

***SENSE OF PLACE* DALAM ARSITEKTUR KONTEMPORER:
STUDI FENOMENOLOGIS PADA MUSEUM TSUNAMI ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan oleh:

VIVI NIRMAWANI

NIM 210701097

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI UIN AR-RANIRY

BANDA ACEH

TAHUN 2026

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

***SENSE OF PLACE* DALAM ARSITEKTUR KONTEMPORER: STUDI FENOMENOLOGIS PADA MUSEUM TSUNAMI ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Serjana (S1) dalam Ilmu
Prodi Arsitektur

Oleh:

VIVI NIRMAWANI

210701097

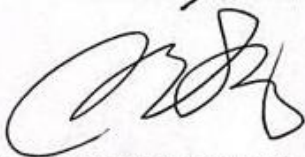
Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur

AR - RANIRY

Disetujui Untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Dosen Pembimbing



Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds

NIDN. 0028129005

Ketua Program Studi



Zia Faizurrahmany El Faridy S.T., M.Sc., Ph. D

NIP. 198810102015031004

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
***SENSE OF PLACE* DALAM ARSITEKTUR KONTEMPORER:**
STUDI FENOMENOLOGIS PADA MUSEUM TSUNAMI ACEH

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir Fakultas Sains dan
Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1) Dalam Ilmu/Prodi
Arsitektur

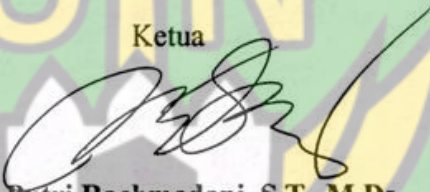
Pada Hari/Tanggal: 20 Agustus 2026

7 Rabiul Awal 1448

Di Darussalam, Banda Aceh

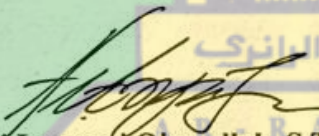
Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir:

Ketua


Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds
NIDN. 0028129005

Penguji I

Penguji II

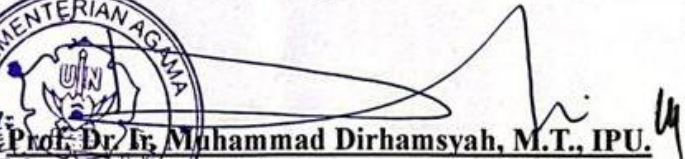

Ar. Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P., IPM.
NIDN. 2021058301


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

Mengetahui

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Uin Ar-Raniry Banda Aceh




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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Nirmawani

NIM : 210701097

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : *Sense of place* Dalam Arsitektur Kontemporer: Studi Fenomenologis Pada Museum Tsunami 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 orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak manipulasi 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 diberi 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, 20 Agustus 2026

Vivi Nirmawani Menyatakan



Vivi nirmawani

NIM. 210701097

ABSTRAK

Nama : Vivi Nirmawani
NIM : 210701097
Program Studi : Arsitektur
Judul : *Sense of place* Dalam Arsitektur Kontemporer: Studi Fenomenologis Pada Museum Tsunami Aceh
Tanggal Sidang : 20 Agustus 2026
Jumlah Halaman : 99 halaman
Pembimbing : Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds
Kata Kunci : *Sense of place*, Arsitektur Kontemporer, Fenomenologis Arsitektur, Pengalaman Ruang, Museum Tsunami Aceh

Pascabencana tsunami pada tahun 2004, masyarakat Aceh mengalami peristiwa traumatis yang memengaruhi ingatan bersama dan ikatan perasaan mereka terhadap tempat. Museum Tsunami Aceh hadir sebagai bangunan arsitektur kontemporer yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang area peringatan, intropeksi dan edukasi bencana. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana pengalaman terhadap elemen arsitektur kontemporer membentuk *sense of place* pada Museum Tsunami Aceh serta bagaimana *sense of place* tersebut berkontribusi terhadap pembentukan *place identity* sebagai ruang memorial pascabencana.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk memahami pengalaman ruang sebagai *lived experience*. Data diperoleh melalui observasi pengalaman ruang, wawancara mendalam semi-terstruktur dengan pengunjung, dan dokumentasi. Fokus kajian diarahkan pada tiga elemen arsitektur, yaitu pencahayaan, material, dan suara yang di alami pengunjung melalui skuens ruang Musuem Tsunami Aceh. Analisis dilakukan melalui pengelompokan dan pengkodean data, penyajian data, interpretasi serta penarikan

dan verifikasi kesimpulan. Hasil kemudian dipetakan berdasarkan dimensi persepsi, emosi dan memori dalam pembentukann *sense of place*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman ruang Museum Tsunami Aceh terbentuk bertahap melalui perubahan stimulus arsitektur dan respons pengunjung sepanjang skuens ruang. Lorong tsunami membangkitkan ketakutan, empati, dan memori traumatik melalui ruang sempit, pencahayaan redup, material beton, dan suara air. Ruang Renungan mendorong refleksi dan pemaknaan historis melalui pencahayaan terarah, material gelap, dan suasana hening. Sumur Doa menghadirkan kesedihan, pengalaman spiritual, dan empati kolektif melalui hubungan antara ruang vertikal, cahaya, nama korban, dan gema doa. Lorong Kebingungan memunculkan disorientasi, reaktivasi trauma, serta transisi menuju rasa lega melalui jalur berkelok dan perubahan pencahayaan. Sementara itu, Jembatan Kedamaian menghadirkan pengalaman yang lebih terbuka dan tenang yang berkaitan dengan harapan, pemulihan, dan solidaritas kemanusiaan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *sense of place* pada Museum Tsunami Aceh terbentuk melalui keterkaitan antara pengalaman sensorik, persepsi ruang, respons emosional, memori personal, dan memori kolektif. Keterkaitan tersebut selanjutnya membentuk karakter dan makna Museum Tsunami Aceh sebagai identitas tempat (*place identity* yang merepresentasikan memori bencana, kehilangan, refleksi, dan harapan masyarakat Aceh.

Kata Kunci: *Sense of place*, Arsitektur Kontemporer, Fenomenologis Arsitektur, Pengalaman Ruang, Museum Tsunami Aceh

ABSTRACT

Following the 2004 tsunami, the people of Aceh experienced a traumatic event that affected collective memory and emotional attachment to place. The Aceh Tsunami Museum was established as a contemporary architectural building that functions not only as a space for remembrance, introspection, and disaster education, but also as a memorial space that represents the memory of the disaster. This study aims to reveal how experiences of contemporary architectural elements contribute to the formation of sense of place at the Aceh Tsunami Museum and how this sense of place contributes to the formation of place identity as a post-disaster memorial space.

This study employed a qualitative method with a phenomenological approach to understand spatial experience as a lived experience. Data were obtained through spatial experience observations, semi-structured in-depth interviews with visitors, and documentation. The study focused on three architectural elements, namely lighting, material, and sound, as experienced by visitors throughout the spatial sequence of the Aceh Tsunami Museum. Data were analyzed through data grouping and coding, data presentation, interpretation, and conclusion drawing and verification. The results were then mapped based on the dimensions of perception, emotion, and memory in the formation of sense of place.

The findings show that the spatial experience of the Aceh Tsunami Museum develops gradually through changes in architectural stimuli and visitors' responses throughout the spatial sequence. The Tsunami Alley evokes fear, empathy, and traumatic memories through its narrow space, dim lighting, concrete materials, and the sound of flowing water. The Reflection Room encourages reflection and historical understanding through focused lighting, dark materials, and a quiet atmosphere. The Prayer Well evokes sadness, spiritual experiences, and collective empathy through the relationship between the vertical space, light, victims' names, and the echoes of prayers. The Confusion Corridor generates disorientation, trauma reactivation, and a transition toward relief through its winding path and changes in lighting. Meanwhile, the Peace Bridge provides a more open and calm

experience associated with hope, recovery, and humanitarian solidarity. These findings demonstrate that sense of place at the Aceh Tsunami Museum is formed through the interrelationship between sensory experience, spatial perception, emotional responses, personal memories, and collective memories. This interrelationship subsequently contributes to the formation of the character and meaning of the Aceh Tsunami Museum as a place identity that represents the memory of disaster, loss, reflection, and hope of the people of Aceh.

Keywords: Sense of place, Contemporary Architecture, Architectural, Phenomenology, Spatial Experience, Aceh Tsunami Museum



KATA PENGANTAR



Puji beserta Syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, hidayah serta karunianya yang senantiasa menyertai kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “*Sense of place* Dalam Arsitektur Kontemporer: Studi Fenomenologis Pada Musueum Tsunami Aceh”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program strata-1 jurusan Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Persembahan terima kasih yang tak terhingga kepada superhero dan panutan, Bapak Agung Suroso yang selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan, kesederhanaan dalam hidup penulis. Sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya. Sehat selalu dan Panjang umur karena beliau harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.
2. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Siti Hasnah Siregar yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa. Terimakasih untuk doa-doa yang selalu diberikan untuk penulis, terimakasih berkat doa serta dukunganya sehingga penulis bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan Panjang umur karena ibu harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hdiup penulis.

3. Kepada kakak dan adik tercinta, Rosi Anggraini dan Farizi Alkhani, yang selalu penulis rindukan. Terimakasih telah hadir sebagai saudara yang selalu memberikan arti dalam hidup penulis. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, kalian tetap menerima, memahami, dan menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah.
4. Kepada Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc selaku ketua Program Studi arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Kepada Ibu Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan sampai dengan selesai.
6. Kepada Ibu Meutia, S.T., M.Sc. selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinasikan semua aktivitas terkait mata kuliah seminar.
7. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada diri sendiri, Vivi Nirmawani. Terimakasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang di sambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada jiwa dan raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali tak terlihat. Bersyukur dan berbahagialah dengan pencapaianmu walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan. Penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Kerangka Berpikir	5
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.1.1 Uraian Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
2.2 <i>Sense of place</i>	10
2.2.1 Definisi <i>Sense of place</i>	10
2.2.2 Faktor Pembentuk <i>Sense of place</i>	11
2.2.3 Dimensi <i>Sense of place</i>	13
2.2.4 <i>Sense of place</i> sebagai <i>Place identity</i>	15
2.2.5 <i>Sense of place</i> dan Pengalaman ruang	16
2.3 Museum Tsunami Aceh	16
2.3.1 Latar Belakang dan Fungsi Museum Tsunami Aceh	16
2.3.2 Konsep Arsitektur Kontemporer pada Museum Tsunami Aceh	17
2.3.3 Elemen Arsitektur Kontemporer sebagai Pembentuk Pengalaman Ruang	19
2.3.4 Pengalaman Ruang pada Museum Tsunami Aceh	20

2.4	Fenomenologi dalam Arsitektur.....	20
2.4.1	Dasar Filosofis Fenomenologi	20
2.4.2	Fenomenologi dalam Arsitektur Kontemporer.....	21
2.5	Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Rancangan Penelitian	23
3.1.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	23
3.2	Lokasi Penelitian	23
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	24
3.3.1	Subjek Penelitian.....	24
3.3.2	Objek Penelitian	24
3.3.3	Ruang Penelitian	25
3.4	Pemilihan Informan.....	25
3.5	Teknik Pengumpulan Data	27
3.6	Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	33
4.2	Karakteristik Arsitektur Kontemporer pada Museum Tsunami Aceh ..	36
4.3	Jenis Ruang Pada Museum Tsunami	37
4.4	Gambaran Umum Informan	41
4.5	Hasil Observasi Pengalaman Ruang	42
4.5.1	Lorong Tsunami (<i>Tsunami Alley</i>)	42
4.5.2	Ruang Renungan (<i>Memorial Hall</i>)	44
4.5.3	Sumur Doa (<i>Chamber of Blessing</i>).....	46
4.5.4	Lorong Kebingungan	48
4.5.5	Jembatan Kedamaian	50
4.6	Hasil Wawancara dan Analisis Fenomenologi	52
4.6.1	Pengalaman terhadap Elemen Cahaya	52
4.6.2	Pengalaman terhadap Elemen Material.....	56
4.6.3	Pengalaman terhadap Elemen Suara	59
4.7	Pembahasan.....	63
4.7.1	Respon Emosional Pengunjung Sepanjang Perjalanan Ruang	63

4.7.2	Keterkaitan Pengalaman dengan Memori	64
4.7.3	Perbandingan Pengalaman Penyintas dan Nonpenyintas.....	65
4.7.4	Pola Pengalaman Lintas Ruang.....	66
4.7.5	Hubungan elemen arsitektur terhadap pengalaman pengunjung ..	68
4.8	Pembentukan <i>Sense of place</i> pada Musuem Tsunami.....	69
4.9	Pembentukan <i>Place Identity</i> Musuem Tsunami Aceh.....	70
4.10	Ringkasan.....	73
BAB V KESIMPULAN & SARAN.....		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Implikasi Penelitian	76
5.2.1	Implikasi Teoretis	76
5.2.2	Implikasi Arsitektural	77
5.3	Keterbatasan Penelitian	78
5.4	Saran.....	78
5.4.1	Saran bagi Pengelola Museum	78
5.4.2	Saran bagi Penelitian Selanjutnya	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN.....		83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema <i>sense of place</i>	12
Gambar 2. 2 Museum Tsunami Aceh	17
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir Konseptual.....	22
Gambar 3. 1 Peta Kota Banda Aceh.....	23
Gambar 4. 1 Gambar Lokasi Penelitian Museum tsunami Aceh (kanan)	33
Gambar 4. 2 ground Plan Museum Tsunami Aceh.....	35
Gambar 4. 3 Denah Lantai Dasar Museum Tsunami Aceh	35
Gambar 4. 4 Denah Lantai 1 Museum Tsunami Aceh	36
Gambar 4. 5 Visualisasi Lorong Tsunami	42
Gambar 4. 6 Visualisasi Ruang Renungan	44
Gambar 4. 7 Visualisasi Ruang Sumur Doa	46
Gambar 4. 8 Visualisasi Ruang Lorong Kebingungan	48
Gambar 4. 9 Visualisasi Jembatan Perdamaian.....	50
Gambar 4. 10 Diagram Pola Pengalaman	67
Gambar 4. 11 Model Integrasi Pembentukan <i>Sense of place</i>	70
Gambar 4. 12 Model Hasil Penelitian	74



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3 1 klasifikasi Subjek Penelitian	24
Tabel 3 2 Objek Kajian Penelitian	24
Tabel 3 3 Batasan Ruang Penelitian.....	25
Tabel 3 4 Profil Informan Penelitian.....	26
Tabel 3 5 Pedoman Observasi Penelitian	28
Tabel 3 6 Pedoman Wawancara Penelitian.....	29
Tabel 4. 1 Karakteristik Arsitektur Kontemporer Pada Museum Tsunami Aceh..	36
Tabel 4. 2 Profil Informan Penelitian	41
Tabel 4. 3 Temuan Observasi Lapangan Lorong Tsunami.....	43
Tabel 4. 4 Temuan Observasi Lapangan Ruang Renungan.....	45
Tabel 4. 5 Temuan Observasi Lapangan Ruang Sumur Doa.....	47
Tabel 4. 6 Temuan Observasi Lapangan Lorong Kebingungan	49
Tabel 4. 7 Temuan Observasi Lapangan Jembatan Kedamaian	51
Tabel 4. 8 Matriks Transkrip Wawancara Terhadap Cahaya	53
Tabel 4. 9 Matriks Transkrip Wawancara Terhadap Material.....	57
Tabel 4. 10 Matriks Transkrip Wawancara Terhadap Suara	60
Tabel 4. 11 Respon Emosional Pengunjung.....	63
Tabel 4. 12 Keterkaitan Pengalaman Ruang dengan Memori.....	64
Tabel 4. 13 Perbandingan pengalaman penyintas & nonpenyintas.....	66
Tabel 4. 14 Matriks Pengalaman Lintas Ruang	66
Tabel 4. 15 Pembentukan <i>Sense Of Place</i>	69
Tabel 4. 16 Pembentukan <i>Place Identity</i>	71
Tabel 4. 17 Hubungan <i>sense of place</i> dengan <i>place identity</i> pada Museum Tsunami Aceh	73



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasca bencana tsunami tahun 2004, masyarakat Aceh mengalami perubahan besar dalam kehidupan sosial, budaya, dan psikologis. Peristiwa tersebut tidak hanya meninggalkan kerusakan fisik, tetapi juga membentuk ingatan kolektif dan hubungan emosional masyarakat terhadap ruang dan tempat. Dalam hal ini, arsitektur tidak hanya dipahami sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai media yang mampu menghadirkan pengalaman emosional, memori, dan makna terhadap suatu tempat. Salah satu bangunan yang merepresentasikan hal tersebut adalah Museum Tsunami Aceh yang dirancang oleh Ridwan Kamil. Museum ini hadir bukan hanya sebagai ruang edukasi kebencanaan, tetapi juga sebagai ruang memorial, refleksi spiritual, dan simbol ketahanan masyarakat Aceh. Arsitektur museum mengusung pendekatan kontemporer melalui penggunaan metafora ruang, permainan cahaya, material, suara air, lorong sempit, hingga simbol-simbol religius yang membentuk pengalaman ruang yang khas bagi pengunjung.

Nursandi (2021), menunjukkan bahwa Museum Tsunami Aceh menggunakan elemen arsitektur kontemporer seperti metafora gelombang, sekuens ruang naratif, dan transisi gelap-terang untuk membangun perjalanan emosional pengunjung dari rasa takut menuju harapan. Dalam Museum tsunami Aceh elemen arsitektur kontemporer seperti cahaya, material, dan suara tidak secara langsung menentukan munculnya emosi tertentu, tetapi menjadi perjalanan yang dialami melalui tubuh dan indera pengunjung. Interaksi tersebut menghasilkan pengalaman sensoris yang kemudian memengaruhi persepsi terhadap karakter dan atmosfer ruang. Persepsi terhadap ruang selanjutnya dapat disertai respons emosional, seperti takut, tertekan, sedih, duka, bingung, tenang, lega, hingga harapan. Respons emosional tersebut tidak selalu sama pada setiap pengunjung karena dipengaruhi oleh pengalaman dan latar belakang masing-masing individu. Pada penyintas, pengalaman sensoris tertentu dapat berhubungan dengan memori personal terhadap peristiwa tsunami, sedangkan pada nonpenyintas pengalaman emosional dapat

terbentuk melalui persepsi terhadap atmosfer dan narasi ruang, serta empati terhadap peristiwa yang direpresentasikan museum.

Hanafiah *et al* (2021), menemukan bahwa motivasi dan pengalaman pengunjung Museum Tsunami Aceh berpengaruh terhadap reaksi emosional mereka melalui pendekatan kuantitatif. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum menggali secara mendalam esensi pengalaman subjektif khususnya melalui pendekatan fenomenologis yang berfokus pada makna pengalaman ruang sebagaimana dialami secara langsung oleh individu.

Sense of place dalam penelitian ini dipahami sebagai rasa dan pemaknaan pengunjung terhadap Museum Tsunami Aceh yang terbentuk melalui pengalaman ruang. Proses tersebut berlangsung melalui pengalaman sensoris terhadap elemen arsitektur kontemporer, persepsi terhadap karakter ruang, respons emosional, serta keterkaitan dengan memori dan refleksi yang kemudian menghasilkan pemaknaan terhadap tempat. Memori menjadi aspek penting dalam proses tersebut karena dapat memperkuat hubungan emosional dan makna pengunjung terhadap ruang. Pengalaman tersebut dapat berbeda antara penyintas dan nonpenyintas sesuai dengan latar pengalaman mereka terhadap peristiwa tsunami. Lianghua (2025), konsep ini melampaui dimensi fisik dan sangat terkait pada interaksi emosional serta proses pemaknaan pengunjung terhadap ruang. Pada bangunan memorial, *sense of place* berperan dalam membangun keterikatan emosional dan identitas tempat. Namun, kajian *sense of place* pada Museum Tsunami Aceh masih jarang dikaji melalui pendekatan fenomenologis yang berfokus pada pengalaman langsung pengunjung.

Dewan (2020), menyoroti bahwa pendekatan kuantitatif memiliki keterbatasan dalam memahami pengalaman ruang sebagai pengalaman hidup (*lived experience*). Dewan secara khusus menekankan risiko desain museum memorial yang terlalu mengandalkan teknologi dan simbol visual tanpa memahami bagaimana pengunjung mengalami ruang secara bertubuh. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya pendekatan kualitatif fenomenologis untuk mengungkap esensi pengalaman subjektif pengunjung melalui elemen arsitektur kontemporer dalam membentuk *sense of place* pada Museum Tsunami Aceh.

Oleh karena itu, penelitian ini membutuhkan pendekatan yang mampu memahami ruang bukan hanya sebagai objek fisik, tetapi sebagai pengalaman yang dialami secara langsung (*lived experience*). Pendekatan fenomenologis dipilih untuk mengungkap bagaimana pengunjung mengalami, merasakan, mengingat, dan memaknai ruang melalui interaksi dengan elemen arsitektur sepanjang perjalanan ruang Museum Tsunami Aceh. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengkaji bagaimana *sense of place* terbentuk dalam arsitektur kontemporer Museum Tsunami Aceh melalui pengalaman fenomenologis pengunjung. Hasil pengalaman dan pemaknaan tersebut kemudian digunakan untuk memahami *place identity* Museum Tsunami Aceh sebagai tempat memorial pascabencana, yang memiliki makna sebagai tempat memori, duka, refleksi, penghormatan, dan harapan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cahaya, material, dan suara sebagai elemen arsitektur kontemporer dialami pengunjung melalui perjalanan ruang Museum Tsunami Aceh dan berinteraksi dengan persepsi, emosi, serta memori pengunjung?
2. Bagaimana pengalaman ruang Museum Tsunami Aceh membentuk *sense of place* serta berkontribusi terhadap pembentukan identitas tempat (*place identity*) sebagai museum memorial pascabencana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana cahaya, material, dan suara dialami pengunjung melalui perjalanan ruang Museum Tsunami Aceh serta keterkaitannya dengan persepsi, emosi, dan memori.
2. Menganalisis pembentukan *sense of place* melalui pengalaman pengunjung terhadap elemen arsitektur kontemporer dan kontribusi *sense of place*

terhadap *place identity* Museum Tsunami Aceh sebagai museum memorial pascabencana.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Umum

1. Memberikan pemahaman mengenai hubungan antara elemen arsitektur, pengalaman ruang, *sense of place*, dan *place identity* dalam konteks arsitektur kontemporer, khususnya pada bangunan memorial..
2. Memperkaya penerapan pendekatan fenomenologis dalam penelitian arsitektur, terutama dalam analisis hubungan antara bentuk fisik ruang dan pengalaman non-fisik yang di alami pengguna.

