang bagus untuk berfoto, dan di ruang tengah juga terdapat tempat tidur yang unik sehingga membuatnya berbeda dari ruang yang lain. Maqfira merasakan kegembiraan ketika masuk Rumoh Aceh karena ia mengaku sudah sangat lama tidak pernah berkunjung ke Museum Aceh ini dan ia menceritakan banyak hal bersama temannya ketika menelusuri ruang Rumoh Aceh. Pengalaman ruang saat berpindah ruang adalah luas dan asik, suasana yang dirasakan seperti

zaman dahulu yaitu gelap dan lumayan panas. namun sayangnya pencahayaan terlalu gelap. Cenderung tidak ada kebisingan, namun bila pengunjungnya ramai akan membuat Maqfira kurang nyaman. Arsitektur pada Rumoh Aceh sangat unik, terkesan lebih luas dan rapi, terdapat koleksi, dan berbeda dari rumah tradisional Aceh lainnya. Kekurangan Rumoh Aceh adalah memiliki ruang yang terlalu terbuka seperti kamar tidur, kasur yang terletak di dapur, kemudian koleksinya kurang lengkap, warna material terlalu gelap, sebagian koleksi tidak ada keterangan sehingga tidak jelas dan tidak ada pemandu.

Kata Kunci :

- Desain tradisional
 - Area depan tempat berfoto yang bagus
 - Keramaian pengunjung sedikit berpengaruh
 - Perasaan gembira ketika berkunjung kembali
 - Warna material Rumoh Aceh gelap
 - Pencahayaan kurang
 - Penghawaan panas
 - Tata ruangan rapi
 - Koleksi masih kurang
 - Tidak ada pemandu
- Persepsi Terhadap Gedung Pameran

Menurut Maqfira, Pameran Tetap memiliki penjaga yang ramah dan pelayanannya baik. Selama berada di dalam ruang Pameran Tetap, Maqfira melihat dan membacabaca nama dan keterangan koleksi yang ada di dalam, tidak lupa ia mengabadikan beberapa foto karena banyak barang dan spot menarik. Maqfira juga menyebutkan bahwa sesuatu yang menarik dari ruang Pameran Tetap adalah adanya hewan-hewan yang sudah diawetkan pada lantai pertama masuk disertai hiasan-hiasan daun yang estetik. Diantara ketiga gedung pameran pada Museum Aceh yang paling menarik adalah Pameran Tetap ini karena koleksinya lebih banyak, ruangan yang luas, banyak

tempat berfoto dan tidak membosankan. Ketika menelusuri ruang pameran, Maqfira juga merasa *exited* dan mengobrol banyak hal tentang perkembangan pameran ini bersama temannya. Dari segi kebisingan dan keramaian juga tidak berpengaruh, ruangan terarah dan juga pengalaman gerak yang lebih leluasa. Namun Maqfira juga menyebutkan bahwa pencahayaan sangat minim, plafon pada Pameran Tetap terlalu rendah namun warna ruangan sudah bagus dan terkesan klasik, sirkulasi dan tata ruang maupun koleksi juga sudah bagus. Akan tetapi, furnitur dalam ruang Pameran Tetap maupun Pameran Temporer masih kurang sehingga membuat Maqfira sedikit bosan bila yang dilihat hanya itu-itu saja. Sedangkan dari kalangan usia, anak-anak dan para difable tidak disediakan fasilitas yang lebih cocok untuk mereka yang membuat pameran pada Museum Aceh ini kurang cocok untuk semua kalangan usia.

Kata Kunci :

- Pelayanan ramah
- Desain interior rapi dan menarik
- Koleksi lebih banyak
- Menarik untuk difoto
- Ruang pameran lebih luas dan leluasa
- Fasilitas kurang memadai
- Keramaian dan kebisingan tidak berpengaruh
- Menambah pengetahuan
- Pencahayaan kurang
- Penghawaan sejuk
- Kurang cocok untuk semua kalangan

4.4.2 Persepsi Pemandu Museum Aceh

1. Pemandu : Bu Sri

- Persepsi Terhadap Rumoh Aceh

Rumoh Aceh merupakan satu-satunya paviliun yang dibuat oleh Belanda dengan bentuk tradisional khas Aceh yang ada dalam lingkungan Museum Aceh ini, dan termasuk salah satu bagian UPTD Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang pertama. Sejarah singkat Rumoh Aceh ini dijelaskan dan telah ditulis pada sebuah papan informasi yang berada di belakang Rumoh Aceh tepatnya di depan pintu masuk pengunjung. Bu Sri menyebutkan bahwa Museum Aceh ini selama beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan serta banyak sekali pengunjung dari sekolah-sekolah setiap minggunya, terutama hari senin sampai Kamis yang memiliki pengunjung terbanyak. Rumoh Aceh ini juga pernah di renovasi setiap beberapa tahun sekali agar tetap terawat seperti pergantian atap rumbia, pengecatan, koleksi dan lainnya, namun tidak pernah dilakukan renovasi untuk mengubah bentuk karena Rumoh Aceh sendiri menunjukkan ciri khas masyarakat Aceh. Perubahan juga dilakukan pada beberapa koleksi yang memang sudah lama digunakan dan digantikan dengan yang lain karena Museum Aceh ini menyimpan beribu koleksi yang perlu dipamerkan namun ada juga yang tetap disimpan untuk menjaga keamanannya.

