

PENERAPAN PENGALAMAN RUANG (*USER EXPERIENCE*) SEBAGAI MEDIA BARU DALAM PERANCANGAN LIVING MUSEUM DI PASAR IKAN, JAKARTA UTARA

Prisilla Noviani Soehardinata¹⁾, Suwardana Winata²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
prisilla.soehardinata@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, danarsitek@gmail.com

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

Abstrak

Kawasan Pasar Ikan yang menjadi salah satu titik awal berkembangnya kota Jakarta di era Batavia, adalah salah satu pasar ikan terbesar di zamannya. Seiring perkembangan zaman, Pasar Ikan berubah fungsi menjadi permukiman kumuh sehingga kehilangan citranya sebagai kawasan sejarah dan bahari. Keadaan ini menjadi pencetus untuk mengembalikan citra Kawasan Pasar Ikan dengan melihat kondisi kekinian dan juga memberikan edukasi bagi masyarakat. Museum merupakan salah satu sarana untuk mengedukasi masyarakat mengenai sejarah Pasar Ikan. Namun, kenyataannya tingkat kunjungan masyarakat ke museum masih rendah, terutama diantara generasi milenial. Sehingga diperlukan media baru untuk menyampaikan informasi dalam museum yang tentunya relevan dengan perkembangan zaman. Metode perancangan yang digunakan adalah Penerjemahan Sejarah Menjadi Pengalaman Ruang, Keseharian (*Everydayness*) berbasis pendekatan partisipatoris dan taktik narasi, dan 4 Strategi *Space Plot*. Sebagai kesimpulan, pengalaman ruang dalam Living Museum dibangun melalui: 1. Penerjemahan Sejarah Menjadi Pengalaman Ruang yang menghasilkan zona *Past*, *Present*, dan *Future*; 2. Analisis Keseharian yang menghasilkan kebiasaan dan aspek panca indera masa kini dan masa lalu; 3. 4 Strategi *Space Plot* yang menghasilkan Zonasi, *Zone Section & Events*, Pengalaman 5 Panca Indera (baik secara arsitektural berupa diorama dan non-arsitektural berupa penggunaan aktor), dan Konfigurasi Spasial.

Kata kunci: *adaptive-reuse; keseharian; living museum; user experience*

Abstract

The Pasar Ikan area, as one of the starting points for the development of Jakarta in the Batavia era, is one of the biggest fish markets of its time. As years passed, Pasar Ikan degraded and changed its function into a slum settlement, resulting in a loss in its image as a historical and maritime area. This situation then becomes a trigger to restore the image of the Pasar Ikan area, by considering current conditions and the need in providing education for the community. Museums are one of many ways to educate the public about the history of Pasar Ikan. However, it was found that the number of public visits to museums is still very low, especially among the millennial generation. Hence, a new media, that is relevant to current development, is required to convey information in the museum. The methods used are Translating History into User Experience, Everydayness based on a participatory approach and narrative tactics, and 4 Space Plot Strategies. In conclusion, the user experience in the Living Museum is built through: 1. Translating History into Space Experience which results in Past, Present, and Future zoning; 2. Daily analysis that produces aspects of the five senses of the present and the past; 3. 4 Space Plot Strategies that produce Zoning, Zone Section & Events, 5 Sense Experiences (both architecturally in the form of dioramas and non-architecturally by using actors), and Spatial Configuration.

Keywords: *adaptive-reuse; everydayness; living museum; user experience*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kawasan Pasar Ikan terletak di Pelabuhan Sunda Kelapa, Penjaringan, Jakarta Utara. Pasar Ikan merupakan salah satu titik awal kota Jakarta berkembang menjadi seperti saat ini. Kawasan Pasar Ikan juga merupakan distrik tertua di Batavia, di mana benteng dan kota berawal pada tahun 1619 (Heuken, 2000). Pasar Ikan sendiri pertama dibangun tahun 1631 di sebelah timur Sungai Ciliwung, di atas laut dengan panggung dan atap. Tetapi karena adanya pelebaran taman di depan benteng (*kasteel*) tahun 1636, pasar tersebut direlokasikan ke sebelah barat Sungai Ciliwung dan kemudian juga dibangun sebuah dermaga. Pada tahun 1846, pasar ikan dipindahkan ke gedung yang terletak di seberang penginapan (*Stadsherberg*) hingga saat ini. Karena letaknya yang strategis, setiap wisatawan yang datang berlabuh di Pelabuhan Sunda Kelapa pasti akan datang ke pasar ikan. Sehingga sudah tidak jarang lagi yang tahu akan keberadaan pasar ikan ini pada masa itu. Tempat ini menjadi pemersatu masyarakat tanpa memandang status dan ras. Seiring berjalannya waktu, kawasan Pasar Ikan mulai dipenuhi dengan permukiman yang semakin padat setiap tahunnya. Ditambah lagi dengan adanya pemindahan aktivitas pelabuhan Sunda Kelapa ke pelabuhan Tanjung Priok. Akibatnya, Pasar Ikan tidak lagi memiliki akses strategis ke tempat dimana wisatawan berlabuh. Hingga akhirnya pada awal tahun 2000 suasana pasar ikan sudah berubah menjadi kumuh, bau, dan kotor. Masyarakat Jakarta sudah tidak ingin lagi melirik Pasar Ikan. Citra kawasan tersebut telah berubah, dengan masyarakat Jakarta yang hanya mengenalnya sebagai permukiman kumuh kaum marginal. Masa kejayaan Kawasan Pasar Ikan kini hanya tersisa sebagai kenangan.

