

# Arsitektur dan Trauma: Manifestasi Memori Traumatis Korban Pelecehan Seksual pada Perancangan Museum

Dika Octaviani dan Arina Hayati

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* arina\_h@arch.its.ac.id

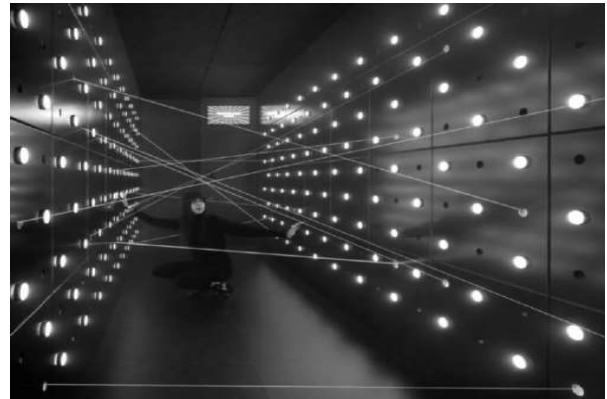
**Abstrak**— Saat ini sering terjadi tindakan yang menyudutkan korban pelecehan seksual. Hal tersebut dapat mempengaruhi keberlangsungan kehidupan korban yang harus hidup dalam ingatan traumatis. Dapat dilihat dari kasus-kasus yang ada, masyarakat cenderung acuh dan tidak memiliki empati pada korban. Dengan demikian, bagaimana jika bangunan dapat memberikan sensasi dari ingatan *traumatic*? Apakah sebuah rancangan bangunan dapat menimbulkan empati masyarakat? Dengan menerapkan pendekatan *traumatic-informed design* yang berhubungan langsung dengan teori *memory*, *perception and sensation*, serta *performative design*, narasi dan perasaan ditranslasikan dalam bentuk ruang dan peletakan ruang yang sekuensial sesuai dengan alur cerita dari kejadian pelecehan dan kekerasan seksual. Sebagai referensi, pada rancangan ini menggunakan referensi cerita dari film *27 steps of may* dan *Unbelievable*. Perancangan ini menerapkan *concept-based* sebagai *framework* dengan ide besar '*storing traumatic memory as events*'. Dengan bantuan domain transfer, beberapa ide diterjemahkan dalam kedalam domain arsitektur berupa sekuel peletakan ruang, suasana, bukaan, dan jenis-jenis material pada bangunan. Hasil perancangan adalah sebuah bangunan museum interaktif yang memunculkan emosi pada suasana ruang.

**Kata Kunci**— Memori, Persepsi dan Sensasi, Pelecehan/Kekerasan Seksual, *Narrative Architecture*, Empati.

## I. PENDAHULUAN

**P**ELECEHAN serta kekerasan seksual merupakan isu sosial yang sangat krusial namun penyelesaiannya masih tidak optimal. Pada dasarnya sikap masyarakat yang tidak empati pada korban menjadi pokok permasalahan. Hal ini dikarenakan posisi yang tidak sama sehingga emosi yang muncul akan berbeda. Oleh sebab itu, dengan menarasikan cerita dan emosi dari penyintas kedalam ruangan diharapkan pengunjung dapat memahami dan berempati dengan menggunakan persepsi dalam merasakan kualitas ruang. Jenis tipologi bangunan yang digunakan adalah museum. Merujuk pada Lang [1], museum merupakan *semi-learning environment* yang memberikan kebebasan pada pengunjung untuk memersepsikan dan memahami lingkungan belajarnya. Pada Gambar 1 dan Gambar 2 terlihat banyak jenis museum untuk mempelajari berbagai hal dengan tema tertentu.

Literatur dari cerita dan emosi yang dirasakan oleh penyintas dapat diperhatikan dari film-film yang mengangkat isu tersebut. Gambar 3 merupakan dua film yang dijadikan referensi dari cerita pelecehan/kekerasan seksual yang dialami korban. Dalam film terlihat sangat jelas alur cerita maupun atmosfer yang dikomunikasikan ke penonton. Pada



Gambar 1. Museum Spyscape untuk mengeksplor kemampuan mata-mata pengunjung.



Gambar 2. Haus der Musik untuk mempelajari musik dan suara

Gambar 4 menjelaskan pemetaan *storyline* dan emosi korban.