Manfaat Khusus

1. Sebagai bahan rujukan konseptual bagi perancangan bangunan memorial yang mampu menghadirkan pengalaman ruang bermakna melalui elemen arsitektural dalam membentuk pengalaman ruang pengunjung melalui pendekatan *sense of place* dan *place identity*.
2. Sebagai referensi awal bagi perancangan bangunan memorial dalam memahami potensi ruang, cahaya, dan atmosfer sebagai media pembentuk makna dari identitas tempat.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka Batasan penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian hanya difokuskan pada Museum Tsunami Aceh sebagai bangunan arsitektur kontemporer yang memiliki fungsi memorial dan edukatif.
2. Analisis di batasi pada ruang-ruang yang memiliki kontribusi signifikan terhadap pembentukan *sense of place* yaitu sekuens ruang memorial.
3. Elemen yang dikaji meliputi elemen arsitektur kontemporer yang berkaitan langsung dengan pengalaman ruang, seperti cahaya, material, suara
4. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis, sehingga hasil penelitian berupa pemaknaan pengalaman ruang.

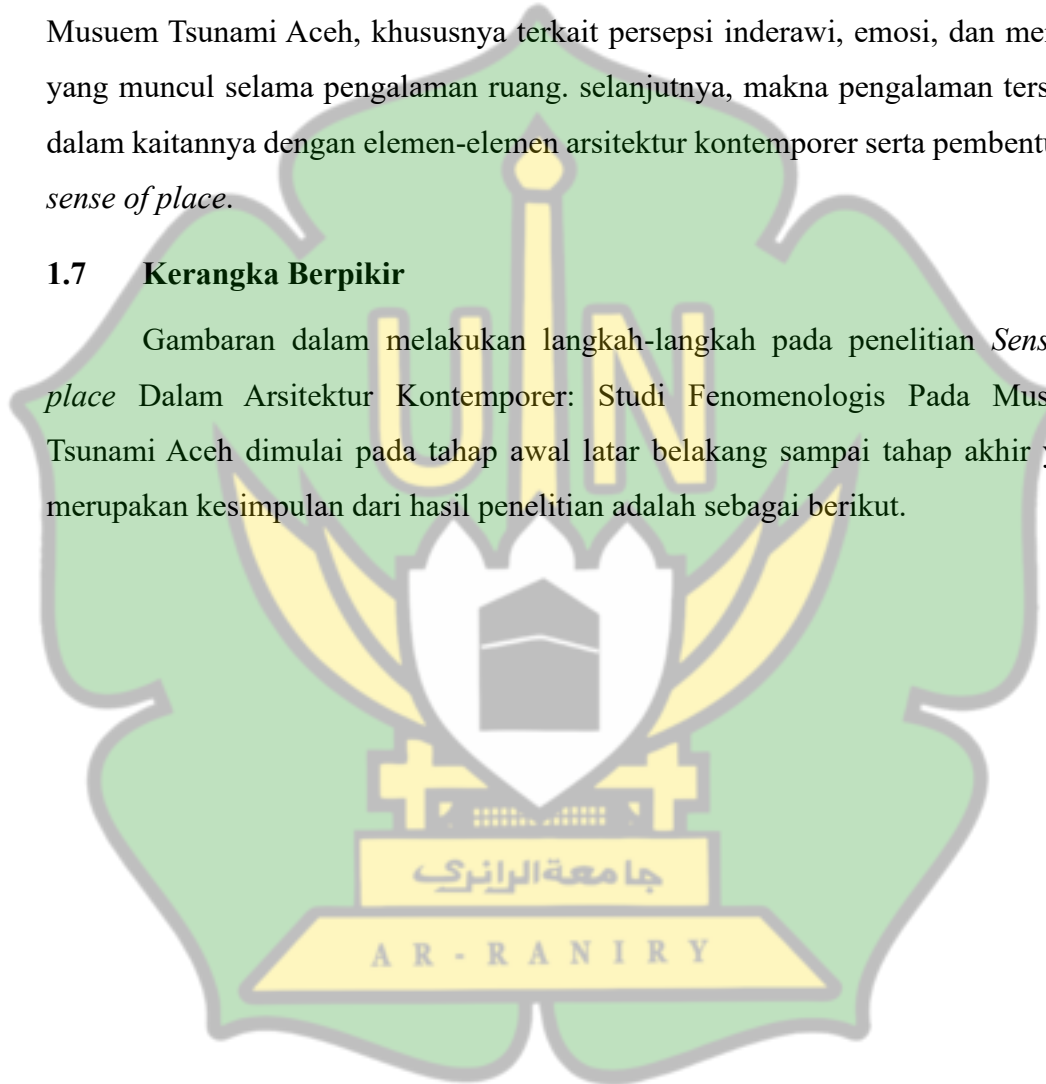
5. Subjek penelitian terdiri pengunjung penyintas tsunami dan pengunjung non-penyintas.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologis dipilih untuk menggali pengalaman hidup (*lived experience*) pengunjung dalam berinteraksi dengan ruang Musuem Tsunami Aceh, khususnya terkait persepsi inderawi, emosi, dan memori yang muncul selama pengalaman ruang. selanjutnya, makna pengalaman tersebut dalam kaitannya dengan elemen-elemen arsitektur kontemporer serta pembentukan *sense of place*.

1.7 Kerangka Berpikir

Gambaran dalam melakukan langkah-langkah pada penelitian *Sense of place* Dalam Arsitektur Kontemporer: Studi Fenomenologis Pada Museum Tsunami Aceh dimulai pada tahap awal latar belakang sampai tahap akhir yang merupakan kesimpulan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut.



LATAR BELAKANG

Museum Tsunami Aceh sebagai bangunan memorial kontemporer dirancang untuk membentuk pengalaman ruang melalui elemen arsitektur seperti skema ruang, atmosfer, pencahayaan, dan simbolisme yang mempersentasikan trauma kolektif tsunami 2004. Melalui konsep *sense of place*, maka diharapkan pengalaman subjektif pengunjung menghasilkan makna tempat dan identitas tempat yang di analisis menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana elemen arsitektur kontemporer (cahaya, suara, material, dan ruang) di Museum Tsunami Aceh dialami oleh pengunjung dan berinteraksi dengan pengalaman non-fisik (memori, emosional, persepsi) untuk membentuk *sense of place*?
2. Bagaimana pengalaman ruang Museum Tsunami Aceh berkontribusi terhadap pembentukan identitas tempat (*place identity*) sebagai museum memorial pascabencana?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mengungkapkan *sense of place* yang terbentuk melalui pengalaman pengunjung di Museum Tsunami Aceh berdasarkan pengalaman ruang yang dialami secara langsung.
2. Mengidentifikasi elemen-elemen arsitektur kontemporer yang berperan dalam membentuk pengalaman inderawi, emosional, dan perseptual pengunjung. Serta menjelaskan hubungan antara pengalaman ruang dan pembentukan identitas tempat (*place identity*) pada Museum Tsunami Aceh.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif fenomenologis dengan analisis interpretatif, yang bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna pengalaman ruang bagi pengunjung Museum Tsunami Aceh

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Kajian pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teori dan konsep yang relevan dengan variabel penelitian.
2. Studi lapangan/observasi untuk mengamati dan mengumpulkan data-data khususnya yang berkaitan dengan *sense of place*.
3. Wawancara mendalam dilakukan secara langsung kepada informan yang dipilih secara purposive untuk memperoleh informasi yang mendalam dan relevan dengan tujuan penelitian.
4. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara berupa foto, catatan lapangan, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah dengan tujuan memudahkan dan membantu mendeskripsikan data.
2. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi interpretatif, tabel, atau bagan sehingga data tersusun secara sistematis.
3. Verifikasi data dilakukan untuk menarik kesimpulan yang di dapatkan dan di uji kebenarannya

Hasil dan Pembahasan

Kesimpulan

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan pemahaman terhadap alur pembahasan, skripsi ini disusun dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep *sense of place*, Musuem Tsunami Aceh, pengalaman ruang, arsitektur kontemporer, fenomenologi arsitektur, serta *place identity* Bab ini juga memuat penelitian terdahulu dan kerangka konseptual penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Menjelaskan pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan temuan penelitian berupa tema -tema pengalaman ruang pengunjung dan pembahasannya dalam kerangka *sense of place* serta kontribusinya terhadap *place identity*.

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran penulis, terhadap berbagai literatur penelitian sejenis ditemukan sejumlah penelitian yang relevan dengan topik penelitian, mengenai *Sense of place*, pengalaman ruang dalam arsitektur museum, dan *place identity* pada lingkungan binaan. Tujuan nya adalah untuk menunjukkan posisi penelitian yang dilakukan, persamaan dan perbedaanya dengan penelitian terdahulu.

2.1.1 Uraian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

NO	PENELITIAN DAN TAHUN	JUDUL PENELITIAN	METODE	HASIL UTAMA	KETERBATASAN
1.	Yumna, Ridwan, & Muftiadi (2022)	<i>The Study of Genius Loci from Rumoh Aceh perspective at Musuem Tsunami Aceh</i>	Kualitatif deskriptif dengan pendekatan teori Genius Loci	Mempersentasikan nilai-nilai lokal Rumoh Aceh melalui unsur ruang, bentuk, simbol, dan makna yang membangun identitas tempat (Genius Loci). Karakter lokal tersebut diwujudkan melalui metafora Rumoh Aceh, penggunaan simbol religius, serta narasi sejarah tsunami yang menjadikan museum memiliki identitas arsitektural.	Penelitian lebih berfokus pada identitas tempat dari perspektif arsitektur dan belum mengkaji secara mendalam pengalaman subjektif pengunjung dalam merasakan dan memaknai ruang museum.
2.	Zhou & Ren (2024)	<i>The Sense of Loss in Memorial Spaces: 'Absence' vs 'Presence'</i>	Kualitatif dengan pendekatan interpretatif	Berisikan bahwa ruang memorial mampu membentuk keterikatan emosional melalui konsep <i>presence</i> dan <i>absence</i> . Pengalaman pengunjung dibangun melalui elemen ruang, simbol kehilangan,	Penelitian ini lebih menekankan konsep kehilangan dan makna memorial secara teoritis, belum mengeksplorasi pengalaman langsung pengguna ruang maupun penerapan konsep tersebut pada museum memorial bencana secara spesifik.

				dan pengalaman sensorik yang memicu memori serta refleksi emosional.	
3.	Al-Madhi (2023)	<i>Architectural Design with A Phenomenological Approach: A Case of Museum Sensory Experience</i>	Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	-Pendekatan multisensorial secara signifikan memperdalam pengalaman emosional pengunjung -Fenomenologi efektif untuk membaca <i>sense of place</i> yang terbentuk melalui pengalaman inderawi. -Elemen arsitektur kontemporer berperan sebagai media memori personal dan kolektif	Menguatkan penggunaan fenomenologi sebagai pendekatan analisis utama, namun objek bersifat umum, tidak spesifik trauma bencana, kurang variabel lokal seperti Aceh
4.	Zhang, (2024)	<i>Emotionally oriented design in museum: A case study of the Jewish Museum Berlin</i>	<i>Mixed-methods:</i> pengukuran fisik, survey emosi pengunjung	-Pola hubungan antara elemen fisik dan emosi bersifat universal pada bangunan memorial -kombinasi cahaya rendah, suara intens, dan material beton ekspos memperkuat refleksi emosional dan kesadaran Sejarah -terjadi peningkatan <i>place identity</i> hingga $\pm 70\%$ pengunjung	Penelitian dilakukan dalam konteks museum Eropa, belum mempertimbangkan karakter budaya, sosial, dan pengalaman pascabencana alam wilayah Asia

Sumber: Diolah oleh penulis berdasarkan Yumma dkk, (2002), Zhou & Ren (2024), Al-madhi (2023), Zhang, Z, (2024)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana *Sense of place* terbentuk melalui pengalaman ruang pengunjung pada Museum Tsunami Aceh dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengungkap pengalaman hidup (*lived experience*) pengunjung dalam merasakan, memaknai, dan membangun keterikatan

terhadap ruang Museum Tsunami Aceh sebagai bangunan memorial dalam konteks arsitektur kontemporer.

2.2 *Sense of place*

2.2.1 Definisi *Sense of place*

Relph (1976) menjelaskan bahwa *sense of place* merupakan kualitas suatu tempat yang mampu memberikan identitas dan pengalaman yang khas kepada penggunanya. Menurutnya, pengalaman seseorang terhadap tempat tidak dapat dipisahkan dari unsur fisik, aktivitas, dan makna yang berkembang melalui pengalaman hidup. Ketika seseorang mampu merasakan karakter unik suatu tempat melalui pengalaman yang autentik, maka akan terbentuk *sense of place* yang kuat.

Yi-Fu Tuan (1977) yang membedakan antara *space* dan *place*. Ruang (*space*) pada awalnya bersifat bebas dan belum memiliki makna. Namun Ketika manusia tinggal, beraktivitas, mengingat pengalaman, dan membangun emosional dengan ruang tersebut, maka ruang akan berubah menjadi tempat (*place*). Pemikiran ini masih relevan dan banyak digunakan dalam penelitian terkini sebagai dasar untuk memahami bagaimana pengalaman dan memori berperan penting dalam membentuk makna tempat.

Zhou (2024), *sense of place* dipahami sebagai pengalaman multidimensional yang terbentuk melalui hubungan antara karakter fisik tempat, pengalaman emosional pengunjung, serta makna budaya dan historis yang melekat pada suatu lingkungan. Zhou menjelaskan bahwa desain arsitektur memiliki peran penting dalam membangun pengalaman emosional pengunjung melalui pengaturan ruang, pencahayaan, material, sirkulasi, simbol, serta narasi yang dihadirkan oleh bangunan.

Berdasarkan dari pandangan tersebut, *Sense of place* dipahami sebagai rasa pemaknaan pengalaman ruang secara menyeluruh, bukan sebagai Kumpulan elemen fisik yang berdiri sendiri. Hal ini memungkinkan pembaca ruang arsitektur sebagai pengalaman yang melibatkan tubuh, persepsi, emosi, memori, dan makna yang dibangun melalui interaksi manusia dengan lingkungannya.

2.2.2 Faktor Pembentuk *Sense of place*

Setelah memahami pengertian *sense of place*, dalam konteks arsitektur pembentukan *sense of place* dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu:

1. Faktor Fisik

Smith (2011) menjelaskan bahwa karakteristik fisik suatu tempat memiliki peran penting dalam membentuk *sense of place*. Unsur-unsur seperti keberadaan bangunan bersejarah, kelengkapan fasilitas, serta kualitas visual lingkungan turut memengaruhi persepsi individu terhadap suatu tempat. Keunikan dan keragaman visual suatu lingkungan dapat menciptakan makna simbolik yang memperkuat keterikatan emosional seseorang terhadap tempat tersebut.

2. Faktor sosial

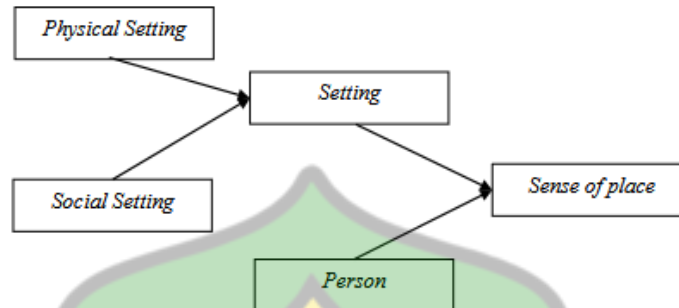
Keterlibatan individu dalam lingkungan sosial atau komunitas juga berkontribusi terhadap terbentuknya *sense of place*. Smith (2011) menyatakan bahwa partisipasi dalam aktivitas sosial dapat memperkuat ikatan emosional dengan lingkungan. Individu yang telah lama menetap cenderung memiliki *sense of place* yang lebih kuat dibandingkan pendatang baru. Tingginya intensitas interaksi sosial dapat menumbuhkan rasa nyaman, kepuasan, dan keterikatan terhadap lingkungan.

3. Faktor pribadi

Selain faktor eksternal, karakteristik individu juga memengaruhi *sense of place*. Smith (2011) mengidentifikasi beberapa aspek personal, di antaranya:

- a. Usia, di mana individu yang lebih tua cenderung memiliki *sense of place* yang lebih kuat akibat pengalaman interaksi yang lebih panjang.
- b. Tingkat pendidikan, yang dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa individu dengan pendidikan lebih rendah memiliki keterikatan tempat yang lebih tinggi.
- c. Status kepemilikan tempat tinggal, di mana kepemilikan pribadi berkorelasi positif dengan *sense of place*.
- d. Lama menetap, semakin lama seseorang tinggal di suatu tempat, semakin kuat keterikatannya.

- e. Tingkat penghasilan, di mana kelompok berpenghasilan rendah hingga menengah cenderung memiliki *sense of place* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok berpenghasilan tinggi.



Gambar 2. 1 Skema *sense of place*

Sumber: Bell, Fisher, Baum, Greene (1996)

Berdasarkan hal tersebut, faktor fisik merupakan salah satu aspek yang berperan dalam pembentukan *sense of place* karena karakteristik ruang memengaruhi bagaimana seseorang merasakan, memahami, dan memberi makna terhadap suatu tempat. dalam kajian arsitektur, faktor fisik tersebut dapat diwujudkan melalui berbagai elemen ruang, seperti privasi, warna dan material, bukaan, tata letak furnitur, dan persentasi visual arsitektur.

Hal ini menjadikan elemen arsitektur berupa pencahayaan, material dan suara sebagai bagian dari faktor fisik yang dapat memperkuat *sense of place*.

a. Pencahayaan

Pencahayaan memengaruhi bagaimana ruang dipersepsikan serta membentuk atmosfer yang dirasakan oleh pengguna. Intensitas, arah, maupun kontras cahaya dapat menghadirkan suasana dramatis, tenang, ataupun sacral sesuai dengan makna yang ingin disampaikan melalui ruang.

b. Material

Material merupakan salah satu elemen fisikk yang berperan dalam membentuk karakter dan suasana ruang. Tekstur, warna alami, serta sifat material mampu memberikan rangsangan sensoris yang memengaruhi persepsi dan respons emosional pengguna.

c. Suara

Suara juga dapat memngaruhi ruang, baik yang berasal dari elemen alami maupun buatan. Suara mampu membentuk atmosfer serta memperkuat pengalaman emosional seseorang terhadap tempat. Penggunaan suara dapat dimanfaatkan untuk membangun suasana kontemplatif dan memperdalam makna ruang.

2.2.3 Dimensi *Sense of place*

Menurut (Jorgensen dan Stedman, 2001) *Sense of place* merupakan suatu kontruksi psikologis yang menggambarkan hubungan manusia dengan tempat melalui pertemuan antara dimensi kognitif, afektif, dan kolektif. Ketiga dimensi tersebut menjelaskan bagaimana individu memahami suatu tempat, membangun keterikatan emosional, serta menunjukkan kecenderungan perilaku terhadap tempat yang memiliki makna bagi dirinya.

Namun, pada penelitian mengenai museum, ruang memorial, dan kawasan *heritage*, perkembangan kajian menunjukkan bahwa pembentukan *sense of place* tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman individual, tetapi juga memori kolektif, identitas budaya, dan pengalaman sejarah bersama. Erfani (2022) menjelaskan bahwa ruang memorial, makna tempat dibangun melalui hubungan antara pengalaman individu dengan memori kolektif masyarakat, sehingga tempat berfungsi sebagai media pelestarian identitas dan sejarah. Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian-penelitian terbaru mengenai museum dan arsitektur warisan yang menunjukkan bahwa *collective memory* dan *cultural identity* merupakan unsur penting dalam pembentukan *sense of place*.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan tiga dimensi *sense of place* , yaitu dimensi kognitif, dimensi afektif, dimensi kolektif. Pemilihan ketiga dimensi tersebut disesuaikan dengan karakteristik Museum tsunami Aceh sebagai bangunan memorial yang tidak hanya menghadirkan pengalaman ruang secara individual, tetapi juga merepresentasikan memori kolektif masyarakat Aceh terhadap peristiwa tsunami tahun 2004.

- a. **Dimensi Kognitif**, menjelaskan bagaimana individu mengenali, memahami, dan memberikan makna terhadap suatu tempat berdasarkan persepsi, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki.

b. **Dimensi Afektif**, menjelaskan keterikatan emosional individu terhadap suatu tempat yang ditunjukkan melalui perasaan memiliki.

c. **Dimensi Kolektif**, menjelaskan makna tempat yang dibangun melalui memori bersama, identitas sosial dan pengalaman sejarah yang dimiliki oleh suatu masyarakat. (Erfani, 2022) Ketiga konstruk ini memiliki kesamaan dengan literatur yang terdapat di psikologi lingkungan yaitu:

1. *Place identity*

Safarkhani (2025), *place identity* merupakan bagian dari konsep diri (*self-concept*) yang terbentuk melalui interaksi berkelanjutan antara individu dengan lingkungan tempat. identitas tempat berkembang melalui persepsi, pengalaman, memori, serta makna simbolik yang dimiliki seseorang terhadap suatu tempat. *place identity* juga mencakup makna bersama yang membentuk identitas kolektif suatu komunitas, sehingga tempat tidak hanya menjadi lokasi fisik tetapi juga menjadi bagian dari identitas personal maupun sosial penggunanya.

2. *Place Attachment*

Safarkhani (2025), *place attachment* merupakan ikatan emosional yang berkembang antara individu atau kelompok dengan suatu tempat melalui pengalaman dan interaksi yang berlangsung secara terus menerus. Ikatan tersebut ditandai dengan munculnya rasa memiliki, kedekatan emosional, kenyamanan, keamanan, serta keinginan dipengaruhi oleh karakteristik fisik tempat, pengalaman personal, nilai budaya, dan makna simbolik yang melekat pada lingkungannya.

3. *Place Dependence*

Safarkhani (2025), *place dependence* merupakan hubungan fungsional antara individu dengan suatu tempat yang menunjukkan sejauh mana tempat tersebut mampu memenuhi kebutuhan, tujuan, maupun aktivitas dibandingkan dengan alternatif tempat lainnya. *Place dependence* lebih menitikberatkan pada nilai guna dan kemampuan suatu tempat dalam mendukung pengalaman maupun aktivitas penggunanya.

