

IMPLEMENTASI INTERIOR RUANG NARATIF DALAM UPAYA MEMBANGUN NARASI ETNISITAS PADA MUSEUM NEGERI PROVINSI SUMATRA UTARA

Minadiah Purba, Gregorius Prasetyo Adhitama
(Email: nadiapurbaa@gmail.com)

Program Studi Magister Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesa 10, Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Mewadahi delapan etnis kebudayaan dengan sejarah yang berbeda-beda, Provinsi Sumatera Utara menyimpan cerita sejarah budaya yang berlimpah, sehingga menjadi penting untuk dapat membangun narasi etnisitas di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Keberadaan tata ruang pameran yang masih berkonsep traditional museum, menjadikan narasi pada ruang pameran di museum ini belum terbangun. Padahal, narasi dapat membangun komunikasi dalam menciptakan pemahaman antara manusia dan koleksi dengan ide cerita yang disampaikan. Tujuan penelitian ini untuk dapat menerapkan interior ruang naratif melalui konteks, konten, skenario, pesan dan pengalaman pengunjung. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang dirangkum dengan pendekatan *Design Thinking*. Data diperoleh dari studi Pustaka, wawancara, dan observasi langsung ke ruang pameran Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Hasil dari penelitian ini adalah untuk menciptakan narasi yang maksimal pada ruang pameran, maka tidak akan terlepas dari penentuan Plot dan Pace, penerapan *Dramatic Arc*, dan aplikasi penyajiannya. Penyusunan plot cerita etnis di rangkum dalam beberapa fase kehidupan hingga kematian. Kemudian ditentukan alur cerita meliputi *a beginning, a muddle, dan an end*, serta pengaplikasian elemen naratif, baik itu konsep penyajian konten, hingga pengaplikasian media naratifnya. Sehingga, dengan menerapkan elemen-elemen interior ruang naratif pada Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara, penyajian narasi etnis lebih optimal dalam menciptakan pengalaman yang berbeda dengan memainkan emosi pengunjung di setiap skenario pameran.

Kata Kunci: interior ruang naratif, etnis, museum negeri provinsi Sumatera Utara

ABSTRACT

Spanning eight ethnic cultures with different histories, the Province of North Sumatra keeps an abundance of historical stories, so it is significant to be able to build the narrative of ethnicity in the museum. The existence of the exhibition space that is still in the concept of a traditional museum makes the narrative in the cultural exhibition space in the museum has not yet developed. Narratives can build communication in creating understanding between humans and collections with story ideas conveyed. So that the narrative spatial approach is considered ideal to build a story. The purpose of this research is to be able to apply the interior of the narrative space through the context, content, scenarios, messages, and experiences of visitors. The method used in this study is a qualitative method summarized by the Design Thinking approach. The research data were obtained from literature studies, interviews, and direct observation of the exhibition room of the State Museum of North Sumatra. The result of this research is to create a maximum narrative in the exhibition space that will not be separated from the determination of Plot and Pace, arranged of Dramatic Arc, and the application of its presentation. The composition of the ethnic plot is divided into several life-to-death phases. Then determine the storyline includes a beginning,

a muddle, and an end. And the last is the application of narrative elements, both the concept of content presentation to the setting of narrative media. So, by applying the narrative space approach in the North Sumatra State Museum, the presentation of ethnic narratives is more optimal and creates a different experience by playing with the emotions of visitors in each exhibition scenario.

Keywords: narrative interior, ethnicity, state museum of North Sumatra

PENDAHULUAN

Museum merupakan tempat yang menjembatani manusia dengan masa lalu. Sebagai lembaga pelestarian warisan sejarah dan artefak budaya, museum menyajikan berbagai hasil karya dan cipta serta karsa manusia sepanjang zaman (Manuaba: 2019). Pergeseran paradigma museum yang ditandai dengan kehadiran *New Museology*, membuat museum berfokus pada pengembangan masyarakat (Hauenschild: 1988, Mansyur: 2010, Davis: 2011), sehingga pengunjung dapat belajar tentang nilai kehidupan dari generasi sebelumnya untuk menjadi bekalnya kini dan antisipasi untuk kehidupan di masa depan (Atmadi: 2018).

Definisi dan fungsi museum telah ditetapkan oleh *International Council of Museum (ICOM)* pada tahun 2007 bahwa museum merupakan lembaga yang bersifat tidak tetap, nirlaba, melayani masyarakat dan perkembangannya, serta terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan pariwisata. Namun, definisi serta fungsi museum tersebut masih belum sepenuhnya ditemukan pada Museum Negeri Sumatra Utara yang terletak di Kota Medan. Museum ini memiliki nilai penting akan sejarah Sumatra Utara. Sebagai provinsi yang mewadahi 8 etnis kebudayaan, keberadaan museum ini seharusnya dapat menjadi daya tarik bagi pariwisata dalam maupun luar negeri. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatra Utara (2014) museum memiliki visi untuk mewujudkan museum sebagai pusat studi dan pengembangan kebudayaan yang dinamis kreatif serta andalan pariwisata daerah. Akan tetapi, museum belum dapat mencapai visi tersebut, terutama sebagai andalan bagi pariwisata daerah. Pada saat ini Museum Negeri Propinsi Sumatra Utara mengalami penurunan pengunjung setiap tahunnya. Penurunan pengunjung ini disebabkan karena tidak ada daya tarik museum di mata masyarakat. Daya tarik yang dimaksud mencakup segi eksterior, interior maupun fasilitas yang telah disediakan oleh museum (Lestari, dkk: 2018).

Melalui koleksinya, museum harus dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan yang memuat berbagai nilai dan makna dari peradaban manusia. Jika pesan yang disampaikan belum dapat diterima oleh pengunjung, maka misi museum sebagai pusat informasi budaya belum sepenuhnya terwujud (Irdana: 2018). Dengan kemajuan zaman, menjadikan museum dikuasai oleh tuntutan pengunjung yang tinggi akan fungsi museum, yang mencakup hiburan dan budaya dengan cakupan yang luas (Komarac: 2014). Hal tersebut sesuai dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Paramitasari (2015), pengunjung memiliki anggapan bahwa museum sudah seharusnya mampu memberikan suasana rekreasi dan eksplorasi serta memberikan informasi dengan cara yang berbeda dari edukasi formal. Untuk itu, menerapkan pendekatan naratif dapat diterapkan dalam penyusunan konten pameran museum khususnya museum sejarah dan budaya. Pendekatan naratif akan membangun plot cerita secara lebih sistematis dan penerapan elemen-elemen naratifnya yang akan memaksimalkan pengalaman ruang.

Pendekatan naratif menjadi pendekatan desain yang ideal yang dapat diterapkan pada Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara untuk mengangkat alur cerita estnisitas yang ada. Sehingga dengan menerapkan tata ruang naratif, penyajian ruang pameran museum tentang sejarah dan budaya Sumatra Utara akan mudah dipahami dan memaksimalkan pengalaman ruang bagi pengunjung.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif yang dirangkum dalam *design thinking* menjadi metode yang digunakan dalam melakukan perancangan ini. Melalui *design Thinking*, dilaksanakan tahap pertama yaitu *emphatize* dan *define*. *Emphatize* merupakan tahapan yang membangun empati terhadap permasalahan yang akan diselesaikan. Pada penelitian ini *Emphatize* dilakukan dengan melakukan survei langsung dan wawancara ke Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara, dengan melihat bagaimana penyajian konten museum, sirkulasi pengunjung, penyajian artefak, dan permasalahan-permasalahan desain lainnya. Sedangkan pada tahap *Define*, permasalahan dan gagasan yang telah didapatkan pada tahap *Emphatize* lebih difokuskan, seperti membuat runtutan dari permasalahan yang ditemukan ketika survey langsung dan wawancara. Dari temuan itu dilakukan studi literatur untuk mencari jawaban dari permasalahan desain museum. Studi literatur meliputi pembelajaran tentang konsep museum, pendekatan tata ruang naratif dan elemen-elemen pendukungnya yang kemudian lebih dirincikan dalam bentuk *mind map* untuk mencari keterhubungannya. Setelah itu dilakukan studi

banding, untuk dapat mengkaji landasan desain tata ruang naratif yang telah berhasil diaplikasikan pada museum-museum sejenis. Elemen-elemen yang didapatkan dari studi literatur tersebutlah yang menjadi aspek pembandingan dari dua museum yang dianggap ideal, yaitu Jewish Museum Berlin dan Imperial War Museum North.

Kemudian, dilakukan proses desain melalui *Ideate* dan *Prototyping* untuk pembaharuan dan perbaikan desain yang akan dijabarkan dalam penelitian ini. Hal ini mencakup penyusunan konten ruang pameran, penerapan elemen tata ruang naratif dan pengaplikasian media yang sesuai dalam penyajian ruang pamer Museum Provinsi Sumatra Utara.

Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara

Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara diresmikan pada tanggal 19 April 1982 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Dr. Daoed Joesoef. Namun, sebelumnya telah dilakukan perletakan koleksi pertama berupa sepasang arca *Makara* yang terbuat dari batu yang dilaksanakan oleh Ir. Soekarno pada peringatan Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1954 yang bertepatan dengan Kongres Bahasa Indonesia III di Medan. Awal mula berdirinya museum ini karena perlunya tempat penyimpanan artefak peninggalan sejarah dan purbakala di Sumatra Utara. Ditambah lagi keberagaman adat dan budaya yang khas perlu diperkenalkan kepada masyarakat.



