

STORYTELLING ARCHITECTURE: EKSPLORASI DESAIN MUSEUM MELALUI NARASI

¹Carissa Dinar Aguspriyanti, ²Rika Ayunda, ³Muhammad Reza Sudirman, ⁴Salsabilah Putri Andhina Robiatul Al Adawiyah, ⁵Khayril Husnul
¹⁻⁵Universitas Internasional Batam, Kota Batam
Email: carissa@uib.ac.id¹

Informasi Naskah

Diterima: 19/07/2024; Disetujui terbit: 26/11/2024; Diterbitkan: 09/12/2024;
<http://journal.uib.ac.id/index.php/jad>

ABSTRAK

Museum memiliki visi menyampaikan makna signifikan yang terkandung pada objek koleksi yang dipamerkan. Agar makna tersebut dapat tersampaikan dengan baik, arsitektur museum dituntut untuk bercerita lebih dari sekedar fisik bangunan. Ketika arsitektur dapat dinikmati secara fisik maupun psikis, arsitektur dapat lebih berkesan dan mudah dipahami, serta diapresiasi oleh penggunanya. Bagaimana cara orang menilai suatu tempat dapat dipengaruhi oleh suatu narasi yang memberikan tempat tersebut karakter atau identitas. Oleh karena itu, narasi berpotensi menjadi media untuk menciptakan arsitektur yang lebih bermakna. Studi ini mengeksplorasi desain sebuah museum di Kota Batam melalui narasi, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil studi menunjukkan bahwa terdapat dua fase untuk mengimplementasikan pendekatan naratif pada perancangan arsitektur museum, yakni (1) *storytelling* sebagai metafora dan (2) *storytelling* melalui pengurutan (*sequencing*). Fase pertama menekankan pada pembentukan massa bangunan melalui konsep metafora, sedangkan fase kedua fokus pada penataan ruang dalam bangunan melalui konsep pengurutan dengan segmentasi plot pameran menjadi beberapa bagian (*chapters*). Selain itu, pemanfaatan indera pengguna dalam desain juga berperan penting dalam memperkuat upaya arsitektur bercerita (*storytelling architecture*).

Kata Kunci: arsitektur bercerita, naratif, metafora, plot, museum

ABSTRACT

Museums have a vision of delivering the important meaning comprised in the collection objects on display. Therefore, museum architecture is required to tell a story more than just the physical building. When architecture can be enjoyed physically and psychologically, architecture can be more notable, easier to understand, and appreciated by its users. How people value a place can be influenced by a narrative that gives the place character or identity. Therefore, narrative can become a tool to create a more meaningful architecture. This study explored a museum design in Batam City through narrative, using a qualitative descriptive method. The results revealed that there are two phases for implementing a narrative approach in museum architectural design, namely (1) *storytelling* as a metaphor and (2) *storytelling* through sequencing. The first phase emphasizes on forming the mass of the building through the concept of metaphor, whilst the second phase focuses on spatial planning in the building through the concept of sequencing or segmenting the exhibition plot into several parts (*chapters*). The utilization of the user's senses in design also plays a key role in strengthening *storytelling architecture* efforts.

Keyword: *storytelling architecture, narrative, metaphor, plot, museum*

1. Pendahuluan

Berdasarkan PP Nomor 66 Tahun 2015, museum merupakan lembaga yang memiliki tugas perlindungan, pengembangan, pemanfaatan objek koleksi, dan penyebarluasan informasi atau ilmu kepada masyarakat (Pemerintah Indonesia, 2015). Terlepas dari perdebatan akademisi, arsitektur museum cenderung dibedakan dari jenis arsitektur lainnya karena visinya dalam menafsirkan dan sebagai mediasi sejarah, budaya, dan peradaban manusia, dengan menyampaikan makna signifikan yang terkandung pada objek koleksi yang dipamerkan (Lu, 2017). Penyampaian makna tersebut harus tepat diwujudkan oleh museum untuk dapat dinikmati