Sebagai pemandu, menurut Bu Sri tugasnya adalah untuk memandu serta menjelaskan kepada pengunjung, namun ketika orang masuk ke Rumoh Aceh maupun pameran, banyak dari mereka yang masuk sendiri dan tidak ingin dipandu meski sudah ditawarkan kecuali pengunjung sendiri yang meminta untuk dipandu dan itu biasanya pengunjung dari luar kota atau luar negeri. Adapun koleksi yang sering diminati pengunjung Rumoh Aceh adalah peralatan-peralatan dapur yang antik, rempah-rempah, kemudian *lesong* dan *jeungki* yang berada di bawah Rumoh Aceh (*yup moh*). Untuk pintu depan Rumoh Aceh yang tidak pernah dibuka adalah peraturan dari pengelolanya, menurut Bu Sri cukup satu pintu yang dibuka agar pengunjungnya terkontrol dan pihak pemandu tidak khawatir terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Untuk penyandang disabilitas, Museum Aceh tidak menyediakan fasilitas yang cocok untuk memasuki pameran dan Rumoh Aceh sehingga bila ada penyandang disabilitas mereka hanya bisa melihat-lihat dari luarnya saja. Arsitektur pada Museum Aceh ini menurut Bu Sri sudah bagus, terbukti dengan adanya pameran yang menyediakan koleksi yang

banyak juga gudang penyimpanan koleksi yang lengkap, kemudian dengan adanya Rumoh Aceh yang memiliki arsitektur yang unik sehingga berbeda dari yang lain, serta pendapat para turis yang mengatakan Museum Aceh ini bagus walaupun tidak sebagus museum yang ada di luar-luar kota. Bu Sri juga berpendapat bahwa Museum Aceh ini memiliki banyak literatur yang ada di perpustakaan dan link-link yang tersedia di sosial media, namun karena kurangnya orang-orang yang menyukai sejarah sehingga membuat mereka tidak mengetahui informasi Museum Aceh. Bu Sri juga menambahkan bahwa kurangnya minat anak muda terhadap Museum Aceh ini karena merupakan bangunan lama dan lokasinya yang sedikit tertutup sehingga kurang kelihatan.

- Persepsi Terhadap Pameran Temporer

Pameran temporer merupakan bangunan baru yang dibangun setelah Tsunami oleh *Non-Governmental Organization* (NGO) dengan bentuk modern dan tidak ada unsur tradisional. Alasan didirikannya adalah untuk menambah pameran koleksi dan ketika diadakan acara atau *event* dapat dipergunakan dengan layak. Sebelum dijadikan sebuah pameran, dulunya gedung ini adalah gudang penyimpanan barang dan berbagai koleksi dan hingga kini masih di simpan di lantai atas gedung dan bu Sri mengatakan bahwa koleksi tersebut tidak boleh sembarangan di pakai maupun digunakan. Pameran Temporer ini hanya diadakan sebanyak 3 sampai 4 kali setahun dengan tema dan koleksi yang berbeda-beda.

2. Pemandu : Bu Ayu

- Persepsi Terhadap Pameran Tetap

Menurut bu Ayu Museum Aceh pada tahun terakhir ini mengalami peningkatan pengunjung setelah masa pandemi yang begitu lama yang membuat Museum harus tutup. Banyaknya pengunjung yang datang ke Museum Aceh karena ingin mengetahui dan melihat sejarah dan budaya Aceh yang tidak dijumpai ditempat lain. Akses link maupun media sosial yang mungkin kurang menerangkan

informasi mengetahui Museum Aceh ini bisa saja membuat orang-orang diluar sana banyak yang tidak mengetahui informasi terkait Museum Aceh, dikarenakan literatur lebih banyak tersedia pada perpustakaan yang ada di Museum Aceh. Pandangan dari bu Ayu sendiri terkait kurangnya orang yang mengetahui sejarah Museum Aceh karena Museum Aceh sendiri bersifat masa lampau dimana tidak semua orang mengalaminya sehingga hanya ada cerita, jadi yang kita butuhkan adalah orang yang tertarik dengan hal tersebut yang akan membawakan cerita itu terus ada hingga Museum Aceh dapat dikenal. Selain itu Museum Aceh ini merupakan bangunan yang berdiri sudah cukup lama dan bersifat umum, tidak bersifat modern seperti Museum Tsunami dan karena bangunan yang tertutup juga sehingga membuat orang-orang hanya sekedar lewat saja. Bu Ayu juga menyebutkan bahwa hari rabu dan kamis biasanya pengunjung dari kalangan murid sekolah lebih banyak dari hari biasanya.

Pameran Tetap (permanen) ini cenderung tidak mengalami perubahan koleksi setiap tahunnya yang berbeda dengan Pameran Temporer. Meskipun diubah, pastinya hanya sedikit dari koleksi tetap yang digantikan dengan yang lain atau dirolling dan tidak diubah secara total. Namun sekarang, penataan pada Pameran Tetap sudah diubah seperti penambahan hiasan-hiasan pada daun, akan tetapi koleksi hewannya tetap masih ada. Menurut bu Ayu, minimnya pencahayaan pada Pameran Tetap ini adalah bagian dari anggaran dan kemungkinan sesuai konsep desain. Sedangkan fasilitas yang kurang memadai seperti tidak tersedianya tempat duduk adalah karena pameran ini tidak begitu luas dan padatnya koleksi sehingga tempat duduk hanya dibuat sedikit yang di desain seperti alur. Sedangkan pada beberapa koleksi yang tidak terdapat keterangan, itu merupakan suatu kendala yang menurut bu Ayu dilakukan ketika pergantian koleksi yang membuat keterangan tidak tercantum sebagian. Adapun koleksi yang banyak diminati pengunjung menurut bu Ayu bisa berbeda dari setiap kalangan. Dari kalangan anak-anak, mereka lebih tertarik pada satwa-satwa, remaja dan dewasa tertarik dengan koleksi-koleksi yang antik dan modern, sedangkan kalangan orang tua lebih menyukai semua koleksi yang tidak ada lagi pada zaman sekarang, namun bagi kalangan budayawan dan sejarawan bisa lebih tertarik terhadap koleksi

seperti dirham-dirham Aceh dan adat. Untuk para disabilitas, Pameran Tetap kurang cocok dikunjungi karena hanya ada tangga dan tidak mendukung adanya lift karena jarak setiap lantai pameran yang tidak tinggi meskipun terdapat tiga lantai. Bu Ayu juga berpendapat bahwa arsitektur pada Museum Aceh lumayan bagus dan menarik serta bersifat klasik dengan adanya Rumoh Aceh dan Pameran Tetap yang berbentuk kekinian, memiliki halaman yang sangat rapi meskipun pameran dan fasilitasnya masih kurang memadai, beliau berharap kedepannya semoga Museum Aceh ini dapat direnovasi menjadi pameran yang lebih luas dan lengkap namun tidak menurunkan nilai tradisional Aceh dan semua kalangan dapat berkunjung ke Museum Aceh.