2.2.4 *Sense of place* sebagai *Place identity*

Pada Museum Tsunami Aceh, *sense of place* dipahami sebagai proses yang menghubungkan pengalaman pengunjung dengan makna yang direpresentasikan oleh ruang museum. Pengalaman tersebut terbentuk melalui interaksi dengan elemen-elemen arsitektur seperti organisasi ruang, pencahayaan, material, simbol, serta narasi sejarah yang disampaikan dalam museum. Melalui pengalaman tersebut, pengunjung tidak hanya memperoleh informasi mengenai peristiwa tsunami, tetapi juga membangun pemahaman nilai kemanusiaan, ketangguhan masyarakat Aceh, dan pentingnya mitigasi bencana. Bo dan Abdul Rani (2025), menyatakan bahwa identitas tempat berkembang melalui perpaduan antara karakter fisik yang melekat pada suatu tempat. Dalam konteks bangunan memorial, identitas tempat tidak hanya dibentuk oleh bentuk arsitektur, tetapi juga oleh kemampuan ruang dalam menghadirkan pengalaman yang bermakna sehingga pengunjung dapat memahami nilai Sejarah, mengenali simbol-simbol budaya, dan membangun hubungan emosional dengan tempat tersebut.

Dalam lingkungan binaan, *place identity* terbentuk melalui interaksi antara karakter fisik lingkungan dengan pengalaman manusia. Identitas suatu tempat dapat diwujudkan melalui bentuk bangunan, organisasi ruang, material, simbol, serta nilai budaya yang tercermin dalam desain lingkungan tersebut. Zhou dan Ren (2024), menunjukkan bahwa identitas ruang memorial terbentuk melalui hubungan antara elemen fisik ruang, simbol kehilangan (*absence*), dan kehadiran memori (*presence*) yang memengaruhi pengalaman emosional pengunjung. Ruang memorial tidak hanya berfungsi sebagai tempat mengenang peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai media refleksi yang membentuk makna dan identitas bersama.

Hal ini menjadi dasar dalam memahami Museum Tsunami Aceh sebagai tempat yang memiliki identitas khusus. Identitas Museum Tsunami Aceh tidak hanya ditunjukkan melalui bentuk arsitektur dan karakter fisiknya, tetapi juga melalui makna yang dibangun dari pengalaman pengunjung terhadap ruang serta hubungan ruang dengan memori kolektif mengenai bencana tsunami. Dengan demikian, *place identity* Museum Tsunami Aceh terbentuk melalui keterkaitan

antara karakter arsitektur, pengalaman ruang, memori, emosi, dan makna yang melekat pada tempat tersebut.

2.2.5 *Sense of place* dan Pengalaman ruang

Sense of place tidak dapat dipisahkan dari pengalaman ruang. karena makna tempat terbentuk melalui interaksi langsung manusia dengan lingkungan binaan. pengalaman ruang mencakup bagaimana manusia bergerak, merasakan dan memahami ruang melalui tubuh dan inderanya.

Spence (2020), menjelaskan bahwa pengalaman ruang dalam arsitektur merupakan hasil dari integrasi berbagai modalitas sensorik, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, dan penciuman, yang bekerja secara simultan dalam membentuk persepsi dan respons emosional terhadap lingkungan. Pengalaman multisensorik ini berkontribusi pada terbentuknya keterikatan terhadap tempat, karena manusia tidak hanya mengingat ruang secara visual, tetapi juga melalui sensasi tubuh, suasana, dan pengalaman berulang yang dialami di dalamnya.

Pallasmaa (2020), menjelaskan bahwa pengalaman ruang dalam arsitektur bersifat multisensorik dan tidak dapat direduksi hanya pada aspek visual. Persepsi ruang melibatkan indera pendengaran, peraba, penciuman, serta kesadaran tubuh dalam bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya. Pendekatan ini menempatkan tubuh sebagai medium utama dalam memahami ruang, sehingga makna tempat muncul melalui keterlibatan manusia secara menyeluruh. Dengan demikian, *sense of place* terbentuk bukan hanya dari bentuk fisik arsitektur, tetapi juga dari kualitas pengalaman yang dihasilkan oleh ruang tersebut.

2.3 Museum Tsunami Aceh

2.3.1 Latar Belakang dan Fungsi Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh merupakan bangunan memorial yang dibangun sebagai respons atas peristiwa tsunami tahun 2004 yang melanda Aceh dan menimbulkan dampak besar secara sosial, budaya, dan kemanusiaan. Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang pameran dan edukasi, tetapi juga sebagai ruang peringatan dan refleksi kolektif terhadap bencana serta ketahanan masyarakat Aceh pascatsunami. Dengan demikian, Museum Tsunami Aceh memiliki peran ganda

sebagai institusi budaya dan sebagai simbol memori kolektif yang diwujudkan melalui arsitektur.



Gambar 2. 2 Museum Tsunami Aceh

sumber: <https://www.indonesia.travel/id/id/destination/sumatra/aceh/banda-aceh---the-aceh-tsunami-museum>

Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai bangunan peringatan, tetapi dirancang dengan konsep fungsi ganda yang mencerminkan kebutuhan memorial dan keberlanjutan masyarakat pascabencana.

Museum ini memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

- a. Sebagai memorial untuk mengenang para korban tsunami.
- b. Sebagai sarana edukasi mitigasi bencana untuk meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat.
- c. Sebagai *escape building* yang dapat difungsikan sebagai tempat evakuasi darurat apabila terjadi bencana serupa di masa mendatang.

2.3.2 Konsep Arsitektur Kontemporer pada Museum Tsunami Aceh

Konsep arsitektur kontemporer Museum Tsunami Aceh dirancang untuk merepresentasikan peristiwa tsunami serta proses refleksi dan pemulihan pascabencana. Narasi arsitektur diwujudkan melalui pengaturan massa bangunan, sekuens ruang, serta penggunaan elemen simbolik yang merepresentasikan gelombang, air, dan perjalanan emosional manusia dari rasa kehilangan menuju harapan. Konsep ini menjadikan museum sebagai ruang naratif, di mana pengalaman pengunjung dibentuk secara bertahap melalui pergerakan ruang.

Konsep arsitektur kontemporer Museum Tsunami Aceh memiliki lima konsep, yaitu:

a. Konsep Museum Sebagai Ruang Memorial dan Edukatif

Museum Tsunami Aceh dikonseptualisasikan sebagai ruang memorial sekaligus edukatif yang merekam memori kolektif bencana tsunami. Fungsi memorial diwujudkan melalui ruang reflektif, sedangkan fungsi edukatif hadir melalui penyajian informasi dan media kebencanaan, sehingga museum berperan sebagai ruang pembelajaran yang bersifat informatif dan emosional.

b. Konsep Narasi Arsitektur dan Sekuens Ruang

Narasi arsitektur diwujudkan melalui pengaturan sekuens ruang yang membimbing pengunjung secara bertahap dari suatu pengalaman ke pengalaman berikutnya. Pergerakan ruang, perubahan skala, serta transisi gelap-terang membentuk alur pengalaman yang berkesinambungan, sehingga ruang tidak dipahami secara terpisah, melainkan sebagai rangkaian pengalaman yang saling terhubung.

c. Konsep Simbolisme dan Metafora Arsitektur

Konsep simbolisme diterapkan melalui bentuk massa bangunan, elemen fasad, dan detail arsitektur yang memanfaatkan metafora gelombang dan air. Air dimaknai sebagai simbol kekuatan alam sekaligus pembaruan, sehingga arsitektur berfungsi sebagai media penyampaian makna secara non-verbal.

d. Konsep Pengalaman Ruang dan Keterlibatan Inderawi

Pengalaman ruang menjadi fokus utama perancangan melalui pengaturan skala, pencahayaan, material, dan atmosfer. Perbedaan kualitas ruang membentuk suasana reflektif hingga harapan, dengan keterlibatan indera dan kesadaran tubuh yang menjadikan pengalaman ruang bersifat multisensorik.

e. Konsep Perjalanan Emosional Pengunjung

Museum Tsunami Aceh dirancang untuk membentuk perjalanan emosional pengunjung secara bertahap, dari rasa kehilangan menuju refleksi dan harapan. Pengalaman emosional ini memperkuat makna museum sebagai tempat yang membangun empati dan kesadaran kolektif terhadap peristiwa bencana.

2.3.3 Elemen Arsitektur Kontemporer sebagai Pembentuk Pengalaman Ruang

Pallasmaa (2020) menegaskan bahwa arsitektur yang bermakna tidak hanya berfokus pada penglihatan, tetapi melibatkan seluruh indera manusia. Elemen-elemen arsitektur seperti cahaya, material, suara, dan sekuens ruang berkontribusi dalam membentuk pengalaman ruang sebagai *lived experience*, yaitu pengalaman yang dirasakan secara sadar dan berkesan oleh individu. Dalam konteks ini, elemen arsitektural tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling berinteraksi untuk menciptakan suasana, emosi, dan makna ruang.

Elemen arsitektur kontemporer terdiri dari empat elemen, yaitu:

- a. Cahaya, berperan dalam membentuk atmosfer ruang melalui pengaturan intensitas dan gradasi pencahayaan, yang mampu mengarahkan suasana emosional pengunjung dari kondisi duka menuju refleksi dan harapan.
- b. Suara, baik berupa gema ruang, keheningan, maupun elemen alami seperti air, turut memengaruhi pengalaman emosional dan memicu aktivikasi memori kolektif.
- c. Material, khususnya material dengan karakter taktil yang kuat seperti beton ekspos, berkontribusi dalam menyampaikan makna melalui sentuhan, tekstur, dan Kesan keberlanjutan, yang merepresentasikan trauma sekaligus ketahanan.
- d. Ruang, dialami sebagai rangkaian sekuens pergerakan, dimana konfigurasi ruang yang memanjang dan berurutan membentuk perjalanan emosional pengunjung secara bertahap.

Selain elemen di atas tersebut, terdapat elemen pendukung yang turut memengaruhi kualitas pengalaman ruang, antara lain:

- e. Temperatur dan kelembapan, yang berperan penting dalam menjaga kenyamanan pengunjung serta kelestarian koleksi.
- f. Penghawaan, yang dapat berupa ventilasi alami maupun sistem penghawaan buatan. Pada ruang pameran, penggunaan sistem pendingin udara umumnya lebih diutamakan karena mampu mengontrol suhu dan kelembapan secara stabil.

- g. Akustik, di mana ruang museum memerlukan perancangan akustik yang sesuai dengan fungsi ruang, seperti ruang pameran, ruang orientasi, ruang pertemuan dan auditorium

Elemen-elemen tersebut tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling memperkuat dalam membentuk pengalaman ruang yang bermakna. Hubungan elemen menghasilkan kualitas atmosfer yang konsisten, serta integrasi elemen-elemen ini menegaskan peran arsitektur tidak hanya sebagai struktur fisik, tetapi sebagai medium yang memfasilitasi pembentukan makna, emosi, dan keterikatan pengunjung terhadap ruang yang dialaminya.

2.3.4 Pengalaman Ruang pada Museum Tsunami Aceh

Pengalaman ruang di Museum Tsunami Aceh dirancang dengan pendekatan multisensorik yang melampaui dominasi aspek visual. Ruang-ruang museum tidak hanya disajikan sebagai objek untuk dilihat, tetapi sebagai pengalaman yang melibatkan berbagai indera pengunjung. Elemen suara air dan gema dihadirkan untuk membangun suasana imersif yang merepresentasikan memori peristiwa tsunami, sementara gradasi pencahayaan alami dan buatan digunakan untuk mengarahkan emosi pengunjung dari suasana gelap dan menekan menuju ruang yang lebih terang dan reflektif.

Selain itu, penggunaan material beton dengan tekstur kasar memberikan pengalaman taktil yang kuat, mempertegas kesan monumental sekaligus menghadirkan sensasi fisik yang dapat dirasakan secara langsung melalui sentuhan dan persepsi tubuh. Kombinasi antara suara, cahaya, dan materialitas ruang ini membentuk atmosfer yang mendalam dan emosional, sehingga pengunjung tidak hanya memahami narasi museum secara kognitif, tetapi juga mengalaminya secara personal. Pengalaman arsitektur di Museum Tsunami Aceh dapat dipahami sebagai proses reflektif yang berpotensi berkontribusi pada pembentukan makna ruang dan *sense of place* bagi pengunjung

2.4 Fenomenologi dalam Arsitektur

2.4.1 Dasar Filosofis Fenomenologi

Edmund Husserl (1936), sebagai pelopor fenomenologi menekankan pentingnya kembali pada “hal itu sendiri” (*zu den Sachen selbst*), yaitu pengalaman

sebagaimana dialami secara langsung oleh subjek. Husserl berfokus pada pengungkapan esensi pengalaman melalui kesadaran, dengan menanggukkan asumsi-asumsi objektif atau pengetahuan sebelumnya. Dalam konteks arsitektur, pemikiran ini membuka ruang untuk memahami bangunan bukan dari fungsi atau bentuk semata, tetapi dari cara ruang tersebut dialami oleh penggunanya.

Pemikiran Husserl kemudian dikembangkan oleh Maurice Merleau-Ponty yang menempatkan tubuh sebagai pusat pengalaman dan persepsi. Menurut (Merleau-Ponty, 1962), manusia mengalami dunia melalui tubuh yang bergerak dan merasakan, sehingga persepsi ruang selalu bersifat *embodied* atau berwujud tubuh. Ruang arsitektur tidak hanya dilihat, tetapi dialami melalui langkah kaki, sentuhan material, perubahan cahaya, dan resonansi suara. Dengan demikian, tubuh menjadi medium utama dalam membentuk pemahaman dan makna ruang.

Sementara itu, Martin Heidegger memperluas fenomenologi melalui konsep *dwelling* atau berhuni. Heidegger memandang manusia sebagai *being-in-the-world*, yaitu keberadaan yang selalu berada dan berhubungan dengan tempat. Tempat bukan sekadar lokasi fisik, melainkan ruang bermakna yang memungkinkan manusia untuk tinggal, mengingat, dan memberi makna. Dalam arsitektur, konsep ini menegaskan bahwa bangunan yang bermakna adalah bangunan yang memungkinkan manusia “berada” dan mengalami keterikatan eksistensial dengan tempat tersebut

2.4.2 Fenomenologi dalam Arsitektur Kontemporer

Penerapan fenomenologi dalam arsitektur kontemporer dipahami sebagai pendekatan yang menempatkan pengalaman manusia dalam berinteraksi dengan ruang. Pendekatan ini digunakan untuk membaca bagaimana ruang dialami secara langsung oleh penggunanya melalui pergerakan tubuh, keterlibatan inderawi, dan respons emosional.

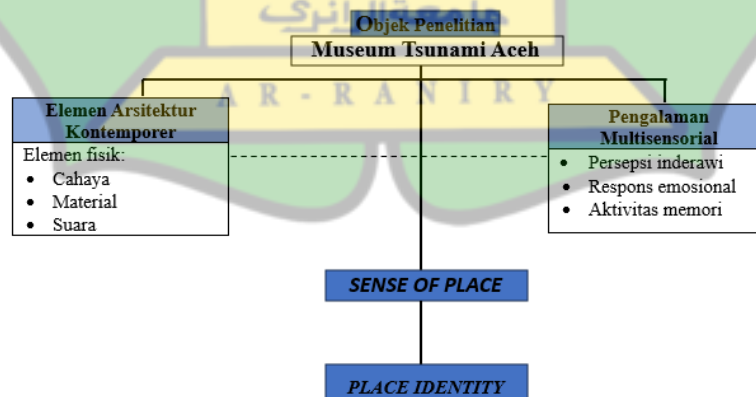
Fokus utama fenomenologi dalam arsitektur kontemporer terletak pada pembentukan atmosfer dan makna ruang. Atmosfer dipahami sebagai kualitas ruang yang muncul dari interaksi antara elemen fisik arsitektur dan persepsi manusia, yang menghasilkan suasana emosional tertentu. Melalui pengolahan atmosfer, arsitektur mampu menghadirkan pengalaman yang bersifat reflektif, imersif, dan

bermakna, sehingga ruang tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga memiliki nilai emosional dan simbolik bagi penggunanya.

Fenomenologi dalam arsitektur dapat disimpulkan sebagai pendekatan yang memahami ruang sebagai pengalaman sadar, bertubuh, dan bermakna. Fenomenologi tidak hanya menelaah aspek fisik bangunan, tetapi juga pengalaman inderawi, emosional, dan eksistensial pengguna dalam berinteraksi dengan ruang. Pendekatan ini menjadi landasan teoritis yang kuat dalam penelitian arsitektur yang berfokus pada pengalaman ruang, *sense of place*, dan pembentukan makna serta identitas tempat, khususnya pada bangunan memorial seperti Museum Tsunami Aceh.

2.5 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini menjelaskan hubungan antara elemen arsitektur kontemporer, pengalaman ruang, *sense of place*, dan *place identity*. Cahaya, material, dan suara ditempatkan sebagai elemen arsitektur kontemporer yang menjadi stimulus pengalaman ruang. Pengalaman terhadap elemen tersebut berlangsung melalui tubuh dan indera pengunjung dan menghasilkan persepsi, respons emosional, serta keterkaitan dengan memori. Pengalaman tersebut kemudian dimaknai oleh pengunjung dan membentuk *sense of place*. *Sense of place* selanjutnya digunakan untuk memahami pembentukan *place identity* Museum Tsunami Aceh sebagai tempat memorial pascabencana.



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir Konseptual
Sumber: Analisa Pribadi, 2026

BAB III

METODE PENELITIAN

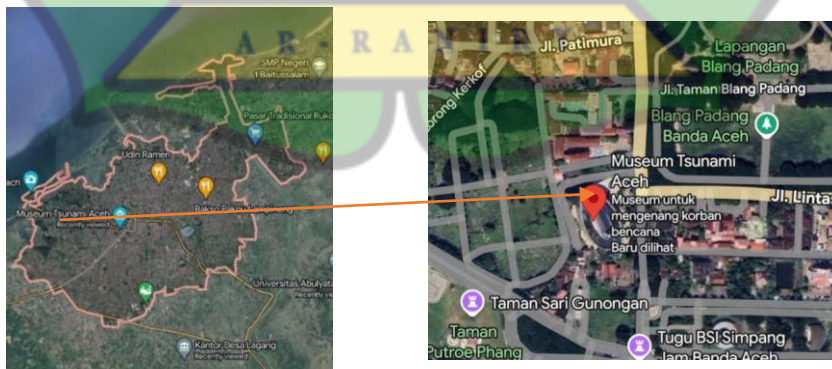
3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pemilihan pendekatan fenomenologis didasarkan pada karakter objek penelitian yang merupakan bangunan memorial. Pengalaman terhadap museum tidak hanya terbentuk melalui pengamatan terhadap bentuk fisik, tetapi juga melalui elemen arsitektur kontemporer dari cahaya, material, dan suara yang dialami melalui tubuh dan indera pengunjung, kemudian dapat membentuk persepsi, respons emosional, serta keterkaitan dengan memori dalam memaknai ruang. Pendekatan fenomenologis digunakan untuk memahami bagaimana pengunjung mengalami dan memaknai sepanjang perjalanan ruang museum.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah Musuem Tsunami Aceh yang berlokasi di Banda Aceh. Museum ini dipilih sebagai lokasi sekaligus objek penelitian karena merupakan salah satu karya arsitektur kontemporer yang memiliki fungsi memorial pascabencana tsunami Aceh tahun 2004. Musuem ini dirancang sebagai ruang yang tidak hanya menyampaikan informasi mengenai bencana, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang sarat akan nilai simbolik, emosional, dan reflektif bagi para pengunjung.



Gambar 3. 1 Peta Kota Banda Aceh (kiri) dan Lokasi Penelitian (kanan)
sumber: Goggle maps

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pengunjung Musuem Tsunami Aceh yang mengalami ruang museum secara langsung. Pemilihan informan dilakukan dengan memilih informan yang dianggap mampu memberikan pengalaman dan refleksi mendalam terkait ruang museum.

Tabel 3 1 klasifikasi Subjek Penelitian

No	Subjek Penelitian	Kriteria informan	Tujuan pengambilan data
1.	Pengunjung penyintas tsunami	Kelompok ini dipilih karena memiliki keterkaitan emosional, historis, dan memori personal terhadap tragedi yang menjadi latar belakang pembangunan museum	Memungkinkan peneliti memahami bagaimana ruang memorial dan elemen arsitektur museum memunculkan kembali ingatan, emosi, refleksi, serta makna tertentu yang berkaitan dengan pengalaman masa lalu
2.	Pengunjung penyintas non	Informan ini dipilih untuk mengetahui bagaimana ruang museum dipersepsikan oleh individu.	Berguna untuk melihat sejauh mana elemen arsitektur kontemporer museum mampu menyampaikan pesan, membangun suasana emosional, serta menciptakan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengunjung

Sumber: Analisa Pribadi, 2026

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan aspek yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian. Penelitian memfokuskan objek penelitian pada hubungan antara elemen arsitektur kontemporer dan pengalaman ruang yang membentuk *sense of place* serta kontribusinya terhadap *Place identity* pada Museum Tsunami Aceh.

Tabel 3 2 Objek Kajian Penelitian

No	Objek Penelitian	Fokus Pengamatan	Indikator Pengamatan
1.	Elemen arsitektur kontemporer	Karakteristik fisik bangunan yang memengaruhi pengalaman ruang	Cahaya, material, suara
2.	Pengalaman non fisik pengunjung	Respon dan Pengalaman pengunjung saat berada di museum	Persepsi, emosi, memori
3.	<i>Sense of place</i>	Pemaknaan dan keterikatan terhadap tempat	Makna tempat, keterikatan terhadap tempat, makna simbolik

4.	<i>Place identity</i>	Pembentukan identitas tempat berdasarkan pengalaman pengunjung terhadap ruang museum	Identitas tempat, makna memorial, memori kolektif
----	-----------------------	--	---

Sumber: Analisa Pribadi,2026

3.3.3 Ruang Penelitian

Penelitian ini memfokuskan kajian pada perjalanan ruang memorial Museum Tsunami Aceh yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman emosional dan reflektif terkait peristiwa tsunami Aceh. Pembatasan ini menjaga kedalaman analisis fenomenologi serta kejelasan fokus penelitian

Batasan ruang penelitian meliputi:

Tabel 3 3 Batasan Ruang Penelitian

No	Runag penelitian	Karakter Ruang	Alasan Pemilihan
1.	Lorong Tsunami	Ruang sempit dnegan suara air dan pencahayaan redup	Menghadirkan pengalaman awal ytang emosional dan membentuk persepsi pertama pengunjung, melalui skala sempit, suara air, dan pencahayaan rendah
2.	Ruang renungan	Ruang reflektif dengan suasana tenang	Sebagai ruang transisi yang memungkinkan munculnya pengalaman personal
3.	Sumur Doa	Ruang memorial vertikal dengan nama korban tsunami	Memiliki makna simbolik dan menekankan dimensi spritual yang kuat
4.	Lorong kebingungan	Ruang dengan orientasi yang tidak stabil	Mempersentasikan kondisi pascabencana melalui pengalaman ruang yang tidak stabil dan membingungkan
5.	Jembatan Kedamaian	Jalur sirkulasi menanjak dengan pencahayaan alami	Memperesentasikan transisi dari pengalaman duka menuju harapan serta proses pemulihan dan memperkuat makna perjalanan

Sumber: Analisa Pribadi,2026

Penentuan karakter ruang pada tabel tersebut didasarkan pada hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti sebelum proses pengumpulan data utama, dnegan tujuan menetapkan batasan ruang yang relevan dengan fokus penelitian.