Keadaan ini menjadi pencetus untuk mengembalikan citra Kawasan Pasar Ikan dengan melihat kondisi kekinian dan juga memberikan edukasi bagi masyarakat. Museum merupakan salah satu sarana untuk mengedukasi masyarakat mengenai sejarah suatu kawasan. Sebagaimana fungsi museum untuk mengumpulkan, meneliti, melestarikan, mengomunikasikan, serta memamerkan warisan dari sejarah manusia (ICOM, 1974). Namun, dalam Rapat Koordinasi Pengelolaan Museum untuk Generasi Milenial pada tahun 2018 lalu, dipaparkan bahwa ternyata tingkat kunjungan masyarakat ke museum masih sangat rendah, terutama generasi milenial (Warta Ekonomi, 2020). Sehingga diperlukan media baru untuk menyampaikan informasi dalam museum yang tentunya relevan dengan perkembangan zaman. Di sisi lain, pada umumnya, museum memamerkan benda-benda bersejarah yang memiliki wujud. Namun jika berbicara mengenai edukasi terhadap kekayaan historis yang tidak berwujud, seperti misalnya logat bahasa, cara penggunaan benda, cara pelaksanaan kegiatan, dll., tentu akan sulit untuk dilakukan jika hanya menggunakan ekshibisi objek berwujud. Sehingga diperlukan metode baru dalam menyampaikan informasi dalam sebuah museum. Apabila pada umumnya museum hanya mengandalkan indera visual, maka seharusnya dapat dikembangkan lebih lagi sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman secara menyeluruh guna menyerap informasi mengenai sejarah sebuah tempat.

Rumusan Permasalahan

Penelitian ini bermaksud untuk menghasilkan produk perancangan berupa *living museum*, yang pada kasus ini terletak di kawasan Pasar Ikan. Oleh karena itu, terdapat beberapa masalah yang dirumuskan: Pertama, rendahnya tingkat kunjungan museum, khususnya di kalangan generasi milenial, akibat media penyampaian informasi yang masih kurang relevan dengan perkembangan zaman. Kedua, perlunya media penyampaian informasi yang memberikan pengalaman ruang berbeda agar dapat menyampaikan informasi sejarah baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud. Ketiga, bentuk penerapan pengalaman ruang dalam perancangan Living Museum.

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, terdapat beberapa tujuan dari penulisan mengenai perancangan Living Museum berbasis *user experience*. Pertama, menjadi referensi kajian bagi perancangan Living Museum berbasis pengalaman ruang di kemudian hari. Kedua, menghasilkan media baru yang dapat diterapkan pada museum-museum eksisting agar lebih relevan dengan perkembangan zaman. Ketiga, membantu museum-museum yang ada di Indonesia untuk kembali meningkatkan peminat, khususnya kalangan generasi milenial, melalui penerapan media baru yang lebih menarik, edukatif, dan kreatif.

2. KAJIAN LITERATUR

Living Museum

Berdasarkan buku *The Modern Living Museum: Some Reflections and Experiences* (UNESCO, 1975), Living Museum dapat diartikan sebagai suatu konsep museum yang mereplika aktivitas dalam suatu periode waktu atau kegiatan di masa lampau. Museum yang ada saat ini seiring waktu menjadi kurang diapresiasi karena berbagai stigma kuno yang melekat dengannya. Di sisi lain, seringkali penjelasan ekshibisi yang disediakan kurang informatif sehingga kurang relevan bagi pengunjung dari berbagai generasi.

