

BAB 1

1

PENDAHULUAN

Museum, sebagai institusi esensial yang menyimpan memori kolektif dan warisan peradaban, kini menghadapi tantangan serius di tengah derasnya arus informasi modern. Realitasnya, banyak **museum konvensional mulai dianggap statis, membosankan, dan tidak relevan**, yang mengakibatkan penurunan signifikan dalam minat dan keterlibatan publik, khususnya generasi muda.

Situasi krusial ini mendesak adanya pengembangan dan inovasi terbaru dalam industri museum. **Pendekatan multisensori** dan imersif telah muncul sebagai solusi utama, **memanfaatkan teknologi canggih seperti proyeksi 360 derajat, audio spasial, dan sensor interaktif**, ataupun **penataan ruang dan elemen-elemen** lain untuk mentransformasi pengalaman kunjungan dari sekadar melihat menjadi **merasakan, mengalami, dan terlibat secara total**.

SINGOSARI-KAB MALANG

Singosari adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Malang, Jawa Timur, yang memiliki nilai sejarah sangat penting di Indonesia. Wilayah ini dulunya merupakan pusat dari Kerajaan Singasari, salah satu kerajaan Hindu-Buddha terbesar di Nusantara pada abad ke-13 (sekitar tahun 1222–1292 M)

sehingga singasari memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi (sebagai bekas pusat kerajaan) sekaligus merupakan kota yang berkembang pesat dan strategis di masa modern.

perkembangannya ditunjang oleh letaknya yang strategis sebagai pusat ekonomi modern sekaligus didukung oleh Museum Singhasari sebagai penjaga warisan budaya dan edukasi.



GAMBAR 1.1

MUSEUM DI SINGOSARI

Museum Singhasari adalah satu-satunya museum umum di kawasan Singosari yang didedikasikan untuk melestarikan dan menampilkan sejarah besar Kerajaan Singasari (abad ke-13)

Sejak diresmikan pada 20 Mei 2015, Museum Singhasari telah menjelma menjadi pusat edukasi di Malang, aktif memamerkan koleksi arkeologi dan etnografi yang merefleksikan peradaban Singasari kuno.



GAMBAR 1.2

Lokasi museum yang terletak dalam kompleks perumahan singosari residence turut menjadi hambatan aksesibilitas, menjauhkannya dari jalur wisata utama seperti situs candi terdekat. akibatnya , museum tampak seperti bangunan inert tanpa dinamika aktivitas, dengan alur sirkulasi yang ambigu dan minim penanda orientasi, sehingga pengunjung kesulitan memahami narasi historis secara runtut. Respon masyarakat, sebagaimana tercermin dalam masukan publik, menuntut revitalisasi melalui redesai spasial yang inovatif.

Museum Singasari sering kali dianggap membosankan karena koleksi yang dipamerkan didominasi replika dan minim artefak asli, sehingga pengunjung merasa kurang mendapatkan pengalaman edukasi yang hidup.

Museum tersebut juga terkesan seperti ruang pameran biasa tanpa narasi atau penataan yang menarik sehingga pengunjung sulit menangkap esensi sejarah Singasari secara menyeluruh. Kurangnya kapabilitas pengelola dalam bidang tata ruang dan konservasi artefak semakin memperlemah efisiensi operasional,

dimana museum belum sepenuhnya bertransisi dari model penyimpanan pasif ke platform komunikasi budaya yang dinamis. Upaya dinas pariwisata kabupaten malang diharapkan mendorong intervensi desain yang holistik, termasuk integrasi teknologi proyeksi spasial dan sensor interaktif, guna mengubah museum dari sekedar depository artefak menjadi experiential landscape yang memperkuat identitas lokal singosari sebagai pusat peradaban kuno sekaligus mode urban modernisasi.