3.4 Pemilihan Informan

Pemilihan informan tidak didasarkan pada jumlah sampel yang besar, melainkan pada kemampuan informan dalam memberikan deskripsi pengalaman

yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, informan peneliti dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu memahami bagaimana elemen arsitektur kontemporer pada Museum tsunami Aceh membentuk pengalaman ruang dan menghasilkan *sense of place* bagi pengunjung.

Informan terdiri atas dua kelompok pengalaman, yaitu tiga penyintas tsunami dan tiga nonpenyintas. Pemilihan kedua kelompok tersebut dilakukan untuk memperoleh variasi pengalaman terhadap elemen arsitektur dan perjalanan ruang yang sama. Penyintas dipilih karena memiliki pengalaman langsung terhadap peristiwa tsunami sehingga pengalaman ruang berpotensi berinteraksi dengan memori personal. Sementara itu, nonpenyintas dipilih untuk memperoleh pengalaman pengunjung yang tidak mengalami peristiwa tsunami secara langsung, sehingga pemaknaan terhadap ruang terbentuk melalui pengalaman inderawi, persepsi, narasi museum, dan empati terhadap peristiwa yang direpresentasikan.

Jumlah enam informan digunakan untuk memperoleh kedalaman pengalaman, bukan untuk melakukan generalisasi statistik. Kecukupan informan dinilai berdasarkan kedalaman deskripsi pengalaman dan keterulungan tema yang muncul dari wawancara serta kesesuaiannya dengan hasil observasi dan dokumentasi.

Tabel 3.4 Profil Informan Penelitian

No	Aspek Kriteria	Deskripsi Kriteria	Alasan Pemilihan
1.	Usia Informan	Pengunjung Museum tsunami Aceh berusia di atas 18 tahun	Mampu memberikan persetujuan dan menceritakan pengalaman secara mandiri
2.	Telah mengunjungi Musuem Tsunami Aceh	Informan merupakan pengunjung yang telah mengalami secara langsung ruang Museum Tsunami Aceh.	Memastikan informan memiliki pengalaman langsung terhadap objek penelitian sehingga dapat memberikan informasi berdasarkan pengalaman nyata, bukan berdasarkan persepsi atau pengetahuan dari pihak lain.
3.	Mampu mendeskripsikan pengalaman	Telah menyelesaikan seluruh rangkaian perjalanan ruang memorial musuem	Memastikan informan mengalami narasi ruang secara utuh
4.	Bersedia diwawancarai	Informan bersedia mengikuti wawancara semi-terstruktur dan memberikan informasi berdasarkan pengalaman yang dialaminya.	Memungkinkan pengumpulan data secara mendalam
5.	Penyintas/nonpenyintas	Informan terdiri atas dua kelompok pengalaman, yaitu 3 penyintas	pemilihan dua kelompok dilakukan untuk melihat persamaan dan perbedaan

		tsunami dan 3 nonpenyintas tsunami.	pengalaman terhadap ruang yang sama.
6.	Pengalaman terhadap elemen arsitektur	Informan mengalami secara langsung elemen arsitektur yang menjadi fokus penelitian, yaitu cahaya, material, dan suara pada ruang yang dikaji	Memastikan data wawancara berkaitan langsung dengan fokus penelitian, sehingga pengalaman informan dapat dihubungkan dengan elemen arsitektur dan dianalisis dalam pembentukan <i>sense of place</i> .

sumber: Analisa pribadi, 2026

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan fenomenologis untuk memperoleh pemahaman mengenai pengalaman pengunjung di Musuem Tsunami Aceh. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengalaman dan makna yang diberikan individu terhadap suatu fenomena. Dalam penelitian fenomenologis, data terutama diarahkan untuk memahami pengalaman yang dialami oleh individu terhadap fenomena yang diteliti. Penggunaan berbagai teknik tersebut bertujuan agar data yang diperoleh saling melengkapi dan memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai objek penelitian.

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan pendekatan fenomenologis, sebagai berikut:

1. Observasi Pengalaman Ruang

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi elemen arsitektur kontemporer dan pengalaman ruang yang dapat diamati secara langsung. Observasi difokuskan pada cahaya, material, suara, karakter sekuens ruang, serta respons perilaku pengunjung.

Observasi tidak digunakan untuk menentukan emosi secara langsung, karena emosi merupakan pengalaman subjektif. Data observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memahami kondisi ruang dan respons yang tampak, kemudian dikaitkan dengan hasil wawancara.

Tabel 3 5 Pedoman Observasi Penelitian

No	Elemen yang Diamati	Aspek Yang Diamati	Indikator Observasi	Fokus Pengamatan	Hasil
1.	Cahaya	Intensitas	Terang, redup, gelap, dan perubahan intensitas	Tingkat pencahayaan pada setiap sekuens	
		Arah & sumber	Cahaya alami, buatan, arah masuk, titik fokus	Skylight, bukaan, spotlight, dan sumber cahaya	
		Perubahan	Transisi terang–gelap antar-ruang	Perubahan karakter cahaya sepanjang sekuens	
		Bayangan & kontras	Bayangan, siluet, kontras terang–gelap	Pembentukan bayangan pada elemen ruang	
2.	Material	Jenis & karakter	Beton, batu, kaca, logam, dan material lainnya	Material pada dinding, lantai, plafon, dan elemen ruang	
		Tekstur	Kasar, halus, lembap, keras, dingin	Tekstur material yang terlihat dan dapat disentuh	
		Warna & kondisi	Warna, kegelapan, kelembapan, kondisi permukaan	Kondisi material pada setiap ruang	
		Material & skala	Hubungan material dengan ukuran dan bentuk ruang	Material pada ruang sempit, tinggi, tertutup, terbuka	
3.	Suara	Sumber suara	Air, langkah kaki, pengunjung, media, lingkungan	Sumber suara pada setiap sekuens	
		Intensitas	Pelan, sedang, keras, perubahan volume	Tingkat dan perubahan intensitas suara	
		Karakter suara	Gema, dengung, aliran air, suara berulang	Karakter akustik dan cara suara terdengar	
		Suara & ruang	Pantulan, serapan, dan penguatan suara	Hubungan suara dengan bentuk dan material ruang	
4.	Integrasi	Keterkaitan elemen	Cahaya, material, dan suara hadir bersamaan	Interaksi ketiga elemen dalam setiap ruang	
		Perubahan antar ruang	Perubahan cahaya, material, dan suara	Perubahan perjalanan sepanjang perjalanan	

5.	Respon Pengunjung	Respon tubuh	Berjalan, berhenti, menoleh, melihat, menyentuh	Perilaku saat berhadapan dengan elemen ruang	
		Respon emosional	Ekspresi, gestur, sikap tubuh, diam, berbicara	Respon yang tampak tanpa asumsi psikologis	
		Respon terhadap makna	Berhenti, membaca, mengamati, dokumentasi	Keterlibatan terhadap ruang memorial	

Sumber: Analisa Pribadi, 2026

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) dengan menggunakan format semi-terstruktur sehingga memungkinkan informan menjelaskan pengalaman mereka secara bebas dan mendalam.

Tabel 3 6 Pedoman Wawancara Penelitian

No	Aspek yang Diamati	Kondisi Ruang Yang Diamati	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Penggalan
1.	Cahaya	Intensitas, arah, perubahan, terang/redup/gelap	Bagaimana Anda mengalami kondisi pencahayaan pada ruang ini? Apa yang Anda rasakan ketika berada dalam kondisi pencahayaan tersebut?	Pengalaman dan persepsi terhadap cahaya
2.	Material	Jenis, tekstur, warna, kelembapan, kesan material	Bagaimana kesan Anda terhadap material ruang ini? Bagaimana material tersebut memengaruhi pengalaman Anda?	Pengalaman dan persepsi terhadap material
3.	Suara	Sumber, intensitas, karakter, keheningan/aliran air	Bagaimana suara yang Anda dengar memengaruhi pengalaman Anda ketika berada di ruang ini?	Pengalaman dan persepsi terhadap suara
4.	Sekuens ruang	Perubahan karakter ruang dari satu ruang ke ruang berikutnya	Bagaimana perubahan dari ruang sebelumnya ke ruang ini memengaruhi pengalaman Anda?	Perkembangan pengalaman sepanjang perjalanan
5.	Respons tubuh	Berhenti, memperlambat/mempercepat langkah, diam, melihat arah tertentu	Apa yang Anda rasakan pada tubuh atau apa yang secara spontan Anda lakukan	Respons tubuh terhadap ruang

			ketika berada di ruang ini?	
6.	Persepsi	Karakter ruang yang teridentifikasi melalui observasi	Bagaimana Anda memahami atau mempersepsikan karakter ruang ini?	Persepsi terhadap ruang
7.	Emosi	Respons emosional tidak ditentukan melalui observasi, tetapi digali melalui wawancara	Perasaan atau emosi apa yang muncul ketika mengalami ruang ini? Apa yang menurut Anda memunculkan perasaan tersebut?	Respons emosional dan pemicunya
8.	Memori	Tidak dapat diamati secara langsung	Apakah pengalaman ruang ini mengingatkan Anda pada sesuatu atau peristiwa tertentu?	Keterkaitan pengalaman ruang dengan memori
9.	Pemaknaan	Tidak dapat ditentukan hanya melalui observasi	Setelah mengalami ruang ini, apa makna ruang tersebut bagi Anda?	Pemaknaan subjektif
10.	<i>Sense of Place</i>	Penggabungan dari observasi dan pengalaman informan	Setelah mengalami rangkaian ruang tersebut, bagaimana pengalaman Anda memengaruhi cara Anda merasakan dan memaknai Museum Tsunami Aceh sebagai suatu tempat?	Rasa dan makna terhadap tempat
11.	<i>Place Identity</i>	Tidak ditentukan hanya dari karakter fisik	Setelah mengalami museum secara keseluruhan, menurut Anda Museum Tsunami Aceh merupakan tempat seperti apa?	Identitas Museum sebagai tempat

Sumber: Analisa pribadi, 2026

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi meliputi foto ruang, elemen arsitektur dan aktivitas. Dokumentasi juga melalui proses pemahaman jalannya penelitian yang dibutuhkan untuk melengkapi data.

3.6 Teknik Analisis Data

Miles, Huberman, dan Saldaña (2019) menjelaskan bahwa analisis data kualitatif mencakup proses kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan

verifikasi kesimpulan. Dalam penelitian ini, proses tersebut disesuaikan dengan kebutuhan analisis dan dilakukan melalui tahapan sebagai berikut.

Proses analisis data dilakukan melalui tahapan sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan memilah, merangkum, dan memfokuskan data hasil observasi fenomenologis, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian. Yaitu pengalaman pengunjung terhadap elemen arsitektur kontemporer Musuem Tsunami Aceh, meliputi cahaya, material, suara

Selain itu, data mengenai persepsi, respon emosional, memori, dan pengalaman inderawi pengunjung juga dipilah sebagai bagian dari pengalaman ruang (*lived experience*). Data yang tidak memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian tidak digunakan dalam proses analisis.

2. Penyajian Data

Data hasil reduksi selanjutnya disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif, kutipan hasil wawancara, dokumentasi visual, serta hasil observasi pada setiap sekuens ruang Museum Tsunami Aceh.

Penyajian data dilakukan berdasarkan urutan pengalaman ruang pengunjung selama berada dimuseum sehingga menggambarkan proses pengalaman yang berlangsung secara berkesinambungan. Setiap ruang dianalisis dengan mengintegrasikan hasil observasi dan wawancara sehingga menghasilkan Gambaran yang utuh mengenai pengalaman pengunjung pada masing-masing ruang.

3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan

Tahap terakhir dilakukan dengan menafsirkan hasil analisis untuk memperoleh pemahaman mengenai makna pengalaman ruang yang dialami pengunjung. Selanjutnya, hasil interpretasi tersebut dianalisis menggunakan konsep *sense of place* untuk memahami bagaimana pengalaman ruang membentuk hubungan emosional, persepsi, dan makan terhadap Museum Tsunami Aceh. Pada tahap akhir, keseluruhan temuan disintesis untuk menjelaskan terbentuknya *place identity*,

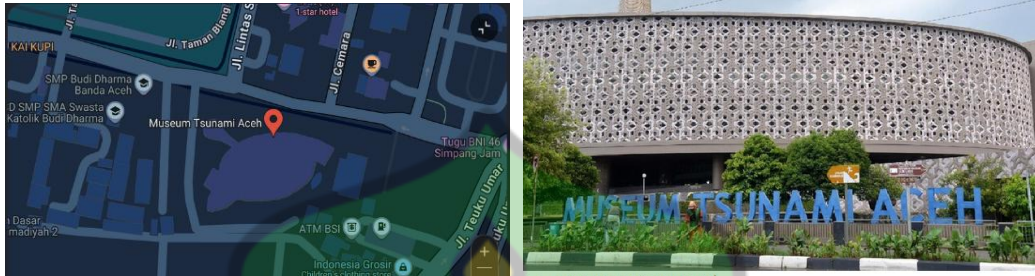
sehingga diperoleh pemahaman mengenai kontribusi elemen arsitektur kontemporer terhadap pembentukan identitas Museum Tsunami Aceh sebagai musuem memorial pascabencana.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian



Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian(kiri) Gambar Lokasi Penelitian Museum tsunami Aceh (kanan)
Sumber: goggle maps dan survey lapangan

Museum Tsunami Aceh merupakan musuem memorial yang dibangun sebagai bentuk penghormatan terhadap para korban bencana gempa bumi dan tsunami Samudra Hindia yang terjadi pada 26 Desember 2004. Musuem ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi sejarah, tetapi juga sebagai pusat edukasi kebencanaan, ruang memorial, serta bangunan evakuasi vertikal apabila terjadi tsunami di masa mendatang. Musuem ini dikelola oleh Pemerintah Aceh melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh.

Musuem berlokasi di Jalan Sultan Iskandar Muda, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh, yang berada tidak jauh dari kawasan Masjid Raya Baiturrahman dan Lapangan Blang Pasang. Lokasi dipilih karena berada pada kawasan yang terdampak langsung oleh bencana tsunami tahun 2004 sehingga memiliki nilai historis yang kuat sebagai ruang memorial.

Bangunan musuem memiliki luas sekitar 2.500 m² dengan empat lantai dan berdiri di atas kawasan seluas kurang lebih satu hektar. Bangunan ini juga dirancang sebagai *escape building* atau bangunan penyelamatan yang mampu menampung masyarakat. Konsep arsitektur Museum Tsunami Aceh dirancang oleh Ridwan Kamil melalui gagasan Rumoh Aceh *Escape Hill*. Konsep tersebut mengintegrasikan nilai budaya lokal Aceh dengan prinsip arsitektur tanggap bencana.

Museum Tsunami Aceh memiliki fungsi yang bersifat multidimensional, meliputi fungsi memorial, edukatif, sosial, dan mitigasi bencana.

a. Sebagai museum memorial

Bangunan ini menjadi ruang untuk mengenang para korban bencana tsunami melalui berbagai instalasi, ruang refleksi, dan koleksi sejarah. Fungsi memorial diwujudkan melalui penyajian narasi sejarah serta lemen-elemen simbolik yang membangun pengalaman emosional pengunjung.

b. Sebagai pusat edukasi

Museum menyajikan informasi mengenai proses terjadinya tsunami, dampak bencana, upaya mitigasi, serta pentingnya kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana alam. Kegiatan edukasi dilakukan melalui pameran permanen, pameran temporer, media audiovisual, dan berbagai program pembelajaran kebencanaan.

c. Sebagai pusat evakuasi

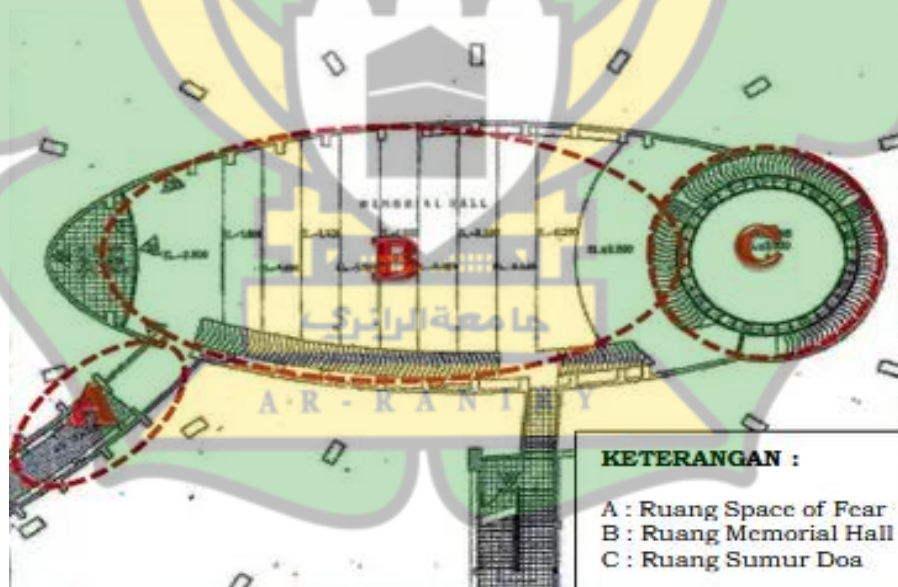
Bangunan dirancang untuk berfungsi sebagai tempat perlindungan sementara ketika terjadi tsunami. Struktur bangunan, jalur sirkulasi vertikal, serta atap bangunan dirancang agar mampu menampung masyarakat sekitar dalam kondisi darurat. Fungsi ini merupakan salah satu karakter utama Museum Tsunami Aceh yang membedakannya dari museum memorial pada umumnya.

d. Sebagai objek wisata sejarah dan budaya

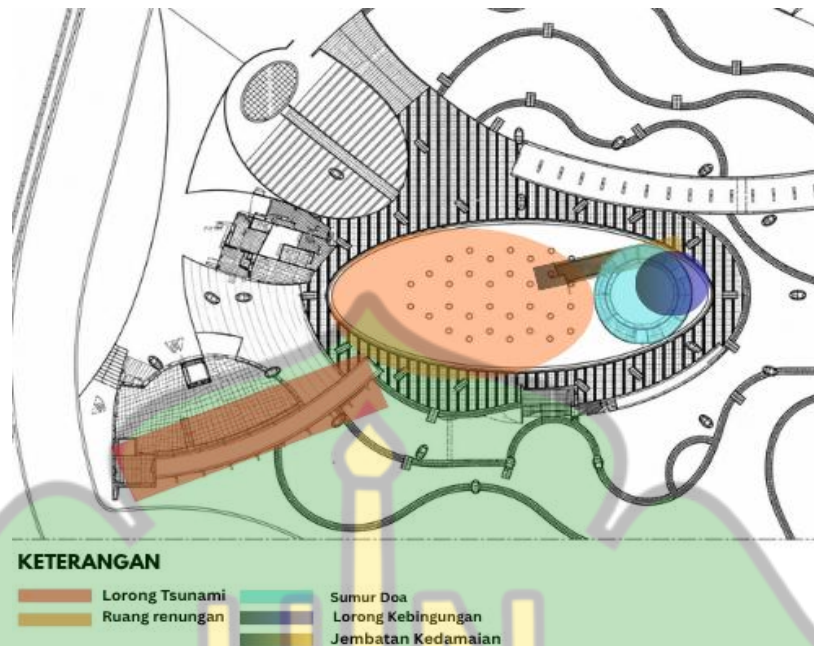
Memperkenalkan sejarah tsunami Aceh kepada masyarakat nasional maupun internasional sekaligus memperkuat identitas budaya Aceh melalui pendekatan arsitektur kontemporer yang mengangkat nilai-nilai lokal.



Gambar 4. 2 ground Plan Museum Tsunami Aceh
Sumber: Balai Arsip Tsunami Aceh,2015



Gambar 4. 3 Denah Lantai Dasar Museum Tsunami Aceh
Sumber: Balai Arsip Tsunami Aceh,2015



Gambar 4. 4 Denah Lantai 1 Museum Tsunami Aceh
Sumber: Balai Arsip Tsunami Aceh, 2015

4.2 Karakteristik Arsitektur Kontemporer pada Museum Tsunami Aceh

Lutfiani et al (2024), menegaskan bahwa arsitektur kontemporer tidak hanya sekedar mengejar estetika formal, melainkan menciptakan pengalaman arsitektur kontemporer melalui dialog antara teknologi universal dan identitas lokal. Dengan demikian, Museum Tsunami Aceh dapat dipahami sebagai objek arsitektur yang tidak hanya memiliki ekspresi visual, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang dan makna yang berkaitan dengan konteks lokal serta memori kolektif masyarakat Aceh.

Tabel 4. 1 Karakteristik Arsitektur Kontemporer Pada Museum Tsunami Aceh

NO	Karakteristik Arsitektur Kontemporer	Penerapan pada Museum Tsunami Aceh	Makna terhadap Pengalaman Ruang
1.	Gubahan massa ekspresif	Bentuk massa bangunan mempersentasikan gelombang tsunami dengan komposisi organik dan dinamis sebagai metafora bencana alam	Menciptakan kesan visual yang kuat serta merepresentasikan kekuatan alam dan peristiwa.

2.	Penggunaan material beton ekspos	Struktur beton modern dikombinasikan dengan prinsip Rumah Aceh; termasuk sistem panggung tradisional.	Menyampaikan kesan monumental, ketahanan, serta trauma kolektif melalui pengalaman visual dan taktil.
3.	Sirkulasi ramp naratif	Ramp memanjang ±150 meter digunakan sebagai jalur utama sirkulasi pengunjung.	Membentuk perjalanan emosional secara bertahap, dari duka, refleksi, hingga harapan.
4.	Fungsi ganda bangunan (<i>multi-function architecture</i>)	Berfungsi sebagai museum, memorial, pusat edukasi, dan bangunan evakuasi (<i>escape building</i>).	Arsitektur berperan sebagai media narasi non-verbal yang membangun makna emosional.
5.	Simbolisme dan metafora arsitektur	Metafora air dan gelombang diterapkan pada bentuk bangunan, elemen fasad, dan ruang dalam.	Arsitektur berperan sebagai media narasi non-verbal yang membangun makna emosional.
6.	Penerapan motif dan nilai budaya lokal	Motif Islam Aceh dan pola geometris diaplikasikan pada fasad dan elemen interior bangunan.	Memperkuat identitas lokal serta keterikatan kultural dalam pengalaman ruang.
7.	Pendekatan pengalaman ruang multisensorik	Pemanfaatan cahaya, suara, material, dan skala ruang dalam perancangan.	Menghadirkan pengalaman ruang yang tidak hanya visual, tetapi juga emosional dan fenomenologis.
8.	Respons terhadap konteks lingkungan dan bencana	Keberadaan <i>escape hill</i> dan struktur bangunan yang adaptif terhadap risiko bencana.	Menunjukkan peran arsitektur sebagai alat mitigasi dan ketahanan terhadap bencana.
9.	Orientasi pada pengalaman pengguna (<i>human-centered design</i>)	Ruang dirancang untuk refleksi, kontemplasi, dan empati pengunjung.	Menjadikan pengunjung sebagai subjek aktif dalam mengalami dan memaknai ruang.