Museum perlu program yang lebih menarik, mendidik, kreatif, dan dilengkapi dengan identitas budaya yang menekankan keterlibatan personal setiap individunya dalam pembelajaran bersama yang dilakukan secara langsung. Selain memamerkan objek peninggalan sejarah, terdapat penjelasan karakter, fungsi, dan demonstrasi cara penggunaannya secara langsung, sehingga pengunjung bisa lebih memahami esensi museum. Dengan demikian, suatu Living Museum berperan untuk mereplika pengalaman ruang yang terjadi di masa lampau, baik secara budaya, lingkungan alam, sosial, maupun periode sejarah, yang diintegrasikan dengan interaksi yang dapat dirasakan oleh pengunjung. Sebagai contoh, sebuah ekshibisi museum antropologi memamerkan peralatan untuk membuat api menggunakan dua batang kayu, beserta dengan keterangan berisi penjelasan cara penggunaannya. Namun, tidak semua pengunjung akan mengerti bahwa metode ini sebenarnya mudah untuk dilakukan. Hal ini akan lebih mudah untuk dimengerti apabila pengunjung museum dapat mencoba mempraktekan secara langsung dengan bermacam-macam jenis kayu. Maka pengunjung juga akan mendapatkan ilmu lebih terkait jenis kayu mana yang paling cepat menghasilkan api (UNESCO, 1975).

Mengalami Arsitektur

Dalam buku *Experiencing Architecture*, dikatakan bahwa melihat arsitekturnya saja tidak cukup, melainkan harus dialami (Rasmussen, 1962). Arsitektur tidak hanya sebuah tampak yang dilihat dari luar, tetapi juga mewujudkan bentuk bagi manusia dan bentuk bagi kehidupan. Seorang arsitek adalah seperti pembuat teater, yakni selayaknya orang yang mengatur kehidupan kita. Dalam banyak situasi, manusia bergantung pada arsitek sebagaimana mereka mengaturnya. Jika tujuannya berhasil, maka arsitek akan berperan sebagai tuan rumah yang sukses karena memberikan pengalaman yang nyaman bagi para tamu. Namun, hal ini tidak mudah untuk dilakukan.

Pertama, aktor adalah orang biasa sehingga arsitek perlu memperhatikan bagaimana aktor berperilaku secara alami. Kalau tidak, semuanya tidak akan berfungsi dengan baik. Seringkali satu hal mungkin cocok di suatu lingkungan budaya, tetapi salah di lingkungan lain. Apa yang berlaku untuk satu generasi bisa menjadi aneh ketika orang melakukannya di kemudian hari apabila manusia sudah menemukan gaya dan kebiasaan baru.

Kedua, arsitek harus mampu melihat ke masa depan. Bangunan yang dirancang juga harus dapat beradaptasi dengan perubahan. Seorang arsitek juga memiliki kesamaan dengan tukang kebun

lanskap. Semua orang mengerti bahwa keberhasilan seorang tukang kebun tergantung pada pemilihannya yang tepat agar tanaman berkembang dengan baik. Seindah apapun konsepnya jika tanaman tidak ditempatkan pada lingkungan yang sesuai, maka akan menjadi sebuah kegagalan. Arsitek juga bekerja dengan makhluk hidup, yakni manusia yang tidak bisa diprediksi. Jika mereka tidak bisa hidup dan berkembang di rumah ini maka estetika kehadiran bangunan menjadi sia-sia. Bukti arsitektur yang bagus adalah bangunannya dapat digunakan berdasarkan dengan apa yang telah direncanakan oleh arsitek.

Ketiga, adalah proses kreatif terkait bagaimana terwujudnya sebuah bangunan. Seorang arsitek bukanlah seperti pelukis yang hasil lukisannya adalah sesuatu yang sifatnya personal. Namun, gambar arsitek nantinya akan digunakan oleh pekerja konstruksi sebagai pedoman pembangunan.

3. METODE

Terdapat dua jenis metode yang dipakai dalam penelitian, yakni metode pengumpulan data dan metode perancangan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah penelusuran data secara daring, observasi, wawancara, dan studi literatur. Data utama yang dikumpulkan berupa Konteks Tapak Pasar Heksagon di Pasar Ikan serta Keseharian Masyarakat Masa Kini dan Masa Lalu (Masa Kejayaan Pasar Heksagon). Sedangkan metode perancangan yang digunakan untuk menghadirkan pengalaman ruang pada Living Museum adalah *Adaptive-Reuse*, Keseharian (*Everydayness*) berbasis pendekatan parsipatoris dan taktik narasi, serta 4 strategi *Space Plot*. Metode *adaptive-reuse* digunakan untuk mengolah bangunan Pasar Heksagon eksisting sehingga akan menghasilkan konsep program, gubahan massa, potongan, denah, dan tampak. Sedangkan metode Keseharian digunakan untuk menerjemahkan aktivitas keseharian masa kini dan masa lalu menjadi narasi sebagai bagian dari strategi Living Museum yang kemudian menghasilkan zonasi, alur sirkulasi, program, dan konfigurasi spasial. Metode perancangan yang digunakan adalah Penerjemahan Sejarah Menjadi Pengalaman Ruang, Keseharian (*Everydayness*) berbasis pendekatan parsipatoris dan taktik narasi, serta 4 strategi *Space Plot* dengan peran masing-masing dalam perancangan Living Museum yaitu

Penerjemahan Sejarah Menjadi Pengalaman Ruang

Metode ini bertujuan untuk menerjemahkan sejarah bangunan eksisting Pasar Heksagon menjadi pengalaman ruang masa lampau. Oleh karena itu, metode ini berupaya untuk mempertahankan massa lama dan mengganti fungsinya agar lebih kontekstual serta menambahkan massa baru. Massa lama kemudian diterjemahkan menjadi zoning *Past*, massa baru sebagai penghubung massa lama yang terputus diterjemahkan menjadi zona *Present*, sedangkan massa baru yang ditambahkan secara kontras diterjemahkan menjadi zona *Future*. Dengan adanya pembagian zonasi berdasarkan lini masa, pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda-beda.