Gambar 1. Lokasi Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara
Sumber: Google Map, 2020



Gambar 2. Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2019

Berdiri di lahan 10.468 m² yang terletak di jalan H. M. Jhoni No.51 Kota Medan (Gbr. 1), museum ini termasuk dalam kategori museum umum. Terdiri dari dua lantai, koleksi museum ini terdiri dari berbagai macam jenis koleksi sejarah, yang sebagian besar diantaranya berasal dari benda-benda peninggalan kebudayaan daerah Sumatra Utara mencakup Nias, Melayu Deli, Batak Toba, Karo, Pakpak, Simalungun, Mandailing, dan Angkola. Koleksi-koleksi tersebut disusun sesuai dengan kategori jenis koleksinya (Gbr. 2).

Melalui tahap observasi, pada ruang etnografi dan kesenian tradisional, koleksi yang disajikan



Gambar 3. (a) Ruang etnografi yang menampilkan keseharian 8 etnis asli Sumatra Utara;
(b) Ruang kesenian tradisional yang menampilkan kerajinan dan kesenian
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

merupakan objek-objek yang merupakan hasil dari kebudayaan Sumatra Utara. Ruang etnografi tersusun dari alat-alat keseharian yang digunakan oleh masyarakat Sumatra Utara, seperti: peralatan makan sirih, model rumah tradisional, peralatan rumah tangga, alat berdagang, transportasi, alat berburu ataupun berladang, perlengkapan perang, dan peralatan upacara kelahiran hingga kematian (Gbr. 3a). Sedangkan ruang kesenian tradisional tersusun dari hasil kesenian budaya dari masing-masing adat, seperti: alat musik, pakaian pengantin, topeng, perhiasan, tekstil, ragam hias, anyaman, dan keramik (Gbr. 3b).



Gambar 4. (a) Koleksi yang disajikan dengan vitrin; (b) Abal-abal (peti mati), yang disajikan dengan pedestal; (c) Panel infomasi terkait ruang pameran
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Ruangan ini menyajikan koleksi dalam dua cara yaitu dengan vitrin dan pedestal. Hampir semua penyajian koleksi pada ruangan ini dipamerkan dengan meletakkan koleksi pada vitrin kaca (Gbr. 4a). Termasuk diorama sederhana pada ruangan ini yang menggambarkan cara pemakaian alat-alat tertentu dan pemakaian baju khas menggunakan manekin. Kecuali satu koleksi *Abal-abal*, yang merupakan peti mati dari Batak Toba (Gbr. 4b). Karena ukurannya yang besar, objek ini diletakkan di pedestal. Baik vitrin dan pedestal dilengkapi dengan label informasi tentang objek terkait. Sedangkan untuk menyampaikan informasi terkait ruang pameran secara menyeluruh, digunakan panel yang digantung di dinding (Gbr. 4c). Panel berisi latar belakang dan kisah dibalik ruang pameran, seperti sejarah singkat lahirnya etnis, kisah dibalik kesenian Sumatra Utara dan lainnya.

Tata Ruang Naratif

Narasi adalah sebuah bentuk interaksi timbal balik, seperti arsitektur yang membutuhkan arsitek dan pengguna. Dengan cara yang sama, arsitektur dan naratif bertemu. Arsitek merancang bentuk terhadap sebuah ruang dan naratif memberikan konteks / cerita yang berbeda – beda (Prastowo, dkk: 2019). Menurut Peponis, dkk (2003), dalam analisis pameran museum, penggunaan istilah narasi akan merujuk pada pengaturan pameran dan informasi yang tersusun secara berurutan, sehingga memudahkan pemahaman dalam mencerna wawasan yang lebih kompleks. Menggunakan narasi berfokus pada isi pameran agar dapat tersampaikan dan berhubungan secara konseptual. Maka, untuk mencapai fungsi museum yang sesuai dengan harapan pengunjung, arsitektur naratif menjadi pendekatan yang tepat yang dapat diterapkan pada ruang pameran museum.

Nicole Coates (2012), menjelaskan bahwa Arsitektur Naratif mendukung terjadinya ‘pemaknaan melalui pengalaman’ dalam ruang arsitektur. Karena notabennya narasi merupakan cerita, pada pendekatan naratif peran perancang seakan menjadi seorang narator. Sehingga, pengunjung pada akhirnya akan menyadari bahwa mereka digiring dalam suatu alur, berupa pengalaman akan ruang dan waktu. Maka, dengan pendekatan naratif secara bersamaan dapat memberikan kesan terhadap ruang pameran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga kreatif. Menurut Suzanne Macleod, dkk (2012), pendekatan naratif dapat memberikan kesan terhadap desain ruang pameran yang dapat menimbulkan emosi pengunjung menuju pada perasaan yang belum pernah dirasakan secara nyata. Hal tersebut terjadi karena pameran dengan pendekatan naratif tersusun oleh alur yang jelas sehingga pengunjung dapat berperan sesuai konteks pada cerita pameran melalui alur, yang menambah suatu makna pada ruang pameran. Sehingga, dengan cara tersebut menghasilkan ruang

yang linear dari cerita masa lalu hingga ke masa sekarang. Dalam menerapkan arsitektur naratif pada ruang pameran, menurut Macleod, dkk (2012) meliputi beberapa hal, yaitu:

- *Plot dan Pace*

Secara umum dari kebanyakan pameran akan membawa pengunjung dalam perjalanan kronologis. *Plot* dalam pameran disusun sesuai dengan hukum sebab akibat hingga mencapai efek tertentu. Sedangkan *pace* merupakan perkiraan waktu seorang pengunjung dalam mengakses pameran.

- *Meta-narrative dan Metaphor*

Meta-narrative merupakan suatu ringkasan pengalaman yang melingkupi seluruhnya. Penyampaian cerita disampaikan secara lugas. Sedangkan *Metaphor*, menjabarkan suatu kisah namun secara tidak langsung sehingga interpretasi individu dibutuhkan.

- *A beginning, a middle, dan an end.* Merupakan alur cerita yang akan selalu ada dalam sebuah pengalaman museum, mulai dari kedatangan hingga akhir, harus tetap dalam urutan dan tersusun dalam tiga tingkatan drama (*dramatic arc*).

Sophia Psarra melalui bukunya *Architecture and Narrative* (2009), memaparkan pentingnya narasi arsitektural sehingga berguna untuk diterapkan pada tempat dengan unsur budaya seperti museum. Dalam penyusunan ruang pameran naratif menurut Macleod, dkk (2012) terbagi dalam beberapa aspek, meliputi; fenomenologi, metaforik, *performance* dan *scenography*. Sedangkan untuk menyajikan ruang pameran dengan narasi arsitektural yang maksimal, perlu adanya media penyajian yang tepat. Media-media tersebut mencakup; media grafis (2D), 3D model (meliputi: *tableau*, *diorama*, *people movers*, *room setting*, dan *model*), serta *audio visual* (Ambrose, dkk: 2012). Selain itu media dengan penerapan teknologi juga akan menarik seperti; instalasi, media *touch screen*, *digital game* dan juga VR/AR (Danks: 2007; Macleod, dkk 2012; Roppola: 2013).

PEMBAHASAN

Pada tahap *Ideate* dalam menyusun tata ruang naratif yang optimal, maka perancangan ini akan memfokuskan ketiga elemen yang dapat membangun narasi ruang pameran (Macleod, 2012), yakni; penyusunan *Plot* dan *Pace*, penerapan *Dramatic Arc*, dan penentuan penyajiannya (*Metaphor* dan *Meta-Narrative*). Ketiga elemen ini akan dibongkar dan disusun kembali sesuai dengan urutan perancangan yang dilakukan.

Penyusunan Plot dan Pengelompokkan Etnis

Merujuk pada Nicole Coates (2012) bahwa pendekatan naratif mendukung terjadinya pemaknaan ruang melalui pengalaman, maka konsep dasar pameran untuk membangun narasi etnisitas pada Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara akan mengusung "*Being Indigenous*". Dimana, pengunjung akan merasakan bagaimana menjadi etnis asli yang ada di Sumatra Utara. Sehingga pengunjung dapat merasakan bagaimana fase kehidupan suku tertentu hingga kematian. Etnis yang disajikan merupakan delapan etnis asli Sumatra Utara, yakni Melayu Deli, Batak Toba, Karo, Pakpak, Simalungun, Mandailing, Angkola dan Nias. Karena eksisting ruang pamer museum yang menyusun ruang pameran sesuai dengan jenis koleksinya, maka koleksi museum ditinjau kembali dan disusun sesuai etnis masing-masing.

Dalam tahap Ideate, untuk awal penyusunan plot konten museum, maka setiap etnis akan dibagi menjadi 3 fase, yaitu kemunculan etnis, kehidupan dan kematian. Sesuai dengan Peponis, dkk

Tabel 1. Pembagian plot susunan konten sesuai dengan narasi

No.	Fase	Narasi
1	Kemunculan Etnis	Menceritakan awal kemunculan etnis di Sumatra Utara, serta tradisi-tradisi kuno yang dilakukan leluhur terdahulu.
2	Kehidupan	Pada fase kehidupan, pengunjung akan dibawa ke suasana asli sesuai etnis dari kecil hingga dewasa, merasakan bagaimana upacara kelahiran dan hidup dengan keadaan arsitektur rumah tradisional yang dilengkapi dengan peralatan rumah tangga . Dilanjutkan dengan permainan , hingga masuk ke dunia pekerjaan dan transportasi yang digunakan ketika beranjak dewasa. Lalu setelahnya akan digiring ke upacara pernikahan lengkap dengan baju adat dan kebiasaan-kebiasaannya. Seni musik dan seni tari juga akan hadir sebagai pelengkap upacara. Dan diakhiri dengan perjuangan etnis dalam peperangan.
3	Kematian	Untuk menutup kehidupan etnis, upacara kematian akan dihadirkan sebagai akhir dari perjalanannya.