4.5 Kesimpulan Hasil Analisis Persepsi

Aktivitas dan persepsi dari pengunjung Museum Aceh kebanyakan memiliki perilaku dan pandangan yang sama terhadap psikologi arsitektur pada setiap ruang pameran. Akan tetapi, ada juga pengunjung Museum Aceh yang memiliki persepsi yang sedikit berbeda. Rata-rata pengunjung Museum Aceh, berpendapat bahwa Museum Aceh merupakan destinasi wisata yang sudah sangat baik dalam mengekspresikan sejarah dengan memperlihatkan jejak-jejak dari pahlawan Aceh ketika perang dahulu dengan Belanda serta jejak peninggalan sejarah masyarakat Aceh dalam konteks baru. Selain itu, Museum Aceh juga berupaya menarik minat para pengunjung untuk mengapresiasi sejarah sehingga masyarakat di dalam maupun diluar Aceh banyak belajar sesuatu darinya. Area Museum Aceh yang sangat terawat dan bersih membuat para pengunjung merasa nyaman dan suka berada lebih lama, apalagi penghawaan yang dihasilkan sangat bagus serta mempunyai koleksi yang beragam dan pengalaman ruang yang menyenangkan. Akan tetapi, ada juga beberapa dari pengunjung Museum Aceh yang mengatakan bahwa Rumoh Aceh, gedung Pameran Tetap dan Pameran Temporer masih mempunyai koleksi yang lama dan tidak berubah, fasilitas kurang lengkap dan pencahayaan yang kurang maksimal.



Gambar 4.25 Kondisi Eksisting Rumoh Aceh

(Sumber : Analisis Pribadi)

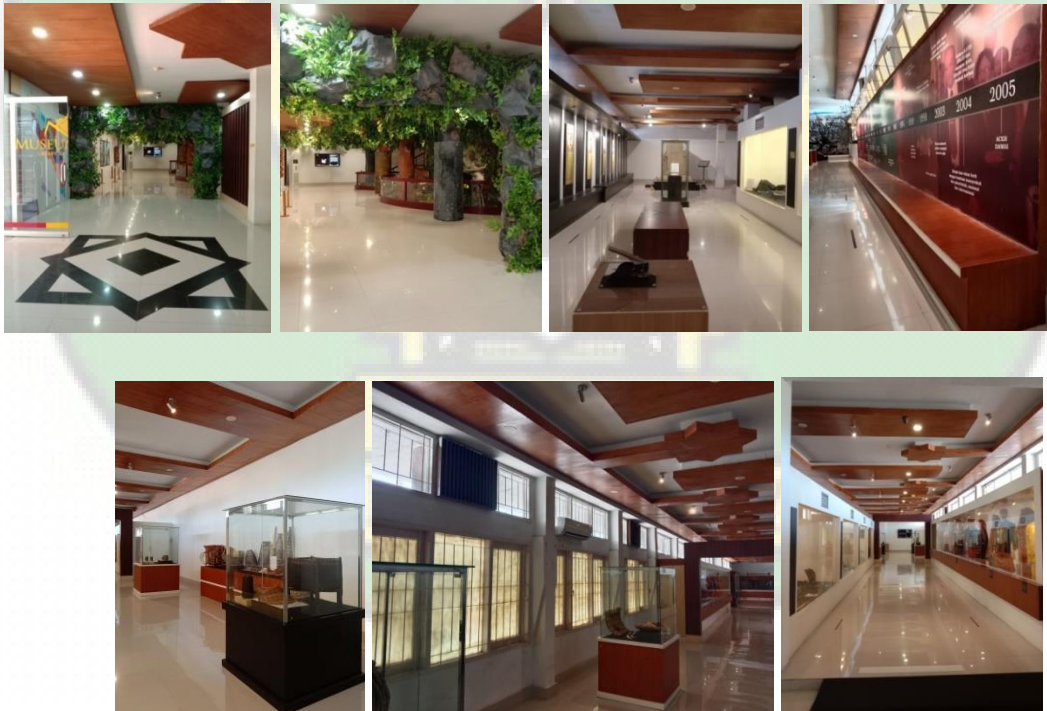
Beberapa pengunjung ada yang berpendapat bahwa Rumoh Aceh memiliki bukaan yang maksimal namun tertutupi dengan tirai sehingga kurang menyalurkan penghawaan alami, cahaya pada Rumoh Aceh juga masih terbilang remang-remang dan tidak terlalu nyaman bagi penggunanya. Oleh karena itu, Rumoh Aceh memerlukan penghawaan dan pencahayaan tambahan supaya dapat memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan di dalam ruangan.



Gambar 4.26 Bukaan dan Ruang Rumoh Aceh

(Sumber : Analisis Pribadi)

Sedangkan pada gedung Pameran Tetap, para pengunjung berpendapat bahwa ruang pameran sudah memiliki penghawaan yang mencukupi, didukung dengan material dan furniture bangunan yang bagus untuk mendukung penataan koleksi dan spot berfoto yang ada di dalamnya. Hal tersebut membuat para pengunjung lebih betah berlama-lama di dalam ruang pameran. Akan tetapi, fasilitas dalam ruang pameran masih kurang memadai dan pencahayaan kurang maksimal. Pengunjung berpendapat bahwa cahaya di dalam ruang Pameran Tetap ada yang remang dan gelap, beberapa lampu yang sudah rusak sehingga membuat pencahayaan tidak berfungsi dengan baik. Maka dari itu, diperlukan pencahayaan tambahan agar pengunjung dapat melihat koleksi sejarah dengan puas dan jelas, juga mendapatkan pengalaman ruang yang baik.