ISSUE MUSEUM (GENERAL)



Kurang produktif dalam pengelolaan museum, banyak yang masih **mengandalkan tenaga yang kurang kreatif dan kurang ahli**, terkhusus dibidang konservasi, tata ruang, sehingga pengelolaan museum kurang maksimal.



museum seringkali terlihat **sepi pengunjung** dan belum banyak beradaptasi dengan zaman dan tren baru, sehingga relevansi museum dimata masyarakat menurun.



museum cenderung berorientasi pada pameran koleksi dengan **konsep yang masih menggunakan gaya kolonial**, sehingga kurang inovasi dalam penyajian edukasi dan pengalaman pengunjung.



sumber: setkab.go.id.



sumber: google.



sumber: urban IM.

GAMBAR 1.3
issue mesum indonesia

MUSEUM (GENERAL)

Museum adalah lembaga yang memiliki fungsi utama **mengumpulkan, merawat, menyajikan, dan melestarikan** warisan budaya masyarakat, termasuk benda cagar budaya, untuk tujuan studi, penelitian, edukasi, serta hiburan.

Selain sebagai tempat penyimpanan artefak dan benda seni, museum bertindak sebagai **media komunikasi** budaya yang membantu masyarakat memahami sejarah dan tradisi bangsa, memperkuat identitas budaya, serta mempromosikan kekayaan budaya kepada publik dan wisatawan.

jenis museum ada dua: **museum umum** dan **museum khusus**.

museum umum bersifat **multi-disiplin**, sedangkan museum khusus bersifat **satu-disiplin** atau terfokus pada satu tema atau bidang saja



GAMBAR 1.5

ISSUE MUSEUM DI SINGASARI MALANG

meskipun Museum Singhasari terus berupaya berkembang, museum ini menghadapi beberapa isu dan tantangan umum yang sering dialami oleh museum sejarah daerah, terutama terkait daya tarik dan koleksi.



GAMBAR 1.4
issue mesum malang

MEMBOSANKAN

Museum Singasari sering kali dianggap membosankan karena koleksi yang dipamerkan didominasi replika dan minim artefak asli, sehingga pengunjung merasa kurang mendapatkan pengalaman edukasi yang hidup.

TIDAK ADA "ISINYA"

museum ini tampak seperti bangunan mati tanpa aktivitas nyata yang bisa menghidupkan suasana sejarah kerajaan Singasari, sehingga daya tariknya menjadi rendah.

LOKASI YG TIDAK STRATEGIS

Lokasi museum di dalam kompleks perumahan (Singhasari Residence) mungkin tidak seoptimal situs candi atau tempat wisata yang berada di jalur utama.

RESPON MASYARAKAT

harapan adanya penataan ulang museum dan usaha Dinas Pariwisata Kabupaten Malang untuk menghadirkan edukasi yang lebih runtut dan inovatif agar museum tidak sekadar display statis

ALUR MUSEUM

alur museum yang kurang dipahami masyarakat, sehingga perlunya edukasi terkait alur museum yang mudah dipahami pengunjung.

TOKOH YANG DILUPAKAN

karna sosok tunggul ametung ini hanya sebagai tokoh pendamping cerita ken arok dan kendedes, maka dari itu tidak banyaknya yang tau tentang sosok beliau ini.

MUSEUM MULTYSENSORY?

Museum multisensory adalah museum yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang melibatkan berbagai indera pengunjung secara bersamaan, seperti **penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan bahkan pengecapan**. Tujuan utama museum ini adalah menciptakan pengalaman yang lebih hidup, imersif, dan bermakna dengan menghadirkan suasana nyata melalui elemen-elemen ruang yang didesain khusus.

Museum saat ini kurang diminati oleh kalangan kaum muda, tidak hanya kaum muda, bahkan orang dewasa pun juga kurang minat terhadap sejarah ataupun budaya, maka dari itu pengalaman museum ini dirancang untuk melibatkan semua indera (multisensori) dan emosi pengunjung secara total. Tidak hanya melibatkan indera saja, museum ini juga bisa menyampaikan **cerita** lewat ruang.