manusia sebagai penggunanya. Dengan demikian, sebuah cerita atau narasi memegang peranan penting dalam proses ini. Walaupun persepsi tiap orang dapat berbeda, narasi merupakan bahasa umum yang dapat menyatukan perbedaan tersebut. Narasi membantu manusia dalam menavigasi kompleksitas. Keberadaan narasi yang memikat juga dapat menjadi nilai tambah untuk manusia lebih memahami dan mengapresiasi suatu hal. Tempat atau ruang adalah titik penghubung narasi dapat tercipta, baik narasi pembawa makna yang bisa diterima pemahaman umum maupun pengalaman suatu individu (Zeng et al., 2021). (Menurut Frans D. K. Ching, 2008), ruang terbentuk dari adanya rangkaian majemuk antara elemen-elemen ruang (bidang alas atau lantai, bidang dinding atau pembatas, dan bidang atap atau langit-langit) dan unsur-unsur lain yang mendukung. Ruang kemudian dapat dikelola dengan pengkondisian tertentu sebagai penyelesaian kebutuhan yang mampu merangsang emosi. Pengkondisian ini tentunya memiliki cerita yang terkandung di dalamnya untuk mencapai tujuan tersebut.

(Timmermans, W., et al., 2013) secara spesifik telah menyebutkan bahwa cerita memegang peran signifikan dalam cara orang memberi nilai pada suatu tempat. Mereka menambahkan, cerita pada dasarnya memberi tempat semacam kepribadian, individualitas, dan identitas. Identitas tempat menjadi penting khususnya pada suatu ruang publik karena hubungannya dengan keterikatan tempat secara psikologis (Aguspriyanti, 2022). Selain makna struktural dan fungsional untuk manusia, arsitektur juga merupakan kebutuhan psikologis, tunjangan sosial, dan bahkan atribut spiritual (Tuan, 2001). Sehingga, ketika arsitektur bercerita lebih dari sekedar fisik bangunan, arsitektur menjadi lebih bermakna dan mampu menjadi media untuk memberikan pengalaman meruang tertentu pada penggunanya. Oleh karena itu, cerita atau narasi memiliki potensi dalam mempengaruhi desain arsitektur sebagai sebuah pendekatan perancangan (Nazidizaji, S., Tome, A., Regateiro, F., & Ghalati, 2015). Sebagaimana yang disampaikan (Sutanto, 2010 dalam Usman, N. F. dan Husin, D., 2022), pendekatan narasi dalam perancangan arsitektur atau dikenal sebagai arsitektur naratif adalah penerapan narasi dalam suatu bangunan dengan berbagai variasi, bisa berupa narasi masa lalu atau pun masa depan melalui cerita dan skenario. Hal ini membuktikan pernyataan (Nazidizaji, et al., 2015) bahwa sifat menarik dari narasi adalah mampu melampaui ruang dan waktu. Pendekatan naratif ini juga biasa dikenal dengan *storytelling architecture* (arsitektur bercerita).

Selanjutnya, bagaimana memanfaatkan narasi dalam proses menciptakan arsitektur yang lebih relevan dan bermakna akan menjadi hal yang bermanfaat untuk dipahami lebih mendalam, khususnya dalam mendesain sebuah museum. Di mana fungsi utama museum adalah sebagai sarana edukasi dan pariwisata publik yang menuntut arsitekturnya lebih dari sekedar fisik bangunan. Saat ini, museum yang ada di Kota Batam belum mampu menjadi ruang publik yang menarik bagi masyarakatnya. Satu-satunya museum besar di Kota Batam adalah Museum Batam Raja Ali Haji yang berlokasi di tengah kota, memamerkan koleksi sejarah asal usul dan adat istiadat Kota Batam. Namun, potensi museum tersebut sebagai wisata sejarah kurang dioptimalkan, tercermin dari penataan, suasana ruang, dan media pameran yang digunakan. Oleh karena itu, studi ini akan mengeksplorasi desain sebuah museum melalui pendekatan naratif. Tujuannya adalah untuk dapat menjawab pertanyaan terkait bagaimana menghadirkan arsitektur museum yang lebih bermakna melalui penciptaan narasi dan elemen-elemen apa saja yang berpotensi mendukung arsitektur tersebut bercerita. Eksplorasi ini diharapkan dapat menjadi wawasan dalam pengembangan desain ruang publik, khususnya museum, sekaligus pengembangan potensi wisata yang ada di Kota Batam.