Sumber: Lutfiani *et al*, 2024

Karakteristik tersebut diarahkan untuk membentuk kualitas ruang yang bermakna dan berpotensi menghadirkan pengalaman arsitektur melalui penguatan identitas tempat dan keterikatan emosional pengunjung.

4.3 Jenis Ruang Pada Museum Tsunami

Secara umum, ruang-ruang pada Museum Tsunami Aceh dapat dikelompokkan menjadi empat zona utama, yaitu zona publik, zona pameran, zona memorial, dan zona penunjang. Pembagian ini menunjukkan alur perjalanan pengunjung selama berada di museum sekaligus mendukung fungsi edukatif dan memorial yang diusung oleh bangunan.

a. Zona Publik (Public Zone)

Zona ini menjadi ruang penerima sebelum pengunjung memasuki area pameran. Ruang-ruang yang termasuk dalam zona publik antara lain:

- Plaza atau halaman depan museum;
- Area masuk (entrance);
- Lobby utama;
- Loker tiket dan meja informasi;
- Area tunggu;
- Koridor sirkulasi awal;
- Toilet umum;
- Mushola;
- Area parkir.

b. Zona Pameran (Exhibition Zone)

Zona pameran merupakan ruang utama yang menyajikan informasi mengenai bencana tsunami, sejarah Aceh, proses mitigasi bencana, serta upaya rekonstruksi pascatsunami. Penyajian koleksi dilakukan melalui media visual, audio, artefak, maket, dan teknologi multimedia sehingga menciptakan pengalaman ruang yang bersifat edukatif sekaligus emosional.

Beberapa ruang yang termasuk dalam zona pameran antara lain:

- Lorong Tsunami (Space of Fear);
- Ruang pameran tetap;
- Ruang diorama tsunami;
- Galeri sejarah tsunami Aceh;
- Galeri edukasi kebencanaan;
- Ruang multimedia dan audiovisual;

- Area simulasi mitigasi bencana;
 - Koridor sirkulasi pameran.
- c. Zona Memorial (Memorial Zone)

Zona memorial merupakan inti pengalaman emosional di Museum Tsunami Aceh. Ruang-ruang pada zona ini dirancang untuk menghadirkan suasana reflektif, mengenang para korban, sekaligus membangun hubungan emosional antara pengunjung dengan peristiwa tsunami.

Zona memorial meliputi beberapa ruang utama, yaitu:

- Lorong Kenangan (Memory Hall);
 - Sumur Doa (Light of God);
 - Dinding nama korban tsunami;
 - Ruang renungan;
 - Atrium memorial;
 - Ruang refleksi.
- d. Zona Penunjang (Supporting Zone)

Zona penunjang merupakan ruang yang mendukung operasional museum namun tidak seluruhnya diakses oleh pengunjung. Ruang-ruang tersebut meliputi:

- Ruang administrasi;
- Ruang pengelola museum;
- Ruang staf;
- Gudang koleksi;
- Ruang konservasi;
- Ruang mekanikal dan elektrik;
- Ruang keamanan;
- Ruang pelayanan kebersihan.

Penelitian ini tidak mengkaji seluruh ruang yang terdapat di Museum Tsunami Aceh, melainkan difokuskan pada ruang-ruang yang memberikan pengalaman spasial secara langsung kepada pengunjung. Pemilihan zona dilakukan berdasarkan relevansinya dengan tujuan penelitian, yaitu memahami pengalaman ruang (*lived experience*), *sense of place*, *place identity* pada museum Tsunami Aceh.

Adapun zona yang menjadi fokus penelitian meliputi:

- a. Lorong Tsunami (*Tsunami Alley*), sebagai ruang yang menghadirkan pengalaman awal mengenai dahsyatnya bencana melalui ruang sempit, suara gemuruh air, pencahayaan redup, dan elemen air yang membangun kesan dramatis.
- b. Ruang renungan (*Memorial Hall*), sebagai media penyampaian informasi sejarah tsunami, mitigasi bencana, dan proses rekonstruksi Aceh melalui koleksi, artefak, serta media interaktif.
- c. Sumur Doa (*Chamber of Blessings*), sebagai ruang memorial yang menampilkan nama-nama korban tsunami sehingga membangun pengalaman emosional dan penghormatan terhadap korban. Ruang ini memanfaatkan pencahayaan alami dari atas bangunan untuk menciptakan suasana kontemplatif dan spiritual.
- d. Lorong Kebingungan (*Confusion Alley*), yang mempresentasikan kondisi ketidakpastian dan kebingungan yang dialami masyarakat setelah terjadinya bencana tsunami. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen sirkulasi, tetapi juga sebagai ruang transisi yang memperkuat narasi emosional dan pengalaman memorial.
- e. Jembatan Kedamaian (*Bridge of Peace*), sebagai ruang transisi yang menghadirkan pengalaman menuju ketenangan dan harapan setelah melewati rangkaian ruang memorial sebelumnya. Ruang ini memiliki karakter yang lebih terbuka dengan pencahayaan alami, keberadaan air, dan bendera negara pemberi bantuan, sehingga menciptakan suasana yang lebih lega dan tenang serta merepresentasikan pemulihan, solidaritas, dan harapan masyarakat setelah bencana tsunami.

4.4 Gambaran Umum Informan

Penelitian ini melibatkan informan yang merupakan pengunjung Museum Tsunami Aceh. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki pengalaman langsung dalam mengunjungi dan berinteraksi dengan ruang-ruang di Museum Tsunami Aceh sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Informan terdiri dari pengunjung penyintas tsunami, dan pengunjung nonpenyintas tsunami. Penyintas tsunami dipilih karena memiliki pengalaman hidup terhadap peristiwa tsunami Aceh tahun 2004 sehingga pengalaman mereka dalam memaknai ruang museum dipengaruhi oleh memori dan pengalaman personal. Sementara itu, pengunjung nonpenyintas dipilih untuk memperoleh perspektif mengenai pengalaman ruang yang dibangun melalui desain arsitektur museum tanpa keterlibatan pengalaman langsung terhadap bencana tsunami.

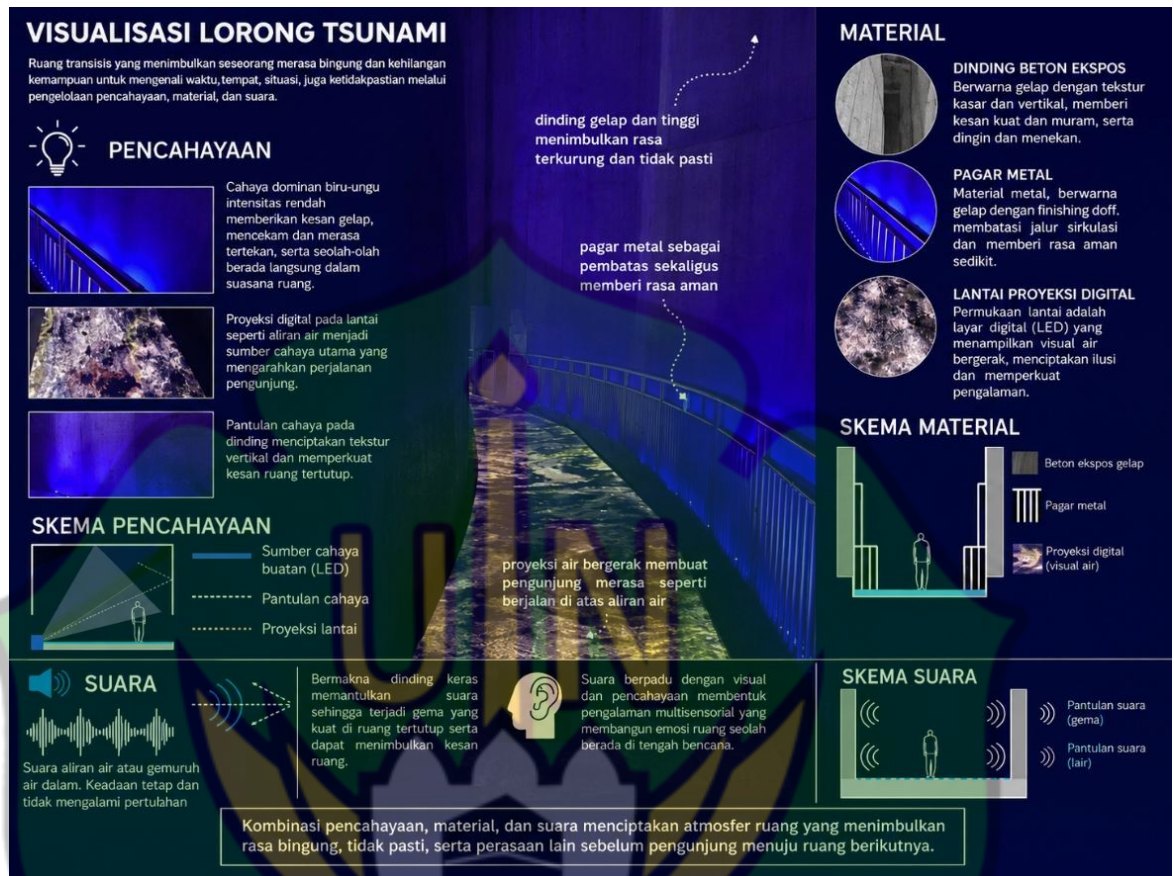
Tabel 4. 2 Profil Informan Penelitian

kode	Kategori Informan	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
PS1	Pengunjung Penyintas	57	Laki-laki	Wiraswasta
PS2	Pengunjung penyintas	50	Laki-laki	Wiraswasta
PS3	Pengunjung penyintas	35	Laki-laki	Wiraswasta
NP1	Pengunjung non penyintas	43	Laki-laki	Wiraswasta
NP2	Pengunjung non Penyintas	28	Perempuan	Karyawan
NP3	Pengunjung non Penyintas	50	Perempuan	Ibu Rumah Tangga

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

4.5 Hasil Observasi Pengalaman Ruang

4.5.1 Lorong Tsunami (*Tsunami Alley*)



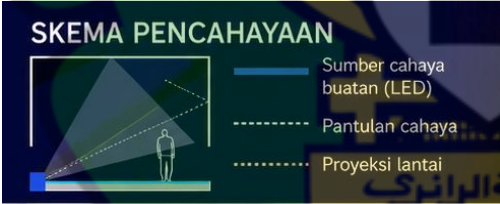
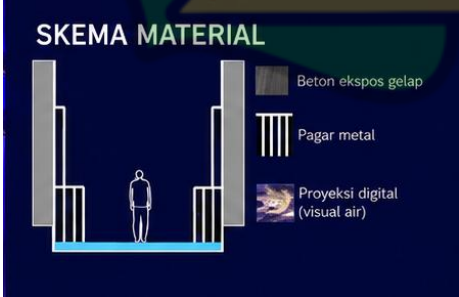
Gambar 4. 5 Visualisasi Lorong Tsunami
Sumber: Analisa Pribadi, 2026

Lorong tsunami merupakan ruang pertama yang dilalui pengunjung setelah memasuki Musuem Tsunami Aceh. Lorong ini didesain pada ketinggian yang sama dengan rata-rata ketinggian tsunami dipantai Aceh, yaitu 30 meter. Ruang berbentuk koridor sempit dengan dinding beton ekspos berwarna abu-abu gelap dengan tekstur kasar yang dibiarkan alami tanpa pelapis akhir yang menjulang tinggi dikedua sisi, sehingga menciptakan kesan tertutup dan membatasi pandangan ke arah luar. Pada permukaan dinding kiri dan kanan mengalir air secara perlahan dari bagian atas menuju dasar lorong, menghasilkan suara gemercik yang berpadu dengan lantunan zikir dan gemuruh air sebagai elemen audiotori ruang. Pencahayaan didalam lorong didominasi oleh cahaya buatan dengan intensitas rendah menghasilkan suasana ruang cenderung gelap. Pada lantai, terdapat proyeksi

visual yang bergerak menyerupai air yang menjadi sumber pencahayaan utama jalur sirkulasi. Kontras antara lantai yang lebih terang dengan dinding yang gelap mengarahkan perhatian pengunjung pada jalur pergerakan.

Selama observasi, sebagian besar pengunjung menunjukkan perubahan perilaku ketika memasuki lorong. Percakapan mulai berkurang, volume suara menurun, dan kecepatan berjalan menjadi lebih lambat dibandingkan saat berada di area lobi. Beberapa pengunjung berhenti sejenak mengamati aliran air pada dinding, menoleh ke arah datangnya cahaya, atau menggenggam tangan anggota keluarga maupun teman. Ekspresi yang tampak antara lain rasa ingin tahu, takjub, hening, hingga takut. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi material, pencahayaan, dan suara pada Lorong Tsunami telah membentuk suasana ruang yang mampu memengaruhi perilaku dan pengalaman pengunjung bahkan sebelum mereka memperoleh informasi mengenai sejarah tsunami.

Tabel 4. 3 Temuan Observasi Lapangan Lorong Tsunami

Elemen Arsitektur	Kondisi eksisting Ruang	Pengalaman multisensory	Respon Perilaku Pengunjung
pencahayaan  SKEMA PENCAHAYAAN - Sumber cahaya buatan (LED) - Pantulan cahaya - Proyeksi lantai	Intensitas Cahaya yang rendah, proyeksi visual air biru di lantai	Pandangan terbatas, kontras tinggi	Pandangan terfokus ke bawah dan sesekali menoleh ke atas
Material  SKEMA MATERIAL - Beton ekspos gelap - Pagar metal - Proyeksi digital (visual air)	Beton ekspos basah, aliran air terus-menerus	Dingin, lembab, tekstur dinding kasar	Menyentuh dinding, memegang pembatas jalur, menggenggam tangan kerabat.

Suara 	Suara air mengalir menggemma, audio zikir sayup	Gema bisings air	Volume bicara mengecil, hening, merasa takut
--	--	-------------------------	---

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

4.5.2 Ruang Renungan (*Memorial Hall*)



Gambar 4. 6 Visualisasi Ruang Renungan

Sumber: Analisa pribadi, 2026

Setelah keluar dari Lorong Tsunami, pengunjung diarahkan menuju Ruang Renungan (*Memorial Hall*) melalui jalur sirkulasi berbentuk melingkar. Ruang ini memiliki suasana yang lebih tenang dan hening dengan pencahayaan yang relatif redup. Layar digital ditempatkan di sepanjang jalur sirkulasi yang menampilkan dokumentasi tsunami Aceh tahun 2004, berupa foto kondisi pascabencana, data korban, nama wilayah terdampak, serta informasi mengenai proses evakuasi dan pemulihan. Pencahayaan pada ruang lebih terfokus pada area layar dan objek pameran, sedangkan jalur sirkulasi memiliki intensitas cahaya yang lebih rendah.

Kondisi tersebut menjadikan layar dokumentasi sebagai pusat perhatian visual pengunjung. Suasana ruang juga relatif hening dengan suara yang terdengar berupa langkah kaki, perpindahan tampilan pada monitor, dan percakapan singkat dengan volume rendah. Kondisi ruang yang tertutup membuat suara-suara tersebut terdengar cukup jelas.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, sebagian besar pengunjung berjalan perlahan mengikuti jalur melingkar sambil memperhatikan dokumentasi pada setiap layar. Beberapa pengunjung berhenti untuk mengamati gambar dan informasi tertentu selama beberapa detik hingga lebih dari satu menit, terutama ketika layar menampilkan kondisi kerusakan akibat tsunami, jumlah korban, dan wilayah yang terdampak. Pengunjung juga terlihat menunjukkan ekspresi serius dan terdiam ketika mengamati foto pascabencana. Sebagian lainnya memperhatikan informasi mengenai korban dan wilayah terdampak dalam waktu lebih lama, sementara beberapa pengunjung mengabadikan informasi tertentu menggunakan telepon genggam.

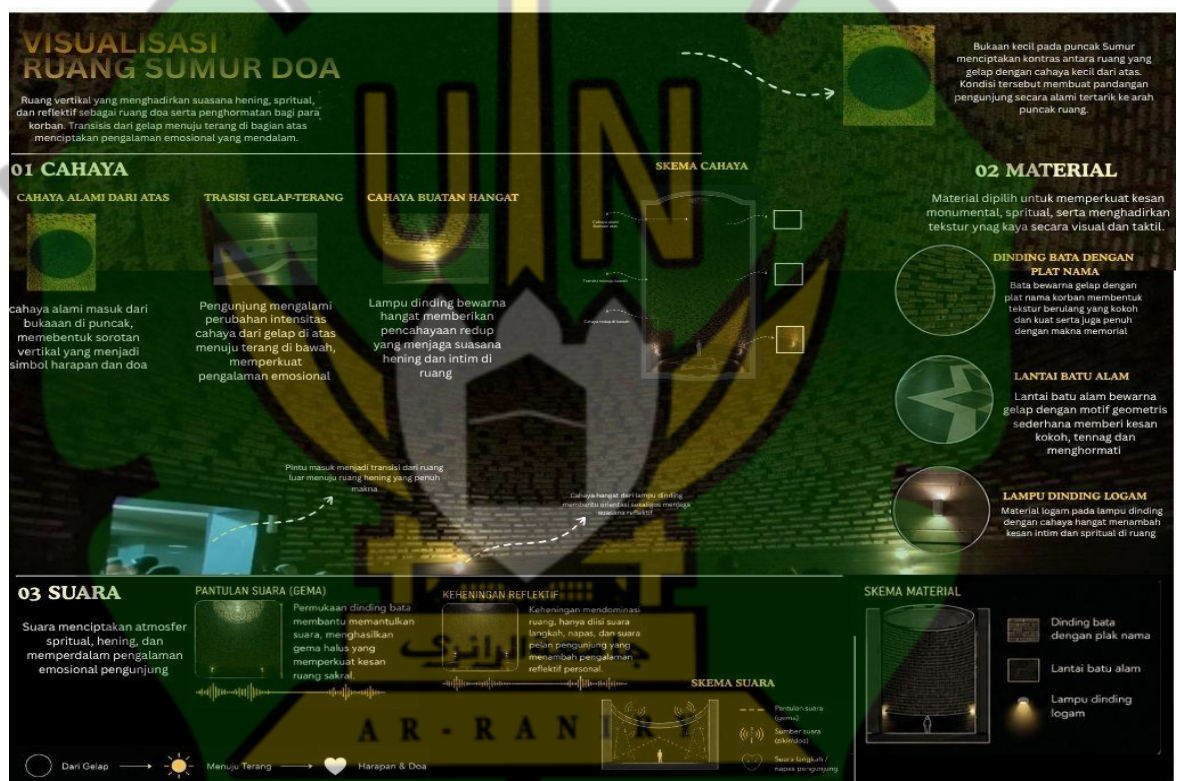
Tabel 4. 4 Temuan Observasi Lapangan Ruang Renungan

Elemen Arsitektur	Kondisi Eksisting Ruang	Pengalaman Multisensory	Respon Perilaku Pengunjung
Pencerayaan 	Spotlighting terfokus pada monitor, sirkulasi redup	Perbedaan antara area terang dan redup membuat perhatian tertuju pada monitor	Pengunjung lebih fokus melihat layar dan kurang memperhatikan area sekitar
Material 	Batu alam berwarna gelap dengan permukaan kasar dan jalur ruang yang melingkar	Pengunjung mengalami pergerakan mengikuti jalur, dan suasana aruang yang hening.	Langkah pengunjung melambat dan beberapa berhenti cukup lama untuk melihat monitor

Suara 	Suasana sepi, hening, dan hampir tidak ada suara tambahan	Keheningan membuat pengunjung lebih tenang dan fokus pada suasana ruang	Pengunjung berbicara dengan suara pelan atau memilih diam dan merenung
--	--	--	---

Sumber: Olahan data Lapangan Peneliti, 2026

4.5.3 Sumur Doa (Chamber of Blessing)



Gambar 4. 7 Visualisasi Ruang Sumur Doa

Sumber: Analisa Pribadi, 2026

Selanjutnya pengunjung diarahkan menuju Sumur Doa. Ruang ini berbentuk melingkar dengan dinding yang melengkung dan menjulang tinggi sehingga menciptakan karakter ruang yang tertutup dan vertikal. Hampir seluruh permukaan dinding dipenuhi susunan keping nama korban tsunami yang menjadi elemen visual utama ruang. Material dinding yang gelap dan masif, dipadukan dengan susunan nama yang berulang, membentuk tekstur visual yang padat dan memberikan kesan kuat ketika pengunjung mengarahkan pandangan dari bagian bawah menuju bagian atas ruang. Pencahayaan di dalam ruang relatif redup dengan sumber cahaya buatan yang berada di sepanjang bagian bawah dinding. Cahaya tersebut menerangi sebagian nama korban, sedangkan bagian atas ruang berada dalam kondisi yang lebih gelap. Perbedaan intensitas cahaya antara bagian bawah dan atas memperkuat kesan vertikal ruang serta mengarahkan perhatian pengunjung ke arah atas. Suasana ruang juga cenderung hening sehingga perhatian pengunjung lebih terpusat pada lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, sebagian besar pengunjung mengarahkan pandangan pada dinding yang dipenuhi nama-nama korban. Beberapa pengunjung terlihat berhenti untuk mengamati keping nama dalam waktu tertentu, sementara sebagian lainnya mengarahkan pandangan ke bagian atas ruang mengikuti arah datangnya cahaya. Beberapa pengunjung menunjukkan ekspresi yang lebih serius dan terdiam, serta menghabiskan waktu lebih lama di dalam ruang dibandingkan sekadar melewati jalur sirkulasi.