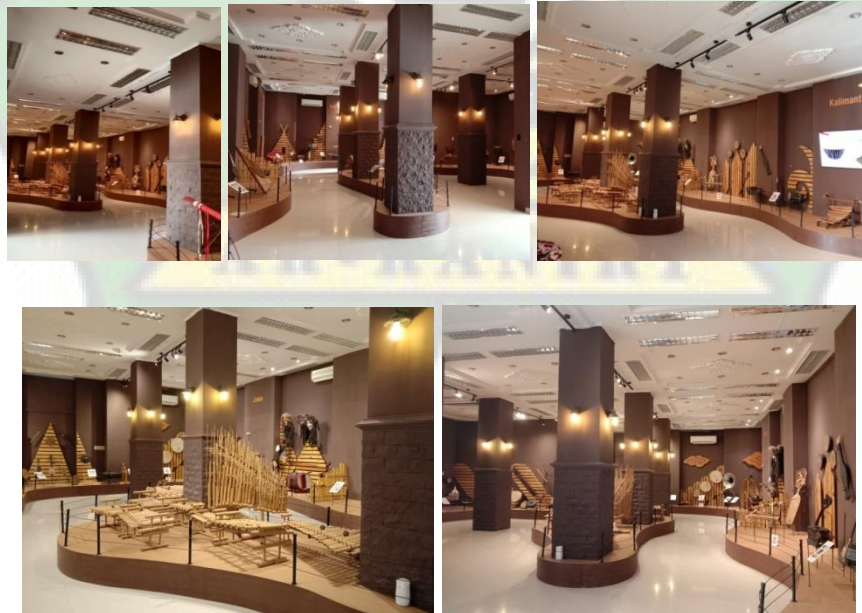




Gambar 4.27 Kondisi Eksisting Pameran Tetap

(Sumber : Analisis Pribadi)

Begitu halnya dengan gedung Pameran Temporer, tata ruang yang sangat rapi dan modern, penghawaan buatan yang dimiliki sudah mencukupi. Namun tidak semua koleksi ditampilkan di dalam ruang Pameran Temporer sehingga pengunjung merasa kurang puas, akan tetapi di dalamnya sangat bagus dijadikan area berfoto. Pencahayaan dan warna yang kontras membuat ruang pameran ini lebih terlihat modern dibandingkan dengan Rumoh Aceh dan Pameran Tetap. Akan tetapi, Pameran Temporer ini memerlukan pencahayaan alami agar cahayanya dapat tersalurkan secara optimal, karena baik material, ukuran bukaan dan warna sangat berpengaruh terhadap penghawaan, pencahayaan dan kenyamanan pengunjung selama beraktivitas.



Gambar 4.28 Kondisi Eksisting Pameran Temporer

(Sumber : Analisis Pribadi)

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap Rumoh Aceh, Pameran Tetap dan Pameran Temporer mengenai aktivitas/perilaku yang mempengaruhi psikologi arsitektur, yaitu :

1. Dari segi aktivitas, rata-rata pengunjung yang datang ke Museum Aceh dan memasuki setiap ruang pameran diantaranya ada yang melakukan aktivitas sendiri maupun berkelompok seperti melihat-lihat, berjalan sambil mengobrol, mengamati setiap koleksi, berfoto, bergerak dari satu ruang ke ruang lainnya dimana aktivitas secara fisik tersebut menunjukkan interaksi mereka terhadap ruang pameran yang akan membentuk perilaku sehingga terciptalah Psikologi dalam Arsitektur.
2. Berdasarkan analisis aktivitas dan wawancara, perilaku pengunjung yang dapat ditunjukkan diantaranya adalah perasaan senang ketika dapat berkunjung ke Museum Aceh sekali-kali, senang melihat koleksi warisan yang masih utuh hingga sekarang, senang bisa mengetahui bentuk ruang Rumoh Aceh masyarakat dahulu sehingga keantusiasan pengunjung bertambah ketika memasuki pameran. Namun desain ruang pameran belum begitu menarik dan luas, koleksi tidak lengkap serta fasilitas kurang memadai. Hal tersebut dapat membuat perilaku pengguna menjadi kurang nyaman dan tidak puas, tidak ingin berlama-lama dalam gedung pameran, pencahayaan yang kurang dipusatkan terhadap koleksi membuat indra visual tidak menyerap memori secara utuh sehingga menjadikan koleksi tersebut hanya sekedar dilihat dan dilewati. Penghawaan dari *Air Contitioner* (AC) pada ruang Pameran Tetap dan Pameran Temporer membuat suasana lebih nyaman karena tidak memancarkan hawa panas, berbeda dengan Rumoh Aceh yang menyalurkan udara alami dari bukaan-bukaan dan *tulak angen* walaupun pada siang hari terkadang terasa panas. Banyaknya pengunjung yang masuk kedalam Rumoh Aceh tidak betah berada lama-lama karena ruangan yang gelap dan terasa pengap. Pameran Temporer yang seharusnya dibuat lebih menarik menjadi biasa saja dan tidak ada rasa antusias oleh pengunjung karena hanya lantai 1 yang dapat dinikmati. Berbeda halnya dengan Pameran Tetap yang menyediakan koleksi lebih banyak dari Rumoh Aceh dan Pameran Temporer

sehingga membuatnya lebih menarik. Akan tetapi, kurangnya fasilitas sebagai sebuah pameran dan desain yang sederhana membuat pengunjung menjadi tidak leluasa dan puas.