Berdasarkan kedua film tersebut terdapat kesamaan dalam *storyline* yang membagi kejadian menjadi Pra-kejadian, Saat Kejadian, serta Pasca-kejadian pelecehan/kekerasan seksual Gambar 5. Saat kejadian pra-pelecehan seksual/kekerasan seksual, kehidupan yang dirasakan oleh penyintas dapat digolongkan kedalam kehidupan dengan rasa aman dan bahagia. Setelah itu, kejadian tersebut berpindah ke saat pelecehan/kekerasan seksual. Saat pelecehan seksual terbagi menjadi beberapa fase. Fase pertama ialah rasa tertekan dan pengancaman. Fase kedua ialah fase terekspos. Fase terakhir adalah fase kehampaan. *Storyline* terakhir ialah kehidupan pasca pelecehan/kekerasan seksual. Pada *storyline* ini merupakan dampak dari pelecehan/kekerasan seksual yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari dari korban. Dampak yang muncul berupa PTSD yang muncul dengan beberapa tanda. Tanda tersebut seperti upaya terganggu, menghindari, merasa terpojok, mudah terkejut, keinginan membunuh diri, serta kesulitan untuk keluar dari ingatan traumatis tersebut.

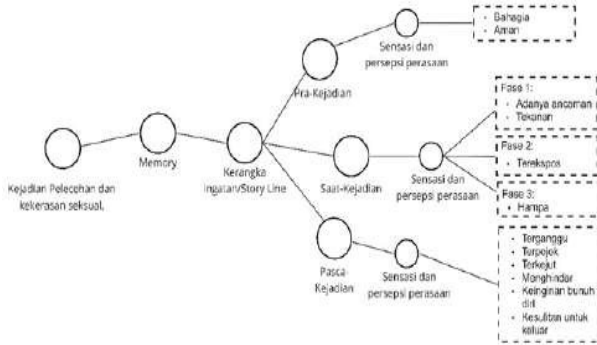
*Storyline* dari dua referensi film tersebut diterapkan dalam berdasarkan (narasi sebagai konsep).



Gambar 3. Film yang Digunakan Sebagai Referensi *Storyline*.



Gambar 6. Ruang *Jewish Museum* yang mengaplikasikan *declarative memory*.



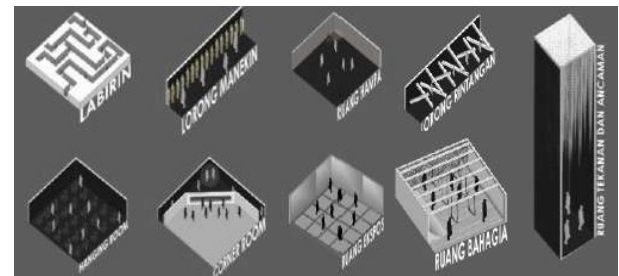
Gambar 4. Diagram Pemetaan *Storyline* dan Emosi Penyintas.



Gambar 7. Peletakan Ruang Dalam Upaya Menunjukkan Kerangka Ingatan Penyintas.



Gambar 5. Diagram Emosi Penyintas.



Gambar 10. Konsep Ruang dari *Domain to Domain Transfer*.

II. METODE DESAIN

A. Pendekatan

Rancangan ruang sikuel untuk menarasikan alur ceritafilm yang ada diperlukan pendekatan perancangan untuk memudahkan translasi dari suatu ide. Pada rancangan ruang sikuel ini terdapat teori dan pendekatan rancang, yaitu:

1) *Architecture and Memory*

Rancangan museum akan menerapkan *architecture and memory* untuk mencapai tujuan terbentuknya konstruksi ingatan bagi pengunjung mengenai kekerasan dan pelecehan seksual dan dampak yang dialami oleh penyintas. Ingatan tersebut diharapkan mampu tersimpan pada *long-term memory* pengunjung museum dengan memanfaatkan *declarative memory* pada pengunjung.

*Declarative memory* itu sendiri merupakan proses mengingat kembali suatu fakta, aturan, konsep, dan *event* dengan adanya stimulus spesifik. Menurut Kopec, cara memunculkan *declarative memory* dengan memberikan stimuli berupa penglihatan, suara, aroma, dan tekstur. Gambar 6 merupakan museum yang menggunakan *declarative memory* pada material, skala, *opening*, dan *enclosure* untuk memunculkan emosi traumatik pada ruang.