Keseharian (Everydayness)

Metode ini bertujuan untuk mengobservasi keseharian masyarakat yang berkegiatan di kawasan Pasar Ikan pada rentang waktu tahun 1920-1980 (masa lalu saat zaman kejayaan Pasar Ikan Heksagon) dan kondisi Pasar Ikan saat ini. Pemetaan aktivitas masa kini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang kontekstual. Pemetaan dilakukan di beberapa tempat yang berpengaruh pada Kawasan Pasar Ikan dan pada berbagai rentang waktu untuk mendata perubahan kondisi dan aktivitas dari tahun ke tahun. Sedangkan pemetaan keseharian masa lalu meliputi aktivitas, peralatan yang digunakan sehari-hari, pakaian/ busana, alat transportasi, lingkungan, ornament arsitektur, gaya bicara dan bahasa, serta detail lain yang dapat diserap oleh panca indera untuk digunakan dalam perancangan guna menyempurnakan pengalaman ruang pada proyek Living Museum.

Strategi Space Plot

Strategi perancangan Living Museum didasarkan atas 4 aspek *Space Plot*, yakni Struktur, Generator, *Vocabulary*, dan Strategi *Linkage*. Aspek tersebut diterapkan pada narasi dan keruangan museum sehingga menghasilkan 4 strategi yang akan diterapkan pada perancangan yaitu, Zonasi, *Zone Section & Events*, Pengalaman 5 Panca Indera (baik secara arsitektural berupa diorama dan non-arsitektural berupa penggunaan aktor), dan Konfigurasi Spasial.

Penerapan ketiga metode tersebut menghasilkan perancangan Living Museum yang menjadi satu-kesatuan dalam menghadirkan pengalaman ruang (*user experience*) bagi pengunjung. Dengan adanya media baru yang menghadirkan suasana masa lampau serta memvisualisasikan masa depan, pengunjung dapat merasakan pengalaman secara menyeluruh guna menyerap informasi secara efektif mengenai sejarah Pasar Heksagon di kawasan Pasar Ikan.

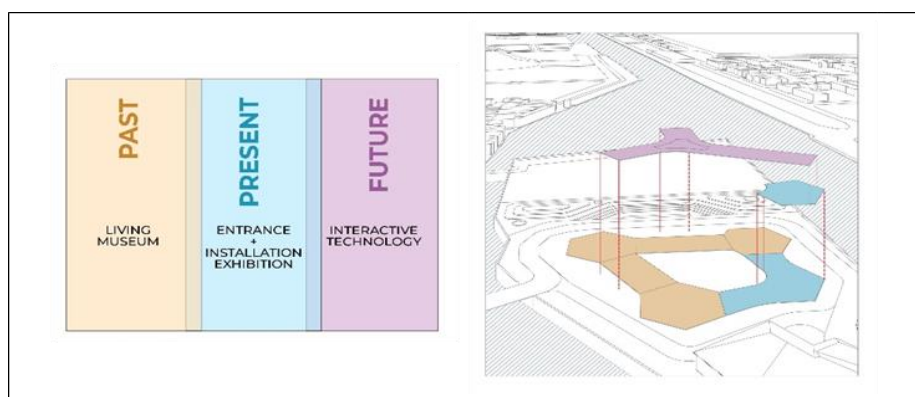
4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Tapak: Pasar Ikan, Jakarta Utara

Tapak terpilih berupa bangunan cagar budaya yakni Pasar Heksagon yang terletak di kawasan Pasar Ikan, Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Kawasan ini notabene memiliki nilai kekayaan sejarah yang harus dipertahankan. Pasar Ikan sendiri merupakan salah satu titik awal mulai terbentuknya kota Jakarta dan juga merupakan salah satu pasar terbesar di era Batavia. Sehingga bangunan eksisting Pasar Heksagon cocok untuk dijadikan *living* museum yang dapat menceritakan sejarah kawasan tersebut dengan menghadirkan *user experience* yang dapat membawa pengunjung kembali ke suasana masa lalu.