3. Analisis dari aktivitas dan perilaku tersebut mempengaruhi Psikologi Arsitektur yang menunjukkan kategori-kategori yang memiliki kaitan erat terhadap perilaku pengunjung Museum Aceh diantaranya mengacu pada pencahayaan, penataan koleksi, pembentukan ruang, sirkulasi ruang, warna, suara dan suasana, dimana kesemuanya mempengaruhi kenyamanan dan keamanan bagi pengguna.

Tabel 4.1 Analisis Data Hasil Observasi

Nama Bangunan	Keterangan	Saran
<p>1. Rumoh Aceh</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk Tradisional yang khas dan sebagai media foto yang menarik - Tata ruang rapi dan material yang terawat - Koleksi yang ditampilkan kurang lengkap - Bukaan banyak namun tidak menyalurkan udara dan pencahayaan alami dengan baik - Warna material terlalu gelap - Tampilan pameran sedikit sehingga pengalaman ruang kurang puas 	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan pencahayaan dan penghawaan alami - Pewarnaan material kayu yang lebih cerah lebih diutamakan agar meningkatkan kenyamanan visual pengunjung - Menambahkan koleksi untuk menutupi space ruang yang tidak terpakai
<p>2. Gedung Pameran Tetap</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk luar yang klasik namun interior lebih menarik - Memamerkan koleksi yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan koleksi yang lebih lengkap - Membutuhkan pencahayaan dan

 	<p>lebih banyak dan beragam</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyak spot berfoto - Ruang yang terarah mengikuti cahaya - Penataan ruang dan koleksi rapi - Tidak menyalurkan penghawaan alami - Fasilitas tidak memadai - Pencahayaan pada barang koleksi kurang maksimal - Ruang dengan perpaduan warna yang lembut yaitu putih dan coklat - Desain ruang terlalu kaku - Membosankan bila sering berkunjung 	<p>penghawaan alami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menambah fasilitas - Mengutamakan pencahayaan pada koleksi - Menggunakan warna-warna yang kontras sesuai museum
<p>3. Gedung Pameran Temporer</p>  	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk monumental dengan 3 lantai - Desain bangunan modern - Interior yang menarik dan bagus untuk berfoto - Digunakan untuk event-event tertentu - Hanya satu lantai yang dipergunakan - Koleksi dan fasilitas kurang memadai - Penghawaan buatan (AC) - Minim pencahayaan - Minim bukaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dua sampai tiga lantai sebagai ruang pameran - Memperlihatkan desain yang tradisional - Memamerkan koleksi yang lebih lengkap - Menambah fasilitas dan furnitur agar lebih menarik dan terkesan luas - Memerlukan pencahayaan ruang yang maksimal

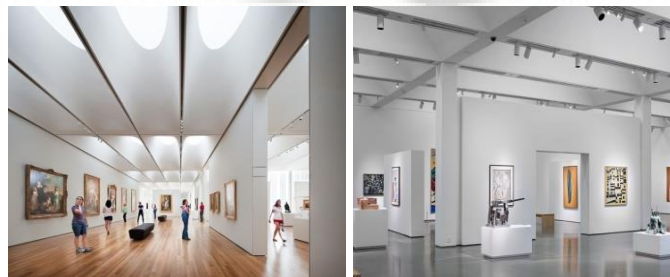
	- Warna ruangan sedikit gelap	- Pencahayaan dan penghawaan alami lebih baik
--	-------------------------------	---

4.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Psikologi Arsitektur Pada Museum Aceh

Menurut hasil analisis dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kata kunci yang menjadi pendapat pengunjung dan pemandu terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengunjung pada Museum Aceh diantaranya pencahayaan, pemajangan koleksi, tata ruang dan sirkulasi, warna, suara serta suasana.

4.6.1 Pencahayaan

Pencahayaan juga salah satu yang mempengaruhi psikologis manusia, dalam teori Anthonius N. Tandal (2011) menyebutkan bahwa ruang yang cenderung minim pencahayaan akan membuat orang menjadi malas namun bila cahaya yang terlalu terang juga dapat menyilaukan mata. Rumah Aceh dan kedua gedung pameran yang ada di Museum Aceh termasuk ruang yang memiliki pencahayaan yang minim sehingga banyak menimbulkan persepsi dari pengunjung. Manusia menjadi sadar ketika pengindraannya merangsang terhadap sumber energi cahaya, maka dari itu museum sangat memerlukan intensitas cahaya yang cukup dan tidak berlebih untuk mendukung kegiatan visual dan juga kelestarian koleksi budaya. Dan hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan pencahayaan adalah cahaya yang tidak menyilaukan dan mengganggu kenyamanan pengunjung, karena dengan adanya pencahayaan yang cukup dalam suatu pameran, akan memberikan kenyamanan visual yang baik bagi pengamat maupun pengguna dalam mengapresiasi suatu benda seni.





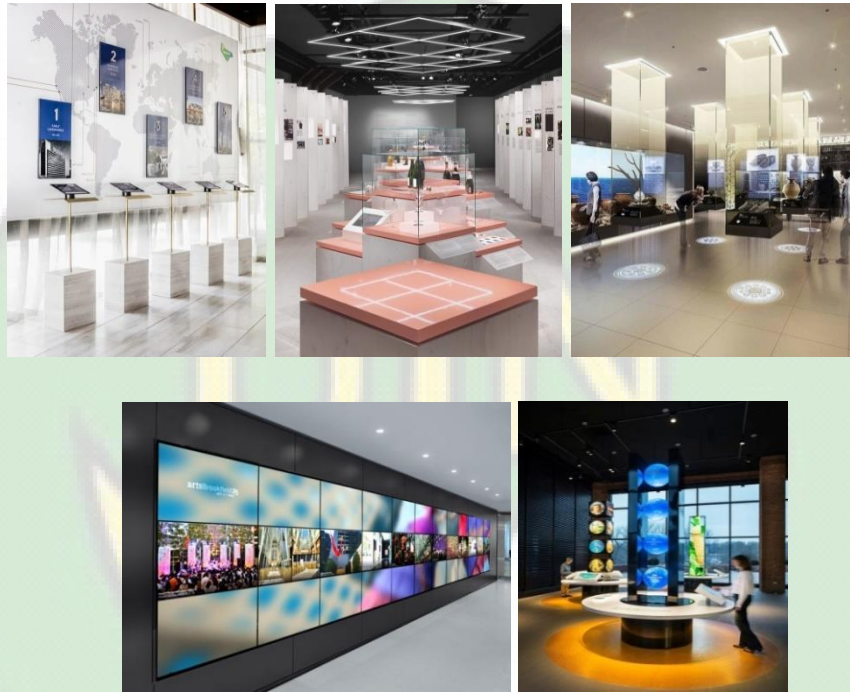
Gambar 4.29 Rekomendasi Pencahayaan Ruang Pameran