Sumber: Data Pribadi, 2020

Dalam perancangan ini, terdapat beberapa aspek tertentu yang ada di suatu etnis namun tidak ada di etnis lainnya, maka plot akan memudahkan perancang dalam menyusun cerita menjadi secara terstruktur. Secara garis besar, jenis koleksi Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara terbagi menjadi beberapa jenis, seperti; koleksi tradisi kuno, koleksi rumah tradisional, koleksi peralatan rumah tangga, dan lainnya (Tbl. 1), yang kemudian disusun dalam 3 fase kehidupan etnis. Koleksi yang ada akan menjadi rujukan dasar perancangan dalam membangun narasi, namun untuk membangun narasi yang komplit ada beberapa fase cerita yang akan ditambah walaupun koleksinya tidak ada. Sehingga plot cerita dengan ketiadaan koleksi akan dilengkapi dengan penyajian media naratif di tahap selanjutnya.

Untuk penyusunan kedelapan etnisnya, ditentukan melalui tahun kemunculan etnis tersebut di Sumatra Utara yang diambil dari beberapa literatur. Etnis Melayu di Sumatra Utara tidak terlepas dari kerajaan Haru yang sudah ada sebelum abad ke-13 (Takari, dkk: 2012). Berbeda dengan etnis Batak yang dipercaya telah ada sejak kemunculan si Raja Batak yang diperkirakan hidup sekitar awal abad ke-13 dan akhirnya memecah menjadi beberapa sub-etnis (Affandi, dkk: 2008). Sub-etnis ini akan disusun sesuai dengan urutan etnis dalam tesis Goldsworthy yang berjudul *Melayu Music of North Sumatra: Continuities and Changes* (dalam Takari, dkk: 2012), yang menjadi Pakpak-Batak Toba-Angkola/Mandailing-Karo-Simalungun. Sedangkan etnis Nias diperkirakan berasal dari etnis Ono Niha yang bermigrasi ke pulau Nias sekitar tahun 3.500 tahun sebelum Masehi hingga awal Masehi (Afif, 2010).

***Dramatic Arc* plot, Konsep Penyajian dan Media Naratif**

Untuk melengkapi plot museum, maka masuk ke tahap penerapan *Dramatic Arc*, yaitu *a beginning*, *a muddle*, dan *an end*. Dimana, pengunjung akan dibawa memasuki perjalanan yang dimulai dari *intro* sebagai awal cerita (*a beginning*), kemudian masuk ke permasalahan hingga mencapai titik tertinggi dari permasalahan (*a muddle*), hingga menuju akhir cerita sebagai penyelesaian dari permasalahan (*an end*). Untuk menentukan alur cerita, maka konflik-konflik akan diterapkan di beberapa titik cerita yang menarik sehingga akan membangun plot yang lebih dramatis. Titik cerita yang dimaksud berpandu pada konten cerita, pesan dan makna yang ingin disampaikan pada masing-masing cerita etnis.

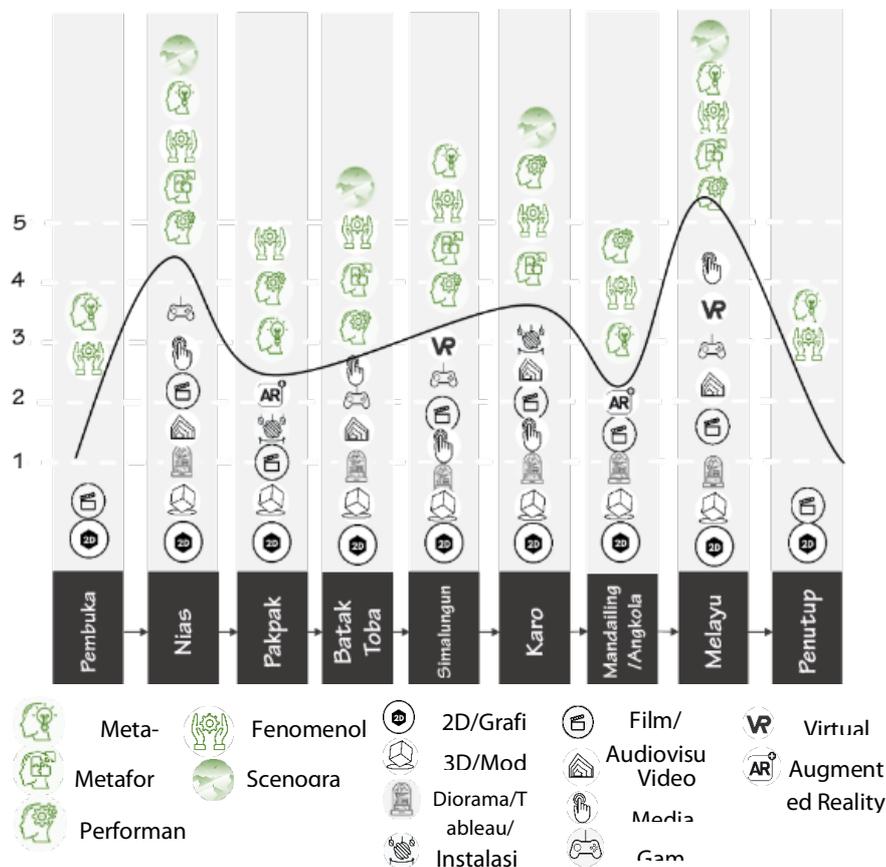
Setelah mengetahui konten cerita dari setiap etnis yang ada sebagai sub kecil dari pameran, maka masuk pada pengaplikasian *Dramatic Arc* secara garis besar pada ruang pameran. Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa setiap etnis memiliki keunikan tersendiri antara satu sama lainnya, maka grafik dari *Dramatic Arc* juga berbeda satu sama lainnya. Untuk memaksimalkan pengalaman pengunjung, maka *Dramatic Arc* secara garis besar perlu di aplikasikan pada ruang pameran. Maka penyusunan etnis dari awal masuk hingga akhir ruang pameran akan diawali dengan etnis Nias, Pakpak, Batak Toba, Simalungun, Karo, Mandailing/Angkola dan diakhiri dengan Melayu.

Cerita etnis sendiri memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing, maka penerapan *Dramatic Arc* akan berbeda di setiap etnisnya. Peristiwa dalam museum yang bertemakan sejarah dan budaya, dapat mencapai titik klimaksnya jika terdiri dari rangkaian kisah yang paling detail ceritanya dan

dapat merepresentasikan etnis tersebut. Misalnya, etnis Batak Toba memiliki kisah dramatis pada bagian seni tari dan upacara pernikahannya, berbeda dengan etnis melayu yang narasi etnisnya lebih dramatis di bagian fase pernikahan dan perjuangannya. Hal ini dapat menjadi pembeda dari setiap pengalaman pengunjung dalam mengakses pameran tiap etnisnya.