Tabel 4. 5 Temuan Observasi Lapangan Ruang Sumur Doa

Elemen Arsitektur	Kondisi Eksesting Ruang	Pengalaman Multisensory	Respon perilaku pengunjung
pencapaian 	Cahaya di ruang dominan redup dan bagian atas gelap	Perbedaan cahaya membuat perhatian pengunjung tertuju ke nama korban	Pengunjung mengaduh, terdiam dan beberapa terlihat memandag nama korban dan berdoa

Material  SKEMA MATERIAL - Dinding bata dengan plak nama - Lantai batu alam - Lampu dinding logam	Dinding beton dengan ribuan nama korban dan permukaan yang terasa kasar dan dingin Nama-nama korban dan karakter material membuat pengunjung merasakan suasana duka dan kehilangan Pengunjung mendekati dinding, memperlihatkan nama-nama korban, menyentuh permukaan, atau menundukkan kepala.s
suara  SKEMA MATERIAL - Dinding bata dengan plak nama - Lantai batu alam - Lampu dinding logam	Ruang relatif hening dengan suara yang menghasilkan gema Keheningan dan gema membuat suasana terasa tenang, khsuk, dan reflektif Pengunjung berbicara dengan suara pelan, berdoa, atau memilih untuk diam.

Sumber: Olahan Data Lapanagan Peneliti,2026

4.5.4 Lorong Kebingungan

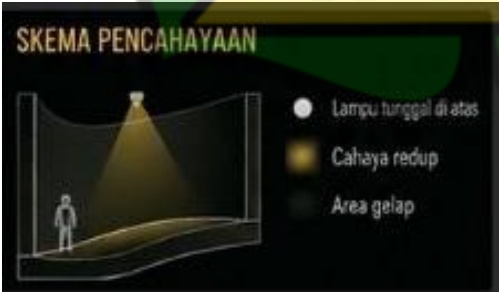


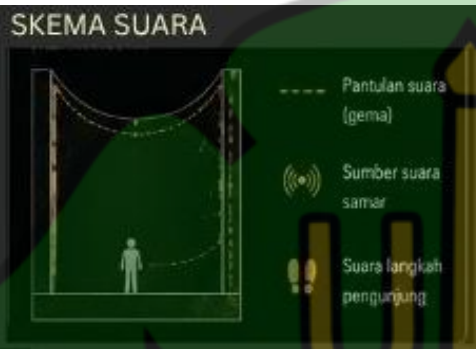
Gambar 4. 8 Visualisasi Ruang Lorong Kebingungan
Sumber: Analisa Pribadi,2026

Lorong kebingungan merupakan skema keempat yang dilalui pengunjung setelah keluar dari ruang sumur doa. Ruang ini memiliki pola sirkulasi yang tidak langsung memberikan pengalaman pergerakan yang lebih kompleks. Halur yang dilalui pengunjung tidak selalu memberikan pandangan yang jelas terhadap arah tujuan berikutnya karena adanya perubahan arah dan pembatas visual yang membuat ruang tujuan tidak dapat terlihat secara langsung. Pencahayaan pada lorong memberikan tingkat penerangan yang memungkinkan pengunjung tetap mengikuti jalur sirkulasi, tetapi tidak sepenuhnya memberikan pandangan yang terbuka terhadap keseluruhan ruang. Material ruang yang bersifat masif dan permukaan dinding yang relatif tertutup semakin membatasi hubungan visual antara pengunjung dengan ruang disekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, pengunjung menunjukkan perubahan perilaku ketika memasuki lorong kebingungan. Sebagian pengunjung terlihat berjalan lebih perlahan dan beberapa kali mengurangi kecepatan ketika mencapai titik perubahan arah. Beberapa diantaranya menoleh ke kanan dan kiri untuk mencari petunjuk arah atau memastikan jalur yang harus diikuti. Sebagian pengunjung juga mengikuti pengunjung lain yang berada di depannya sebagai cara untuk memastikan jalur yang benar.

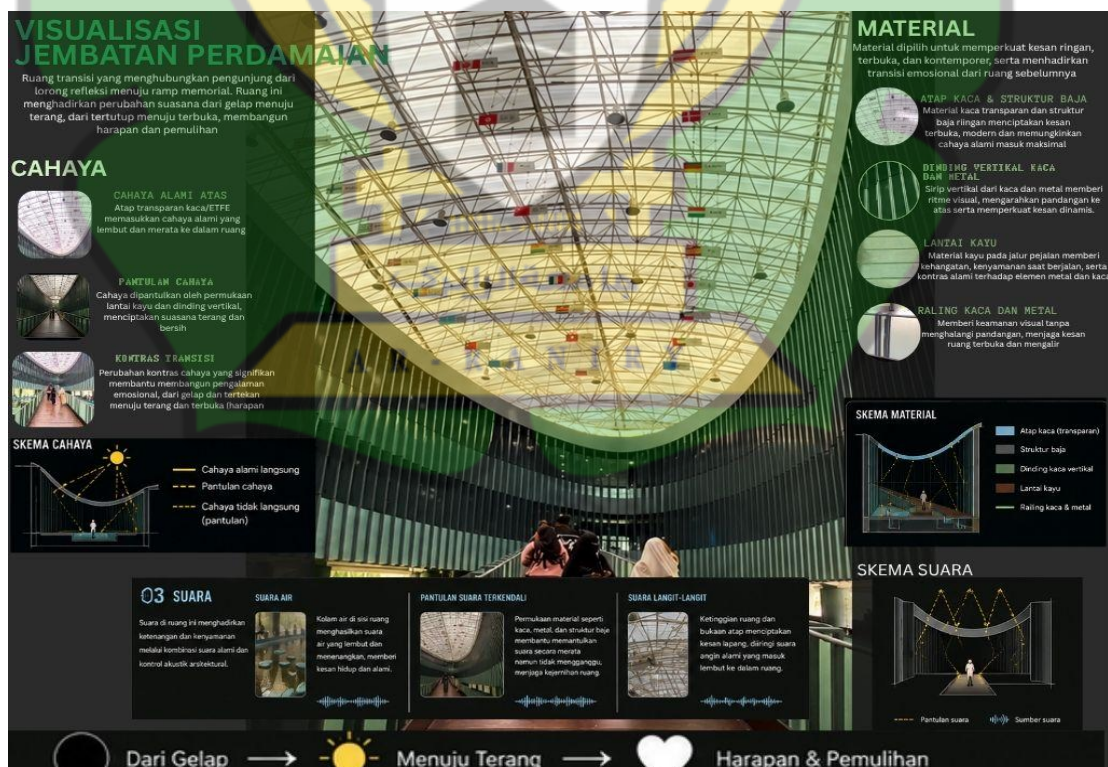
Tabel 4. 6 Temuan Observasi Lapangan Lorong Kebingungan

Elemen Arsitektur	Kondisi Eksisting Ruang	Pengalaman Multisensory	Respon Perilaku Pengunjung
Pencahayaan 	Pencahayaan ruang cukup terang untuk membantu pergerakan pengunjung	Cahaya membantu pengunjung melihat kondisi ruang dan mengikuti arah perjalanan, tetapi perubahan arah jalur dapat tetap menimbulkan rasa tidak pasti	Pengunjung tetap memperhatikan arah jalan, menoleh untuk mencari jalur berikutnya, dan mengikuti alur sirkulasi ruang

Material 	Dinding menggunakan material beton dengan karakter permukaan yang kuat dan kokoh	Karakter ruang memberikan kesan yang tertutup dan kokoh selama pengunjung bergerak didalamnya	Pengunjung berjalan mengikuti jalur yang ada dan lebih memperhatikan arah jalur
Suara 	Suara lebih dominan terdengar langkah kaki selama pengunjung berjalan	Keheningan dan suara langkah kaki membuat pengunjung lebih fokus pada perjalanan ruang dan suasana aruang	Pengunjung berjalan dengan lebih tenang, berbicara dengan suara pelan, atau memilih diam

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

4.5.5 Jembatan Kedamaian



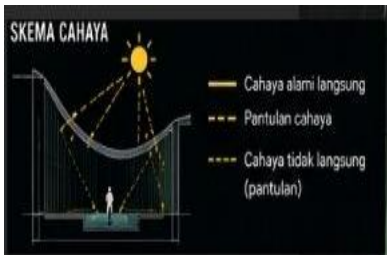
Gambar 4. 9 Visualisasi Jembatan Perdamaian
Sumber: Analisa Pribadi, 2026

Jembatan kedamaian merupakan ruang transisi terakhir dalam rangkaian sekuens ruang Museum Tsunami Aceh. Ruang ini berbentuk jalur sirkulasi yang terus menanjak menuju area luar bangunan sebagai akhir perjalanan pengunjung. Berbeda dengan ruang-ruang sebelumnya yang didominasi suasana gelap dan tertutup, jembatan kedamaian menghadirkan ruang yang lebih terbuka dengan pencahayaan alami yang melimpah melalui bukaan pada bagian atas bangunan.

Material beton ekspos tetap dipertahankan sebagai identitas arsitektur museum, namun dipadukan dengan cahaya alami yang menciptakan suasana ruang lebih terang dan hangat. Selama melewati ramp, pengunjung juga dapat melihat deretan bendera negara-negara yang memberikan bantuan kepada Aceh pascatsunami sebagai simbol solidaritas kemanusiaan. Perubahan karakter ruang ini menjadi penutup narasi perjalanan museum yang mengarahkan pengunjung dari suasana kehilangan menuju harapan dan kebangkitan.

Berdasarkan hasil observasi, perilaku pengunjung mengalami perubahan. Pengunjung mulai berjalan dengan langkah yang lebih santai. Sebagian pengunjung kembali berbincang dengan suara lepas, sementara beberapa lainnya berhenti sejenak untuk memperhatikan cahaya alami yang masuk ke dalam ruang maupun deretan bendera yang menggantung di sepanjang jembatan. Ekspresi wajah pengunjung terlihat lebih rileks dibandingkan pada ruang-ruang sebelumnya. Perubahan intensitas cahaya, keterbukaan ruang, serta berkurangnya dominasi suara gema menciptakan suasana yang lebih tenang dan memberikan kesan sebagai akhir perjalanan memorial.

Tabel 4. 7 Temuan Observasi Lapangan Jembatan Kedamaian

Elemen Arsitektur	Kondisi Eksisting Ruang	Pengalaman Multisensorial	Respons Emosional Pengunjung
Pencahayaan 	Ruang didominasi pencahayaan alami yang masuk melalui bukaan atap sehingga kondisi ruang tampak lebih terang dibandingkan	Intensitas cahaya yang lebih tinggi memberikan pengalaman ruang yang terasa lebih terbuka, nyaman, dan memudahkan pengunjung	Pengunjung berjalan dengan langkah yang lebih santai, beberapa berhenti sejenak untuk memperhatikan cahaya alami dan kondisi ruang di sekitarnya.

	ruang sebelumnya.	melihat keseluruhan ruang.	
Material  Atap kaca (transparan) Struktur baja Dinding kaca vertikal Lantai kayu Railing kaca & metal	Material didominasi beton ekspos, struktur baja, serta pagar logam yang dipadukan dengan kolam air di bagian bawah ramp.	Karakter material yang kokoh dipadukan dengan keberadaan air menciptakan pengalaman ruang yang lebih terbuka dan memberikan variasi visual selama perjalanan menuju ruang berikutnya.	Pengunjung melanjutkan perjalanan sambil mengamati elemen-elemen ruang, sebagian berhenti untuk melihat kolam maupun mendokumentasikan suasana ruang.
Suara  Pantulan suara Sumber suara	Suasana ruang relatif tenang dengan dominasi suara langkah kaki dan percakapan pelan antarpengunjung.	Berkurangnya gema dibandingkan ruang sebelumnya menciptakan suasana yang lebih nyaman dan mendukung pengalaman transisi menuju ruang pameran.	Pengunjung mulai kembali berbincang dengan suara pelan, berjalan lebih rileks, dan tidak lagi menunjukkan perilaku hening seperti pada ruang memorial sebelumnya.

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 202

4.6 Hasil Wawancara dan Analisis Fenomenologi

4.6.1 Pengalaman terhadap Elemen Cahaya

Cahaya merupakan salah satu elemen arsitektur kontemporer yang secara langsung dialami pengunjung selama mengikuti alur ruang Museum Tsunami Aceh. Berdasarkan hasil observasi, karakter pencahayaan mengalami perubahan pada setiap ruang, mulai dari kondisi redup dan terbatas pada Lorong Tsunami hingga kondisi yang lebih terbuka dan terang pada bagian akhir perjalanan ruang. Perubahan tersebut tidak hanya membentuk karakter visual ruang, tetapi juga memengaruhi cara pengunjung mempersepsikan dan mengalami atmosfer ruang.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengalaman terhadap cahaya berbeda pada setiap ruang. Pada ruang dengan pencahayaan rendah, informan cenderung menggambarkan ruang sebagai gelap, menekan, atau tidak nyaman. Sementara itu, perubahan menuju pencahayaan yang lebih terbuka pada ruang berikutnya

cenderung dipersepsikan sebagai kondisi yang lebih lega dan menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa cahaya berperan sebagai stimulus dalam perkembangan pengalaman pengunjung sepanjang perjalanan ruang.

Tabel 4. 8 Matriks Transkrip Wawancara Terhadap Cahaya

Sekuens Ruang	Aspek Pengalaman	P1 Penyintas	P2 Penyintas	P3 Penyintas	NP1 Nonpenyintas	NP2 Nonpenyintas	NP3 Nonpenyintas
Lorong Tsunami	Kondisi cahaya yang dialami	Cahaya redup membuat ruang terasa sempit dan menekan	Cahaya redup memperkuat suasana tidak nyaman dan serius	Cahaya rendah membuat perhatian lebih terarah pada jalur dan kondisi ruang	Cahaya redup membuat ruang terasa gelap dan menekan	Cahaya rendah membuat ruang terasa tidak nyaman	Cahaya redup membuat suasana ruang terasa menegangkan
	Persepsi terhadap cahaya	Ruang terasa seperti membawa kembali suasana tsunami	Ruang dipersepsikan sebagai ruang yang berat dan menekan	Ruang terasa tertutup dan membatasi	Ruang terasa sempit dan tidak nyaman	Ruang terasa serius dan menegangkan	Ruang terasa berbeda dari ruang museum biasa
	Emosi yang muncul	Takut	Tegang/takut	Tidak nyaman/tegang	Takut	Tegang	Tidak nyaman
	Keterkaitan dengan memori	Berkaitan dengan pengalaman tsunami	Berkaitan dengan pengalaman masa lalu	Berkaitan dengan peristiwa tsunami	Tidak ada memori personal; lebih berupa imajinasi terhadap tsunami	Tidak ada memori personal	Membayangkan kondisi saat tsunami

Ruang Renungan	Kondisi cahaya yang dialami	Cahaya terarah membuat perhatian tertuju pada dokumentasi	Cahaya redup menciptakan suasana tenang	Cahaya membuat ruang terasa lebih khidmat	Cahaya mendukung suasana merenung	Cahaya membuat perhatian lebih fokus	Cahaya terasa tenang dan serius
	Persepsi terhadap cahaya	Ruang untuk mengenang	Ruang untuk refleksi	Ruang memorial	Ruang untuk mengenang korban	Ruang reflektif	Ruang memorial
	Emosi yang muncul	Sedih/haru	Sedih	Haru	Sedih	Reflektif	Haru
	Keterkaitan dengan memori	Mengingat peristiwa tsunami	Mengingat pengalaman masa lalu	Mengingat korban	Mengingat informasi tentang tsunami	Membayangkan korban dan peristiwa	Mengingat sejarah tsunami
Sumur Doa	Kondisi cahaya yang dialami	Cahaya dari atas terasa kuat dan menarik perhatian ke arah vertikal	Cahaya memberikan kesan sakral	Cahaya membuat ruang terasa khidmat	Cahaya vertikal memberi kesan tenang dan sakral	Cahaya membuat ruang terasa khusus	Cahaya membuat perhatian tertuju ke atas
	Persepsi terhadap cahaya	Tempat mengenang korban	Tempat doa dan penghormatan	Ruang yang sakral	Ruang penghormatan	Ruang memorial	Ruang yang khidmat
	Emosi yang muncul	Duka/haru	Duka	haru	Sedih/haru	Khusyuk	haru
	Keterkaitan dengan memori	Korban tsunami	Korban dan peristiwa	Memori kehilangan	Sejarah korban	Informasi tsunami	Korban tsunami
Lorong Kebingungan	Kondisi cahaya yang dialami	Perubahan pencahayaan membuat arah terasa tidak pasti	Cahaya tidak memberikan orientasi yang jelas	Perubahan cahaya memperkuat pengalaman kebingungan	Kesulitan menentukan arah	Merasa ragu terhadap jalur	Perlu lebih memperhatikan arah
	Persepsi terhadap cahaya	Membingungkan	Tidak pasti	Tidak terarah	Membingungkan	Tidak yakin dengan jalur	Tidak mudah dipahami

	Emosi yang muncul	Bingung	Cemas	Tidak nyaman	Bingung	Cemas	Ragu
	Keterkaitan dengan memori	Pengalaman kehilangan arah	Perasaan tidak pasti	Mengingat situasi tidak terkontrol	Membayangkan keadaan panik	Tidak ada memori personal	Membayangkan kondisi darurat
Jembatan Kedamaian	Kondisi cahaya yang dialami	Ruang lebih terang memberikan rasa lega	Cahaya alami terasa menenangkan	Ruang lebih terbuka dan terang	Lebih nyaman dan santai	Terasa lebih lega	Terasa lebih ringan
	Persepsi terhadap cahaya	Transisi menuju ketenangan	Ruang terbuka	Akhir perjalanan yang menenangkan	Ruang yang lebih nyaman	Ruang yang memberi harapan	Ruang yang menyenangkan
	Emosi yang muncul	Lega/tenang	Tenang	Harapan	Lega	Tenang	Senang/lega
	Keterkaitan dengan memori	Mengarah pada masa depan	Mengingat pentingnya pemulihan	Harapan setelah kehilangan	Membayangkan kehidupan setelah bencana	Refleksi tentang kehidupan	Harapan

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, cahaya berperan sebagai respon yang membentuk karakter pengalaman ruang. Pada Lorong Tsunami, pencahayaan rendah hadir bersama ruang yang sempit, beton lembap, dan suara air sehingga membentuk persepsi ruang yang menekan. Pada ruang-ruang berikutnya, perubahan karakter cahaya mendukung perubahan pengalaman menuju refleksi, duka, disorientasi, dan akhirnya rasa lega. Dengan demikian, cahaya tidak bekerja secara terpisah, tetapi dialami bersama elemen arsitektur lainnya.

4.6.2 Pengalaman terhadap Elemen Material

Material merupakan elemen arsitektur yang dialami pengunjung melalui aspek visual, tekstural, dan atmosfer ruang. Berdasarkan observasi, Museum Tsunami Aceh menggunakan karakter material yang berbeda pada setiap sekuens, seperti beton terekspos, permukaan gelap, material yang memberikan kesan lembap, serta material yang memberikan karakter lebih terbuka pada bagian akhir perjalanan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa material tidak hanya dipersepsikan berdasarkan jenis atau tampilannya, tetapi juga melalui kesan yang ditimbulkannya ketika pengunjung berada di dalam ruang. Material tertentu dapat dipersepsikan sebagai berat, keras, dingin, lembap, gelap, atau menenangkan. Persepsi tersebut kemudian berkaitan dengan respons emosional dan pemaknaan terhadap karakter ruang.

Tabel 4. 9 Matriks Transkrip Wawancara Terhadap Material

Sekuens Ruang	Aspek Pengalaman	P1 Penyintas	P2 Penyintas	P3 Penyintas	NP1 Nonpenyintas	NP2 Nonpenyintas	NP3 Nonpenyintas
Lorong Tsunami	Kesan terhadap material	Beton kasar dan lembap terasa berat	Beton memberi kesan dingin dan keras	Material terasa kuat dan menekan	Beton terasa keras dan tidak nyaman	Material terasa berat	Beton memberi kesan dingin
	Persepsi ruang	Mengingatkan suasana bencana	Ruang terasa kuat dan ekstrem	Ruang terasa seperti kondisi darurat	Ruang terasa menekan	Ruang terasa serius	Ruang terasa tidak nyaman
	Emosi	Takut	Tegang	Tidak nyaman	Takut	Tegang	Tidak nyaman
Ruang Renungan	Kesan terhadap material	Material gelap membuat ruang terasa serius	Material memberi kesan tenang	Material membuat suasana memorial	Material gelap terasa reflektif	Terasa tenang	Memberi kesan serius
	Emosi	Sedih	Reflektif	Haru	Sedih	Tenang	Haru
Sumur Doa	Kesan terhadap material	Material memperkuat kesan monumental	Memberikan kesan sakral	Membuat ruang terasa khidmat	Memberikan kesan memorial	Terasa khusus	Memberikan kesan tenang
	Emosi	Duka	Haru	Duka	Sedih	Khusyuk	Haru
Lorong Kebingungan	Kesan terhadap material	Perubahan material membuat ruang berbeda	Material memperkuat ketidakpastian	Karakter ruang terasa tidak familiar	Membingungkan	Tidak yakin terhadap ruang	Berbeda dari ruang sebelumnya

	Emosi	Bingung	Cemas	Tidak nyaman	Bingung	Cemas	Ragu
Jembatan Kedamaian	Kesan terhadap material	Lebih ringan dan terbuka	Terasa lebih nyaman	Memberikan rasa lega	Lebih nyaman	Lebih santai	Lebih ringan
	Emosi	Lega	Tenang	Harapan	Lega	Tenang	Senang

Sumber: Oalahan Data Lapangan Peneliti, 2026



Pengalaman terhadap material menunjukkan bahwa material bekerja tidak hanya sebagai pembentuk fisik ruang, tetapi sebagai bagian dari atmosfer yang dirasakan oleh tubuh. Kesan keras, lembap, gelap, berat, atau terbuka yang muncul dari pengalaman informan menjadi bagian dari cara mereka mempersepsikan ruang. Ketika pengalaman tersebut disertai respons emosional dan pemaknaan tertentu, material berkontribusi terhadap pengalaman tempat secara keseluruhan.

4.6.3 Pengalaman terhadap Elemen Suara

Suara menjadi elemen arsitektur yang memberikan pengalaman auditif selama perjalanan pengunjung. Berdasarkan observasi, karakter suara berbeda pada setiap ruang, baik berupa suara air, keheningan, maupun perubahan intensitas suara. Keberadaan atau ketiadaan suara tersebut menjadi bagian dari atmosfer ruang yang dialami pengunjung.

Hasil wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana suara tersebut dirasakan dan dimaknai oleh informan. Pengalaman auditif tidak hanya berkaitan dengan apa yang didengar, tetapi juga dengan bagaimana suara memengaruhi konsentrasi, ketegangan, ketenangan, emosi, dan kemungkinan munculnya memori.