Kekayaan sejarah Jawa Timur, khususnya masa Kerajaan Tumapel dan tokoh Tunggul Ametung, merupakan warisan budaya yang penting untuk dikenalkan kembali kepada masyarakat. Sebagai akuwu Tumapel, Tunggul Ametung memiliki peran besar dalam sejarah berdirinya kerajaan yang kemudian berkembang menjadi Singhasari. Kisahnya, yang tertuang dalam babad dan prasasti, merupakan potret dinamika politik, sosial, dan budaya pada abad ke-13.

Tunggul Ametung adalah seorang akuwu (kepala daerah) Tumapel di bawah Kerajaan Kediri yang dikenal sebagai penguasa yang **kejam dan bengis**. Ia memerintah dengan **semena-mena**, kerap **merampas dan memeras harta rakyatnya**, sekaligus **menguras pendapatan masyarakat** dengan menaikkan tarif pajak secara berlebihan. Wilayah Tumapel, yang menjadi kekuasaannya, digambarkan sebagai tempat dengan istana megah miliknya dan pejabat, sementara rakyat hidup dalam gubuk reot. (Naskah Pararaton)

Namun, kisah Tunggul Ametung beserta peninggalan masa Tumapel sering kali hanya dikenal secara sepintas, bahkan terlupakan di tengah masyarakat modern. Museum sebagai ruang edukasi sejarah seharusnya tidak hanya menghadirkan artefak, tetapi juga menghidupkan kembali kisah manusia di balik sejarah. Melalui pendekatan arsitektur multisensori, **Museum imersi: Tunggul Ametung** dirancang untuk menjadi ruang yang mampu **memvisualisasikan, menyuarakan**, bahkan **"menghadirkan atmosfer"** kehidupan masa Tumapel.