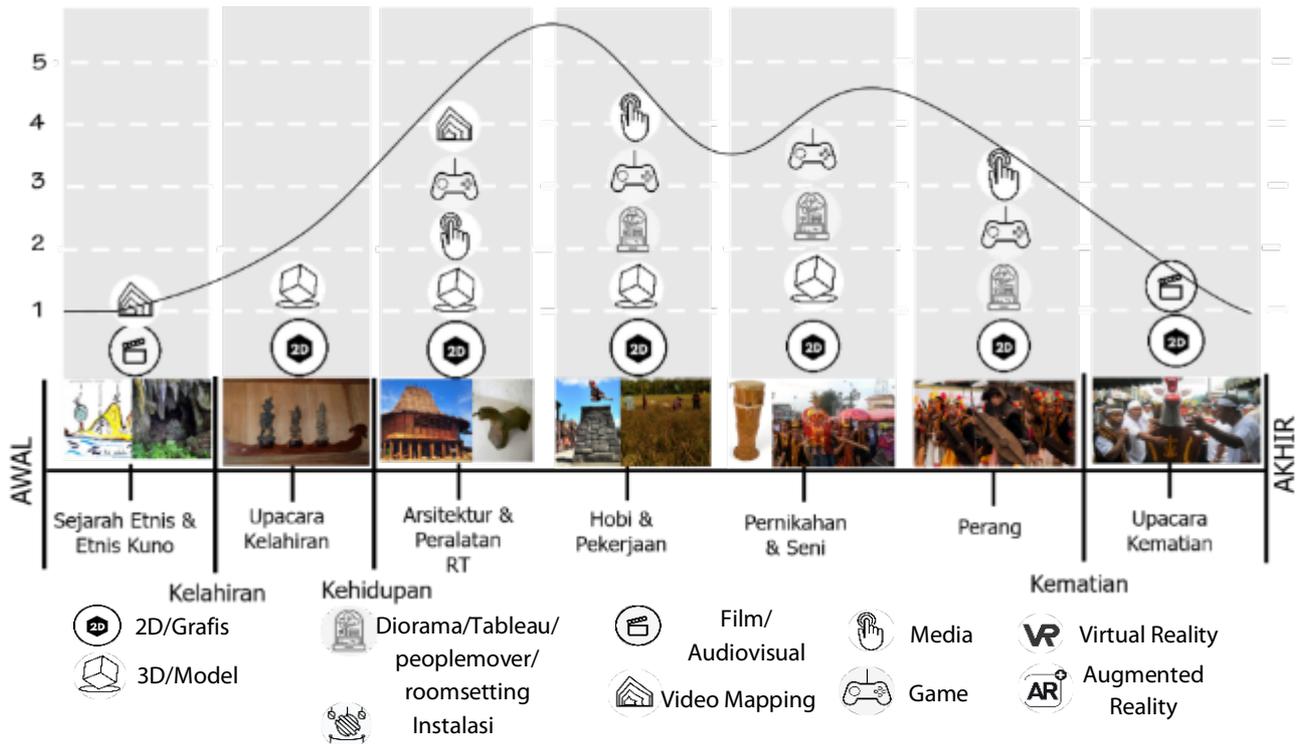
Ketika merancang pengalaman dalam ruang pameran, perancang menentukan konsep penyajian sehingga akan mempengaruhi bagaimana pengunjung memahami konten yang akan disajikan. Cara pemahaman pengunjung ini menjadi penting karena sangat erat kaitannya dengan makna dari cerita yang disajikan. Untuk pameran dengan museum yang bertemakan sejarah dan budaya, konsep pemahaman ditentukan sesuai peristiwa yang ada. *Meta-narrative* dan *Metaphor* sendiri memiliki andil masing-masing untuk menghidupkan suasana pameran. *Meta-narrative* akan sesuai diaplikasikan pada ruang pameran yang memerlukan penjelasan yang lebih lugas dan jelas, yang pada perancangan ini sesuai pada fase awal kemunculan etnis. Sedangkan *Metaphor*, menitik beratkan pada suasana yang ingin dihidupkan emosinya, seperti fase perjuangan dan fase kematian. Untuk memaksimalkan pengalaman pengunjung agar seakan menjadi etnis Sumatra Utara, konsep Fenomenologi berperan untuk menitik beratkan pada perspektif pengunjung. Peran aktif pengunjung juga menjadi hal penting, maka konsep *Performance* akan diterapkan di beberapa titik pada fase kehidupan. *Scenography*, sebagai pelengkap suasana tertentu agar mudah memberikan gambaran pada pengunjung tentang suatu situasi tertentu dalam konten museum.

Konsep bagaimana pengunjung memahami konten yang disajikan akan berhubungan dengan penentuan media pameran yang akan diterapkan. Untuk mencapai tingkat dramatis atau klimaks, penerapan metode dan media yang beragam dan saling tumpang tindih akan memudahkan pengunjung dalam merasakan atmosfer yang dramatis. Sebaliknya, konten tema yang berada di antiklimaks menggunakan metode dan media yang biasa, tetapi tetap memiliki fase cerita di dalamnya. Titik klimaks dapat dikatakan sebagai cerita penyajian pameran dengan kualitas konten narasi terbaik pada ruang pameran Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara (Gbr. 5).



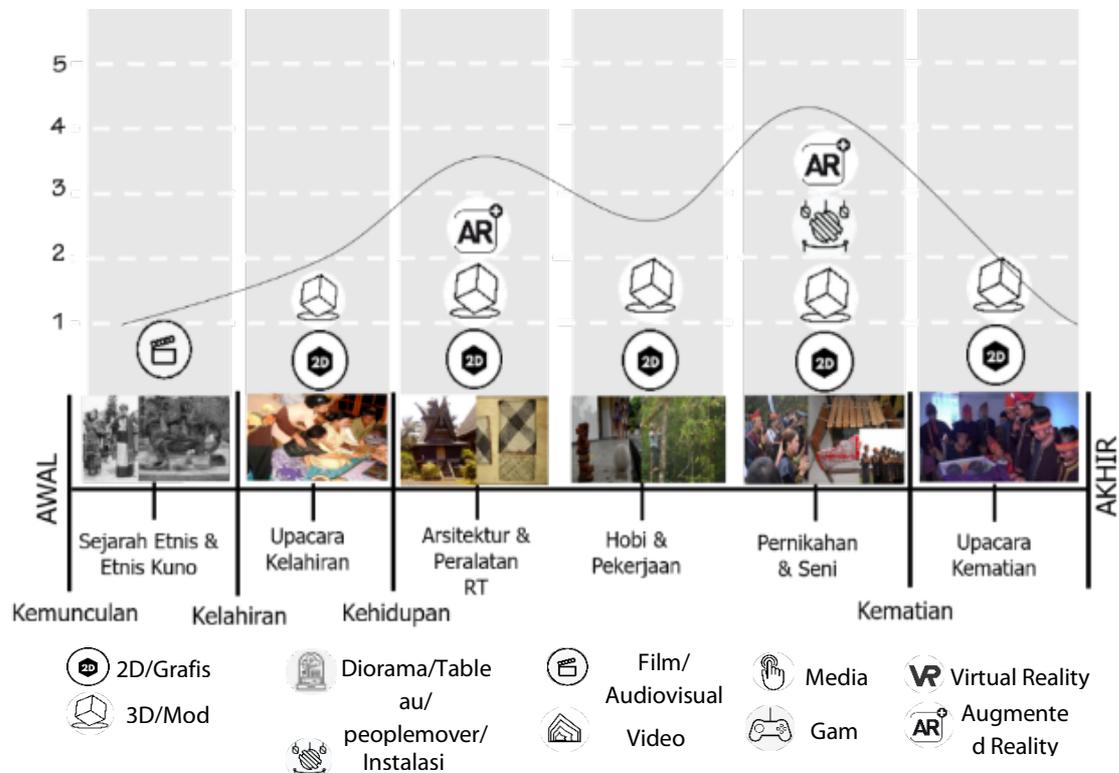
Gambar 5. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada setiap etnis

Etnis Nias memiliki keunikan tersendiri dibandingkan etnis lainnya. Nias mempunyai ritual-ritual tersendiri yang telah mereka percayai dari leluhur mereka. Maka, fase yang difokuskan pada plot etnis ini ialah fase keseharian (arsitektur dan peralatan RT), pernikahan dan perjuangan. Rumah adat Nias yang disebut *Omo Hada* dan *Omo Sebua* memiliki struktur yang tahan gempa. Untuk merepresentasikan bentuk rumah dan juga peralatan kesehariannya, maka media yang digunakan meliputi Grafis, 3D/Model, Media Interaktif dan Video Mapping. Dalam pernikahan dan kesenian, Nias mengenal eksogami (pernikahan diluar suku), yang memiliki tahapan yang cukup kompleks mulai dari pihak laki-laki harus melompati batu sebagai bentuk kedewasaan hingga membuat pesta untuk seluruh warga kampung. Media penyajian fase ini meliputi Grafis, 3D/Model, Diorama, dan Game. Diakhiri dengan fase perjuangan, etnis Nias memiliki perlengkapan perang yang lengkap mulai dari pakaian khusus hingga senjatanya. Media penyajian fase ini ialah Grafis, 3D/Model, Diorama, Media Interaktif dan *Game* (Gbr. 6)



Gambar 6. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada etnis Nias
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