2. Kajian Pustaka Arsitektur dan Museum

Arsitektur berawal dari imajinasi, lalu melewati proses desain dan realisasi sebagai upaya respon terhadap kondisi sekitarnya. Sebagai penyokong dalam perancangan arsitektur, teori Vitruvius umumnya menjadi landasan dalam desain arsitektur (Roosandriantini, 2019). Vitruvius mengelompokkan tiga komponen utama yaitu firmitas (kekokohan), utilitas (fungsi), serta venustas (keindahan). Tatahan arsitektural yang baik tercipta ketika bagian-bagian dalam arsitektur tersebut menciptakan keterhubungan satu sama lain. Sebagaimana pola hubungan, kejelasan serta hirarki harus tercipta; bagaimana spasial dan citra itu sendiri terbentuk; kualitas dari bentuk, warna, dan tekstur; juga permukaan, tepi, dan bukaan.

Kemudian, (Giebelhausen, 2003 dalam Lu, 2017) menjelaskan bahwa museum idealnya tidak hanya ada untuk menangani keberadaan barang bersejarah yang akan menjadi tempat memesan, menyimpan, dan memajang, tetapi museum juga merupakan bagian sah dari budaya besar yang dapat dibuat oleh para arsitek. Arsitektur museum mampu bergerak mengikuti perubahan, berubah bentuk, dan menampilkan pengetahuan sebagai ekspresi dari pesan kurator, atau dari monumen publik menjadi tempat pendidikan dan rekreasi (Psarra, 2009). Hingga kini, museum terus berupaya untuk menjawab tantangan-tantangan dalam memenuhi kebutuhan penggunanya seperti melalui penambahan fungsi-fungsi lain dalam museum dan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pameran (Sun & Wang, 2022). Melalui desain yang terstruktur dengan baik dan dilengkapi sarana prasarana sesuai dengan karakter juga terbukti mampu meningkatkan jumlah pengunjung (Hanafiah et al., 2021).

Storytelling Architecture

Edmund Husserl, seorang tokoh fenomenologi, memberikan penggambaran pemikiran yang lebih intuitif ketimbang teoritis dan logis, melalui gagasan intensionalitas yang mampu menjadikan manusia dan realita melahirkan cerita, menjadikan pemaknaan lebih luas dan bernilai. Dalam teori *life-world*, (Husserl, 1970) menyampaikan bagaimana manusia menggunakan tubuhnya sendiri untuk melihat, mengalami, dan memahami dunia. Di sinilah peran indera manusia dalam merasakan sensasi cukup signifikan dalam menghasilkan persepsi dan memberikan makna terhadap pengalaman yang dirasa.

Sementara itu dalam dunia arsitektur, narasi telah menjadi alat bantu dalam beberapa proses perancangan di mana arsitektur berbicara lebih dari sekedar bangunan (*storytelling architecture*). Melalui cerita, sebuah tempat dapat memiliki nilai baru yang dapat diapresiasi oleh penggunanya (Timmermans, W., Van den Goorbergh, F., Slijkhuis, J., & Cilliers, 2013). Manusia cenderung mengingat pengalaman yang menarik lebih baik daripada pengalaman yang membosankan (Nazidizaji, S., Tome, A., Regateiro, F., & Ghalati, 2015). Melalui *storytelling*, arsitek dapat menciptakan ruang yang menggugah emosi, meningkatkan keterikatan, sehingga meningkatkan keseluruhan pengalaman suatu tempat (Aguspriyanti et al., 2023), sejalan dengan teori *life-world* milik Husserl.