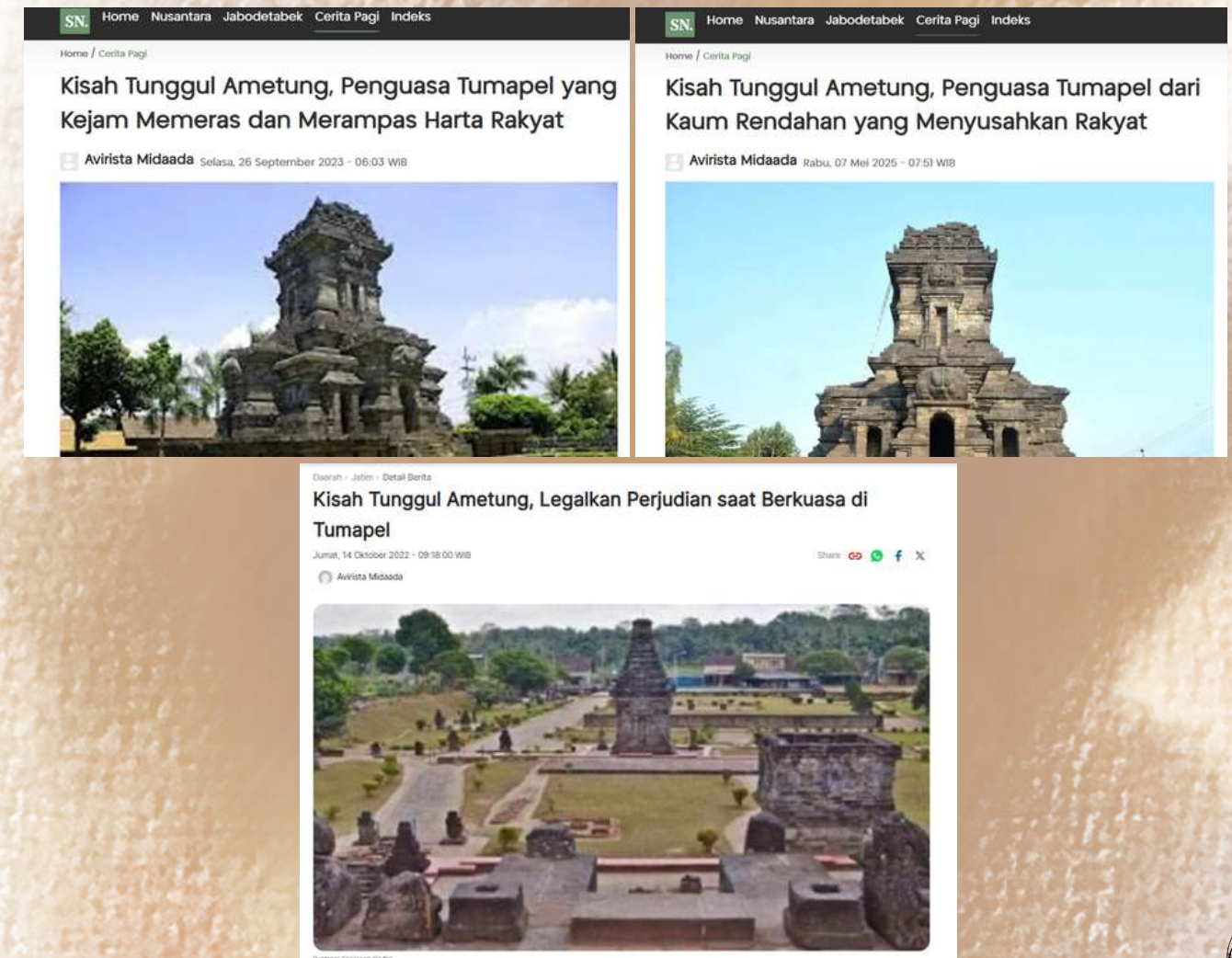
SISI NEGATIF TUNGGUL AMETUNG



Tunggul ametung terkenal keras, kejam, dan menyusahkan rakyatnya dengan menarik pajak tinggi, serta perampasan harta, penculikan, dan pelecehan terhadap golongan Brahmana. Tunggul ametung bahkan tak segan untuk menyiksa rakyat yang tidak patuh kepadanya. Tunggul ametung adalah tokoh yang kejam dalam pemerintahan sama halnya dengan Raja Kediri, yaitu Kertajaya, yang merupakan penguasa atasnya. Berikut berupa kejahatan yang sudah dilakukan Tunggul ametung berlandaskan **naskah paraton**:

- **dipukul** sampai meninggal, karena tidak patuh pada pemerintahan tokoh.
- **dicambuk**
- **eksekusi mati**
- **pembakaran tempat tinggal brahmana** karena bertentangan dengan tokoh
- **merampas / memeras rakyatnya**, penarikan tarif pajak.
- **eksekusi mati**, bagi rakyat yang tidak patuh.

Alhasil, rakyat yang ada pada zaman itu merasa bahwa pemimpin mereka tidak cocok dalam kepemimpinan. Masa kepemimpinannya berakhir tragis ketika ia dibunuh oleh Ken Arok, tokoh yang kelak mendirikan Kerajaan Singhasari, setelah berbagai konflik dan pengkhianatan yang terjadi di wilayah Tumapel pada masa itu.



GAMBAR 1.6
tunggul ametung

Memorial and Museum Auschwitz-Birkenau

Museum Auschwitz memulai upaya emosional untuk melestarikan 8.000 sepatu anak-anak yang dibunuh



GAMBAR 1.7
museum auschwitz

Memorial and Museum Auschwitz-Birkenau adalah situs bekas kompleks kamp konsentrasi dan pemusnahan terbesar yang dibangun dan dioperasikan oleh Jerman Nazi di Polandia yang diduduki, selama Perang Dunia II dan peristiwa Holocaust.

museum ini ada karena untuk menjaga keaslian dari sejarah tersebut, tapi bisa kita lihat, bahwa suasana ataupun **tata ruang material** dll membuat kita seakan-akan bisa merasakan vibes pada saat itu. **kesedihan, rasa iba** tiba tiba mengalir secara naluriah karena **vibes bangunan yang tercipta**.