Tabel 4. 10 Matriks Transkrip Wawancara Terhadap Suara

Sekuens Ruang	Aspek Pengalaman	P1 Penyintas	P2 Penyintas	P3 Penyintas	NP1 Nonpenyintas	NP2 Nonpenyintas	NP3 Nonpenyintas
Lorong Tsunami	Suara yang didengar	Suara air sangat terasa	Suara air memperkuat suasana ruang	Suara air membuat ruang terasa hidup dan menegangkan	Suara air membuat merinding	Suara air membuat takut	Suara air membuat suasana tidak nyaman
	Pengaruh terhadap pengalaman	Membuka kembali ingatan tsunami	Memperkuat ketegangan	Membuat pengalaman ruang lebih kuat	Memperlambat langkah	Lebih waspada	Lebih memperhatikan lingkungan
	Emosi	Takut	Tegang	Takut	Takut	Tegang	Tidak nyaman
	Memori	Teringat kejadian tsunami	Mengingat tsunami	Mengingat peristiwa bencana	Imajinasi terhadap tsunami	Membayangkan bencana	Membayangkan situasi tsunami
Ruang Renungan	Suara yang didengar	Keheningan membantu refleksi	Suasana lebih tenang	Suara minimal mendukung konsentrasi	Membantu merenung	Terasa hening	Lebih fokus pada dokumentasi
	Pengaruh terhadap pengalaman	Membantu memusatkan perhatian pada ruang dan dokumentasi	Mengurangi ketegangan dari ruang sebelumnya	Membantu berkonsentrasi dan merenung	Membantu menenangkan diri	Mengurangi Pembicaraan	Memperkuat perhatian terhadap dokumentasi
	Persepsi	Ruang terasa tenang dan reflektif	Ruang terasa lebih tenang dan hening	Ruang terasa sunyi dan mendukung konsentrasi	Ruang terasa tenang dan mendukung perenungan	Ruang terasa hening	Ruang terasa tenang dan membuat perhatian terarah

	Emosi	Sedih	Reflektif	Haru	Sedih	Tenang	Haru
	Memori	Mengingat kembali peristiwa tsunami	Merefleksikan pengalaman dan korban tsunami	Merenungkan peristiwa bencana	Membayangkan kondisi korban	Merefleksikan peristiwa tsunami	Membayangkan kehilangan yang dialami korban
Sumur Doa	Suara yang didengar	Keheningan/gema memperkuat kesakralan	Suasana khidmat	Membuat lebih diam	Terasa tenang	Khusyuk	Haru
	Pengaruh terhadap pengalaman	Membuat suasana semakin sakral	Membantu perenungan	Membuat lebih diam dan fokus	Membantu menenangkan diri	Mendorong kekhusyukan	Memusatkan perhatian pada ruang dan nama korban
	Persepsi	Ruang terasa sakral dan monumental	Ruang terasa khidmat dan tenang	Ruang terasa hening dan penuh penghormatan	Ruang terasa tenang dan memorial	Ruang terasa sakral dan reflektif	Ruang terasa khidmat dan menyentuh
	Emosi	Duka	Haru	Duka	Sedih	Khusyuk	Haru
	Memori	Mengingat korban dan peristiwa tsunami	Mengingat kehilangan akibat tsunami	Merefleksikan korban dan peristiwa bencana	Membayangkan keluarga korban	Merenungkan korban dan peristiwa tsunami	Membayangkan kehilangan yang dialami korban
Lorong Kebingungan	Suara yang didengar	Suara ruang terdengar tidak jelas	Gema ruang terasa tidak menentu	Suara langkah dan gema ruang	Suara ruang terasa asing	Suara langkah dan gema terdengar lebih jelas	Suara ruang membuat lebih waspada

	Pengaruh terhadap pengalaman	Perubahan suara memperkuat ketidakpastian	Suara membuat orientasi lebih sulit	Membuat lebih waspada	Membingungkan	Cemas	Ragu
	Persepsi	Ruang terasa tidak pasti dan sulit dipahami	Ruang terasa sulit berorientasi	Ruang terasa membingungkan dan tidak memiliki arah yang jelas	Ruang terasa membingungkan	Ruang terasa sulit diprediksi	Ruang terasa tidak pasti dan membutuhkan perhatian
	Emosi	Bingung	Cemas	Tegang	Bingung	Cemas	Ragu
	Memori	Mengingat situasi kehilangan arah saat bencana	Merefleksikan ketidakpastian dalam situasi bencana	Mengingat pengalaman mencari dan menyelamatkan keluarga	Membayangkan kondisi orang yang kehilangan arah	Membayangkan situasi evakuasi	Merefleksikan kondisi korban ketika mencari jalan
Jembatan Kedamaian	Suara yang didengar	Lebih tenang	Suasana lebih ringan	Lebih nyaman	Lega	Santai	Senang
	Pengaruh terhadap pengalaman	Mengurangi ketegangan dari ruang sebelumnya	Membuat pengalaman terasa lebih ringan	Membantu merasakan perubahan suasana ruang	Membuat tubuh lebih rileks	Membantu menikmati ruang dengan lebih santai	Membuat pengalaman terasa nyaman
	Persepsi	Ruang terasa terbuka dan lebih tenang	Ruang terasa ringan dan lega	Ruang terasa nyaman dan tidak menekan	Ruang terasa lebih terbuka	Ruang terasa santai dan tidak menekan	Ruang terasa tenang dan nyaman
	Emosi	Lega	Tenang	Harapan	Lega	Tenang	Harapan
	Memori	Merefleksikan kehidupan setelah tsunami	Merefleksikan proses pemulihan	Merefleksikan masa depan setelah bencana	Membayangkan pemulihan masyarakat	Merefleksikan solidaritas dan bantuan	Membayangkan harapan setelah bencana

Sumber: Olahan Data Observasi Peneliti, 2026

Suara dalam pengalaman pengunjung tidak berdiri sendiri, tetapi hadir bersamaan dengan cahaya, material, bentuk ruang, dan sekuens perjalanan. Oleh karena itu, respons emosional terhadap suara dipahami sebagai hasil pengalaman multisensorial. Pada informan tertentu, khususnya penyintas, suara tertentu dapat memiliki keterkaitan dengan memori personal, sedangkan pada nonpenyintas suara lebih banyak dimaknai melalui persepsi terhadap atmosfer dan narasi museum.

4.7 Pembahasan

4.7.1 Respon Emosional Pengunjung Sepanjang Perjalanan Ruang

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa respons emosional pengunjung mengalami perubahan sepanjang sekuens ruang. Pengalaman awal pada Lorong Tsunami cenderung ditandai oleh rasa takut dan tertekan. Pada Ruang Renungan, pengalaman bergeser menjadi sedih dan reflektif. Pengalaman kemudian berkembang menjadi duka pada Sumur Doa, disorientasi pada Lorong Kebingungan, dan berakhir pada rasa lega serta harapan di Jembatan Kedamaian.

Pola pengalaman emosional yang ditemukan menunjukkan kecenderungan perkembangan dari takut, refleksi, duka, disorientasi, hingga harapan. Pola tersebut menunjukkan bahwa pengalaman emosional pengunjung berkembang seiring perubahan karakter ruang dari satu sekuens ke sekuens berikutnya.

Tabel 4. 11 Respon Emosional Pengunjung

Sekuens Ruang	Elemen yang dominan dialami	Persepsi	Respons Emosional	Interpretasi
Lorong Tsunami	Cahaya, material, suara	Takut, sedih, tidak nyaman	Takut/tegang	Pengalaman awal membangun atmosfer ketakutan
Ruang Renungan	Cahaya, material, keheningan	Sedih dan reflektif	Sedih/haru	Pengalaman bergeser dari ancaman menuju refleksi
Sumur Doa	Cahaya vertikal, material, keheningan	Duka, empati, khusyuk	Duka/haru	Ruang memperkuat pengalaman penghormatan

Lorong kebingungan	Cahaya, material, orientasi	Bingung dalam mencari arah	Pengalaman bingung, kehilangan, dan ketidakpastian	Pengalaman disorientasi muncul melalui ketidakpastian ruang
Jembatan Kedamaian	Cahaya, keterbukaan ruang	Lega, santai, komunikasi meningkat	Transisi menuju harapan	Perjalanan ditutup dengan pengalaman keterbukaan dan harapan

Sumber: Olahan Data Pribadi, 2026

Pola tersebut menunjukkan bahwa emosi pengunjung tidak muncul secara terpisah dari kondisi fisik ruang. Cahaya, material, dan suara hadir secara simultan dan berinteraksi dengan pengalaman tubuh pengunjung. Dengan demikian, respons emosional merupakan bagian dari proses pengalaman ruang yang berkembang sepanjang sekuens.

4.7.2 Keterkaitan Pengalaman dengan Memori

Memori merupakan aspek penting dalam penelitian ini, tetapi memori tidak diposisikan sebagai elemen arsitektur. Memori ditempatkan sebagai bagian dari proses pengalaman yang muncul setelah pengunjung berinteraksi dengan elemen arsitektur.

Tabel 4. 12 Keterkaitan Pengalaman Ruang dengan Memori

Informan	Status	Ruang	Bentuk Keterikatan	Respons	Pemaknaan
PS1	penyintas	Suara air, beton lembap, cahaya redup	Memori personal	Takut dan sedih	Ruang menghubungkan kondisi sekarang dengan pengalaman tsunami
PS2	penyintas	Nama korban, beton dingin, gema suara	Memori personal tentang kehilangan	Sedih dan terharu	Ruang menjadi media penghayatan duka
PS3	Penyintas	Lorong berbelok, dinding, cahaya ujung	Memori personal	Takut, panik, kemudian lega	Ruang menyerupai pengalaman mencari keluarga saat bencana
NP1	Nonpenyintas	Ruang sempit, cahaya redup, suara air	Imajinasi dan empati	Takut dan sedih	Membayangkan situasi korban

NP2	Nonpenyintas	Dokumentasi, cahaya, lorong	Imajinasi dan refleksi	Tenang, penasaran, empati	Memahami pengalaman korban melalui ruang
NP3	Nonpenyintas	Nama korban, skala ruang, cahaya	Empati dan refleksi	Takjub, sedih, simpati	Membayangkan kehilangan keluarga korban

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

Pada penyintas, keterkaitan dengan memori dapat bersifat **personal**, karena ruang dapat mengaktifkan kembali pengalaman yang pernah dialami. PS1, misalnya, secara langsung menyatakan bahwa Lorong Tsunami mengingatkannya kembali pada kejadian yang dialaminya. Suara air dan dinding beton yang lembap menjadi stimulus yang berkaitan dengan rasa takut dan kesedihan.

Hal yang lebih kuat terlihat pada PS3 di Lorong Kebingungan. Kondisi lorong yang tidak memiliki arah yang jelas mengingatkannya pada pengalaman ketika mencari anak dan keluarga di tengah reruntuhan setelah tsunami. Bahkan tindakan berpegangan pada dinding dan menemukan cahaya di ujung lorong menjadi bagian dari pengalaman yang berkaitan dengan memori tersebut.

Pada nonpenyintas, keterkaitan tersebut tidak berupa memori personal terhadap tsunami, melainkan berkembang menjadi **imajinasi, empati, dan refleksi**. NP1, misalnya, merasa sedih karena membayangkan kondisi korban ketika berada di Lorong Tsunami. NP2 juga membayangkan perasaan korban ketika melihat dokumentasi di Ruang Renungan.

Pada Sumur Doa, perbedaan tersebut terlihat jelas. PS2 mengalami kembali ingatan duka melalui sentuhan terhadap nama korban, tekstur beton, dan gema suara. Sementara NP3 yang tidak mengalami tsunami secara langsung membangun empati dan membayangkan keluarga yang kehilangan anggota keluarganya.

4.7.3 Perbandingan Pengalaman Penyintas dan Nonpenyintas

Perbandingan penyintas dan nonpenyintas dilakukan untuk mengetahui bagaimana latar pengalaman pengunjung memengaruhi proses mengalami dan memaknai ruang. Perbandingan ini tidak bertujuan menentukan kelompok mana yang memiliki pengalaman lebih kuat, tetapi menunjukkan bahwa ruang yang sama dapat menghasilkan pengalaman yang berbeda karena setiap individu membawa latar pengalaman dan pengetahuan yang berbeda.

Tabel 4. 13 Perbandingan pengalaman penyintas & nonpenyintas

Aspek	Penyintas	Nonpenyintas
Hubungan dengan peristiwa tsunami	Memiliki pengalaman langsung	Tidak mengalami tsunami secara langsung
Cahaya	Dapat menjadi pemicu ingatan dan emosi personal	Membantu membangun suasana, perhatian, imajinasi dan empati
Suara	Dapat menjadi pemicu memori personal, terutama suara air	Membentuk atmosfer dan membantu membangun imajinasi terhadap korban
Persepsi	Ruang dapat dipahami melalui pengalaman masa lalu sekaligus kondisi saat ini	Ruang dipahami melalui bentuk, narasi, dokumentasi dan pengalaman sensoris
Emosi	Takut, sedih, duka, lega, haru	Takut, sedih, empati, penasaran, takjub, lega
Memori	Memori personal terhadap tsunami	Imajinasi, refleksi, dan empati terhadap pengalaman korban
Respons tubuh	Mengendalikan emosi, memperlambat gerak, berpegangan, berhenti	Memperlambat langkah, mengamati, membayangkan, mencari arah
Pemaknaan	Museum dipahami sebagai tempat yang berkaitan dengan pengalaman dan ingatan pribadi sekaligus memori bersama	Museum dipahami sebagai tempat untuk memahami tragedi, mengenang korban, dan membangun empati

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbedaan pengalaman tidak semata-mata berasal dari perbedaan karakter fisik ruang. Pada ruang yang sama, penyintas dapat mengalami rekonstruksi pengalaman personal, sedangkan nonpenyintas mengalami proses konstruksi pemahaman melalui empati dan imajinasi.

4.7.4 Pola Pengalaman Lintas Ruang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengalaman pengunjung terhadap Museum Tsunami Aceh terbentuk melalui interaksi antara elemen cahaya, material, dan suara dengan tubuh pengunjung sepanjang sekuens ruang. Ketiga elemen tersebut tidak dialami secara terpisah, tetapi secara bersamaan membentuk pengalaman sensoris dan atmosfer ruang. Pengalaman tersebut kemudian menghasilkan persepsi, respons emosional, keterkaitan dengan memori, serta pemaknaan yang berbeda berdasarkan pengalaman masing-masing informan

Tabel 4. 14 Matriks Pengalamna Lintas Ruang

Sekuens	Cahaya	material	Suara	Persepsi	Emosi	Memori	Pemaknaan
Lorong Tsunami	Redup/terb atas	Beton/lem bap	Air	Menekan	Takut	Memori tsunami pada informan tertentu	Representasi ketakutan

Ruang Renungan	Terarah	Gelap	Hening	Reflektif	Sedih/haru	Mengenang	Refleksi dan mengenang korban
Sumur Doa	Vertikal/skylight	Dinding tinggi	Hening	Sakral	Duka/khusyuk	Korban/peristiwa	Penghormatan dan doa
Lorong Kebingungan	Berubah	Karakter tidak stabil	Berubah	Tidak pasti	Bingung/cemas	- / sesuai data	Disorientasi
Jembatan Kedamaian	Lebih terbuka	Lebih ringan	Lebih tenang	Lega	Harapan/tenang	Pemulihan	Harapan dan kedamaian

Sumber: Data Lapangan Peneliti, 2026

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman ruang berkembang secara sekuensial. Pengunjung tidak mengalami setiap ruang sebagai pengalaman yang terpisah, tetapi mengalami rangkaian perubahan suasana dan makna sepanjang perjalanan. Perubahan tersebut menghasilkan pola pengalaman emosional dari takut menuju refleksi, duka, disorientasi, dan akhirnya harapan. Dengan demikian, sekuens ruang berperan dalam mengorganisasi perkembangan pengalaman pengunjung dari satu kondisi emosional menuju kondisi berikutnya.



Gambar 4. 10 Diagram Pola Pengalaman
sumber: Olahan Data Peneliti, 2026

4.7.5 Hubungan elemen arsitektur terhadap pengalaman pengunjung

Pengalaman pengunjung terhadap Museum Tsunami Aceh terbentuk melalui interaksi antara elemen arsitektur dan respon pengalaman pengunjung. Cahaya, material, suara, yang hadir dengan karakter berbeda pada setiap ruang menghasilkan perubahan pada pengalaman sensorik, respon tubuh, persepsi, emosi dan memori pengunjung.

1. Elemen arsitektur berperan sebagai respon yang memengaruhi pengalaman sensorik dan tubuh pengunjung. Perubahan Cahaya, karakter material, dan kondisi suara pada setiap skuens ruang berkaitan dengan perubahan cara pengunjung bergerak, memperhatikan ruang, mengarahkan pandnagan, serta merespon kondisi lingkungan.
2. Pengalaman sensorik berkembang menjadi respons emosional, karakter ruang menghasilkan pengalaman takut, tertekan, sedih, duka, tenang, hingga lega. Perubahan tersebut tidak berlangsung secara terpisah, tetapi mengikuti perjalanan pengunjung dari satu ruang ke ruang berikutnya.
3. Pengalaman ruang berkaitan dengan munculnya memori dan pemaknaan terhadap peristiwa tsunami. Pada penyintas, respon arsitektur tertentu dapat memunculkan Kembali pengalaman personal terhadap tsunami. Pada nonpenyintas, pengalaman tersebut berkembang melalui proses memahami peristiwa, merasakan empati,, dan menghubungkan ruang dengan Sejarah korban tsunami.
4. Pengalaman pengunjung menunjukkan pola yang bersifat sekuensial. Pengalaman berkembang dari kondisi yang menekan dan menimbulkan ketegangan, menuju pengalaman reflektif dan duka, kemudian mengalami perubahan menuju kondisi yang lebih terbuka dan menghasilaka kelegaan serta harapan.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat dipahami bahwa pengalaman pengunjung terhadap Musuem Tsunami Aceh tidak hanya ditentukan oleh keberadaan elemen arsitektur secara individual, tetapi oleh hubungan anatra elemen arsitektur, pengalaman tubuh, persepsi, emosi, dan memori yang berlangsung sepanjang perjalanan ruang.

4.8 Pembentukan *Sense of place* pada Musuem Tsunami

Sense of place dalam penelitian ini terbentuk melalui pengalaman pengunjung terhadap ruang yang melibatkan tubuh, indera, persepsi, emosi, memori, dan pemaknaan. Elemen cahaya, material, dan suara berperan sebagai stimulus yang dialami sepanjang sekuens ruang. Pengalaman tersebut kemudian menghasilkan respons yang berbeda pada setiap pengunjung dan membentuk pemahaman tertentu terhadap karakter ruang.

Memori menjadi salah satu aspek penting dalam pembentukan *sense of place* karena pengalaman ruang tidak hanya dipahami berdasarkan kondisi fisik yang sedang dialami, tetapi juga dapat dihubungkan dengan pengalaman sebelumnya. Pada penyintas, hubungan tersebut dapat berupa keterkaitan dengan memori personal terhadap peristiwa tsunami. Sementara itu, pada nonpenyintas, pengalaman ruang dapat membentuk pemaknaan melalui persepsi, pengetahuan, narasi museum, imajinasi, dan empati terhadap peristiwa tsunami.

Tabel 4. 15 Pembentukan *Sense Of Place*

Aspek Pengalaman	Temuan	Makna Terhadap Tempat
Persepsi	Ruang dipersepsikan menekan, reflektif, sakral, membingungkan, hingga terbuka	Pengunjung mengenali karakter khas museum
Emosi	Takut, sedih, duka, bingung, lega/harapan	Membentuk keterlibatan emosional dengan tempat
Memori	Keterkaitan dengan pengalaman tsunami/memori korban/peristiwa	Menghubungkan pengalaman saat ini dengan masa lalu
Pemaknaan	Ruang dimaknai sebagai tempat bencana, mengenang, refleksi, penghormatan, dan harapan	Membentuk rasa dan makna terhadap Museum Tsunami Aceh
<i>Sense of Place</i>	Pengalaman fisik dan nonfisik terintegrasi	Museum dirasakan sebagai tempat memorial yang memiliki makna khusus

Sumber: Data Analisa Pribadi, 2026

Dengan demikian, *sense of place* Museum Tsunami Aceh terbentuk ketika pengalaman sensoris dan emosional terhadap ruang berkembang menjadi

pemaknaan terhadap museum. Museum tidak lagi hanya dirasakan sebagai objek fisik, tetapi sebagai tempat yang menghadirkan pengalaman ketakutan, refleksi, duka, disorientasi, dan harapan dalam satu rangkaian pengalaman memorial.



4.9 Pembentukan *Place Identity* Musuem Tsunami Aceh

Place identity dalam penelitian ini diposisikan sebagai identitas Museum Tsunami Aceh sebagai sebuah tempat, bukan sebagai identitas masyarakat Aceh secara keseluruhan dan bukan semata-mata identitas bentuk fisik bangunan. Place identity dipahami sebagai hasil pemaknaan terhadap karakter dan pengalaman yang melekat pada Museum Tsunami Aceh sehingga museum dikenali sebagai tempat tertentu dengan makna yang khas.

Berdasarkan hasil sintesis pengalaman pengunjung, Museum Tsunami Aceh tidak hanya dipahami sebagai bangunan yang memiliki fungsi museum, tetapi sebagai tempat yang menghadirkan dan menyimpan memori peristiwa tsunami, menjadi ruang mengenang dan menghormati korban, menyediakan pengalaman refleksi terhadap bencana, serta menghadirkan narasi harapan dan pemulihan.

Tabel 4. 16 Pembentukan *Place Identity*

Identitas Museum sebagai Tempat	Dasar Pengalaman	Makna
Tempat memori tsunami	Pengalaman ruang berkaitan dengan memori peristiwa/korban	Museum menjadi pengingat peristiwa tsunami
Tempat memorial	Duka, keheningan, penghormatan	Museum menjadi tempat mengenang korban
Tempat refleksi	Pengalaman Ruang Renungan dan suasana reflektif	Museum menjadi ruang untuk merenungkan bencana dan kehilangan
Tempat duka	Respons emosional dan pengalaman memorial	Museum menghadirkan pengalaman kehilangan
Tempat harapan/pemulihan	Perubahan menuju ruang yang lebih terbuka dan pengalaman lega/harapan	Museum tidak berhenti pada narasi bencana tetapi mengarah pada harapan
<i>Place Identity</i>	Keseluruhan pengalaman dan pemaknaan	Museum Tsunami Aceh sebagai tempat memorial pascabencana

Sumber: Olahan Data Lapangan Peneliti, 2026

Dengan demikian, *place identity* dalam penelitian ini diposisikan sebagai identitas Museum Tsunami Aceh sebagai sebuah tempat, yang terbentuk melalui hubungan antara karakter ruang, pengalaman pengunjung, dan pemaknaan terhadap tempat. Identitas tersebut dapat dirumuskan sebagai Museum Tsunami Aceh sebagai tempat memorial yang merepresentasikan memori tsunami, duka dan penghormatan terhadap korban, refleksi terhadap peristiwa bencana, serta harapan dan pemulihan pascabencana.