Penerjemahan Sejarah Menjadi Pengalaman Ruang (*User Experience*)

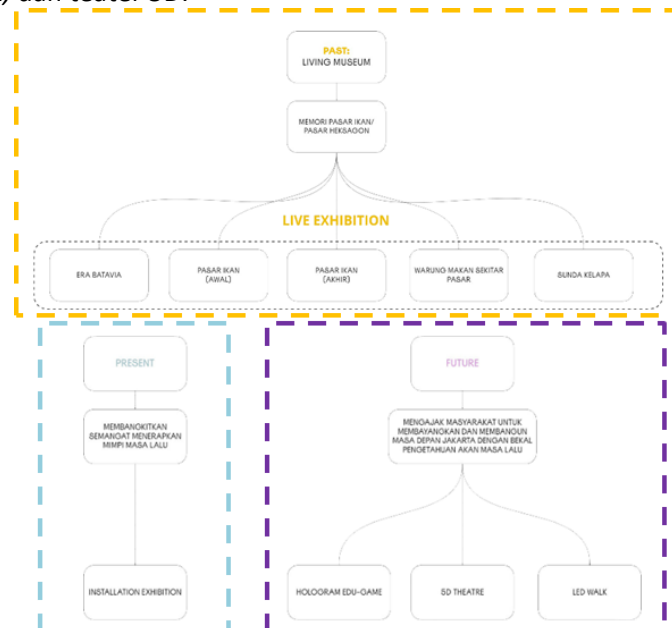
Pada tapak masih terdapat bangunan Pasar Heksagon dengan kondisi yang cukup memprihatinkan, namun masih bisa diselamatkan dan diperbaiki. Dengan demikian, untuk menjaga nilai sejarah dan pengalaman ruang yang otentik, maka bangunan eksisting Pasar Heksagon dipertahankan. Hanya saja fungsi dan program didalamnya diubah menjadi Living Museum yang lebih kontekstual dan relevan untuk diterapkan pada masa kini. Dalam penerapannya pada perancangan, massa eksisting akan dipertahankan dan diinjeksikan massa baru yang bersifat kontras dengan tujuan untuk membedakan bangunan historis dengan yang modern (massa baru) sehingga tetap menjaga keasliannya namun dengan tambahan baru sebagai tanda pembaharuan yang mengikuti konteks perkembangan era. Massa lama diterjemahkan menjadi zona *Past*, massa baru yang menghubungkan massa lama yang terputus diterjemahkan menjadi zona *Present*, sedangkan massa baru yang ditambahkan secara kontras diterjemahkan menjadi zona *Future*. Dengan adanya pembagian zonasi berdasarkan lini masa, pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda-beda.



Gambar 1. Pembagian Zona Utama Bangunan Living Museum

Sumber: Penulis, 2022

Program *Living Museum* yang dibagi menjadi 3 zona yang memiliki esensi masing-masing: Zona *Past* bertujuan untuk mengembalikan memori Pasar Ikan/ Pasar Heksagon. Dengan demikian menghasilkan program berupa live exhibition untuk Living Museum dengan 5 tema yakni, era Batavia, Pasar Ikan (masa awal), Pasar Ikan (masa akhir), warung makan sekitar pasar, dan Sunda Kelapa. Zona *Present* memiliki esensi untuk membangkitkan semangat menerapkan mimpi masa lalu. Program yang dihasilkan berupa pameran instalasi. Sedangkan Zona *Future* bertujuan untuk mengajak masyarakat membayangkan dan membangun masa depan Jakarta dengan bekal pengetahuan akan masa lalu. Dengan itu, menghasilkan program berupa permainan hologram edukatif, *LED walk*, dan teater 5D.



Gambar 2. Esensi Zona dan Pembagian Program

Sumber: Penulis, 2022

Keseharian (*Everydayness*)

Pemilihan metode Keseharian dilakukan untuk mengobservasi keseharian masyarakat yang berkegiatan di kawasan Pasar Ikan pada rentang waktu tahun 1920-1980 (masa lalu saat zaman kejayaan Pasar Ikan Heksagon) dan kondisi Pasar Ikan saat ini. Hal ini dilakukan untuk dapat menceritakan kembali sejarahnya dengan mengintegrasikan konteks masa kini sehingga nantinya proyek perancangan diharapkan dapat menyampaikan pengalaman ruang yang sama pada masanya. Metode ini diterapkan pada proses perancangan dengan pendekatan partisipatori (dialog) dan taktik narasi. Pendekatan partisipatori berupa wawancara dengan masyarakat setempat. Sedangkan taktik narasi berupa penyusunan peristiwa-peristiwa seputar masa kejayaan Pasar Heksagon dan kemudian menceritakannya kembali dalam wujud narasi.