Auschwitz I: Terdiri dari blok barak batu bata yang kini menjadi pameran museum yang menyimpan barang-barang korban, gerbang ikonik "Arbeit Macht Frei", dan kamar gas pertama.

Birkenau (Auschwitz II): Terdiri dari gerbang menara besar (dilalui rel kereta api), reruntuhan barak kayu yang luas, dan reruntuhan kamar gas/krematorium yang diledakkan, menunjukkan skala pemusnahan massal.

secara tidak langsung museum ini berhasil menceritakan sejarahnya melalui ruang atau bangunan.

museum genoside - kamboja



GAMBAR 1.8
museum genocide kamboja

Isu genosida di Kamboja dikenang melalui dua situs utama yang kini menjadi museum peringatan. Keduanya adalah bukti fisik dari kekejaman yang dilakukan oleh rezim Khmer Merah di bawah pimpinan Pol Pot antara tahun 1975 hingga 1979.

Tuol Sleng adalah **bekas sekolah menengah atas** di Phnom Penh yang diubah oleh Khmer Merah menjadi **Penjara Keamanan 21 (S-21)**. Situs ini berfungsi sebagai pusat **penyiksaan, interogasi, dan penahanan utama** sebelum para korban dieksekusi.

dimuseum ini, mereka menceritakan sejarah kejam tersebut melalui ruang, entah itu ruang yang **kumuh, gelap, sempit, bau**, ataupun **alat bekas** dari penyiksaan tersebut.

museum ini berhasil membangkitkan emosi pengunjung dari ruang nya. perasaan **sedih, kasihan, dan sesak** karena melihat bekas alat penyiksaan yang diluar nalar. membuat suasana dalam ruang tersebut menjadi lebih dramatis.

MUSEUM IMERSI TUNGGUL AMETUNG (multisensory) DI SINGOSARI - MALANG

maka dari itu, Sebagai wujud konkret dari warisan budaya Kerajaan Singasari, konsep museum ini menghadirkan tokoh Tunggul Ametung sebagai ikon utama yang dapat dijadikan medium multisensory dalam menyampaikan sejarah. Melalui pendekatan multisensory, pengunjung tidak hanya akan melihat representasi fisik tokoh Tunggul Ametung, tetapi juga dapat merasakan cerita, tradisi, dan nilai-nilai sejarah yang dihidupkan lewat pengalaman inderawi yang kaya seperti visual, suara, aroma, dan interaksi langsung. Konsep ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara artefak statis dan kebutuhan edukasi yang lebih dinamis serta menarik pengunjung secara emosional dan intelektual

Untuk menghidupkan kembali sejarah, konsep pembaharuan di Singosari Malang akan mencakup ruang yang memanfaatkan dimensi fisik seperti tekstur material dan bahkan elemen aroma (bau), ataupun penataan ruang dan design untuk pengalaman imersif yang melibatkan semua indra pengunjung.

Museum tunggul ametung Singhasari, Malang ini akan meninggalkan konsep pajangan statis, bergerak menuju pengalaman imersif yang inovatif, di mana ruang sempit dan penggunaan material yang disesuaikan akan menjadi kunci untuk membuat pengunjung benar-benar 'merasakan' masa lalu, merasakan tentang, bagaimana suasana kejam kejahatan sosok tunggul ametung ini.



source image, pinterest



source image, pinterest



source image, pinterest

TUJUANNYA?

Objek warisan budaya berupa sosok Tunggul Ametung bukan sekadar representasi fisik, melainkan wujud konkret dari sikap dan nilai-nilai kepemimpinan yang telah mewarnai sejarah Kerajaan Singasari. Keberadaan objek ini sangat urgen sebagai medium edukasi multisensory **untuk menghadirkan pengalaman sejarah** yang tidak hanya menampilkan **fisik tokoh**, tetapi juga mengajak pengunjung menyelami **kompleksitas sikap dan dampak sosial dari tindakan tokoh** tersebut.