Adapun menurut (Bica, 2016; Macleod et al. dalam Purba dan Adhitama, 2021), dapat disimpulkan penerapan pendekatan naratif dalam perancangan arsitektur dapat meliputi:

a. *Storytelling* sebagai Metafora

Memahami arsitektur melalui pengisahan cerita metaforis menawarkan kepada perancang serangkaian alat baru yang dapat digunakan untuk menyelidiki desain dan melibatkan garis pertanyaan baru yang mungkin terbukti menghasilkan arsitektur yang lebih sensitif dan menarik secara emosional. Metafora membutuhkan interpretasi pengguna untuk memahami kisah yang dijabarkan arsitektur secara tidak langsung. Selain itu, ada konsep *meta-narrative* yang berarti suatu rangkuman pengalaman yang melingkupi seluruh kisah yang disampaikan.

b. *Storytelling* melalui Pengurutan

Konsep pengurutan (*sequencing*) spasial yang terinspirasi dari *storytelling* menguji potensi dalam menciptakan ruang-ruang yang melibatkan pengguna melalui penataan ruang-ruang yang membangun ketegangan dan drama. Dengan demikian, sejumlah eksperimen dapat dilakukan untuk menetapkan bagaimana drama dapat dibangun dengan menciptakan latar arsitektural yang memikat dan merangsang mental penggunanya. Dalam konteks museum, plot pameran secara kronologis dapat disusun sedemikian rupa untuk mencapai efek tertentu. Perlu diperhatikan pula *pace* atau perkiraan durasi pengunjung dalam mengakses pameran tersebut.

Di samping itu, segmentasi urutan alur cerita (*chapters*) dalam arsitektur museum juga perlu dipertimbangkan sebagai bab awal, bab tengah, dan bab akhir untuk menciptakan *dramatic arc*. Secara spesifik ada dua kelebihan penerapan segmentasi ini: pertama, dapat memberi arsitek kebebasan untuk menjelajahi skenario unik tanpa harus berkomitmen penuh untuk mendesain keseluruhan bangunan. Dengan melakukan itu, arsitek dapat menguji banyak ide dengan kecepatan yang jauh lebih cepat daripada desain tradisional dengan mudah melompat di antara eksplorasi segmen. Kedua, pengkotak-kotakan desain menjadi beberapa segmen dapat

membantu mengurutkan arsitektur untuk mencapai narasi yang terorganisir dengan baik. Sama seperti sebuah cerita, sebuah bangunan terdiri dari pengantar, tubuh dan beberapa bentuk kesimpulan dan dengan secara eksplisit mempertimbangkan desain seperti itu, arsitektur dapat disusun seperti sebuah cerita.

3. Metode Penelitian

Studi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk pengumpulan data, dimulai dengan studi literatur dan dilanjutkan dengan observasi lapangan yang disertai dokumentasi untuk mendapatkan gambaran kondisi terkini tapak yang dijadikan lokasi studi. Data-data yang diperoleh dari teknik-teknik tersebut kemudian dianalisis secara mendalam melalui analisis SWOT sebagai acuan dalam merancang sebuah museum. Eksplorasi desain yang dilakukan berfokus pada pendekatan arsitektur naratif atau *storytelling architecture*, sehingga pembuatan narasi yang relevan dengan konteks mengawali proses pembuatan konsep perancangan. Kemudian narasi tersebut diterjemahkan ke dalam elemen-elemen arsitektur yang diperoleh dari kajian literatur. Adapun lokasi studi berada di kawasan Pantai Marina, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia, dengan luas tapak sekitar 14,500 m² (lihat gambar 1). Lokasi ini dipilih dengan mempertimbangkan rencana pemerintah dalam mengembangkan wilayah tersebut sebagai kawasan pariwisata di tepi laut.