Pemetaan aktivitas dan perubahan struktur kawasan Pasar Ikan dan sekitarnya dilakukan untuk menjadi pertimbangan pada proses perancangan guna mendapatkan hasil yang kontekstual. Pemetaan dilakukan di beberapa tempat yang berpengaruh pada Kawasan Pasar Ikan dan pada berbagai rentang waktu untuk mendata perubahan kondisi dan aktivitas dari tahun ke tahun. Analisis keseharian juga dilakukan pada rentang waktu masa lalu, khususnya pada masa kejayaan Pasar Heksagon di era Batavia. Keseharian yang dianalisis berupa aktivitas, peralatan yang digunakan sehari-hari, pakaian/ busana, alat transportasi, lingkungan, ornamen arsitektur, gaya bicara dan bahasa, serta detail lain yang dapat diserap oleh panca indera untuk digunakan dalam perancangan guna menyempurnakan pengalaman ruang pada proyek Living Museum.



Gambar 3. Pemetaan dan Penerjemahan Aktivitas Masa Kini dan Masa Lalu
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

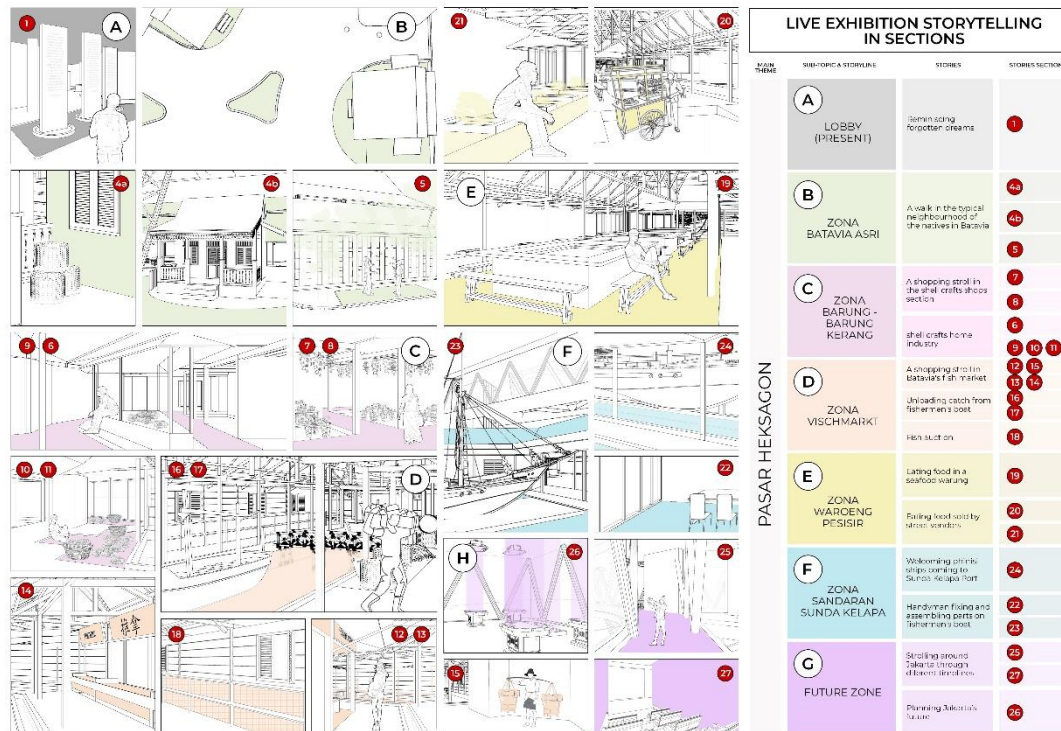
Strategi *Space Plot*

Strategi perancangan *living museum* didasarkan atas 4 aspek *space plot*, yakni Struktur, Generator, *Vocabulary*, dan Strategi *Linkage* (Shao, 2009). Kemudian 4 aspek tersebut diterapkan pada keseluruhan narasi museum maupun secara fisik pada arsitekturnya. Sehingga menghasilkan 4 strategi yang akan diterapkan pada perancangan yaitu, Zonasi, *Zone Section & Events*, Pengalaman 5 Panca Indera (baik secara arsitektural berupa diorama dan non-arsitektural berupa penggunaan aktor), dan Konfigurasi Spasial.