Dengan cara ini, museum dapat berperan aktif dalam **pelestarian nilai budaya** sekaligus **memberikan ruang refleksi kritis kepada masyarakat** mengenai **kepemimpinan, moralitas, dan konsekuensi dari sikap negatif yang historis**, sehingga warisan budaya menjadi relevan dan bermakna dalam kehidupan masa kini.

MUSEUM CERITA DI SINGOSARI

objek museum yang mengangkat dampak negatif dari sifat Tunggul Ametung menjadi aspek penting dalam menghadirkan narasi sejarah yang jujur dan kritis. Dengan **merepresentasikan sisi keras dan penuh konflik dari Tunggul Ametung**, sebagai pemimpin yang dikenal memeras rakyat dengan pajak tinggi dan memicu ketegangan politik—museum dapat menghadirkan pengalaman multisensory yang menggugah kesadaran pengunjung terhadap realitas sejarah yang kompleks. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pemahaman tentang warisan budaya, tetapi juga mengajak pengunjung merefleksikan konsekuensi dari kekuasaan yang disalahgunakan, sehingga edukasi museum menjadi lebih mendalam dan bermakna

tidak hanya terletak pada isi koleksi, tetapi juga aspek arsitektur multisensory yang mampu menghadirkan pengalaman imersif bagi pengunjung. **Pengaturan suhu ruang** disesuaikan untuk menimbulkan kesan atmosfer zaman Kerajaan Tumapel, dengan **pencahayaan yang berubah-ubah** untuk menggambarkan suasana hati dan dinamika cerita, misalnya **cahaya redup yang hangat** saat menceritakan sisi gelap Tunggul Ametung. **Warna ruang** dipilih secara strategis untuk **membangkitkan emosi** dan memusatkan perhatian, sementara **tata ruang** dirancang agar pengunjung dapat bergerak secara intuitif sambil meresapi narasi sejarah secara menyeluruh. Pendekatan multisensory ini merangsang indera secara simultan, menciptakan reaksi kebangunan kesadaran dan empati yang mendalam terhadap kisah dan sosok tokoh dalam museum



1.2 RUMUSAN MASALAH

bagaimana merancang bangunan yang bisa secara spesifik mengangkat narasi melalui perancangan atau memberikan pengalaman arkeologis dengan desain yang berfokus pada bagaimana arsitektur menjadi “pencerita”

1.3 TUJUAN PROJEK

- memvisualisasikan, menyuarakan, bahkan “menghadirkan atmosfer” kehidupan masa Tumapel.
- melestarikan nilai budaya
- Menghadirkan Makna Simbolis dan Identitas pada design



1.4 MANFAAT PROJEK

Menciptakan Narasi Melalui Pengalaman Fisik

Menggunakan urutan dan sifat ruang untuk memimpin pengunjung melalui alur cerita tentang Tunggal Ametung. Setiap ruangan atau lorong memiliki karakter dan fungsi emosional tertentu untuk mereplikasi mood atau tahapan sejarah.

Membangkitkan Respon Emosional dan Psikologis

Design dirancang untuk memanipulasi indra dan menciptakan suasana hati yang kuat. Ini dilakukan dengan mengontrol interaksi pengunjung dengan cahaya, bayangan, suara, dan tekstur.

1.5 BATASAN PROJEK

Project ini berfokus pada **pengembangan museum multisensory** yang menghadirkan pengalaman imersif melalui rangsangan indera pengunjung seperti visual, suara, aroma, serta interaksi ruang. Tujuannya adalah menghidupkan kisah dan warisan budaya Tunggal Ametung secara holistik, dengan menampilkan sisi negatif tokoh sebagai media edukasi yang kritis. **Ruang dan desain arsitektur dioptimalkan untuk mendukung narasi multisensory**, menggunakan teknologi inovatif tanpa mengandalkan koleksi fisik artefak asli. Proyek ini menekankan aspek edukasi dan refleksi sosial sebagai upaya pelestarian budaya modern dan relevan.