Gambar 1. Lokasi Studi: Kawasan Pantai Marina, Kota Batam
Sumber: (Google Earth dengan Modifikasi, 2023)

4. Hasil dan Pembahasan Analisis Tapak

Berdasarkan hasil observasi, kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman di lokasi studi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Tapak

No	Aspek	Deskripsi
1	Kekuatan (Strength)	<ul style="list-style-type: none">• Topografi: cenderung datar, kedalaman area pasang surut sebesar 4 m dari bibir pantai sehingga masih dapat diolah menjadi bagian yang terbangun.• Matahari: pencahayaan alami memadai sepanjang hari di seluruh bagian kawasan.• Vegetasi: terdapat banyak vegetasi dalam tapak yang membuat tapak ini rindang dan sejuk, antara lain pohon pinus cemara, pohon pinang, serta pohon ketapang pantai.• Views: pemandangan ke arah laut menjadi nilai unggul tapak. Di samping adanya pemandangan bukit dengan pepohonan bakau yang berjejer di

tepiannya, pemandangan resort dan objek-objek pariwisata lain yang ada di sekitarnya juga menjadi daya tarik.

2	Kelemahan (Weaknesses)	• Aksesibilitas: minimnya <i>pedestrian way</i> yang layak dan belum ada integrasi dengan transportasi publik untuk mencapai lokasi.
3	Peluang (Opportunity)	• <i>Land use</i> : dikelilingi objek-objek pariwisata seperti resort, pantai, dan pelabuhan, serta dekat dengan permukiman penduduk, memberikan kesempatan untuk menjadi satu kawasan pariwisata yang saling terintegrasi.
4	Ancaman (Threats)	• Angin: berada di tepi laut, pergerakan angin sebesar 20 km/h (berdasarkan BMKG) sehingga untuk area yang berhadapan langsung dengan laut perlu ditambahkan <i>barrier</i> sebagai antisipasi angin laut yang dapat kencang sewaktu-waktu, seperti saat musim pergantian jenis angin muson barat dan muson timur. • Kebisingan: berada di kawasan pariwisata, kebisingan berlebihan dapat beresiko mengganggu sewaktu-waktu.

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 2. Dokumentasi Hasil Observasi
Sumber: (Penulis, 2023)



Gambar 3. Analisis Tapak: Arah Angin, Pergerakan Matahari, View, Kebisingan, dan Aksesibilitas
Sumber: (Penulis, 2023)

Pendekatan *Storytelling Architecture*

Dengan melihat fakta pentingnya kesehatan mental saat ini dan nihilnya fasilitas publik yang dapat mendukung masyarakat terkait hal tersebut di Kota Batam, penulis merancang museum

bertemakan *emotional art*. Tujuannya yakni untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap kesehatan mental dengan menjadi wadah yang mampu memberikan pengetahuan sekaligus bermain secara emosional dengan meninjau sisi psikologis pengguna dalam menikmati ruang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, narasi yang dibentuk melalui dua fase yang didapatkan dari kajian literatur, antara lain:

a. *Storytelling* sebagai Metafora

Panca indera berperan besar dalam menentukan bagaimana manusia memaknai peristiwa yang dialami. Sehingga, penulis memanfaatkan indera penglihatan pengguna untuk pertama kali memahami pesan museum melalui bentuk bangunan museum yang menyerupai otak manusia yang notabene sebagai pusat kontrol emosi. Dapat dilihat pada Gambar 4, ketetapan gubahan dibuat tidak seimbang sebagai bentuk penyampaian pesan tidak langsung tentang keterhubungannya dengan mental yang tidak stabil. Bentuk ini kemudian diterjemahkan pada dinding, struktur, dan atap museum. Atap menggunakan struktur bentang lebar yang sebagian ditutup dengan material penutup atap dan sebagian lainnya diekspos. Struktur yang diekspos melambangkan sistem saraf otak manusia.



Gambar 4. Transformasi Bentuk Massa Bangunan Museum
 Sumber: (Penulis, 2023)

b. *Storytelling* melalui Pengurutan

Jika konsep metafora diterapkan pada bentuk luar bangunan, konsep pengurutan atau *sequencing* diterapkan pada ruang dalam museum. Dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas lain seperti lobi, cafe, taman, dan sebagainya. Plot utama pameran museum dibentuk menjadi dua bagian berdasarkan narasi perbedaan cara menghadapi isu mental manusia yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Plot Utama Pameran