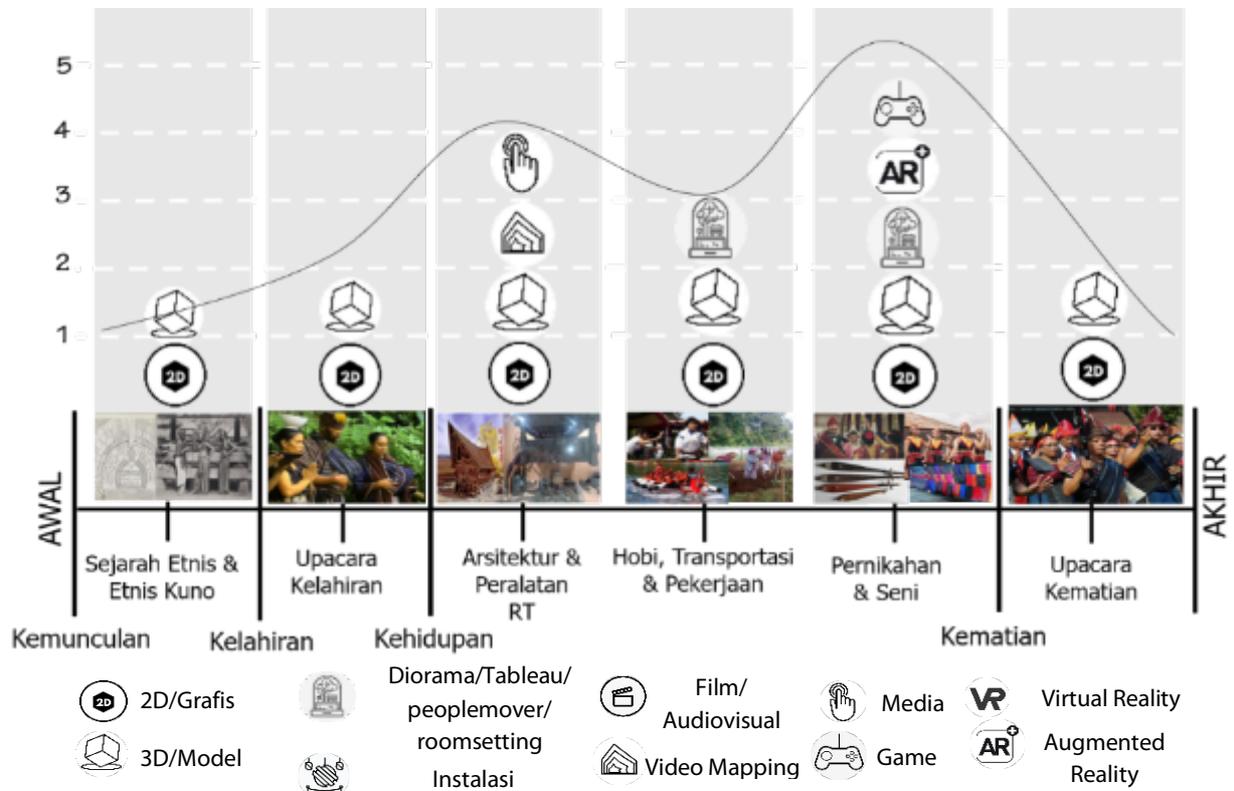
Masuk ke etnis Pakpak, fase yang ingin ditonjolkan meliputi upacara kelahiran, pernikahan dan seni musik dan tari. Untuk upacara kelahiran yang disebut *Mangan Balbal*, berupa tradisi makan bersama setelah kelahiran disajikan melalui media Grafis dan 3D/Model. Untuk fase pernikahan dan kesenian Pakpak, pernikahan tersusun dari 5 tahapan yang tersusun mulai dari *Mengirit* (meminang) hingga ke tahap *Merbayo* (pesta peresmian). Maka media penyajian yang sesuai meliputi berupa Grafis, 3D/Model, AR, dan Instalasi. (Gbr. 7).



Gambar 7. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada etnis Pakpak
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

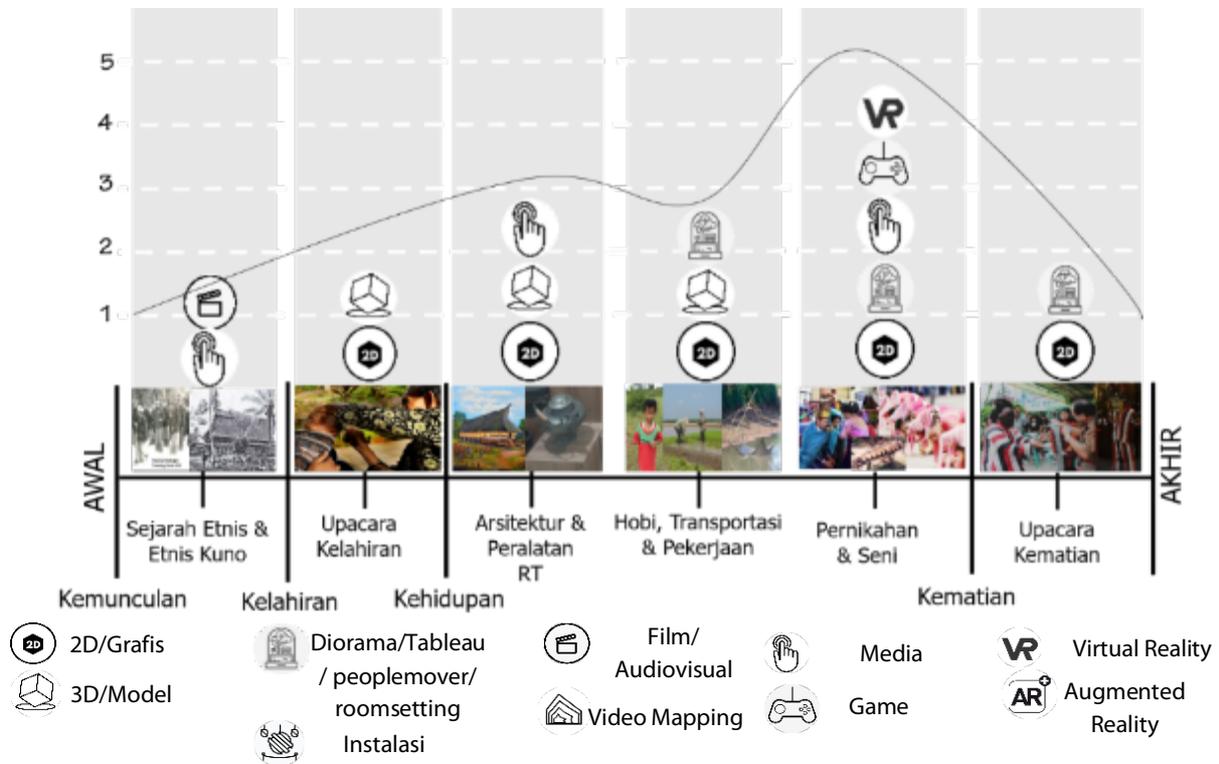
Untuk etnis Batak Toba, fase kehidupan yang paling menonjol mencakup kehidupan sehari-hari (arsitektur dan peralatan RT) dan pernikahan. Kehidupan sehari-hari Batak Toba berlatar di rumah *Bolon* dilengkapi dengan peralatan rumah tangga yang digunakan untuk memenuhi aktivitas harian etnis ini. Untuk menyajikan kehidupan keseharian yang maksimal, maka penyajian mencakup Grafis, 3D/Model, Media Interaktif dan Video Mapping sehingga suasana seakan-akan mendekati suasana aslinya.

Dalam fase pernikahan, etnis Batak Toba berpandu pada tata cara *Na Gok*, yaitu pernikahan orang Batak secara normal berdasarkan ketentuan adat terdahulu yang melibatkan unsur *Dalihan Na Tolu* (nilai dasar yang mengatur kehidupan Batak Toba). Pada kebudayaan Batak Toba, tarian merupakan bentuk dari acara-acara sakral, sebagai sarana penyampaian dari batin, baik kepada roh leluhur atau kepada orang yang dihormati sebagai simbol dari rasa hormat. Salah satu tarian yang paling terkenal adalah tari *Tortor*. Penyajian media naratif pernikahan dan kesenian meliputi Grafis, 3D/Model, Diorama, AR, dan Game untuk menambah aktivitas pengunjung (Gbr. 8).



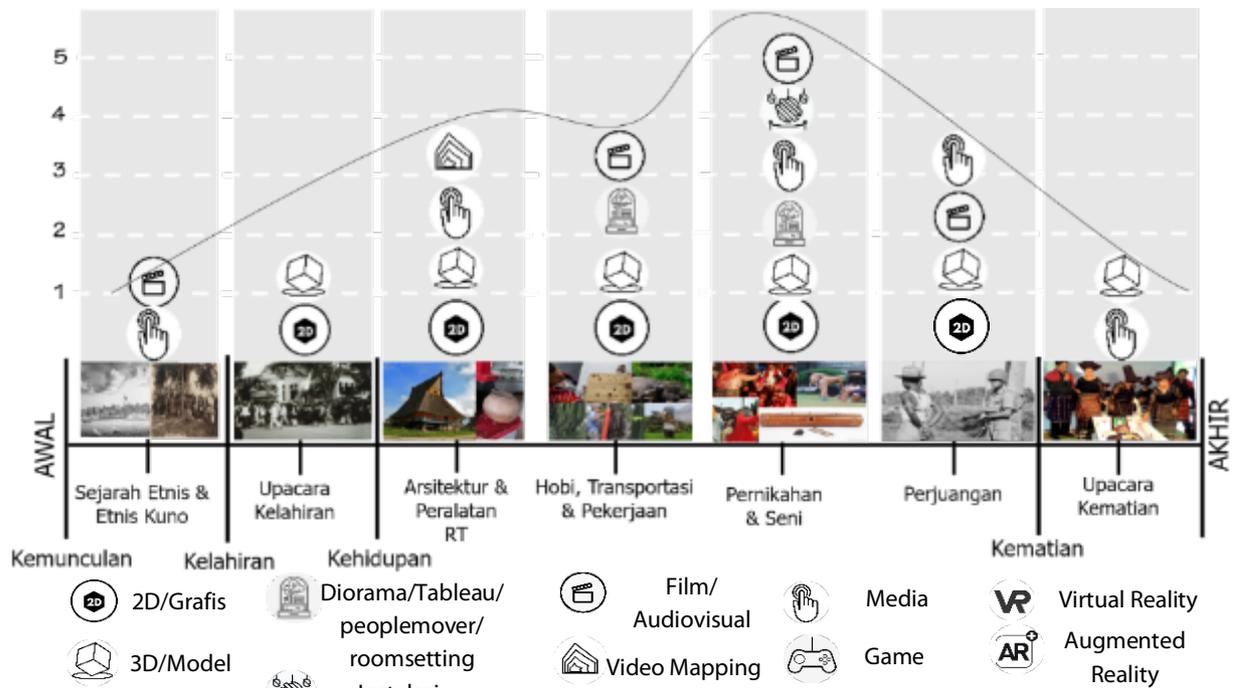
Gambar 8. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada etnis Batak Toba
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

Pada etnis Simalungun, fase yang ingin ditonjolkan ialah upacara pernikahan, dan seni musik. Fase pernikahan dan kesenian sebagai titik klimaks, dihadirkan *Hata Mambere Podah*, yaitu tradisi lisan yang diwariskan secara turun temurun. Untuk seni musik, *Gondrang Sidua-dua* dan *Sordam* biasanya dimainkan oleh muda mudi etnis Simalungun. Media penyajiannya meliputi Grafis, Diorama, VR, Media Interaktif dan Game (Gbr. 9).