(Sumber : Pinterest)

4.6.2 Pemajangan Koleksi

Pemajangan koleksi juga sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Koleksi-koleksi pada Rumoh Aceh dan ruang pameran yang ditampilkan kurang lengkap, elemen yang datar pada pemajangan koleksi dan tidak berubah tersebut dapat memberikan kesan yang membosankan bagi pengunjung. Menurut Ambrose dan Paine dalam Wulandari (2014), dalam teknik presentasi untuk menginformasikan interpretasi museum, terdapat 4 cara yang perlu dilakukan, yaitu: grafik, 3D, audio visual, dan menggunakan manusia. Seperti pada museum lainnya, Rumoh Aceh dan ruang pameran pada Museum Aceh tentu terdapat teknik grafik dan 3D, yaitu berupa teks maupun gambar untuk menjelaskan suatu objek dan benda-benda koleksi. Berbagai media yang ditampilkan untuk menciptakan suasana antara lain adalah foto, lukisan, benda-benda bersejarah, hewan-hewan yang diawetkan dan furnitur yang telah diatur sedemikian rupa seperti layaknya pameran. Akan tetapi, dalam ruang Pameran Tetap sebagian benda bersejarah tidak memiliki keterangan (teks) sehingga membuat pengunjung penasaran karena tidak mengetahui nama dan sejarah barang yang bersangkutan. Di dalam Pameran Tetap hanya terdapat satu layar audio/video visual pada lantai satu, dan Pameran Temporer tidak disediakan audio visual, seperti audio dan tampilan video yang diperlihatkan pada pengunjung saat memasuki ruang pameran sehingga lebih menarik. Dan terakhir adalah penggunaan manusia/pemandu dimana media ini akan lebih mudah dimengerti dibandingkan gambar dan grafis. Pemandu sangat berguna untuk memperlihatkan dan menjelaskan mengenai ruang bangunan dan peninggalan-peninggalan sejarah di setiap suasana ruang, dan setiap gedung pameran pada Museum

Aceh ini hanya memiliki satu serta dua orang pemandu yang menjaga di pintu masuk. Dalam teori Anthonius N. Tandal (2011) juga disebutkan bahwa penataan perabot dalam ruang mempengaruhi penggunaannya, maka penataannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang untuk memenuhi tujuan fungsional. Karena semakin bermutu dan unik koleksi museum maka semakin kuat daya tarik pengunjung.



Gambar 4.30 Rekomendasi Tata Pemajangan Koleksi Pameran

(Sumber : Pinterest)

4.6.3 Pembentukan Ruang dan Sirkulasi

Dalam sebuah pameran, yang menjadi faktor atau sasaran utama adalah pengunjung, dimana pengunjung akan menggunakan ruang tersebut untuk bergerak dan berpindah dari satu ruang ke ruang lainnya ketika menikmati objek pameran. Oleh karena itu, bentuk merupakan awal dari pembentukan suatu bangunan yang akan mempengaruhi pengguna. Bentuk dan tata ruang pameran yang rapi, terkontrol, namun terkesan kaku dengan bentuk persegi seperti kebanyakan pameran dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan ketidakpuasan bagi pengunjung. Arsitek perlu mengeksplorasi

berbagai bentuk yang inovatif, menarik dan dapat menimbulkan rasa bebas dalam diri pengunjung untuk menghidupkan pameran. Karena dalam ruang pameran Museum Aceh tidak ada pemandu, mengharuskan para pengunjung menjelajah ruang pameran sendiri. Agar pengunjung mudah menemukan objek-objek tertentu, maka perancangan sirkulasi menjadi sangat penting supaya pengunjung tetap bersemangat menjelajah ruang pameran dan tidak merasa bosan. Menurut Agung Ayu Wulandari (2014), melalui permukaan lantai, variasi langit-langit, variasi furnitur, skema warna dan terang atau gelapnya ruang berdasarkan tema dan suasana yang ditampilkan akan membuat para pengunjung lebih bersemangat ketika menelusuri ruang pameran. Dalam teori Anthonius N. Tandal (2011) menyebutkan bahwa bentuk dan tatanan ruang perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna pula dalam suatu ruangan tersebut. Bentuk ruang lobi, ruang koleksi, tangga dan sirkulasi ruang dapat mengambil bentuk-bentuk lengkung untuk memberi kesan dinamis, riang dan memberikan pengaruh gembira.



Gambar 4.31 Rekomendasi Ruang dan Sirkulasi Pameran

(Sumber : Pinterest)

4.6.4 Warna dan Suara

Hal lain yang perlu diperhatikan terhadap suasana ruang pameran adalah warna ruangan dan warna benda-benda koleksi. Rumoh Aceh memiliki desain dengan material

kayu yang dominan dan berwarna gelap yang juga mempengaruhi pencahayaan. Warna coklat gelap material tersebut membuat pengunjung tidak ingin berlama-lama berada dalam Rumoh Aceh, karena kesan masa lalunya begitu terasa bahkan terasa sedikit mistis. Akan tetapi, suara di dalam Rumoh Aceh yang ditimbulkan tidak begitu riuh sehingga tidak perlu dibuat kedap suara. Sedangkan penggunaan warna pada Pameran Tetap lebih dominan berwarna putih sehingga kesan yang ditimbulkan terlalu polos. Berbeda dengan ruang Pameran Temporer yang berwarna coklat putih dan bernuansa klasik. Kebisingan dalam ruang pameran tersebut cenderung tidak ada sehingga pengunjung dapat beraktivitas dengan baik. Menurut Goldberger (2009), bila suatu karya arsitektur berhasil mewujudkan nilai estetisnya, maka akan mampu menciptakan kumpulan perasaan yang lebih mendalam dari pengguna.