Menurut Kopec [2], adanya rangsangan *declarative memory* akan memudahkan penyimpanann ingatan pada ingatan jangka panjang. Ingatan jangka panjang dapat dibagi menjadi dua, yaitu *explicit memeory* dan *implicit memory*. Berdasarkan Kopec, *explicit memory* terbagi menjadidua yaitu *episodic memory* (kejadian yang terjadi) dan *semantic memory* (pengetahuan secara umum). Serta *implicitmemory* juga terbagi menjadi dua yaitu, *priming memory* (ingatan secara spontan) dan *procedural memory* (sebuah pergerakan).

2) *Performative Memory*

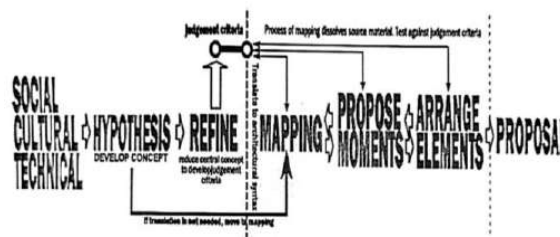
Menurut Costelo [3], *performative memory* berarti setiap representasi suatu memori membentuk bagian dari suatu konstruksi yang dinamis dan berkelanjutan. Disisi lain dapat diketahui bahwa performatif itu merupakan penyediaan kerangka kerja untuk memahami konstruksi dari suatu ingatan. Hal ini bisa dilihat dari masing-masing individu yang dapat membangun suatu ingatan, baik ingatan pribadi maupun kolektif. Gambar 7 adalah bagaimana tiga fase dari narasi sebuah film tentang ingatan penyintas yang diterapkan pada program dan kualitas ruang.

3) *Traumatic-informed Design*

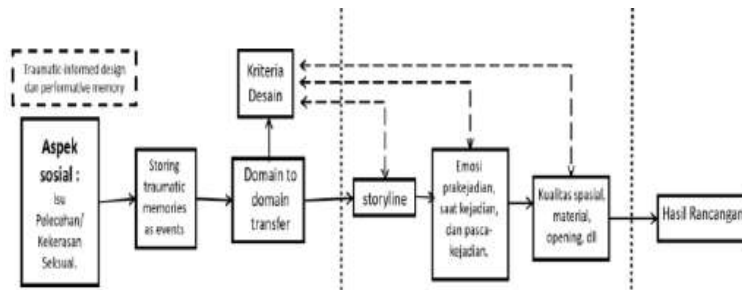
Menurut Hussein [4], *traumatic-informed design* merupakan cara untuk memahami sebuah trauma. Cara pemahamannya adalah dengan memberikan sebuah efek pada seluruh individu yang terlibat pada suatu program dengan

Tabel 1.  
Domain to Domain Transfer Storyline

Fase	Source Domain	Transfer Domain	Target Domain
Pra-Kejadian(Aman dan Bahagian)	Nature, Cerah, Bermain	Vista, Taman,Instalasi Permainan	Ruang terang dengan pemandangan dan instalasi permainan dan kontemplasi
Saat Kejadian(Tertekan, Terancam, Terekspos, Hampa)	Tajam danSempit	Pembatas, Dinding, Permukaan	Ruangan sempitdengan jarak dinding yang berdekatan sertaplafon yang memiliki permukaan tajam kebawah.
	Terekspos,Transparan	Kaca	Ruangan dengan lantai kaca dan dilapisi dengan dinding cermin
	Gelap, Kosong	Ruangan Gelap	Ruang minim pencahayaan dengan dinding gelap
Pasca-Kejadian(Terganggu, Terpojok, Terkejut, Menghindar, Bunuh Diri, Sulit Keluar)	Personalspace	Instalasi, jarak	Instalasi pengganggu personal space
	Terpojok	Sudut	Ruangan sudut dengan lampu menyorot sudut ruangan
	Terkejut,halang rintangan	Unpredictableexisting object	Instalasi kolompenghalang
	Bunuh Diri	Instalasi, objekbunuh diri	Instalasi tali tambang dan kursi
	Melarikandiri	Rumit, membingungkan, Dissorientasi	Labirin dengantitik buta dan dilapisi dengan cermin



Gambar 8. Diagram Concept-based Framework



Gambar 9. Diagram concept-based Framework adaptasi dari Plowright.

memanifestasikan trauma penyintas. Hal ini berkaitan dengan pendekatan *traumatic-informed design* yang akan berhubungan dengan *memory*, serta *perception and sensation*.