No	Bagian	Deskripsi
1	Gelap (Dark)	<ul style="list-style-type: none"> Berada di sisi kanan bangunan. Berdasarkan aspek pemecahan masalah dengan relaksasi emosi dalam suasana gelap yang berangkat dari istilah '<i>nyctophile</i>'. Pintu masuk ruang pameran berkesan misterius untuk memperkuat identitas <i>chapter</i> gelap. Suasana gelap diterjemahkan pada interior ruang pameran: material lantai, dinding, dan plafon dengan <i>tone</i> gelap dominan warna abu gelap; <i>setting</i> pencahayaan alami dan buatan berkesan kontras dramatis.
2	Terang (Light)	<ul style="list-style-type: none"> Berada di sisi kiri bangunan. Berdasarkan aspek pemecahan masalah dengan 'terapi cahaya' di mana ruang bersuasana terang. Pintu masuk ruang pameran berkesan terang dan terbuka untuk memperkuat identitas <i>chapter</i> terang.

- Suasana terang diterjemahkan pada interior ruang pameran: material lantai dan dinding dengan *tone* netral dominan warna putih; *setting* pencahayaan alami dan buatan berkesan terang.

Sumber: (Penulis, 2023)

Gambar 5 menceritakan plot sekunder pameran pada tiap bagian yang dimulai dengan (1) area *lounge* yang memberikan nuansa kuat terhadap masing-masing tema, dilanjutkan dengan (2) ruang pameran-1 yang berisi pengenalan masalah emosional yang menggambarkan latar belakang penyebab permasalahan seperti kondisi mental dan emosional dapat tidak stabil, lalu (3) ruang pameran-2 berisi tampilan karya seni yang menceritakan deskripsi keadaan orang-orang dengan masalah mental terganggu, bagaimana merespon permasalahan hingga mencapai tekanan klimaks, kemudian terakhir (4) ruang pameran-3 yang menjadi puncak penyelesaian dari permasalahan mental. Berbeda dengan nuansa yang ditemui di ruang pameran 1-2, ruang pameran-3 memberikan suasana menenangkan (relaksasi) yang menguatkan konsep penyelesaian masalah. Ada pula lorong yang menjadi penghubung antara ruang pameran guna mendukung konsep tema pada bangunan dengan memberikan kesan kuat, seperti melalui pengaplikasian cermin atau permainan cahaya pada sela-sela bukaan.



Gambar 5. *Dark and Light*: Segmentasi dan Alur Plot Pameran
Sumber: (Penulis, 2023)

Penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas visual pameran juga diterapkan pada desain museum ini. Selain memanfaatkan indera penglihatan, terapan dengan memanfaatkan indera raba dan pendengaran juga diberlakukan melalui tekstur yang diperoleh dari material dinding dan lantai, serta suara-suara dari gemercik air dan audio tambahan penunjang suasana (lihat Gambar 6 dan 7). Hal ini dapat menguatkan pengalaman meruang pengunjung sesuai dengan tema ruang pameran.



Gambar 6. Interior Ruang Pameran “Dark”
Sumber: (Penulis, 2023)



Gambar 7. Interior Ruang Pameran “Light”
Sumber: (Penulis, 2023)

5. Kesimpulan

Studi ini menemukan bahwa penggunaan narasi dalam perancangan arsitektur, khususnya museum, dapat melalui dua fase agar dapat diterapkan secara optimal. Pertama, *storytelling* sebagai metafora, di mana bentuk massa bangunan dapat berasal dari transformasi objek tertentu dari narasi yang diciptakan, yang dalam kasus ini adalah berkaitan dengan edukasi kesehatan mental masyarakat Kota Batam. Hal tersebut kemudian dapat secara spesifik diterapkan pada bentuk massa bangunan. Selanjutnya fase kedua, *storytelling* melalui pengurutan, berfokus pada penataan ruang dalam bangunan melalui susunan alur atau segmentasi plot pameran menjadi beberapa bagian (*chapters*). Karakter ruang pun kemudian dapat dieksplor sedemikian rupa untuk mendukung narasi, mulai dari pengolahan lantai, pembatas ruang atau dinding, hingga penutup atau plafon.