Gambar 4.32 Rekomendasi Warna Ruang Pameran

(Sumber : Pinterest)

4.6.5 Suasana dan Penghawaan

Berdasarkan wawancara, terbukti bahwa Museum Aceh ini mampu mengingatkan kembali para wisatawan akan sejarah-sejarah yang telah lampau, apalagi dengan adanya Rumoh Aceh yang memiliki desain yang asli dan khas masyarakat Aceh. Menurut Golberger (2009), arsitektur merupakan percakapan antara generasi yang terus melintasi

waktu dan semua bentuk seni dan budayanya tidak mungkin diabaikan. Seperti Rumoh Aceh yang tidak mungkin melepaskan rasa masa lalu dan peristiwa yang bermakna dalam kehidupan generasi tertentu sehingga ketika masuk ke Rumoh Aceh, suasana dan memori yang bertahun-tahun lalu terlewat seperti kembali dirasakan oleh pengunjung. Hal itu sangat penting untuk menciptakan ketenangan, kekaguman hingga membawa kegembiraan yang dirasakan pengguna pada sebuah bangunan. Begitu pula penghawaan yang berkaitan erat dengan kenyamanan pengguna ruang seperti yang disebutkan dalam teori Anthonius N. Tandal (2011) dimana suhu sangat mempengaruhi kenyamanan ruang. Penghawaan alami pada Rumoh Aceh cenderung sejuk berdasarkan rata-rata jawaban responden meskipun beberapa dari mereka mengatakan bahwa Rumoh Aceh panas. Sedangkan ruang Pameran Tetap dan Temporer menggunakan penghawaan buatan berupa AC sehingga membuat para pengunjung lebih nyaman. Furniture dan koleksi-koleksi yang ada pada pameran tersebut pun berhasil mengekspresikan kekaguman dan kegembiraan pengunjung ketika mereka membaca dan mengetahui fungsinya, selain itu mereka juga menjadikan media tersebut sebagai tempat berfoto. Hal ini sesuai dengan teori Joyce Marcella Laurens (2004) yaitu suatu desain perlu mempertimbangkan manusia sebagai suatu entitas agar hasil desain dapat mencapai sasaran yang dituju, dan yang penting dalam menghargai suatu karya seni adalah ekspresi yang terkandung dalam bentuk atau elemen.



Gambar 4.33 Rekomendasi Suasana Ruang Pameran

(Sumber : Pinterest)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada setiap bangunan tentu memiliki nilai estetikanya tersendiri dan berfungsi sebagaimana bangunan tersebut dirancang, terutama dalam memberikan rasa aman dari gangguan alam ataupun makhluk hidup serta dapat memberikan kenyamanan agar aktivitas yang terjadi di dalam bangunan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan analisis, wawancara dan uraian-uraian mengenai Analisis Psikologi Arsitektur Terhadap Aktivitas dan Perilaku Pengguna Pada Bangunan Museum Aceh, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari seluruh data tersebut adalah :

1. Museum adalah suatu lembaga yang didirikan dengan tujuan untuk memelihara dan memamerkan benda-benda peninggalan sejarah untuk melayani kebutuhan publik sebagai bentuk pembelajaran dan kesenangan bagi masyarakat. Akan tetapi, Museum Aceh masih menyimpan koleksi yang kuno, bentuk yang biasa dan masih kurang kreatif sehingga menjadi tempat yang sepi pengunjung.
2. Bangunan Rumoh Aceh, Gedung Pameran Tetap dan Gedung Pameran Temporer memiliki bentuk, fungsi, aktivitas dan perilaku serta minat pengunjung yang berbeda.
3. Pengunjung berpendapat bahwa Rumoh Aceh memiliki desain yang sesuai dan tradisional, rata-rata perilaku yang ditimbulkan adalah ketertarikan, ketenangan, merasakan penghawaan alami namun terkesan gelap yang membuat kurang nyaman. Diantara ketiga gedung pameran yang ada di Museum Aceh, Pameran Tetap memiliki ruang pameran yang lebih luas, estetik, banyak benda koleksi dan tempat untuk berfoto serta sirkulasi ruang yang terarah. Sedangkan Pameran Temporer, memiliki ruang pameran yang minimalis (karena hanya lantai satu yang digunakan) dan desain ruang yang bagus. Perilaku yang ditimbulkan terhadap kedua pameran tersebut adalah rasa penasaran, ketertarikan, ketenangan, leluasa, berfoto, bercengkrama dan lebih puas.
4. Ketiga bangunan tersebut sama-sama memiliki intensitas pencahayaan yang kurang maksimal, koleksi yang kurang lengkap, fasilitas kurang memadai, ruang pameran yang

tidak begitu luas sehingga pengunjung merasa kurang puas. Penghawaan pada Rumoh Aceh sudah cukup baik dengan adanya banyak bukaan tanpa penghawaan buatan, sedangkan pada gedung pameran mempunyai penghawaan buatan yang maksimal dan minim bukaan dengan tata ruang yang bersih dan rapi.