Menurut Kopec [2], *memory* merupakan suatu proses yang nantinya dapat menyimpan suatu informasi yang dapat diingat dilain waktu. Dengan begitu, diharapkan jika adanya memori pada suatu arsitektur dapat menjadi wadah transportasi transfer suatu informasi yang nantinya dapat diingat oleh pengunjung itu sendiri. Selain itu berdasarkan pernyataan Kopec [2], *perception and sensation* adalah proses dan rasa yang dapat ditafsirkan berdasarkan suatu rangsangan pada indra manusia.

Kopec menyatakan dalam fase berpikir akan terjadi suatu input informasi pada persepsi yang nantinya akan menjadi kognisi pada manusia tersebut. Kognisi itu nantinya diharapkan menjadi ingatan dan pembelajaran sehingga mampu mempengaruhi pengambilan keputusan. Penerapan ini berupa elemen-elemen yang akan hadir pada ruangan.

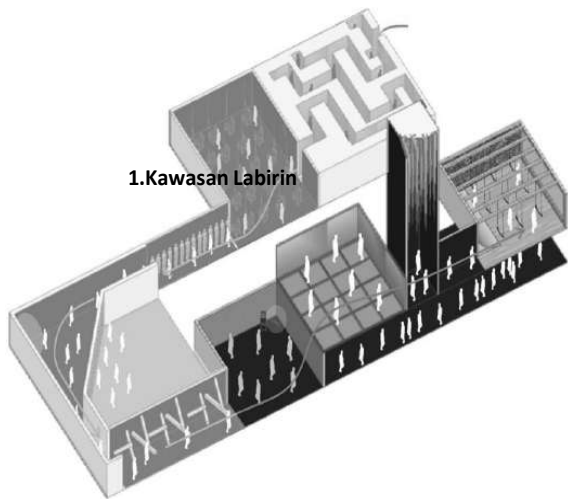
### III. METODE RANCANG

Pada rancangan ruang sekuel yang membawa sebuah *big idea* memerlukan penerapan *Concept-based Framework*

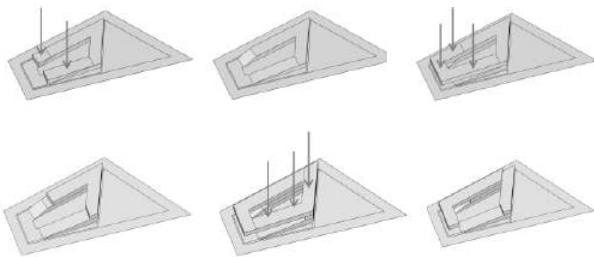
sebagai kerangka kerja dalam merancang. Gambar 8 memetakan bagaimana proses berpikir dari *concept-based framework*. Lalu, tahap-tahap tersebut diadaptasikan dalam proses berpikir untuk menarasikan isu pelecehan/kekerasan seksual. Pada Gambar 9 diawali dengan penentuan konsep yang diambil dari aspek sosial yaitu isu pelecehan dan kekerasan seksual dengan *Traumatic-Informed Design* dan *Performative Memory* sebagai pendekatan. Hipotesis yang diambil berupa '*Storing traumatic memories as events*'.

Proses selanjutnya adalah tahap *refine*. Pada tahap ini, bantuan *domain to domain transfer* sangat dibutuhkan karena pada dasarnya ide utama yang ada berupa domain luar arsitektur yang perlu di translasikan ke domain arsitektur. Pada proses *refine* secara langsung juga dilakukantahapan *mapping* dari *storyline* film serta emosi, narasi, dan fase yang ada sebagai *propose moments*. Setelah itu *arrange elements* berupa kualitas spasial, material, *opening*, dan lain-lain. Proses *mapping*, *propose moments*, serta *arrange elements* dilakukan berulang hingga nantinya menghasilkan kriteria dan konsep desain yang kemudian menjadi proposal rancangan akhir.

Selama berproses dalam merancang, *domain to domain transfer* membantu proses pemetaan dan menemukan *keyword* yang dapat menjadi target utama luaran dari



Gambar 11. Peletakan sikuensial ruang.



Gambar 12. Form Finding.



Gambar 13. Aksonometri Bangunan Utama.