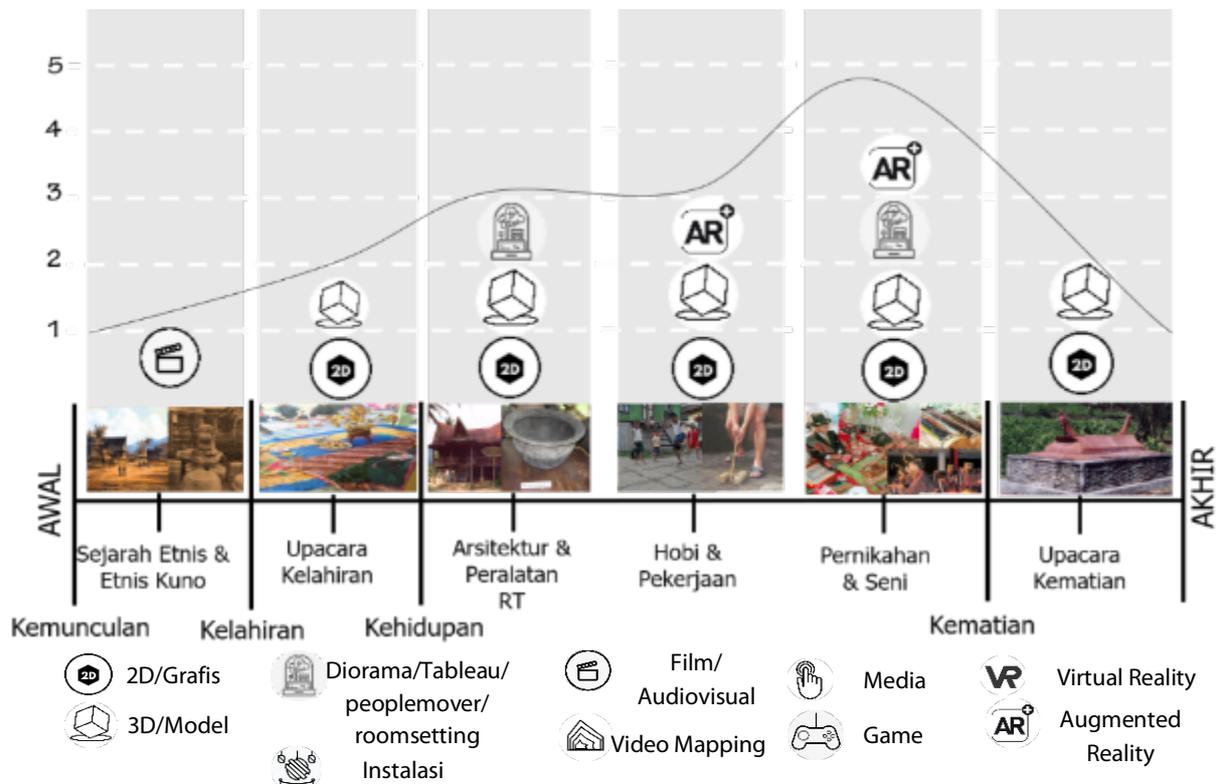
Gambar 9. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada setiap etnis Simalungun
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

Pada etnis Karo, fase kehidupan yang difokuskan antara lain kehidupan keseharian (arsitektur dan peralatan RT), pernikahan dan perjuangan. Kehidupan keseharian etnis Karo dengan berlatar rumah adat *Siwaluh Jabu* dan dilengkapi dengan peralatan rumah tangganya. Maka media yang disajikan selain Grafis dan 3D/Model, dilengkapi dengan Media Interaktif dan Video Mapping untuk menghadirkan suasana sehari-hari yang lebih kompleks. Fase pernikahan dan kesenian, upacara pernikahan terbagi menjadi tiga tahapan, yakni etnis Karo terbagi menjadi 3 tahap, yakni persiapan kerja adat, hari pesta adat dan sesudah pesta adat. Untuk merangkum ketiga tahapan tersebut, maka fase ini disajikan dalam media Grafis, 3D/Model, Diorama, Instalasi Seni, Film dan Media Interaktif. Hingga sampai pada fase perjuangan, etnis Karo memiliki berbagai peralatan senjata yang biasanya digunakan ketika berperang. Penggunaan media Grafis, 3D/Model, Film, dan Media Interaktif (Gbr. 10).



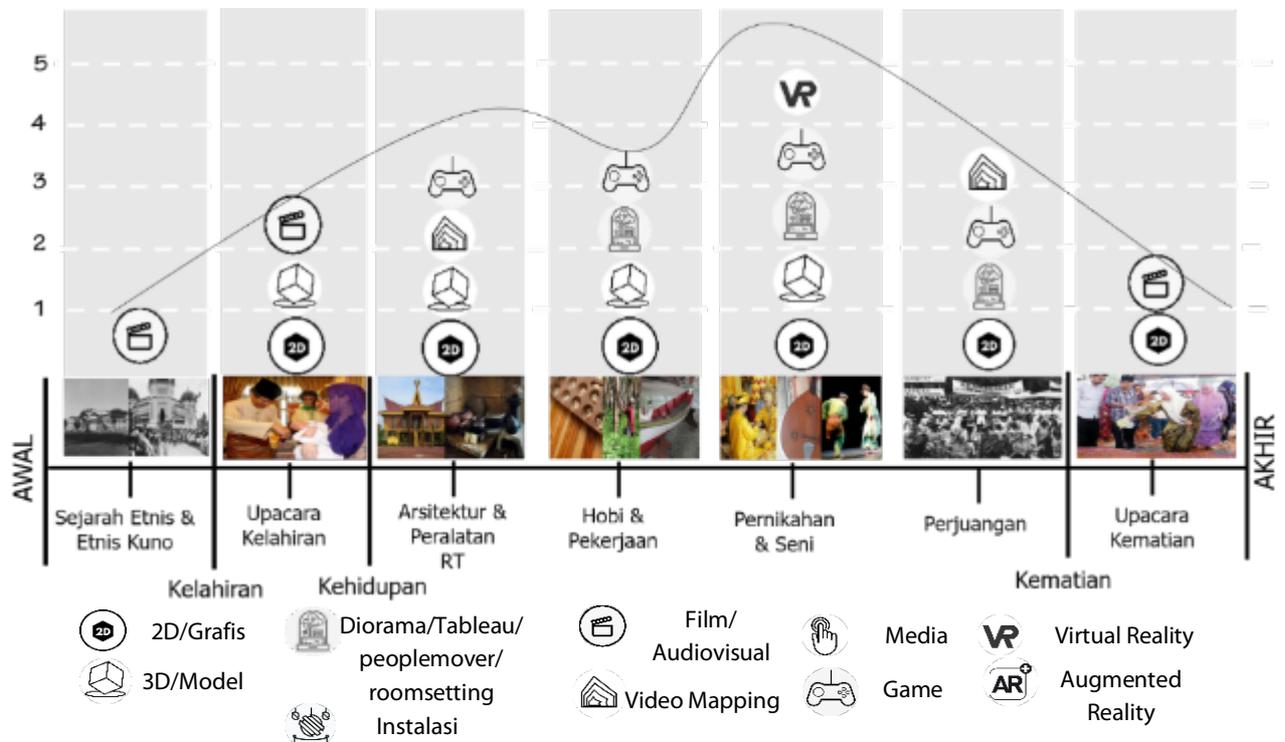
Gambar 10. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada setiap etnis Karo
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

Masuk pada etnis Mandailing/Angkola yang beberapa tradisinya tidak terlepas dari kebudayaan islam. Maka, upacara pernikahan, dan kesenian menjadi fase yang difokuskan. Fase pernikahan yang merupakan titik klimaks pada plot, etnis Mandailing/Angkola melakukan tradisi Upah-upah. Untuk seni musik, alat musik seperti *Zondag Mandaag* dan *Marsionjab* biasanya dimainkan muda-mudi. Maka, media penyajiannya mencakup Grafis, 3D/Model, Diorama, dan AR (Gbr. 11).



Gambar 11. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada setiap etnis Mandailing/Angkola
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

Etnis yang terakhir adalah Melayu, dimana fase kehidupan yang paling menarik terletak di fase keseharian, perjuangan, dan pernikahan. Keseharian suku Melayu tinggal di rumah tradisional Melayu dengan peralatan khasnya. Maka, untuk membangun suasana kehidupan keseharian tersebut, media naratif yang disajikan meliputi Grafis, 3D/Model, Media Interaktif dan Video Mapping. Sedangkan pada fase perjuangan, beberapa benda sejarah menjadi bukti, maka untuk merepresentasikan fase ini media yang disajikan berupa Grafis, Diorama, Video Mapping dan Game untuk menambahkan kesan dramatisnya. Dan titik klimaks pada etnis ini terletak pada fase pernikahan, karena budaya Melayu memiliki 27 proses upacara pernikahan, yang berlandaskan pada ajaran agama Islam dan pengaruh dari tradisi. Sehingga, media yang disuguhkan berupa Grafis, 3D/Model, Diorama, VR, dan Game untuk memaksimalkan suasana pada fase ini (Gbr. 12).