Tabel 1. Penjabaran Aspek *Space Plot* Menjadi Strategi Design

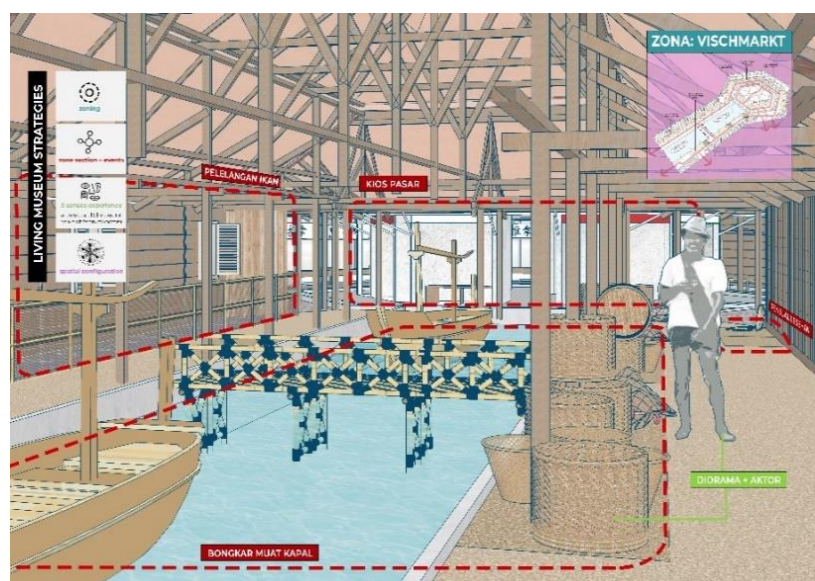
Elemen <i>Space Plot</i>	<i>Narrative System</i> (Esensi dan Perasaan)	<i>Physical System</i> (Penerapan dalam Keruangan)	Hasil: Aspek sebagai Strategi Desain
<i>Structure</i>	Cerita dalam rangkaian peristiwa yang sama	Dimuat dalam satu zona	Zonasi
<i>Generator</i>	Konten dari sebuah cerita/ peristiwa	Berupa skenario sebagai bagian dari sebuah zona	<i>Zone Section + Events</i>
<i>Vocabulary</i>	Teks/nama, grafis, ornamen, material, gaya arsitektur, lingkungan, aroma Gerakan dan percakapan	Terletak pada <i>node – edge – path</i> pada setiap bagian zona (<i>zone section</i>)	<i>5 Senses Experience</i> (Arsitektural berupa diorama dan non-arsitektural berupa aktor)
<i>Linkage Strategy</i>	Alur yang non-linear, kuldesak, memotong ke dalam/ di antara alur cerita	Struktur spasial dan sirkulasi	Konfigurasi Spasial

Sumber: Penulis, 2022



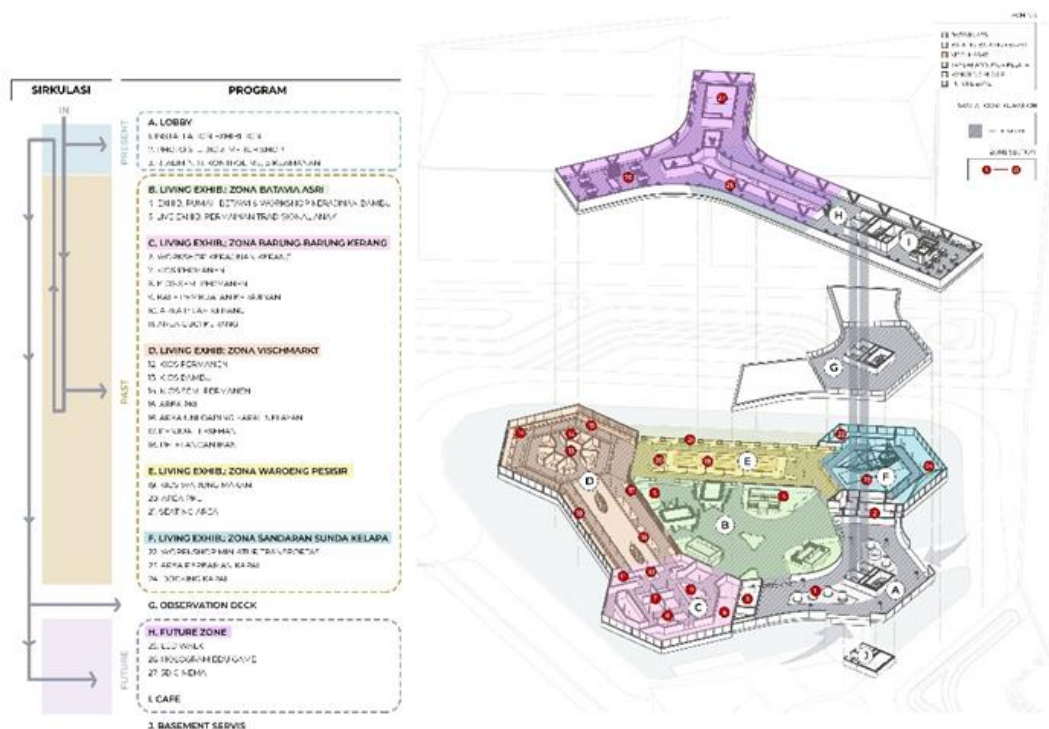
Gambar 4. Penjabaran Hasil Ekstraksi Narasi Peristiwa Keseharian Menjadi Zona dan *Zone Section* pada *Live Exhibition*
Sumber: Penulis, 2022

Narasi menjadi bagian dari aspek *Space Plot* dan kemudian diterjemahkan menjadi Zonasi dan *Zone Section*. *Live exhibition* dari *Living Museum* berdiri atas dasar cerita/ peristiwa seputar masa kejayaan Pasar Heksagon. Masing-masing peristiwa hasil ekstraksi dari pemetaan keseharian pada masa lalu dibagi menjadi beberapa Zonasi dan kemudian diuraikan lagi menjadi bagian-bagian cerita kecil sebagai *Zone Section*. Sehingga menghasilkan area-area ekshibisi lebih kecil yang memperagakan peristiwa sehari-hari yang lebih detail.