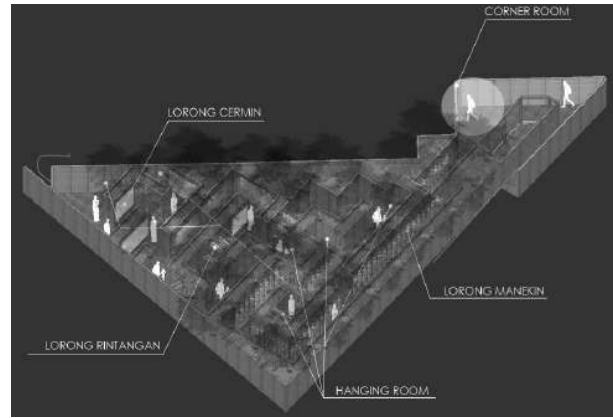
atmosfer ruang. Pada Tabel 1 merupakan rincian emosi yang hadir selama tahap yang dirasakan oleh penyintas. Emosi tersebut menghasilkan sembilan luaran berupa *target domain* dalam kategori jarak, *vista*, material, bukaan, serta bentuk dari ruangan.

IV. HASIL DAN EKSPLORASI RANCANG

Setelah *target domain* selesai, dengan adanya eksplorasi material dan bentuk serta kualitas spasial dari ruang. Hasil dan eksplorasi rancang mencakup empat point utama yaitu: (1) Ruang Sikuel, (2) Eksplorasi Bentuk, (3) Alur Sirkulasi, dan (4) Atmosfer dan Emosi pada ruang.

1) Ruang sikuel

Berdasarkan pedoman *domain to domain transfer*, ruang sikuel yang ada dibagi menjadi sembilan ruangan. Sikuel ruangan yang dihadirkan nantinya ada runtutan ruang-ruang. Ruang dibuat berbalik dari *storyline* yang ada. Hal ini agar pengunjung langsung dapat merasakan dampak apa yang dirasakan oleh pengunjung dan semakin mengikuti alur cerita yang disuguhkan.



Gambar 14. Aksonometri Labirin dan lokasi ruang Pasca.



Gambar 15. Potongan Massa Bangunan.



Gambar 16. 3D Lorong labirin dan Corner Room.

Berdasarkan Gambar 10 dan Gambar 11 terlihat adanya sembilan sekuel pada ruangan pameran tetap yang diawali dengan Kawasan Labirin, Ruang Labirin Kaca, *Hanging Room*, Lorong Manekin, *The Corner Room*, Lorong Rintangan, Ruang Tekanan dan Ancaman, Ruang Ekspos, Ruang Hampa, serta diakhiri Ruang Kebahagiaan.

2) Eksplorasi bentuk

Dalam menentukan bentuk massa bangunan, beberapa aspek di pertimbangkan mulai dari sirkulasi, kemudahan mobilitas, dan ketersediaan ruang untuk menampung *events*. Dari transformasi bentuk yang ada pada Gambar 12, dimana dengan bentuk massa bangunan yang mengikuti tapak sehingga terbagi menjadi dua massa yang merupakan bentuk yang paling efektif. Bentuk tersebut sudah memenuhi kebutuhan ruang, kemudahan akses, tersedianya titik kumpul dan ruang luar, serta memenuhi konsep ruang.

3) Alur sirkulasi

Rancangan ini terdiri dari dua massa bangunan. Massa pertama adalah bangunan itu sendiri Gambar 13 dan massa kedua adalah Taman Labirin Gambar 14. Gambar 14 terlihat bahwa pengunjung langsung menuju labirin yang mengarah ke *corner room*. Selanjutnya, pengunjung melewati Lorong



Gambar 17. Coreener Room.



Gambar 21. Lorong Cermin.



Gambar 18. 3D Lorong manekin.



Gambar 22. Ruang Tertekan dan Terancam.



Gambar 19. 3D Hanging Room.



Gambar 23. Ruang Terekspos.



Gambar 20. Lorong Rintangan



Gambar 24. Ruang Hampa.

Manekin, Lorong Rintangan, dan Lorong Cermin. Setelah keluar dari Taman Labirin, pengunjung memasuki ruang peralihan yang menuntun pengunjung menuju ruang sikuel berikutnya di massa bangunan utama.