4.7.3 Hubungan *Sense of place* dengan *Place identity*

Pembentukan *sense of place* pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa pengalaman pengunjung terhadap Museum Tsunami Aceh menghasilkan pemaknaan melalui karakter fisik bangunan. Pengalaman kognitif, afektif, dan kolektif yang terbentuk selama perjalanan ruang menghasilkan pemahaman bahwa Museum Tsunami Aceh memiliki makna tertentu yang membedakannya dari tempat lain.

Jika *sense of place* menjelaskan bagaimana tempat dialami dan dimaknai oleh pengunjung, maka *place identity* dalam penelitian ini digunakan untuk memahami karakter dan identitas yang melekat pada Museum Tsunami Aceh berdasarkan makna yang terbentuk melalui pengalaman tersebut.

1. Museum Tsunami Aceh sebagai Tempat Memorial

Pengalaman pengunjung terhadap Lorong Tsunami, Ruang Renungan, dan Sumur Doa menunjukkan bahwa Museum Tsunami Aceh di pahami sebagai ruang untuk mengenang peristiwa tsunami dan para korban. Karakter ruang, dokumentasi, nama korban, serta suasana doa membangunkan berkaitan dengan kehilangan, kesedihan, pengingatan, dan penghormatan. Bagi penyintas, pengalaman ruang dapat membangkitkan Kembali ingatan personal, sedangkan bagi nonpenyintas membantu memahami peristiwa dan pengalaman masyarakat yang terdampak. Dengan demikian, isentitas memorial museum Tsunami Aceh terbentuk melalui keterikatan antara representasi peristiwa tsunami dengan pengalaman pengunjung dalam mengingat, merasakan, dan memaknai peristiwa tersebut.

2. Museum Tsunami Aceh sebagai Tempat Memori dan Penghormatan

Keberadaan dokumentasi, nama-nama korban, ruang doa, dan suasana hening membentk pemaknaan Musuem Tsunami Aceh sebagai ruang untuk mengenang sekaligus memberikan penghormatan terhadap korban tsunami. Pada penyintas, pengalaman tersebut dapat berkaitan dengan ingatan pribadi terhadap bencana, sedangkan pada nonpenyintas menjadi sarana untuk mengenali dan memahami pengalaman korban serta Masyarakat yang terdampak. Perbedaan pengalaman korban dan Masyarakat bertemu dalam pemaknaan museum sebagai ruang untuk mengingat dan menghormati kemudian membentuk tempat yang tidak hanya menyimpan informasi tetapi juga menjaga, menghadirkan, dan meneruskan ingatan tentang peristiwa tersebut kepada pengunjung.

3. Museum Tsunami Aceh sebagai Tempat Solidaritas dan Harapan

Pengalaman pada jembatan kedamaian menunjukkan perubahan suasana dari ruang sebelumnya yang lebih tertutup dan menekan. Keberadaan Cahaya alami, ruang terbuka, kolam refleksi, serta bendera negara-negara yang memberikan bantuan kemanusiaan menghasilkan pengalaman lega, penerimaan, solidaritas dan harapan. Hal ini memperluas makna museum dari temmpat mengenang bencana menajdi tempat yang juga merepresentasikan hubungan

kemanusiaan setelah bencana. Dengan demikian, identitas Museum Tsunami Aceh memperlihatkan bahwa pengalaman terhadap bencana tidak hanya dimaknai melalui kehilangan, tetapi juga melalui proses pemulihan dan hubungan kemanusiaan.

Tabel 4. 17 Hubungan *sense of place* dengan *place identity* pada Museum Tsunami Aceh

Karakter identitas tempat	Pengalaman <i>sense of place</i>	Unsur Pembentuk Pengalaman	Makna yang Terbentuk	<i>Place identity</i>
Ruang Memori	Mengingat dan memahami peristiwa tsunami	Dokumentasi, nama korban, material, sekuens ruang	Tempat penyimpanan dan penghidupan Kembali memori tsunami	Museum sebagai memorial dan penyimpanan memori tsunami
Ruang Duka dan Refleksi	Merasakan kehilangan, kesedihan, empati, dan kekhusyukan	Pencahaya redup, keheningan, suara, ruang vertikal	Tempat untuk mengenang korban dan merefleksikan kehilangan	Museum sebagai ruangduka, refleksi, dan penghormatan terhadap korban
Ruang Harapan	Mengalami transisi dari kondisi gelap menuju terang dan keluar dari ruang memorial	Perubahan cahaya, arah pergerakan, ruang terbuka	Makna pemulihan, keberlanjutan, dan harapan	Museum sebagai simbol harapan dan pemulihan pascabencana
Identitas pascabencana	Menghubungkan pengalaman individual dengan Sejarah bersama	Memori kolektif, symbol, narasi, tsunami, pengalaman ruang	Museum sebagai identitas memorial masyarakat Aceh	Museum sebagai bagian dari identitas memorial Masyarakat Aceh

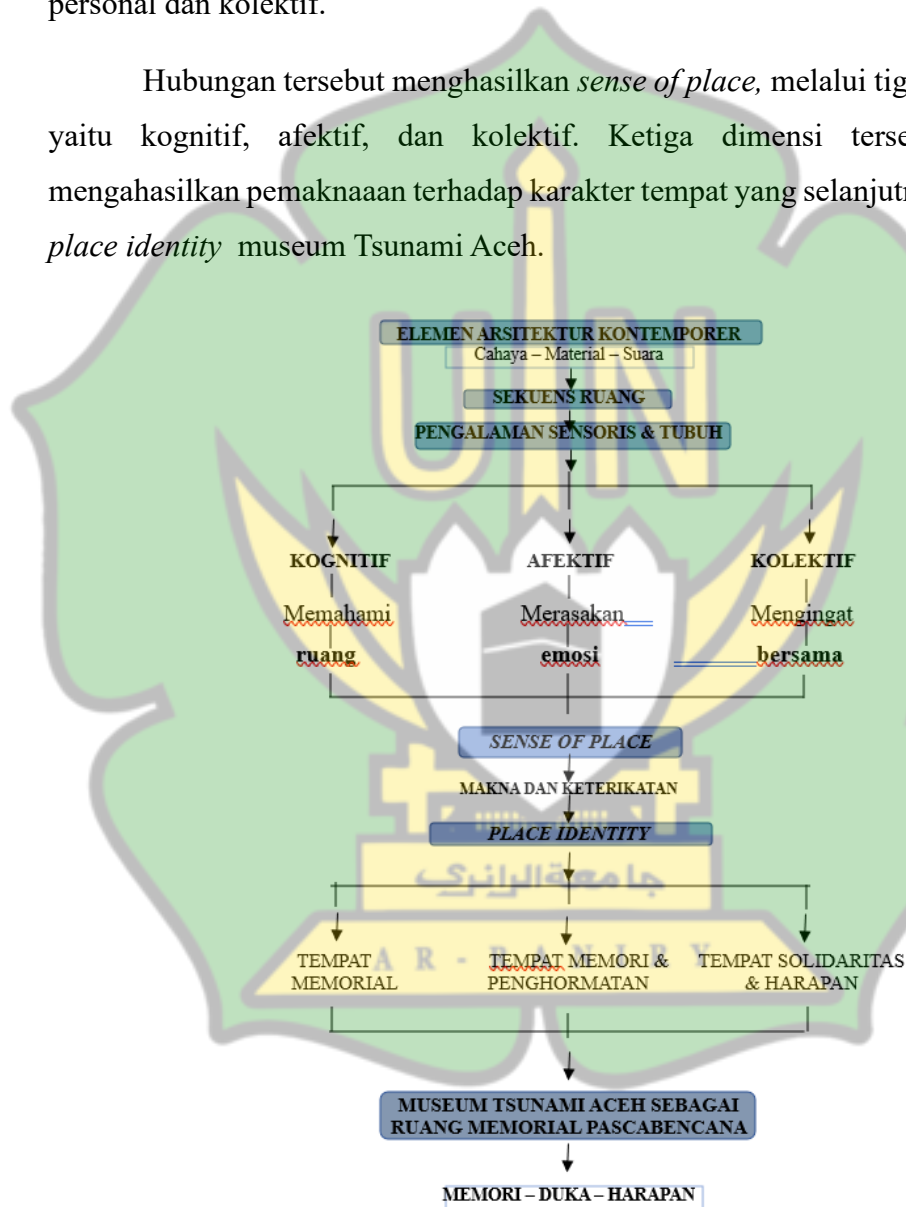
Sumber: Olahan Data Peneliti, 2026

4.10 Ringkasan

Berdasarkan seluruh hasil analisis, penelitian ini menghasilkan model yang menggambarkan hubungan antara pengalaman arsitektur dengan pembentukan

makna dan identitas tempat pada Musuem Tsunami Aceh. Model hasil penelitian tidak dimaksudkan sebagai tahapan yang berlangsung secara kaku, tetapi sebagai Gambaran hubungan antar elemen yang ditemukan dalam penelitian. Elemen arsitektur menjadi stimulus yang dialami melalui perjalanan skuens ruang.pengalaman tersebut kemudian melibatkan tubuh dan Indera pengunjung, menghasilkan persepsi dan respon emosional serta berhubungan dengan memori personal dan kolektif.

Hubungan tersebut menghasilkan *sense of place*, melalui tiga dmensi utama yaitu kognitif, afektif, dan kolektif. Ketiga dimensi tersebut kemudian menghasilkan pemaknaaan terhadap karakter tempat yang selanjutnya membentuk *place identity* museum Tsunami Aceh.



Gambar 4. 12 Model Hasil Penelitian
Sumber: Olahan Data Peneliti, 2026

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

1.1 Kesimpulan

Penelitian mengenai *sense of place* dalam arsitektur kontemporer pada Museum Tsunami Aceh dilakukan untuk memahami bagaimana elemen arsitektur dan pengalaman pengunjung berinteraksi dalam membentuk makna dan keterikatan tempat, serta bagaimana pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pembentukan *place identity* Museum Tsunami Aceh sebagai ruang memorial pascabencana.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dianalisis secara fenomenologi, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengunjung terhadap Museum Tsunami Aceh terbentuk melalui hubungan antara elemen arsitektur, pengalaman tubuh dan inderawi, persepsi, emosi, serta memori. Cahaya, material, dan suara tidak bekerja secara terpisah, tetapi dialami secara bersamaan sepanjang perjalanan pengunjung mengikuti sekuens ruang museum. Pengalaman tersebut membentuk pemahaman terhadap karakter ruang, memunculkan respons emosional, serta menghubungkan pengalaman individual dengan memori mengenai peristiwa tsunami Aceh.

Pembentukan *Sense of place* dalam penelitian ini dapat dipahami melalui tiga dimensi, yaitu kognitif, afektif, dan kolektif. Dimensi kognitif terbentuk melalui proses pengunjung mengenali dan memahami karakter ruang berdasarkan pengalaman visual, inderawi, dan spasial. Dimensi afektif terbentuk melalui munculnya respons emosional, seperti rasa takut, sedih, haru, empati, duka, kekhusyukan, hingga harapan yang berkembang selama perjalanan ruang. Sementara itu, dimensi kolektif terbentuk ketika pengalaman individual pengunjung terhubung dengan memori bersama, sejarah tsunami Aceh, nama-nama korban, serta nilai kemanusiaan dan solidaritas yang direpresentasikan oleh museum.

Perbedaan latar belakang pengalaman juga memengaruhi cara pengunjung memaknai ruang. Penyintas cenderung mengalami ruang melalui hubungan yang lebih langsung dengan memori personal terhadap peristiwa tsunami, sehingga respons emosional yang muncul dapat lebih kuat dan bersifat personal. Sementara itu, nonpenyintas lebih banyak membangun pemaknaan melalui persepsi, pemahaman terhadap narasi museum, imajinasi, dan empati terhadap korban serta masyarakat terdampak. Meskipun melalui jalur pengalaman yang berbeda, kedua kelompok tersebut bertemu pada pemaknaan kolektif terhadap Museum Tsunami Aceh sebagai bagian dari sejarah dan ingatan bersama masyarakat Aceh.

Pengalaman tersebut selanjutnya berkontribusi terhadap pembentukan *place identity*. Identitas Museum Tsunami Aceh terbentuk sebagai ruang memorial pascabencana yang tidak hanya berfungsi untuk menyimpan dan menyampaikan informasi sejarah, tetapi juga menjadi ruang untuk mengingat, merasakan kehilangan, melakukan refleksi, dan membangun harapan. Dengan demikian, *place identity* Museum Tsunami Aceh dapat dipahami melalui keterkaitan antara tiga karakter utama, yaitu memori, duka, dan harapan, yang terbentuk melalui pengalaman ruang dan *Sense of place* yang dialami pengunjung.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa arsitektur kontemporer Museum Tsunami Aceh berperan dalam membentuk pengalaman ruang melalui hubungan antara elemen fisik dan pengalaman nonfisik manusia. Arsitektur tidak hanya dipahami sebagai bentuk bangunan, tetapi sebagai pengalaman yang dirasakan dan dimaknai oleh pengunjung. Melalui proses tersebut, Museum Tsunami Aceh memiliki identitas sebagai ruang memorial pascabencana yang menyatukan pengalaman personal, memori kolektif, sejarah, dan nilai kemanusiaan.

5.2 Implikasi Penelitian

5.2.1 Implikasi Teoretis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman tubuh dan inderawi memiliki peran penting dalam proses tersebut. Pengunjung tidak hanya mengamati ruang secara visual, tetapi mengalami ruang melalui gerakan tubuh, perubahan arah,

suara, sentuhan, pencahayaan, dan atmosfer. Pengalaman tersebut kemudian berkembang menjadi persepsi, emosi, dan memori yang membentuk pemaknaan terhadap tempat.

Secara teoretis, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa *Sense of place* dapat menjadi proses yang mendukung pembentukan *Place identity*. Ketika pengalaman ruang menghasilkan makna dan keterikatan yang kuat, tempat tidak lagi dipahami hanya berdasarkan bentuk fisiknya, tetapi memiliki identitas yang terbentuk melalui hubungan antara manusia, ruang, pengalaman, dan memori.

5.2.2 Implikasi Arsitektural

Secara arsitektural, hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen ruang dapat digunakan untuk membentuk pengalaman yang mendukung fungsi memorial. Beberapa implikasi yang dapat diperhatikan meliputi:

1. Cahaya dapat digunakan untuk mengatur fokus visual, membentuk atmosfer, dan menciptakan perubahan suasana.
2. Material dapat memperkuat karakter ruang melalui pengalaman visual dan taktil.
3. Suara dapat membangun atmosfer dan memperkuat pengalaman emosional pengunjung.
4. Sekuens ruang dapat digunakan untuk mengatur perkembangan pengalaman dari satu ruang ke ruang berikutnya.
5. Pengalaman multisensori dapat dipertimbangkan dalam perancangan ruang memorial agar pengunjung tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami dan memaknai ruang secara langsung.

Implikasi tersebut menunjukkan bahwa perancangan ruang memorial dapat mempertimbangkan hubungan antara elemen arsitektur dan pengalaman manusia. Dengan demikian, arsitektur memorial tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyimpanan informasi sejarah, tetapi juga dapat menjadi ruang untuk mengalami, mengingat, merasakan, dan melakukan refleksi.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian.

1. pendekatan fenomenologis berfokus pada pengalaman subjektif pengunjung sehingga pengalaman yang diperoleh sangat dipengaruhi oleh latar belakang, persepsi, memori, dan kondisi emosional masing-masing informan.
2. Jumlah informan yang terbatas menyebabkan hasil penelitian tidak ditujukan untuk digeneralisasikan secara statistik kepada seluruh pengunjung Museum Tsunami Aceh. Hasil penelitian lebih diarahkan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai pengalaman pengunjung dalam konteks tertentu.
3. Pengalaman pengunjung dapat dipengaruhi oleh kondisi museum ketika penelitian berlangsung, seperti kepadatan pengunjung, aktivitas di dalam museum, serta kondisi lingkungan sekitar. Faktor tersebut dapat memengaruhi respons pengunjung terhadap ruang.
4. Penelitian berfokus pada elemen arsitektur berupa cahaya, material, dan suara. Oleh karena itu, elemen lain seperti aroma, suhu, vegetasi, dan aktivitas sosial belum dikaji secara mendalam dalam pembentukan *Sense of place*.
5. Proses interpretasi dalam penelitian fenomenologis tidak terlepas dari posisi peneliti dalam memahami pengalaman informan. Meskipun dilakukan upaya untuk membandingkan data dari berbagai sumber, hasil penelitian tetap berada dalam konteks interpretatif.

5.4 Saran

5.4.1 Saran bagi Pengelola Museum

1. pengelola Museum Tsunami Aceh disarankan untuk mempertahankan kualitas elemen arsitektur yang mendukung pengalaman memorial pengunjung. Pemeliharaan cahaya, material, dan suara perlu diperhatikan karena ketiganya berperan dalam membentuk atmosfer dan pengalaman ruang.

2. kesinambungan perjalanan ruang dan narasi memorial perlu dipertahankan agar pengalaman pengunjung tetap berlangsung secara utuh. Elemen yang berkaitan dengan sejarah tsunami, memori korban, dan nilai kemanusiaan juga perlu dijaga sebagai bagian dari identitas museum
3. Pengelola juga dapat memperhatikan keberagaman latar belakang pengunjung, terutama penyintas dan nonpenyintas. Perbedaan pengalaman tersebut menunjukkan bahwa museum dapat dimaknai secara personal sekaligus kolektif. Oleh karena itu, pengalaman individual pengunjung perlu tetap diberi ruang tanpa menghilangkan narasi sejarah dan memori bersama yang menjadi dasar identitas Museum Tsunami Aceh.

5.4.2 Saran bagi Penelitian Selanjutnya

1. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian pengalaman ruang dengan melibatkan informan yang lebih beragam sehingga diperoleh perspektif yang lebih luas mengenai pembentukan *Sense of place*. Perbedaan pengalaman berdasarkan usia, asal daerah, latar belakang, dan keterlibatan terhadap peristiwa tsunami juga dapat menjadi kajian lebih lanjut.
2. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji elemen arsitektur lain yang belum dibahas secara mendalam, seperti aroma, suhu, vegetasi, aktivitas sosial, serta hubungan antara ruang dalam dan ruang luar.
3. Kajian komparatif antara Museum Tsunami Aceh dan ruang memorial pascabencana lainnya juga dapat dilakukan untuk melihat bagaimana strategi arsitektur membentuk pengalaman, memori, *Sense of place*, dan *Place identity* pada konteks yang berbeda.
4. Penelitian selanjutnya juga dapat memperdalam hubungan antara pengalaman tubuh (*embodied experience*), pengalaman multisensori, *Sense of place*, dan *Place identity* dalam konteks arsitektur memorial.
5. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian pada museum memorial dengan tema yang berbeda, seperti sejarah konflik Aceh, dengan menggunakan prinsip pengalaman ruang yang ditemukan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, Y., Ridwan, N., & Muftiadi. (2022). The study of *genius loci* from Rumoh Aceh perspective at Museum Tsunami Aceh. *Malaysia Architectural Journal*, 4(1), 1–10. <https://www.majournal.my/index.php/maj/article/view/92>
- Al-Madhi, M., & Allani, N. (2023). Architectural design with a phenomenological approach: A case of museum sensory experience. In *ICCAUA 2023 Proceedings* (Vol. 6, pp. 85–92). <https://doi.org/10.38027/iccaua2023en0144>
- Bo, L., & Abdul Rani, M. F. (2025). The value of current *sense of place* in architectural heritage studies: A systematic review. *Buildings*, 15(6), Article 903. <https://doi.org/10.3390/buildings15060903>
- Dewan, Z. (2020). Memorial museum design and phenomenology. *Journal of Architectural Education*, 74(1), 45–58. <https://doi.org/10.1080/10464883.2019.1709838>
- Hanafiah, M. H., Abd Hamid, M., & Muttaqim, H. (2021). Exploring Aceh Tsunami Museum visitors' motivation, experience and emotional reaction. *Curator: The Museum Journal*, 64(3), 567–585. <https://doi.org/10.1111/cura.12444>
- Heidegger, M. (1927). *Being and time*. Harper & Row. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1114>
- Husserl, E. (1936). *The crisis of European sciences and transcendental phenomenology* (D. Moran, Trans.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139025935>

Le, J. H. (2024). Public memory, architectural language, and its configurational relationship in the memorial museum: A case study of the War Memorial of Korea using space syntax and movement tracking. *Buildings*, 14(3), Article 590. <https://doi.org/10.3390/buildings14030590>

Liana, F., & Albertus, H. (2023). Building dan dwelling dalam arsitektur kontemporer: Interpretasi pemikiran Martin Heidegger. (3). <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1114>

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception*. Routledge & Kegan Paul. Merleau-Ponty, M. (1962). https://openlibrary.org/books/OL7780006M/Phenomenology_of_Perception

Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli. https://openlibrary.org/books/OL4429715M/Genius_loci

Nursandi, I. A. (2021). Kajian konsep arsitektur kontemporer pada Museum Tsunami Aceh. *Border: Jurnal Arsitektur*, 3(2), 85–98. <https://doi.org/10.33005/border.v3i2.85>

Pallasmaa, J. (2020). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119941286>

Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion Limited. <https://doi.org/10.4324/9780203075988>

Safarkhani, S. (2025). Space to place, housing to home: A systematic review of *sense of place* in housing studies. *Sustainability*, 17(15), Article 6842. <https://doi.org/10.3390/su17156842>

Spence, C. (2020). Senses of place: Architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5, Article 46. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctttsds2>

Žlender, V. (2025). *Sense of place and place identity in changing landscapes*. *Area Development and Policy*. <https://doi.org/10.1080/01426397.2025.2562862>

Zhang, Z. (2024). Emotionally-oriented design in museums: A case study of the Jewish Museum Berlin. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1423466. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1423466>



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Foto dokumentasi wawancara dengan pengunjung Musuem Tsunami Aceh

Nama	Asal	Usia	Pengunjung
Dedi	Pidie	43th	nonpenyintas

Nama	Asal	Usia	Pengunjung
Ainun	Aceh Besar	28th	nonpenyintas



Nama	Asal	Usia	Pengunjung
Nuraidah	Banda Aceh	50th	nonpenyintas



LAMPIRAN 2

Foto dokumentasi wawancara dengan pengunjung Musuem Tsunami Aceh

Nama	Asal	Usia	Pengunjung
zamaria	Aceh Besar	54th	penyintas

Nama	Asal	Usia	Pengunjung
hariyanto	Pidie	43th	penyintas



Nama	Asal	Usia	Pengunjung
Ramadhan	Aceh Besar	35th	penyintas