Gambar 5. Contoh Penerapan 4 Strategi *Space Splot* ke dalam Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Penerapan strategi 5 *Senses Experience* dibagi menjadi 2 yakni arsitektural dan non-arsitektural. Secara arsitektural terdapat diorama berisi teks, grafis, ornamen, material, gaya arsitektur, lingkungan, dan aroma yang menggambarkan suasana cuplikan sebuah peristiwa. Sedangkan yang non-arsitektural berupa penggunaan aktor untuk memperagakan gerakan, kebiasaan, percakapan, dll. orang-orang di era Batavia. Alur museum yang merupakan bagian dari Konfigurasi Spasial yang berupa alur sinkronik dan tidak menerus karena setiap zona memiliki cerita peristiwa yang dapat berdiri sendiri, namun tetap berkesinambungan melengkapi potongan cerita dalam satu tema yang sama. Sehingga susunan program tidak linear dan *sequence* sirkulasi hanya dibagi per segmen *Past*, *Present*, dan *Future*. Selain sirkulasi, Konfigurasi Spasial juga berbicara mengenai tata letak (denah), tampak, hubungan antar ruang (potongan).



Gambar 6. Program, Zonasi, Zone Section, Sirkulasi (Konfigurasi Spasial)
Sumber: Penulis, 2022

Seluruh strategi hasil penerjemahan aspek *Space Plot* bekerja secara berkesinambungan untuk menghadirkan replika pengalaman ruang di masa lampau seputar cerita Pasar Heksagon maupun pengalaman ruang yang memvisualisasikan masa depan kawasan Pasar Ikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Living Museum hadir sebagai media baru yang berfungsi untuk menceritakan kembali sejarah Pasar Ikan khususnya pada masa kejayaannya di era Batavia. Media baru yang dimaksud adalah dengan menciptakan pengalaman ruang (*user experience*) dalam museum sehingga dapat seolah-olah merasakan suasana berdasarkan peristiwa yang ingin diceritakan. Living Museum menyediakan program yang lebih menarik, mendidik, kreatif, dan dilengkapi dengan identitas budaya yang menekankan keterlibatan personal setiap individunya dalam pembelajaran bersama yang dilakukan secara langsung. Selain memamerkan objek peninggalan sejarah, terdapat penjelasan karakter, fungsi, dan demonstrasi cara penggunaannya secara langsung, sehingga pengunjung bisa lebih memahami esensi museum.

Saran

Perancangan Living Museum bertujuan untuk mengembalikan memori dan menceritakan kembali keadaan Pasar Ikan saat masa kejayaannya. Dengan demikian, fokus perancangan adalah pada bagian *live exhibition* yang menunjukkan suasana kilas balik ke era Batavia. Sehingga pengalaman ruang pengunjung lebih ditekankan pada suasana masa lampau. Walaupun sudah terdapat zona *Future* yang sudah berupaya untuk menyediakan program tentang merasakan masa depan, tetap harus dirincikan dan disesuaikan dengan dunia teknologi digital yang sangat progresif. Oleh karena itu, dalam beberapa waktu kedepan, perlu pengkajian ulang terhadap pembaharuan teknologi yang memungkinkan untuk diterapkan ke dalam program Living Museum agar bisa tetap mengikuti perkembangan zaman dan menghadirkan pengalaman ruang yang lebih beragam.

REFERENSI

- Heuken, A. (2000). *Historical Sites of Jakarta* (2nd ed.). Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka.
- ICOM. (1974). *11th General Assembly International Council of Museum*. Copenhagen: International Council of Museum.
- KEMDIKBUD. (2015). *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum*.
- Rasmussen, S. (1962). *Experiencing Architecture*. Cambridge: MIT Press LTD.
- Shao, L. M. (2009). From Syntax to Plot: the spatial language of a Chinese garden. *7th International Space Syntax Symposium* (hal. 67-81). Stockholm: UCL Bartlett School of Architecture.
- Sutanto, A. (2020). *Keseharian, dalam Peta Metode Design*. Jakarta.
- UNESCO. (1975). *The Modern Living Museum: Some Reflection and Experiences*. Lausanne: Presses Centrales S.A.
- Warta Ekonomi, 2020, *Kunjungan Museum Rendah, Ini Salah Satu Solusinya*, diunduh 14 Februari 2022, <https://www.wartaekonomi.co.id/>