Bagunan utama yang memiliki ruang pameran tetap berupa Ruang Tekanan dan Terancam, Ruang Ekspos, Ruang Hampa, dan Ruang Bahagia. Gambar 15 merupakan potongan dari massa utama yang terlihat bagaimana bentuk dari Ruang Tertekan dan Terancam. Lekukan *plafond* menunjukkan kesan tertekan dari posisi atas. Pada Ruang Ekspos terlihat bahwa penggunaan material lantai berupa kaca sehingga adanya akses visual dari bawah keatas dan sebaliknya. Dibawah ruangan diberikan objek berupa tangga keluar sehingga bagian bawah ruangan akan selalu ramai dengan kegiatan sirkulasi pengunjung.

4) *Atmosfer dan emosi pada ruang*

Ruangan yang ada dibuat beberapa kelompok, [A] Kelompok Ruang Pasca-Kejadian, [B] Kelompok Ruang Saat Kejadian, dan [C] Kelompok Ruang Pra-Kejadian.

A. *Kelompok Ruang Pasca-Kejadian*

Pada Gambar 16 terdapat Lorong Taman yang menghadirkan lorong tertutup dengan sinar lampu-lampu redup agar memunculkan rasa berulang, jauh, dan tertekan. Lorong ini juga disesuaikan dengan lorong yang muncul pada konteks film *26 Steps of May* dimana May yang pulang melalui Lorong gelap.

1) *Corner Room.*

*Corner Room* di hadirkan untuk memunculkan rasa terpojok pada pengunjung yang melewati sudut ruangan yang disoroti lampu Gambar 17. Sorot lampu untuk mengambil alih perhatian pengunjung yang ada disebelah kaca untuk melihat pengunjung yang ada di sudut ruangan. Hadirnya kaca pembatas agar ada rasa terpisah namun tetap dilihat oleh pengunjung yang hadir. Dari hal tersebut, maka ruang sudut mengaplikasikan persepsi orang merasa tersudutkan. Tidak hanya itu, adanya cahaya lampu yang menyorot mampu membuat persepsi dan sensasi *recognition and recall* dari beberapa aspek yang disatukan [2]. Ruangan ini juga tetap



Gambar 25. Ruang Bahagia.



Gambar 27. Ruang Diskusi.



Gambar 26. Ruang Kontemplasi.



Gambar 28. Bird Eye Kawasan dan Massa bangunan.

mengaplikasikan ingatan jangka panjang berupa *episodic memory* dari disuguhkannya *visual* secara langsung.

### 2) Lorong Manekin

Lorong Manekin memunculkan perasaan terganggu dengan adanya kehadiran manekin yang diletakkan berdekatan dan mengganggu *personal space* pengunjung Gambar 18. Ini merepresentasikan perasaan terganggu dan dimata-matai yang dirasakan penyintas. Berdasarkan pernyataan Hecht dkk [5], bahwa radius dari *personal space* kurang lebih 100 cm dengan *intimate space* dikisaran 50 cm. Labirin manekin dibuat dengan jalur sirkulasi 80 cm sehingga jelas mengganggu *personal space* pengunjung. Pada ruangan ini peletakan manekin ditata sejajar dengan dinding dan memiliki bentuk yang sama. Manekin-manekin yang ada akan memberikan rasa sesak dikarenakan memiliki jarak yang terlalu dekat dengan pengunjung.

Lorong manekin ini menggunakan persepsi berupa *recognition and recall* serta *object identification* [2]. Persepsi itu muncul dengan adanya pengenalan situasi yang ada serta pemahaman objek yang dihadirkan. Tak hanya itu, lorong ini juga nantinya memanfaatkan memori berupa *episodic memory* dan *priming memory* dari sensasi yang ditimbulkan oleh ruang dan instalasi manekin.

### 3) Hanging Room

Hanging Room Gambar 19 pada setiap jalan buntu, untuk merepresentasikan hal yang dirasakan penyintas saat merasa tidak ada jalan dimana penyintas kebanyakan memilih untuk mengakhiri hidup. *Hanging room* menerapkan *recognition and recall* dengan tujuan pengunjung mampu mengenali objek dan mengingat objek tersebut [2]. Persepsi tersebut dapat dilihat dengan adanya aspek yang saling berkaitan berupa tali tambang dan kursi yang jika disatukan dapat dikenali sebagai alat untuk melakukan bunuh diri. Ruang ini juga nantinya akan merangsang ingatan jangka panjang berupa *episodic memory* dan *priming memory*.