5. Terdapat berbagai cara untuk menjadikan sebuah ruang pameran terlihat edukatif, kreatif dan mampu mewartahi kebutuhan pengunjung, salah satunya dengan memperhatikan psikologi arsitektur dan perencanaan yang matang. Salah satunya mengacu pada pencahayaan, penataan koleksi, pembentukan ruang, sirkulasi ruang, warna, suara dan suasana, dimana kesemuanya mempengaruhi psikologis, menunjang kinerja dan daya tarik pengunjung.

5.2 Saran

Museum Aceh adalah salah satu destinasi wisata di Banda Aceh yang dijadikan sebagai tempat berkunjung, memperoleh informasi serta menambah ilmu pengetahuan terkait sejarah bagi para wisatawan lokal maupun non lokal sehingga sangat penting memperhatikan perilaku pengguna agar mereka dapat merasakan serta menuangkan reaksi emosional yang positif ketika berada dalam Rumoh Aceh dan ruang pameran. Maka saran yang dapat diberikan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perbedaan pendapat dapat menjadi suatu landasan baru untuk lebih mengetahui ilmu pengetahuan yang lebih mendalam terkait Psikologi Arsitektur pada Rumoh Aceh, Pameran Tetap dan Pameran Temporer.
2. Bagi pembaca, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan evaluasi, referensi dan menambah wawasan pengetahuan terkait penerapan Psikologi Arsitektur yang baik terhadap pameran-pameran pada Museum Aceh maupun museum di luar Aceh. Karena tujuan dibangun Museum yang dijadikan tempat wisata ini sudah seharusnya memperhatikan perilaku pengguna demi meningkatkan kenyamanan.
3. Bagi Arsitektur, hasil dari penelitian ini dapat memberikan satu gagasan kepada arsitek untuk lebih memperhatikan persepsi, psikologis maupun perilaku pengguna sebelum merancang. Karena arsitektur dibangun dan digunakan oleh banyak kalangan, oleh sebab

itu arsitek memiliki tanggung jawab terhadap bangunan rancangan yang lebih baik agar karya arsitektur dapat merespon kebutuhan pengguna secara optimal.

4. Bagi pengunjung, tidak hanya menjadikan Museum Aceh sebagai tempat wisata, namun juga sebagai tempat pembelajaran dan dapat memperoleh pengalaman berharga dari perkunjungannya.
5. Harapannya untuk masa yang akan datang bisa menjadi Museum Aceh yang memamerkan koleksi sejarah yang lengkap dengan ruangan dan fasilitas yang memadai sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan dan mampu memenuhi prinsip-prinsip Psikologi Arsitektur yang lebih baik. Serta hal yang paling penting adalah lebih gencar mempromosikan Museum Aceh lewat sosial media agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung.



DAFTAR PUSTAKA

- Aceh, Museum Negeri. (1982). *Petunjuk Singkat Museum Negeri Aceh*. Aceh: Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum Daerah Istimewa Aceh.
- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif 1. *ACADEMIA*, 1-2.
- Anthonius N. Tandali, P. P. (2011). Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme). *Media Matrasain*, 53-59.
- Dian Bagus Mitreka Satata, D. A. (2020). Kesejahteraan Psikologi (Psychological Wellbeing) Ditinjau Dari Teknik Desain Arsitektur Ruang. *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 17-18.
- Drs. Sunaryo, M. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Flade, A. (2021). *Compendium of Architectural Psychology: on the design of built environments*. Germany: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Goldberger, P. (2009). *Why Architecture Matters*. United States of America: Louis Stern Memorial Fund.
- H. Sajidan, S. M. (2008). "Dwija Utama" Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*, 82.
- Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Aceh. (1981). *Pendidikan dan Kebudayaan di Propinsi Daerah Istimewa Aceh selama 10 tahun*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Propinsi Daerah Aceh.
- Indraswuri, I. D. (2015). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Bantuan Operasional Sekolah Unit Pelaksana Teknis Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar (UPT TK Dan SD) Kecamatan Kebonagung. *Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2.

- Kurniawan, J. (2018). BAB III Tinjauan Teori Pendekatan Arsitektur. *e-journal.uajy.ac.id*, 79-100.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
- Muhammad Arifin, K. A. (2014). Instrumen Penelitian. *ACADEMIA*, 1.
- Nuqul, F. (2003). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Manusia : studi terhadap perilaku penonton bioskop. *PSIKOISLAMIKA*, 6-7.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.
- R. Tjahjopurnomo, d. (2011). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Ridwan, M. (2021). *WAWASAN KEISLAMAN Penguatan Diskursus Keislaman Kontemporer Untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta: ZAHIR PUBLISHING.
- Salayanti, S. (2017). Analisa Pola Budaya Sunda Primodial (Pola Tiga) Pada Tata Ruang dan Benda Pajang di Museum Negeri Jawa Barat Sri Baduga Bandung. *IDEALOG*, 50-51.
- Siti Hawa, T. K. (2018). Peribahan Bentuk Pada Busana Tradisional Adat Perkawinan Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik*, 192-193.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tyas, D. C. (2020). *Rumah Adat di Indonesia*. Semarang: Alprin.
- UPTD Museum Aceh. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Aceh 2015-2020
Diakses pada 15 Januari 2022, dari
<http://museum.acehprov.go.id/index.php>
- Widyakusuma, A. (2020). Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang. *ejournal.borobudur.ac.id*, 38-54.
- Wilcox, L. (2018). *Psikologi Kepribadian: Menyelami Misteri Kepribadian Manusia*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Wulandari, A. A. (2014). DASAR-DASAR PERENCANAAN INTERIOR MUSEUM. *BINUS University*, 250-256.

LAMPIRAN

Daftar Gambar



Wawancara dengan Asma, Najwa dan Acut selaku pengunjung



Wawancara dengan bang Al Ikram selaku pengunjung



Wawancara dengan Ibu Irwaida selaku pengunjung



Wawancara dengan Yesie selaku pengunjung



Wawancara dengan Maqfira selaku pengunjung



Wawancara dengan Ibu Sri selaku Pemandu



Wawancara dengan Ibu Ayu selaku Pemandu