Selain itu, narasi dalam arsitektur juga dapat dieksplorasi dan diperkuat dengan pemilihan material berwarna dan bertekstur tertentu, serta permainan cahaya dan suara. Dengan kata lain, pemanfaatan panca indera manusia memiliki peran penting dalam implementasi *storytelling architecture*. Studi ini memiliki keterbatasan pada cakupan desainnya sehingga studi lanjutan dapat dilakukan dengan pendalaman pada eksplorasi aspek terapan desain yang lebih mendetail atau penerapan narasi pada jenis bangunan lainnya, serta investigasi pengaruh elemen desain

secara langsung terhadap pengalaman dan persepsi pengguna tertentu berdasarkan gender, usia, dan sebagainya. Terhadap narasi yang ingin disampaikan, sebagai upaya menghadirkan arsitektur yang lebih relevan dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Aguspriyanti, C. D. (2022). Understanding Place Attachment in Temporary Public Space Through Noematic-Noetic Synthesis. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 7(2), 197–204. <https://doi.org/10.30822/arteks.v7i2.1402>
- Aguspriyanti, C. D., Benny, B., Christine, V., Fernando, D., & Tan, A. (2023). Between Architecture, Story, and Place Identity: A Narrative Approach for Creative Placemaking in Museum Design. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA*, 5(1), 13–22. <https://doi.org/10.26760/terracotta.v5i1.9183>
- Bica, A. (2016). *Storytelling Architecture* [Toronto Metropolitan University]. <https://doi.org/10.32920/ryerson.14656068.v1>
- Ching, F. D. K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan* (L. Simarmata, Ed.; 3rd ed.). Penerbit Erlangga.
- Coates, N. (2012). *Narrative Architecture* (1st editio). Wiley.
- Hanafiah, M. H., Abd Hamid, M., & Muttaqim, H. (2021). Exploring Aceh Tsunami Museum Visitors' Motivation, Experience and Emotional Reaction. *Curator: The Museum Journal*, 64(4), 613–631. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/cura.12444>
- Husserl, E. (1970). *The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology: An Introduction to Phenomenological Philosophy*. Northwestern University Press.
- Lu, F. (2017). Museum architecture as spatial storytelling of historical time: Manifesting a primary example of Jewish space in Yad Vashem Holocaust History Museum. *Frontiers of Architectural Research*, 6(4), 442–455. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.foar.2017.08.002>
- Nazidizaji, S., Tome, A., Regateiro, F., & Ghalati, A. K. (2015). Narrative Ways of Architecture Education: A Case Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 1640–1646. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.213>
- Pemerintah Indonesia. (2015). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum*.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative*. Routledge. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4627-8.ch018>
- Purba, M., & Adhitama, G. P. (2021). Implementasi Interior Naratif Dalam Upaya Membangun Narasi Etnisitas Pada Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(2), 206–229. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i2.2985>
- Roosandriantini, J. (2019). Terapan Trilogi Vitruvius Dalam Arsitektur Nusantara. *EMARA Indonesian Journal of Architecture*, 4(2), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.29080/eija.v4i2.267>
- Sun, H., & Wang, X. (2022). Research On Digitalization Of Museum Exhibition Design Based On Image Emotional Semantics. *Journal of Applied Science and Engineering*, 26, 739–746.
- Timmermans, W., Van den Goorbergh, F., Slijkhuis, J., & Cilliers, E. J. (2013). *The Story behind the Place - Place-making and Storytelling. (Planning by Surprise)*. Van Hall Larenstein University of Applied Sciences.
- Tuan, Y.-F. (2001). *Space and Place: The Perspective of Experience* (Reprint Ed). University of Minnesota Press.
- Usman, N. F., & Husin, D. (2022). PENERAPAN ARSITEKTUR NARATIF PADA MUSEUM DE GROTE POSTWEG DI KOTA BANDUNG. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 4(1), 113. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/stupa.v4i1.16899>
- Zeng, D., Zeng, D., Forsyth, A., Stanton, F., & Zeng, D. (2021). *Power of Narratives and Narratives of Power: Storytelling*.