### 4) Lorong Rintangan

Lorong Rintangan Gambar 20 adalah representasi dari perasaan kelelahan saat harus menghindar. Banyaknya

rintangan membuat pengunjung akan menghindari balok-balok yang muncul sehingga pengunjung dapat merasakan kelelahan secara fisik.

Hal ini agar pengunjung mampu merasakan pergerakan menghindar selama perjalanan menuju ruang selanjutnya. Rintangan-rintangan yang ada mampu menuntut pengunjung untuk peka dan mempersepsikan bentuk dari rintangan yang ada, oleh sebab itu pengunjung dapat merasakan *spatial perception* pada lorong ini. Selain itu lorong ini juga menerapkan ingatan berupa *priming memory*.

### 5) Lorong Cermin

Lorong Cermin Gambar 21 merepresentasikan kebingungan dalam mencari jalan keluar dari Ruang Labirin. Hal ini menyebabkan pengunjung akan kehilangan arah dikarenakan pantulan bayangan yang ada pada cermin. Ruang menerapkan *episodic memory* karena penerapan perasaan bingung dan hilang arah. Perasaan tersebut muncul setelah adanya suatu persepsi dan sensasi berupa persepsi ruang dan *recognition and recall* [2].

## B. Kelompok Ruang Saat Kejadian

Ruang saat kejadian dibagi menjadi tiga ruang yaitu Ruang Tertekan dan Terancam, Ruang Terekspos, dan Ruang Hampa.

### 1) Ruang Tertekan dan Terancam

Ruang Tertekan dan Terancam Gambar 22 dibuat sedemikian rupa agar pengunjung mampu merasakan kesan tertekan. Hal ini berdasarkan Asihara dalam Maharai dkk [6] menyatakan bahwa jika jarak antara dinding dibagi dengan tinggi dinding kurang dari satu maka ruang tersebut memunculkan rasa tertekan. Selain itu, ruangan ditutup dengan plafon yang memiliki permukaan runcing dan berduri yang mengarah ke bawah. Dengan adanya plafon berduri, membuat pengunjung merasa terancam. Pewarnaan ruang juga dibuat *all black* dengan lantai yang lebih cerah untuk memberikan kesan *compact*.

Ruangan yang merupakan fase dengan rasa tertekan ini mengaplikasikan persepsi dan sensasi dari *recognition and*

*recall* dengan adanya beberapa elemen yang memunculkan atmosfer pada ruang [2]. Ruang ini juga memanfaatkan *object identification* dengan memunculkan elemen permukaan tajam kebawah [2]. Dengan adanya sensasi yang muncul, otak memproses sensasi tersebut menjadi ingatan *episodic* dan merangsang kembali ingatan *priming* pada pengunjung mengenai keterancaman akan benda tajam.

### 2) Ruang Terekspose

Ruang Terekspose adalah ruangan dari fase kedua yang memanifestasikan perasaan terekspose. Pada ruangan ini, pengunjung masuk kedalam ruangan kaca yang melingkupi ruangan Gambar 23. Elemen dinding dan lantai berupa cermin dan kaca sehingga pengunjung dapat melihat pengunjung lain yang berada dibawah mereka.

Dengan adanya material kaca dan cermin yang diaplikasikan pada ruang maka menimbulkan sebuah persepsi dan sensasi berupa *recognition and recall* [2]. Pengalaman ini mampu mengekspos pengunjung dari sisi segala arah. Hal ini pasti memunculkan sebuah rancangan ingatan berupa *episodic memory* dari bagian tubuh yang terekspose dan *priming memory*.

### 3) Ruang Hampa

Ruang Hampa ialah ruangan yang mampu memanifestasi perasaan hampa. Pada ruang kehampaan ini dibuat memiliki dinding beton yang menerapkan pencahayaan satu lampu berada di lantai pada sudut ruangan Gambar 24. Pada sudut ruangan terdapat beberapa bangku kayu rusak yang menganalogikan kehampaan dan rasa tidak berguna.

Pada ruang hampa, dimunculkan persepsi *recognition and recall* dari elemen yang dihadirkan berupa kursi yang rusak serta atmosfer yang tercipta [2]. Selain itu, pada elemen kursi rusak, diterapkan persepsi *object identification* dari kursi yang rusak tersebut [2]. Disini pada ruang fase ketiga lebih menonjolkan *longterm memory* berupa *implicit memory* yaitu *priming memory*.