Gambar 12. Penerapan Dramatic Arc, konsep, dan media pameran naratif pada setiap etnis Melayu
 Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

Penentuan *Pace*

Penjabaran plot juga akan menentukan perkiraan waktu yang ditempuh oleh pengunjung. Perkiraan waktu kunjung (*pace*) berguna untuk menghindari penumpukan pengunjung pada satu titik. Semakin panjang dan lengkap plot dan media yang digunakan dari narasi suatu etnis yang disajikan, maka waktu kunjung juga semakin panjang. *Pace* pada etnis Melayu, Karo, dan Nias menjadi yang terpanjang dengan perkiraan waktu tempuh 25-30 menit, mengingat ketiga etnis tersebut memiliki alur cerita yang terbilang panjang dan dilengkapi dengan eksisting artefak yang lengkap. Diikuti oleh Batak Toba dengan perkiraan waktu 18-23 menit dan Pakpak, Simalungun, dan Mandailing/Angkola dengan perkiraan waktu 15-20 menit (Gbr. 13). Secara umum, penyusunan plot, penentuan Dramatic Arc, penyusunan konsep, pengaplikasian Media pameran dan penentuan *pace* Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara tersusun pada tabel dibawah (Tabel 2).

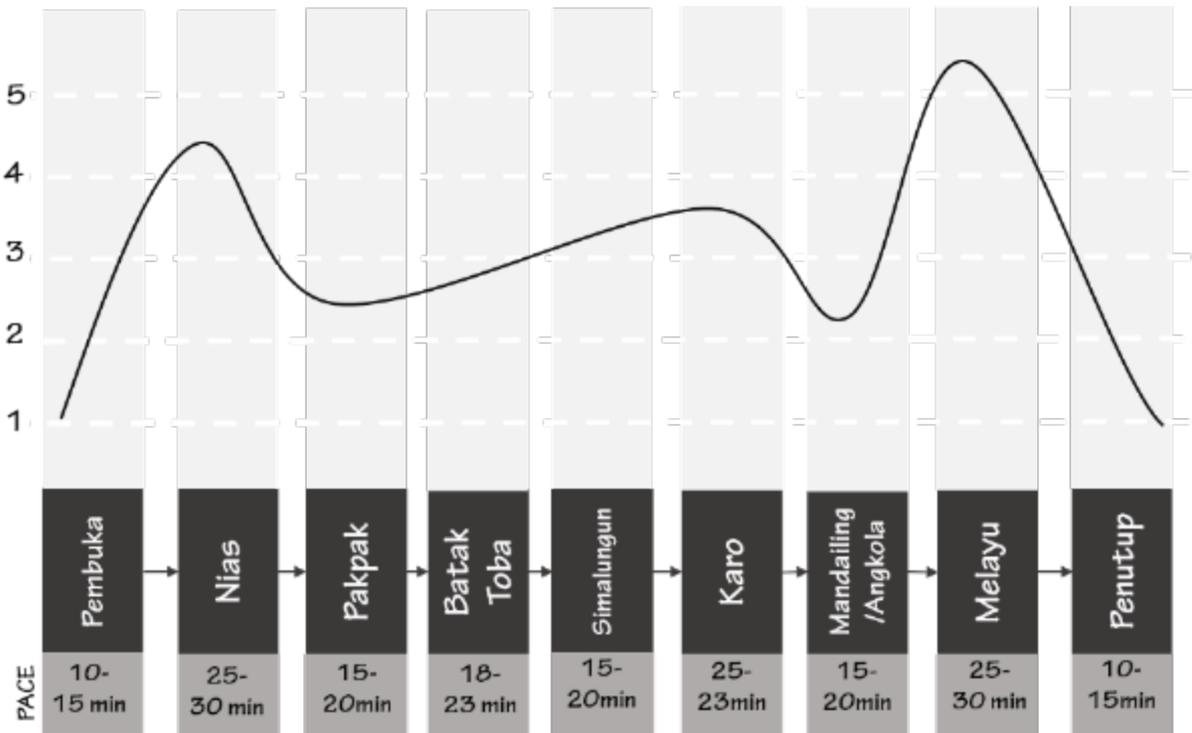
Tabel 2. Plot, *dramatic arc*, konsep penyusunan, dan media pameran naratif pada plot cerita etnis.

Fase	Scene	Narasi	Konsep	Media	Pace
------	-------	--------	--------	-------	------

Awal	1	Sejarah Etnis	Awal kemunculan etnis di Sumatra Utara	Meta-Narrative	Film dan suara mapping	10-15 Menit
	2	Etnis Kuno	Ritual-ritual yang dilakukan etnis terdahulu	Metafora Performance	2d Grafis 3D Artefak	
Kehidupan	3	Upacara Kelahiran	Upacara kelahiran bayi yang baru lahir	Meta-Narrative Fenomenologi	2d Grafis 3D Artefak Diorama	15-30 Menit
	4	Arsitektur dan Peralatan RT	<ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan didalam rumah tinggal • Kebiasaan etnis dalam melakukan kegiatan sehari-hari 	Scenography Metafora Fenomenologi Meta-Narrative	Media Digital Roomsetting Scenography (seperti keadaan dalam rumah) 3D Artefak	
	5	Permainan, Transportasi, & Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan yang dilakukan anak-anak etnis dalam mengisi hari • Alat yang biasa digunakan orang ketika ingin berpergian • Mata pencaharian etnis dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari 	Performance Meta-Narrative Fenomenologi	2D Grafis 3D Model Diorama Media Digital AR	
	6	Pernikahan, Tekstil/Baju Adat, Seni Musik, & Seni Tari	<ul style="list-style-type: none"> • Tradisi upacara yang dilakukan ketika menikah • Baju-baju dan kain yang digunakan dalam upacara • Alat musik yang menjadi ciri khas etnis • Seni tari yang menjadi ciri khas etnis 	Performance Meta-Narrative Metafora Fenomenologi Scenography	2D Grafis 3D Model Diorama Media Digital AR VR Game	
	7	Perang/ Perjuangan	Perjuangan etnis dalam menghadapi peperangan	Scenography Performance Metafora Fenomenologi	Video Mapping 3D Model Media Digital VR	
Akhir	8	Upacara Kematian	Upacara kematian yang dilaksanakan etnis untuk menghormati orang yang telah wafat	Metafora Fenomenologi	2D Grafis 3D Model Film	10-15 Menit

Sumber: Data Pribadi, 2020

Penerapan Tata Ruang Naratif pada Etnis Nias



Gambar 13. Penerapan Dramatic Arc etnis, pace pada setiap etnis
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

Setelah melakukan *Ideating* pada seluruh etnis yang ada, tahap selanjutnya adalah *Prototyping*. Fase kehidupan keseharian etnis Nias dipilih menjadi sample untuk penjabaran tahap *Prototyping*. Maka dengan tersusunnya plot, alur cerita, konsep penyajian, dan media naratifnya, pada tahap ini narasi etnis di jabarkan secara terperinci melalui peristiwa yang ingin ditampilkan. Plot pada kehidupan keseharian etnis Nias terbagi menjadi 3, yaitu:

- Plot 1: Pengunjung merasakan suasana seakan berada di dalam *Omo Hada*.
- Plot 2: Pengunjung berkeliling (masih dengan suasana yang sama) sambil melihat-lihat peralatan keseharian Etnis Nias.
- Plot 3: Pengunjung merasakan keadaan suasana makan sebagai etnis Nias.

Setelah menjabarkan plot, maka dengan seluruh unsur naratif yang telah didapatkan pada tahap *Ideating*, secara terinci fase arsitektur dan kehidupan kesehariannya akan dijabarkan pada tabel dibawah ini (Tabel 3).

Tabel 3. Plot, narasi, konsep, dan media yang diterapkan pada fase kehidupan keseharian etnis Nias

Plot	Narasi	Konsep	Media	Keterangan
Plot 1	Masuk ke rumah Omo Hada dengan keadaan ruang dalam khas Nias	<i>Scenography</i> <i>Metaphore</i> Fenomenologi	Media Interaktif Video Mapping	• Video Mapping menyajikan suasana interior <i>Omo Hada</i>
Plot 2	Berkeliling melihat peralatan keseharian etnis Nias	<i>Scenography</i> <i>Meta-Narrative</i>	2D Grafis 3D Model Video Mapping	• Video Mapping menyajikan suasana interior <i>Omo Hada</i> -Suara bebunyian peralatan yang ada di <i>Omo Hada</i>
Plot 3	Melihat meja makan dan melihat sajian yang disajikan pada keseharian etnis Nias.	<i>Scenography</i> <i>Meta-Narrative</i> <i>Performance</i> Fenomenologi	3D Model Media Interaktif Game Video Mapping	• Video Mapping menyajikan suasana interior <i>Omo Hada</i> • Meja dengan media interaktif yang dapat melihat sajian khas Nias. -Ditambah aroma makanan Nias

Sumber: Data Pribadi, 2020

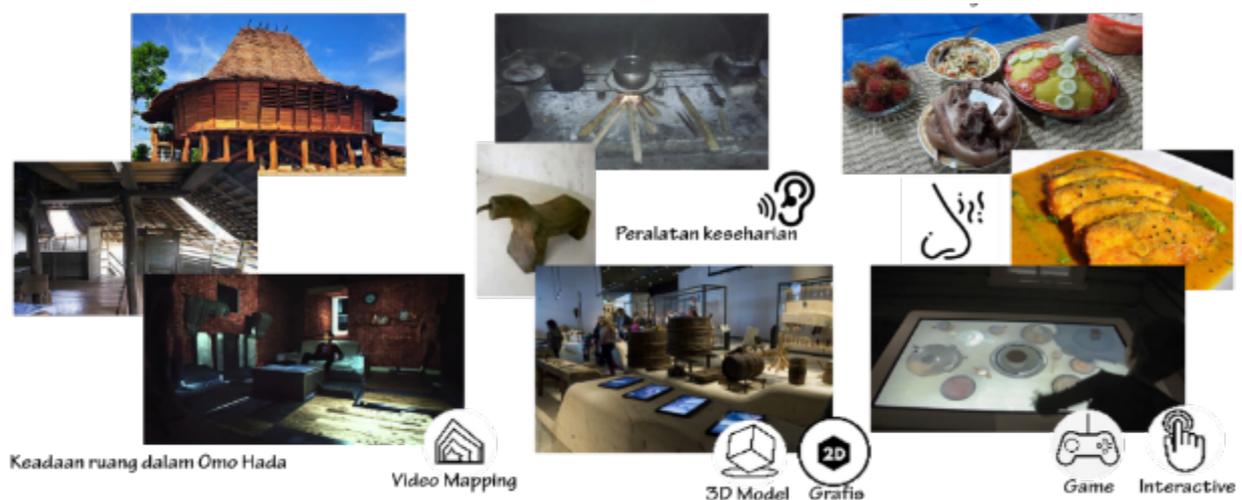
Temuan

Hasil yang didapatkan melalui metode kualitatif yang dirangkum dalam pendekatan *Design Thinking* ini telah dijabarkan, bahwa penerapan tata ruang naratif akan memberikan gambaran besar bagi seorang perancang untuk dapat membangun konten museum. Hal ini meliputi penentuan plot, penentuan waktu akses, penetapan alur cerita, penerapan media penyajian, hingga penyusunan ruang pameran yang akan mempengaruhi pengunjung dalam memahami pameran yang disajikan. Mengingat bahwa pameran merupakan suatu bentuk komunikasi, pendekatan naratif membantu membuka ide-ide baru tentang apa yang dapat menjadi konsep dan alat komunikasi efektif dalam penyajian Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara sehingga memaksimalkan interaksi timbal balik antara pengunjung dan konten pameran. Pengembangan desain ruang pameran naratif ini secara mendetail meliputi;

- Pada penyusunan plot di Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara, dengan mengusung "*Being Indigenous*" sebagai konsep pameran, maka alur kehidupan yang akan disajikan terbagi menjadi tiga fase, yakni; kemunculan etnis, kehidupan dan kematian. Dari ketiga fase ini narasi akan disusun mengikuti siklus kehidupan etnis tertentu.
- Penyusunan ketiga etnis dasar (Melayu, Batak dan Nias) disusun sesuai urutan tahun kemunculan etnis, sedangkan pembagian sub-etnis Batak disesuaikan dengan urutan urutan etnis dalam tesis Goldsworthy yang berjudul *Melayu Music of North Sumatra: Continuities and Changes* (dalam Takari, dkk: 2012) menjadi menjadi Pakpak-Toba-Angkola/Mandailing-Karo-Simalungun. Setelah etnis disusun, kemudian ditentukan lagi *Dramatic Arc* untuk mengetahui

titik dramatis dalam susunan etnis pada ruang pameran. Tahapan teakhir adalah perkiraan waktu akses pameran, dengan plot narasi dan media yang panjang, maka titik tempuh akan panjang.

- Penerapan *Dramatic Arc* ditentukan sesuai narasi cerita etnis yang disajikan. Titik tertinggi akan diterapkan pada bagian cerita yang paling menonjol dari etnis tersebut sehingga konflik yang dibangun akan memaksimalkan kesan dramatis pada suatu cerita. Konsep penyajian juga disesuaikan dengan kesan yang ingin ditampilkan dalam narasi ruang pameran, yang berhubungan dengan bagaimana interpretasi pengunjung dalam memahami isi pameran. Beberapa fase yang ingin ditonjolkan emosinya disajikan menggunakan konsep penyajian *Metaphor*, seperti kelahiran, kematian, perjuangan, dan upacara-upacara sakral tertentu. Sedangkan fase seperti awal kemunculan etnis, arsitektur dan peralatan keseharian, dan berbagai kesenian etnis menggunakan *Meta-Narrative* untuk penjabaran pameran yang lugas. Konsep *Performance*, Fenomenologi dan *Scenography* menjadi pelengkap suasana pengunjung untuk interaksi yang maksimal. Penetapan media naratif sebagai perangkat dalam penyajian konten pameran, disesuaikan dengan apa yang akan disajikan. Misalnya pada konten kemunculan awal etnis media film akan lebih mudah dipahami, sedangkan untuk menggambarkan suasana keseharian etnis dapat menggunakan media diorama ditambah dengan penjelasan dari grafis dan beberapa fitur tambahan seperti VR ataupun AR sehingga mengalami pengalaman ruang sesuai pengalaman keseharian etnis.



Gambar 14. Penerapan unsur naratif pada plot kehidupan keseharian etnis Nias
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2020

PENUTUP

Dari pemaparan yang telah di uraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan naratif dapat menjadikan ruang pameran Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara menjadi ideal. Karena dengan keberagaman *experience* melalui aktivitas-aktivitas etnisitas yang dihadirkan oleh pendekatan naratif, menciptakan hubungan spasial antara pengunjung dan ruang yang interaktif sehingga menimbulkan berbagai macam emosi dan pengalaman tersendiri dalam pengaplikasiannya. Dengan mengemas elemen-elemen dasar dalam pendekatan naratif, seperti *Plot* dan *Pace, Dramatic Arc*, konsep penyajian dan media, menciptakan pengalaman ruang yang optimal dengan memainkan lakon pengunjung seolah-olah sebagai etnis asli sehingga memberikan kesan yang menyenangkan dengan memainkan emosi di setiap skenario pameran. Pameran naratif menimbulkan persepsi yang bersifat eksplisit dan juga implisit dalam memenuhi interpretasi pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, H., & Harianja, A. H. (2008). Sistem tenurial dan pengelolaan lahan secara kolaboratif. *Medan (ID): Centre of Forest and Nature Conservation Research and Development (CFNCRD)*.
- Afif, A. (2010). Leluhur Orang Nias dalam Cerita-cerita Lisan Nias. *Kontekstualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 25(1), 61.
- Ambrose, T., & Paine, C. (2012): *Museum basics*, Routledge.
- Atmadi, T. (2018). REVITALISASI DESAIN INTERIOR MUSEUM KEBANGKITAN NASIONAL JAKARTA. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 6(1).
- Coates, N. (2012): *Narrative architecture*, John Wiley & Sons.
- Danks, M., Goodchild, M., Rodriguez-Echavarria, K., Arnold, D. B., & Griffiths, R. (2007): Interactive storytelling and gaming environments for museums: The interactive storytelling exhibition project. *In International Conference on Technologies for E-Learning and Digital Entertainment*, Springer, Berlin, Heidelberg.
- Davis, P. (2008): New museologies and the ecomuseum, *The Ashgate research companion to heritage and identity*.
- Hauenschild, A. (1988): *Claims and Reality of the New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*, Washington, Dissertation, Smithsonian Institution.

- Irdana, N., & Kumarawarman, S. (2018): Konsep Penataan Koleksi Museum untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan dalam Wisata Edukasi Arsip dan Koleksi Perbankan di Museum Bank Mandiri Jakarta, *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*.
- Komarac, T. (2014): A new world for museum marketing? Facing the old dilemmas while challenging new market opportunities. *Market-Tržište*.
- Lestari, D., Barky, N. Y., & Rambe, Y. S. (2018): Revitalisasi Museum Negeri Propinsi Sumatera Utara dengan Tema Arsitektur Vernakular. *JATUR (Journal of Architecture and Urbanism Research)*.
- Macleod, S., Hanks, L. H., & Hale, J. (Eds.). (2012): *Museum Making: narratives, architectures, exhibitions*. Routledge.
- Mansyur, S. (2010): Museum Negeri: Sebuah Upaya Melestarikan Memori Kolektif, *Kapata Arkeologi*.
- Manuaba, I.A.A.I., (2019): Museum Gedong Arca sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah, data diperoleh dari situs kebudayaan.kemdikbud.go.id. Diunduh tanggal 15 April 2020.
- Paramitasari, A. U. (2015): Studi Persepsi Masyarakat tentang Museum Ideal, *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2015*.
- Peponis, J., Dalton, R., & Wineman, J. (2003): Path, theme and narrative in open plan exhibition settings, *4th International Space Syntax Symposium*.
- Prastowo, R. M., Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019): Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran pada Museum, *Prosiding Seminar Nasional Pakar*.
- Roppola, T. (2013): *Designing for the museum visitor experience*, Routledge.
- Takari, M., Zaidan, A., & Dja'far, F. M. (2012). Sejarah Kesultanan Deli dan peradaban masyarakatnya