## C. Kelompok Ruang Pra-Kejadian

Ruang sikuel selanjutnya ialah Ruang Pra-Kejadian. Ruang Pra-kejadian dibagi menjadi dua ruangan yaitu Ruang Bahagia dan Ruang Kontemplasi.

### 1) Ruang Bahagia

Pada ruang pra-kejadian pelecehan/kekerasan seksual memanifestasikan rasa aman dan bahagia. Untuk memunculkan rasa bahagia, ruangan diberikan pencahayaan maksimal. Ruang tersebut juga diberikan pemandangan yang menghadap luar tapak (menghadap sungai) dengan adanya vista pada dinding tersebut.

Pada Gambar 25, terlihat bahwa pada ruang bahagia tersebut diberi vista dan instalasi bermain. Hal ini dapat dipahami bahwa pada ruangan ini menerapkan ingatan jangka panjang berupa *episodic memory* dan *priming memory* karena mampu mengingatkan pengunjung dengan masa kecil yang bahagia.

### 2) Ruang Kontemplasi

Pada Gambar 26 Ruang Kontemplasi adalah ruangan dengan *leveling* paling tinggi dan adanya kemudahan untuk

melihat sekitar secara 360 derajat untuk memberikan kontemplasi pada pengunjung untuk menyadari bahwa kehidupan sedang berjalan dan kehidupan tidak seburuk itu. Ruang Kontemplasi juga dibuat terbuka tanpa atap untuk memudahkan pengunjung melihat awan bebas. Lalu ruangan selanjutnya adalah Ruang Diskusi Gambar 27 merupakan ruang yang memudahkan pengunjung untuk berbagi pengalaman termasuk tentang pelecehan atau kekerasan seksual atau sekedar bercerita untuk memahami interaksi sosial.

Pada akhirnya peletakan ruang-ruang pada bangunan disesuaikan dengan aspek pribadi dan umum. Dari Gambar 28 dapat dilihat bahwa bentuk massa bangunan museum terdiri dari dua massa utama, yaitu Labirin dan Bangunan Utama yang ada didepan labirin.

## V. KESIMPULAN

*Storyline* yang ada pada teori merupakan inti pokok dari narasi yang digunakan. *Memory, Perception and Sensation*, serta *Traumatic-Informed Design* diambil sebagai pendekatan dalam mentranslasikan *big-idea* dan digunakan sebagai konsep utama. Penerapan *Concept-based Framework* diterapkan dengan metode fase-fase narasi yang ada. Fase tersebut terdiri dari fase ingatan Pra-kejadian, Saat Kejadian, dan Pasca kejadian berdasarkan fase – fase tersebut dilakukan tahapan refine dengan bantuan domain transfer dan menghasilkan target domain dalam peletakan ruang, massa, material, opening, sirkulasi, dan lainnya.

Pada rancangan ini diharapkan museum mampu menjadi awal dari terbukanya pemikiran masyarakat akan isu pelecehan/kekerasan seksual. Rancangan ini juga diharapkan menjadi awal dari terkumpulnya pandangan bahwa tak selamanya arsitektur hanya mengekspresikan keindahan tapi arsitektur dapat mengekspresikan pengalaman dan kejadian negatif sebagai teguran dan informasi bagi masyarakat dalam bentuk arsitektur destruktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. T. Lang and Walter. Moleski, *Functionalism revisited: architectural theory and practice and the behavioral sciences*. Ashgate, 2010.
- [2] D. Kopec, *Environmental Psychology for Design*, 3rd ed. 2018. doi: 10.5040/9781501316852.
- [3] L. A. Costello, "Performative memory: Form and content in the Jewish Museum Berlin," *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, vol. 9, no. 4, 2013, [Online]. Available: <http://liminalities.net/9-4/costello.pdf>
- [4] Hera Hussain, "Trauma-Informed Design: Understanding Trauma and Healing," Jun. 30, 2021. [Online]. Available: <https://uxmag.com/articles/trauma-informed-design-understanding-trauma-and-healing>
- [5] H. Hecht, R. Welsch, J. Viehoff, and M. R. Longo, "The shape of personal space," *Acta Psychol (Amst)*, vol. 193, pp. 113–122, Feb. 2019, doi: 10.1016/j.actpsy.2018.12.009.
- [6] I. Ayu Catur Maharani and C. Trimarianto, "Kajian rasio d/h pada koridor Jalan Laksamana, Kelurahan Seminyak, Kabupaten Badung," 2019.